



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA

TEMA

INFLUENCIA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “RAMÓN AGURTO CASTILLO”, ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA.

CÓDIGO: NMINF1-XII-056

AUTORES: Quinatoa Yaulema Karen Mirella
Salazar Guerra Ketty Marilyn

CONSULTOR ACADÉMICO: Msc. Norka Gualancañay

GUAYAQUIL, 2016

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

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANA

Lcda. Sofía Jácome Encalada. MGTI
DIRECTORA DEL SISTEMA
SEMIPRESENCIAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

MSc
SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: **INFORMÁTICA**, el día 11 de Noviembre del 2016.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes **Quinatoa Yaulema Karen Mirella** con C:C: **092356004-9** y **Salazar Guerra Kitty Marilyn** con C:C: **092615253-9** diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de guía interactiva educativa.

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

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

Atentamente



Msc. Norka Gualancañay
CONSULTORA ACADÉMICA

MSc
SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Ciudad.-

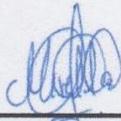
DERECHOS DE AUTOR

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016

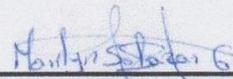
Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,



Quinatoa Yaulema Karen Mirella
C.I. 092356004-9



Salazar Guerra Ketty Marilyn
C.I. 092615253-9

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO

TEMA. Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de guía interactiva educativa.

APROBADO

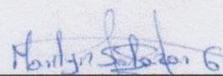
.....
Tribunal No 1

.....
Tribunal No 2



Quinatoa Yaulema Karen Mirella
C I: 092356004-9

.....
Tribunal No 3



Salazar Guerra Ketty Marilyn
C.I: 092615253-9

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN DE

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

Msc. Eneida Bastida Muñoz

Msc. Christian Rodríguez Jacho

Msc. Norka Gualancañay Tomalá

Msc. Henry Morán

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios ya que él me ha dado la vida, sabiduría y fortaleza para culminar con éxito esta investigación, a mis padres que me ofrecen su amor y apoyo incondicional, mis hermosos hijos que son fuente de inspiración y dulzura mi mejor motivación, una dedicación especial a mi amado esposo ya que él ha sido mi guía, mi pilar fundamental ese empuje para culminar mi etapa profesional, mi querida abuelita Valentina ella ha estado desde que comencé mi etapa estudiantil simplemente es mi guerrera la que me ha sabido dar valores gracias a ella soy una mujer sencilla y humilde. Gracias por todo lo bueno que la vida me ha regalado y haber cumplido esta meta profesional.

Karen Mirella Quinatoa Yaulema

Quiero dedicar este proyecto primero a mis hijos, quienes son el motor de mi existencia y la razón para seguir adelante. A mi madre, porque es quien me dio la vida y por ser un gran ser humano que ha estado a mi lado en todo momento a lo largo de este camino, ella es una parte fundamental porque fue ejemplo para seguir adelante y quien me dio las fuerzas y las razones para no desfallecer en medio del sendero, su fortaleza y motivación me hicieron firme para no caer, su apoyo y cariño y los de mis hijos me han hecho llegar hasta aquí.

Ketty Marilyn Salazar Guerra

AGRADECIMIENTO

Mi principal agradecimiento a Nuestro creador que guió mis pasos y nos colmó de bendiciones, a mis familiares que fueron la inspiración de este escalón en la larga escalera de la vida. A mis Divinas que compartimos conocimientos, tristezas, alegrías durante estos cinco años a mis compañeros Blanca, Sonia y Miguel les agradezco por su colaboración brindada. A la Universidad me siento orgullosa de haber formado parte de la comunidad educativa, un agradecimiento especial a nuestros tutores por la orientación, seguimiento y supervisión en el desarrollo de este proyecto. Agradecida Infinitamente con todos.

Karen Mirella Quinatoa Yaulema

Fundamentalmente agradezco a Dios por permitirme seguir con vida, por toda la sabiduría e inteligencia y capacidad que me dio para lograr este objetivo. También agradezco infinitamente a mi madre, a mis hermanos por brindarme la ayuda las veces que necesite de ellos, a mis compañeras y amigas a la vez que siempre estuvieron ayudándome y apoyándome cuantas veces fueron necesarias durante todo el tiempo académico.

Agradezco a todos los docentes que con sus conocimientos nos han guiado hasta llegar aquí, y a todas aquellas personas que de una forma u otra han hecho posible conseguir mi título.

Ketty Marilyn Salazar Guerra

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Directivos	ii
Aprobación del consultor académico	iii
Derechos de los autores	iv
Aprobado por el tribunal.....	v
Calificación del Tribunal Examinador.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento	viii
Índice general	ix
Índice de tablas.....	xiii
Índice de gráficos.....	xiv
Resumen	xv
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación	4
Situación Conflicto	8
Hecho Científico.....	10
Causas.....	11
Formulación del Problema	11
Objetivos de la investigación	11
Interrogantes de la Investigación	12
La Justificación	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio	16
Base Teórica.....	19

Definición de los recursos didácticos	19
Importancia de los recursos didácticos	21
Funciones de los recursos didácticos	22
Características de los recursos didácticos	23
Clasificación de los recursos didácticos	24
Uso de las TIC en el aula de clases.....	26
Recursos didácticos digitales usados por el docente.....	26
Recursos didácticos digitales de vanguardia más utilizados en las aulas de clases.....	28
Aprendizaje Significativo.....	29
Como Aprendemos, con el aprendizaje significativo.....	31
Aspectos que determinan el Aprendizaje	
Atención, Medio Ambiente	32
Tipos de aprendizajes	33
Importancia del Aprendizaje Significativo en el aula de clases	34
Fundamentación Epistemológica	35
Fundamentación Psicológica	37
Fundamentación Sociológica	39
Fundamentación Pedagógica	41
Fundamentación Tecnológica	44
Fundamentación Legal	44
Definición de términos básicos	52

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico	55
Tipos de investigación	55
Investigación Descriptiva	55
Investigación Exploratoria.....	56
Investigación Explicativa.....	57

Población y Muestra	58
Población	58
Muestra	59
Métodos de investigación	62
Método empírico	62
Método teórico	62
Método inductivo	63
Método deductivo	64
Método analítico	65
Método sintético	65
Método estadístico	66
Método comparativo	67
Técnicas e Instrumentos de investigación	68
La encuesta	68
La entrevista	69
La observación	69
Análisis e Interpretación de datos	70
Entrevista realizada al Rector	70
Encuesta realizada a los docentes	74
Encuesta realiza a los estudiantes	84
Discusión de los resultados a los docentes	94
Discusión de los resultados de los estudiantes	95
Prueba del CHI cuadrado	98
Conclusiones y recomendaciones	99
Conclusiones	99
Recomendaciones	100
CAPÍTULO IV	
PROPUESTA	
Justificación	102

Objetivos de la propuesta	104
Aspectos Teóricos	105
Descripción de la propuesta	112
Descripción de la Propuesta	112
Conclusiones	147
Bibliografía	148

ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla N° 1:** Distributivo de la Población
- Tabla N° 2:** Distributivo de la Muestra
- Tabla N° 3:** Operacionalización de las variables
- Tabla N° 4:** Utilización de los recursos didácticos
- Tabla N° 5:** Recursos didácticos digitales
- Tabla N° 6:** Tipos de recursos didácticos digitales
- Tabla N° 7:** Buen uso de los recursos didácticos digitales
- Tabla N° 8:** Recursos Utilizados para impartir las clases
- Tabla N°9:** Calidad de desempeño académico
- Tabla N°10:** Metodología para lograr buen desempeño
- Tabla N°11:** Realidad de asimilación del tema propuesto
- Tabla N°12:** Mejoramiento de la calidad del aprendizaje
- Tabla N°13:** Construcción de una guía didáctica educativa
- Tabla N°14:** Veracidad de preparación de las clases
- Tabla N°15:** Utilización de recursos tecnológicos
- Tabla N°16:** Recursos didácticos digitales más utilizados
- Tabla N°17:** Recursos didácticos en el salón de clases
- Tabla N°18:** Estado emocional al momento de receptar el aprendizaje
- Tabla N°19:** Aceptación de la materia de lengua y literatura
- Tabla N°20:** Rendimiento académico
- Tabla N°21:** Desempeño del docente
- Tabla N°22:** Mejoramiento de la calidad del aprendizaje significativo
- Tabla N°23:** Elaboración de la guía didáctica educativa
- Tabla N°24:** Estadística de la Prueba del Chi Cuadrado
- Tabla N°25:** Prueba del Chi Cuadrado

ÍNDICE DE GRÁFICOS

- Gráfico N°1:** Utilización de las TIC de software libre
- Gráfico N°2:** Recursos didácticos digitales
- Gráfico N°3:** Tipos de recursos didácticos digitales
- Gráfico N°4:** Buen uso de los recursos didácticos digitales
- Gráfico N°5:** Recursos Utilizados para impartir las clases
- Gráfico N°6:** Calidad de desempeño académico
- Gráfico N°7:** Metodología para lograr buen desempeño
- Gráfico N°8:** Realidad de asimilación del tema propuesto
- Gráfico N°9:** Mejoramiento de la calidad del aprendizaje
- Gráfico N°10:** Construcción de una guía didáctica educativa
- Gráfico N°11:** Veracidad de preparación de las clases
- Gráfico N°12:** Utilización de recursos tecnológicos
- Gráfico N°13:** Recursos didácticos digitales más utilizados
- Gráfico N°14:** Recursos didácticos en el salón de clases
- Gráfico N°15:** Estado emocional al momento de recibir el aprendizaje
- Gráfico N°16:** Aceptación de la materia de lengua y literatura
- Gráfico N°17:** Rendimiento académico
- Gráfico N°18:** Desempeño del docente
- Gráfico N°19:** Mejoramiento de la calidad del aprendizaje significativo
- Gráfico N°20:** Elaboración de la guía didáctica educativa



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

RESUMEN

El Presente trabajo de investigación radica primordialmente en la Influencia de los Recursos Didácticos Digitales en la calidad del aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela De Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, se indago los motivos del porque la tecnología no ha sido adoptada en la institución educativa por qué los docentes no usan esta herramienta como un método de enseñanza aprendizaje , en este proceso de investigación se procedió a la recolección de datos sobre las variables analizarse a docentes y estudiantes dicha información permite visualizar la importancia de usar la tecnología por medio de recursos didácticos digitales en el proceso educativo. Se inició con un estudio bibliográfico para encontrar el fundamento teórico, que permitió un conocimiento general de los componentes educativos, para que los recursos didácticos digitales puedan ser utilizados en la formación de los estudiantes. La metodología de la investigación se orientó con una técnica cualitativa, y cuantitativa mediante un enfoque crítico, que parte del diagnóstico de la realidad educativa, principalmente se investigó con los resultados obtenidos en la investigación de campo, las cuales se presentan a través de tablas y gráficos estadísticos con las correspondientes conclusiones según en la investigación se obtiene que los Recursos didácticos digitales, es un recurso de estrategias metodológicas interactiva y dinámica que acatará la atención de los estudiantes al estar inmersa a la tecnología, tal que esta es una herramienta que a diario llega a cada hogar de los estudiantes. De acuerdo a la investigación de campo se llega a la propuesta de diseñar una guía interactiva educativa para mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes.

Recursos
Didácticos
Digitales

Calidad del
aprendizaje
significativo

Guía interactiva
educativa



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

SUMMARY

The present research work is focusing primarily on the Influence of Digital Resource in the quality of meaningful learning in the Department of Language and Literature, in the eighth grade students of General Basic Education High School Education Basic Prosecutor "Ramón Agurto Castillo ", the reasons because the technology has not been adopted in the school why teachers do not use this tool as a method of learning was investigated in this research process proceeded to the collection of data on the variables analyzed teachers and students that information to visualize the importance of using technology through digital teaching resources in the educational process. It began with a literature study to find the theoretical foundation, which allowed a general understanding of educational components for digital teaching resources can be used in the training of students. The research methodology was guided by a qualitative and quantitative technique through a critical approach, part of the diagnosis of the educational reality, mainly investigated with the results of field research, which are presented through tables and statistics charts with the corresponding conclusions based on research obtained that digital teaching resources, is a resource of interactive and dynamic methodological strategies that abide attention of students to be imersa technology, such that this is a tool that daily reaches every home students. According to field research you get to the proposal to design an educational interactive guide to improve the quality of student learning meaningful.

Digital Learning
Resources

Quality meaningful
learning

Educational
interactive guide

Introducción

La poca importancia que se da por parte de docentes y estudiantes al aprendizaje significativo que a corto o largo plazo repercute en la sociedad y en el país, han ido reflejándose como principales problemas más latentes que se puede encontrar en las diversas instituciones educativas de nuestro medio, en razón de aquello las instituciones y autoridades estatales en cada periodo lectivo se busca la mejora en los estudiantes y docentes de las instituciones que se dan con mayor frecuencia. En la Educación Básica Fiscal de la Escuela “Ramón Agurto Castillo” los estudiantes de Octavo Grado De Educación General Básica Superior se evidenció que ellos se encuentran con un problema de bajo rendimiento académico por el inadecuado uso de los recursos didácticos digitales por parte del docente y la poca atención de los alumnos.

Partiendo de análisis previos de ciertos autores y corroborando en teorías y metodologías de la educación, los recursos didácticos digitales es un canal influyente y recurrente hoy en día, porque proyecta pasos seguros y divertidos hacia la mejora de la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes teniendo en cuenta las nuevas tecnologías que se asocian en la actualidad.

Si los actores de la educación, ven con agrado los nuevos recursos para llegar al conocimiento, entonces, el propósito del trabajo de investigación es implementar un material de apoyo para el docente y estudiante de beneficio mutuo, como es el caso de una guía interactiva educativa que les permitirá a mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

La importancia de los recursos didácticos digitales son relativamente esenciales en la actualidad, la tecnología se actualiza cada día y la nueva era estudiantil tiende adaptarse a esos cambios, esta integración de

tecnología y educación atrae la atención de los estudiantes para que obtengan esenciales conocimientos para mejorar su rendimiento escolar en el periodo lectivo.

Este proyecto de investigación será expuesto de la siguiente manera:

Capitulo I. Se detalla el Problema que es causal de la investigación como es la deficiente calidad del aprendizaje significativo por el inadecuado uso de los recursos didácticos digitales también se detalla la situación conflicto del proyecto, el hecho científico los objetivos, las preguntas directrices y la justificación en donde orienta que beneficios se originaria y quienes se beneficiarían de estos, para mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

Capitulo II. Marco Teórico es la viabilidad del proyecto, basándose en las investigaciones diferentes aportando criterios de investigación de grandes autores, destacando los recursos didácticos para mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los educandos, las mismas que se realizan mediante la investigación bibliográfica, en ellas estarán las fundamentación, psicológica, pedagógica, legal, etc.; también se encuentran en ellas las variables de la investigación.

Capitulo III. Metodología, se refiere a como se llevara a cabo la recolección de las temáticas para el presente proyecto, la modalidad de investigación que se aplicara para mejorar la calidad del aprendizaje significativo, tipo de la investigación realizada, a quienes van a intervenir mediante la población y muestra y las técnicas e instrumentos para recopilación de la información, análisis e interpretación de los resultados, encuestas, conclusiones y recomendaciones, estos datos serán esenciales para dar como conclusión, la implementación y uso de recursos didácticos adecuados.

Capitulo IV. Propuesta, trata sobre las soluciones a conseguir sobre el problema planteado, mediante una guía digital interactiva que sea una herramienta de apoyo a la mejora de la calidad del aprendizaje significativo que contiene; objetivos de la propuesta, Aspecto teórico, factibilidad y descripción de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

El presente proyecto de investigación está orientado a aportar material digital para la reconstrucción del conocimiento estudiantil por medio de una retroalimentación, esperándose obtener un mejor nivel del aprendizaje significativo, enfocándose en los recursos didácticos digitales como una herramienta de fácil adaptación por parte del discente, el estudio se lo llevara a cabo en la Escuela de Educación Básica Fiscal Ramón Agurto Castillo

La Institución Educativa, fuente de estudio, fue fundada en 1952 con el nombre “Escuela Municipal N° 2 Argentina” bajo el propósito de contribuir a la formación integral educativa de la comunidad, y de acuerdo con los cambios aplicados del Ministerio de Educación, en el año 2005 surge como consecuencia de la reestructuración la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, logrando establecer principios de una educación democrática, científica, laica y de desarrollo humano.

Esta Institución educativa se rige por la intencionalidad de la Constitución de la República del Ecuador, la Ley orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento, que oferta el Nivel de Educación Inicial 2 y Nivel de Educación General Básica, jornada matutina y vespertina, ubicada en la provincia del Guayas en la ciudad de Guayaquil en la Parroquia Urdaneta en las calles Décima y Capitán Nájera, perteneciendo a la Zona 8, Distrito 3, Circuito 4.

Dicha Unidad Educativa dentro de su ubicación geográfica se encuentra en la esquina de las calles mencionadas, al ser una avenida muy transitada por parte de vehículos motorizados, se tiene momentos de incertidumbre en los padres al envío de sus hijos a la escuela, razón por la cual optan por enviarlos con una persona adulta.

Hoy en día al funcionar como una institución de educación básica, hay estudiantes señoritas que oscilan entre los 15 años, razón que a la salida de la institución deambulan jóvenes de otras instituciones educativas y entre ellos personas que buscan el momento oportuno de la salida para cometer fechorías, acosar a las estudiantes con piropos, taponamiento del tráfico, provocando en ocasiones leves accidentes entre conductor y transeúntes, estos hechos hacen que el entorno no sea tan bueno para los padres de familias de la institución, que aducen que sus representados se sienten indefensos a cualquier de estos actos.

Una solución viable y organizada sería formar brigadas de control por parte de la Policía Nacional del Ecuador, y conjuntamente con la comunidad de padres de familia pero sin lugar a duda estos acontecimientos negativos en los alrededores de la institución académica influyen en el afán de seguir mejorando su calidad educativa.

Durante el proceso de generar conocimiento en dicha institución, siempre se lo ha venido haciendo de la forma tradicional, mediante libros, cuadernos, pizarra y deberes, siendo estos procesos muy repetitivos y causan desinterés por cumplirlo, desde el 2009 el Ministerio de educación del Ecuador apuesta a la migración de la educación a la tecnología, adaptándose a la era digital.

Los estudiantes que están inmersos a la tecnología mediante el uso de dispositivos electrónicos móviles o computadores de mesa, se adaptan a cambios de forma rápida, dando la pauta a que se pueda automatizar el

proceso de enseñanza, reforzando el material adquirido por parte del docente con una auto retroalimentación usando la tecnología y así obteniendo cambios positivos en la calidad del aprendizaje significativo.

Al referirse a tecnología involucramos la parte física que son los hardware y la parte operativa que son los sistemas o software, que juntos forman una herramienta digital que en un trabajo colaborativo generan conocimiento en la área de educación, el estudiante por lo general no busca la retroalimentación educativa, porque los factores físicos no son amigables como es el caso de sentarse ante un texto de cientos de hojas. Les causa cansancio mental,

La adaptación por medio de la tecnología a su realidad diaria, el proceso de comparar la información obtenida en las aulas de clases y la generada por su interacción con la tecnología, se incentiva a obtener resultados positivos en la calidad de adquirir nuevos conocimientos por parte de los alumnos y una ventaja al evaluar por parte del catedrático.

Los docentes de la institución en estudio, aseguran que los discentes se adaptan más rápido al cambio de automatizar la educación, ya que están en su diario vivir la manipulación de cualquier tipo de dispositivo electrónico, usando este parámetro de aceptación estudiantil, se les podría incluir un recurso que interactúe de forma educativa y así solidificara el conocimiento obtenido en las aulas de clases.

Este proyecto de investigación está delimitado porque se va a ejecutar en una determinada institución educativa como es la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo" enfocado a los docentes en conjunto con los estudiantes del octavo grado, en el área de lengua y literatura de manera que repotenciar el aprendizaje significativo mediante la retroalimentación en la respectiva materia

La claridad del presente proyecto de investigación esta expresada por la necesidad de diseñar una guía interactiva educativa como material de apoyo a docentes y alumnos de octavo año de educación básica que les permita la interacción con material atractivo, mejorando la lectura, escritura, fortaleciendo la creación de conocimiento y solidificando las bases para en un futuro tener destrezas en el área de lengua y literatura..

La ejecución del presente proyecto investigativo se evidencia porque se dará un cambio de dirección a las inconsistencias al retener la información observadas en los estudiantes de octavo año básico en la área de lengua y literatura, el docente mediante los recursos tecnológicos retroalimentara la información impartida y el discente creara su conocimiento , así mejorara su aprendizaje significativo y a la vez creando habilidades lectoras y de comprensión mediante la interacción con la aplicación.

Desde una perspectiva de la vía factible, el presente proyecto investigativo cuenta con el respaldo y aprobación de la ejecución de las autoridades y docentes de la unidad académica a ejecutarse como es la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo” facilitando las instalaciones, disponibilidad de cuerpo docente y alumnos de la institución, para alcanzar una mejoría en la calidad del aprendizaje significativo a través del diseño de una guía Interactiva Educativa en el Área de Lengua y Literatura.

Este proyecto es pertinente ya que se ha considera parámetros que influyen el ámbito informático como es el diseño de una guía interactiva y al enfocar el bienestar hacia el estudiante, estamos direccionando a la Ciencia de la Educación, así lo dice la Constitución de la República del Ecuador en los libros de Título VII, considerando Régimen del Buen Vivir en su Capítulo Primero que trata sobre Inclusión y Equidad –en la Sección Primera sobre la Educación, Será responsabilidad del Estado: “Incorporar las tecnologías de la información y la educación en el proceso educativo y

propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” Ecuador C. d. (2011).

Esto nos da a conocer que la constitución del Ecuador se refiera a que es un derecho la implementación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje y en todas las actividades que sean productivas hacia la sociedad.

Este artículo se refiere a que el docente debe implementar la tecnología en la educación así como también al gestionar sus actividades académicas, involucrando la productividad hacia la comunidad educativa.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir en el objetivo segundo, políticas para el buen vivir en uno de sus numerales, menciona lo siguiente “Promover el acceso a la información y a las nuevas tecnologías de la información y comunicación para incorporar a la población a la sociedad de la información y fortalecer el ejercicio a la ciudadanía”

Sin lugar a duda una de las herramientas que apunta al crecimiento acelerado es la tecnología y al adaptarse a nuestro diario vivir educativo, nos facilitara medios, tiempo y versatilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Problema de investigación

Situación conflicto

La Escasa calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo grado de la escuela de educación general básica Ramón Agurto Castillo tiene origen por las escasas estrategias digitales empleado por el pedagogo, se debe a la ausencia de los recursos didácticos digitales, considerando que vivimos en un mundo virtual, y los apoyos académicos para el estudiante se siguen elaborándose de forma tradicional por medio de copias de módulos didácticos, esto limita el interés en los estudiantes

por la poca costumbre de la lectura, generando una desidia en la autoeducación, este desinterés afecta a su crecimiento educativo.

Los docentes son temerarios a los cambios e innovación en los sistemas educativos, siendo este medio imprescindible para motivar el interés del estudiante y que sea participe de acorde con las exigencias requeridas para lograr un aprendizaje significativo, pero la principal razón de este temor es por la falta de actualización tecnológica, ver más allá de un libro, ver a una dirección digitalizada.

Los estudiantes en su desempeño académico han tenido altas y bajas en los últimos dos periodos lectivos, según los docentes de la institución, se sienten presionados en los exámenes finales lo cual intentan ser memoristas en los cuestionarios de apoyo, pero la verdadera conceptualización se les pasa por alto, no se referencian en materiales similares a la guía del docente y sin lugar a duda no reconstruyen la información obtenida en el salón de clases.

Otro factor muy importante que influye en la baja calidad del aprendizaje significativo es el poco interés de los estudiantes por la investigación correcta, la desmotivación por la autoeducación, ya que no tendrá material académico para comparar y crear su propio concepto de cierto tema, ya que el estudiante tiene que esforzarse por cambiar sus hábitos de estudios, y crear habilidades que mejoren su rendimiento y esta autoayuda que se brindan forjaran una nueva sociedad en el futuro.

Es de gran importancia utilizar los recursos didácticos digitales con la visión fundamental de facilitar y construir nuevos métodos de enseñanza, el estudiante se sentirá apoyado e incentivado y paulatinamente sus conocimientos y aplicaría no tan solo en la área de lengua y literatura, sino que buscaría la manera de aplicar a las demás materias porque mejoraría su comprensión lectora, expresión, y discernir la información

para crear una nueva, obteniendo en el estudiante un producto de calidad para el aporte de la sociedad productiva.

Hecho científico

Escasa calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016.

Según los datos obtenidos de la secretaria de la institución educativa objeto de estudio, Durante el primer parcial del periodo 2015 – 2016 el rendimiento en la materia de lengua y literatura tiene un porcentaje variado de aceptabilidad académica reflejando que 10 alumnos que cubren el 31% de estudiantes de octavo superan la calificación de 8 puntos y menos de 10, el 25% que son 8 estudiantes están con notas que superan los 7 puntos pero no llegan a los 8 puntos y un poco menos del 50% han alcanzado la nota mínima quimestral de 7 puntos, tomando en cuenta que en el respectivo reporte individual por estudiante.

El docente enfatiza que se tiene problemas en las pruebas específicas como talleres, lecciones, exámenes parciales o finales, que los estudiantes están activos en el salón de clases al momento de la clase, pero fuera de ella no retroalimentan con información relevante a la obtenida y por ende su grado de conceptualización sobre el tema expuesto es muy ambigua .

Suficientes Razones para que los docente y directivos de la unidad educativa vean como una via efectiva, la implementacion de los recursos didacticos de manera digital que ayudara asimilar en los estudiantes la verdadera construccion del conocimiento, apoya a desarrollar sus pensamientos, e interactuar a traves del diseño de una guia interactiva

educativa, por medio de estas se promovería las clases mas dinámicas e interactuaran eficazmente los alumnos con el material de estudio, asi responderán a evaluaciones dentro y fuera del salón de clases.

Causas

- Insuficiente uso de recursos didácticos digitales
- Poca aplicación de estrategias metodológicas en el desarrollo de habilidades.
- Limitado en el proceso de Desarrollo de pensamiento crítico en la organización de conocimientos.
- Escasa práctica en el desarrollo de habilidades del pensamiento.

Formulación del problema

¿De qué manera influye los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos de Investigación

Objetivos generales

Examinar la influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo mediante un análisis estadístico y de campo, para diseñar una guía interactiva educativa.

Objetivos específicos

Identificar la influencia de los recursos didácticos digitales mediante un estudio bibliográfico, análisis estadísticos y encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a expertos.

Medir la calidad del aprendizaje significativo mediante un estudio bibliográfico, análisis estadísticos y encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a expertos.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía interactiva educativa a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de Investigación

1. ¿Cómo ayuda al estudiante los recursos didácticos en su proceso académico?
2. ¿De qué manera los docentes aplican los recursos didácticos digitales para impartir conocimiento al estudiante?
3. ¿Cuáles son las ventajas que brindan los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza?
4. ¿Cuál es la importancia que tiene los recursos didácticos digitales en el proceso de retroalimentación realizada por el alumno?
5. ¿Cómo lograr la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo año de básica?
6. ¿Qué estrategias son apropiadas para fortalecer el aprendizaje significativo?
7. ¿De qué manera el aprendizaje significativo será orientado con el uso de las tecnologías en la educación?

8. ¿Cómo ayuda al estudiante el mejorar su aprendizaje significativo en su integración a la sociedad?
9. ¿De qué manera los docentes se actualizan en las nuevas tecnologías para poder usar la guía interactiva educativa?
10. ¿Cuáles son las ventajas que brindan las guías interactivas educativas en el proceso de aprendizaje?

Justificación

Este proyecto tiene una gran importancia dentro de los procesos educativos por que resalta lo importante de los recursos didácticos digitales dentro del aprendizaje de los estudiantes y el efecto que tiene al trabajar con ellas, estimulando su interés al momento de interactuar, permitiendo un mejor desarrollo de sus actividades y mostrar sus capacidades obtenidas a la hora de la práctica.

El docente se afianzará a las nuevas tendencias en la educación, sumando a su habitual manejo académico algo físico que reúne la suficiente cantidad de información necesaria para retroalimentar el proceso de enseñanza, así renovara su entorno de enseñanza, teniendo grupos de trabajo más interactivos y a la vez mas comunicativos, donde la participación maquina alumno será un proceso de intercambio de conocimiento

La relevancia social a tener, es impulsar a que los estudiantes sean innovadores, creativos y constructivos, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas lingüísticas que son necesarias en la sociedad, y así contribuir en el futuro con responsabilidad, contribuyendo a afrontar los posibles retos de los sistemas educativos Ecuatoriano en ingresos a la educación superior a simplemente al manejo comparativo de información de una manera más eficaz.

Con el uso de la guía interactiva educativa, se podrá obtener información importante con respecto a la materia en aplicarse y podrá autoevaluar su conocimiento adquirido, optimizando el proceso académico ayudando a corregir la forma de retroalimentar el aprendizaje, aportando con esta guía Interactiva educativa al sistema de educación a encaminar la automatización del aprendizaje en el estudiante, los docentes guiarán en sus aulas de clases con sus respectivos textos guías, talleres grupales a conveniencia del docente e inducirá al discente a seguir analizando la temática desde sus hogares por medio de un computador el material de apoyo

No obstante los países Latinoamericanos apuestan al auge de la tecnología al sistema educativo resultado de aquello se reflejan en la creación de grandes plataformas educativas que ayudan al alumno y al docente, la magnitud de información idónea o no al tema que se encuentra en la web, es uno de los factores de duda al momento de construir un propio conocimiento, y omitir este aspecto con la guía interactiva va a llevar al alumno a enfocarse a la información resumida, específica y manipulable por medio del software.

Sobre todo el propósito de la investigación es visualizar los posibles métodos que vienen surgiendo con el crecimiento acelerado de la tecnología, al estar alineado a lo nuevo y adaptable a la sociedad por ser un diseño amigable. Al ser una herramienta de fácil acceso que permitirá acceder al conocimiento de manera entretenida y agradable, sintiéndose el alumno identificado por su época, así el presente recurso tecnológico aportará más que información, brindará carácter de superación y autoeducación.

Apuntando a que el principal horizonte del presente proyecto es el de automatizar y optimizar el proceso de adquirir el conocimiento necesario

que en este caso va hacer a través del uso de la tecnología en una guía didáctica educativa que mediante su retroalimentación buscara el mejoramiento académico del alumno, proporcionando la autocrítica a lo aprendido y aportando con conceptualizaciones que serán más comprensibles y deducibles, y asumiendo que dicho proyecto es el primero en la institución ,desde la vista integradora de docente, tecnología y estudiante.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO
Antecedentes del estudio

Siguiendo el proceso de la investigación se procedió a examinar rigurosamente los repositorios virtuales de varias Universidades Nacionales, entre ellas los archivos digitales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal de Guayaquil el repositorio de la facultad de semipresencial y a distancia de la Universidad Estatal de Milagro, y en los repositorios de la Facultad de ciencias humanas y de la educación universidad Técnica de Ambato, después de comparar la idea investigada con las ejecutadas se concluyó que no existe similitud en el contexto del tema ni en la metodología de implementarlo, por más similar que se acerque al tema, se marcara una diferencia importante.

En la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo” se desarrolla el proyecto de investigación, con tema: Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo año general básico en el área de lengua y literatura y su propuesta: Diseño de una Guía interactiva educativa. Guiándonos en las investigaciones realizadas se puede corroborar las siguientes teorías:

Con el fin de inducir a mejorar el manejo de las bondades de la tecnología y aplicarla a la educación, así nos indica Herrera, José (2013) en su investigación “Recursos didácticos y manejo de las TIC en los procesos de aprendizaje en la escuela de lenguas y lingüística de la Facultad de Filosofía, Letras y ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil”. En este estudio nos indica que la desactualización en las herramientas TIC retrasan los procesos educativos y desmotivan al

estudiante, y es un camino más viable para llegar al aprendizaje del discente.

La propuesta pedagógica para reafirmar el aprendizaje significativo de manera amigable desde la perspectiva de interactuar mediante juego nos proponen los señores licenciados de la universidad Estatal de Milagro, Tomalá Alcívar Kléber Aníbal (2013) con su investigación, Recursos Didácticos en la enseñanza aprendizaje Significativo del área de estudios sociales realizados a estudiantes de 4to Año de Educación Básica de la Escuela Lcdo. Jaime Flores Murillo en la ciudad de Milagro en el periodo 2013 - 2014, tiene como objetivo que la retroalimentación sea un proceso de interacción entre el estudiante y la tecnología creando su conocimiento en este caso pasando fases de un juego educativo y así obtener un aprendizaje significativo de calidad.

A nivel Nacional tenemos referencia el trabajo investigativo de Rodríguez Soliz María (2013) El Recurso Didáctico Digital y su incidencia en el aprendizaje significativo del área de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica De La Escuela "Humberto Albornoz" de la ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua, tiene como objetivo llegar al conocimiento siguiendo acciones que los estudiantes de esa edad de nivel educativo a tratarse, respondan e interactúan como es el hecho de una aplicación interactiva donde la visión y el audio sea los captos de la información y luego puedan crear en ellos su propio aprendizaje.

Cabe indicar que estamos en tiempos donde la tecnología tiende a crecer de forma acelerada y la actualización es parte primordial para estar al auge moderno, sin lugar a duda es necesario manifestar que los recursos didácticos digitales tienen el propósito de unir las conceptualizaciones de forma amigable por medio de una herramienta de fácil manejo que sea capaz de procesar y comprender en el estudiante,

así tendrá la capacidad de crear su propio concepto y por consecuente su calidad educativa irá mejorando.

Dentro de lo preexistente en la estructura cognitiva, donde ya información está establecida con un margen no tan claro en el conocimiento, el aprendizaje significativo que inserta nuevas ideas sobre el tema ya propuesto, cambiando la información en una nueva estructura cognitiva, esa conexión entre lo establecido y lo complementado forma el nuevo conocimiento, en conclusión a ejecutado su aprendizaje significativo.

Es necesario manifestar que con el estudio investigativo presente, se visualiza la interacción del estudiante con la tecnología de manera amigable que permita fortalecer su conocimiento de manera divertida, usando tecnología de diseño de software libre que siguiendo los estándares del Ministerio de Educación Ecuatoriana, permite ser accesible sin costos a la familia Ecuatoriana, y el docente podrá medir el conocimiento adquirido por el estudiante por medio de evaluaciones automáticas que sus resultados serán autocorregidos por el estudiante para estar preparado cuando el docente amerite medir su calidad en su aprendizaje significativo obtenido en el proceso de retroalimentación mediante el recurso Didáctico Digital en el área de Lengua y Literatura dirigidos a chicos de octavo año de Educación básica.

Sin lugar a dudas la dupla tecnología y la comunicación se han convertido en un equipo innovador para llegar con el conocimiento al estudiante, lo que atribuye el propósito de este proyecto para mejorar la calidad del aprendizaje significativo a través del diseño de una guía interactiva educativa, y por medio de esta herramienta física la interacción entre tecnología y estudiante creara un hábito de autoestudio y así veremos mejoras en el rendimiento académico mejorando la calidad educativa.

Bases teóricas

Definición de los recursos didácticos

Se debe tener definido la conceptualización de que es recurso y que es didáctica. Un recurso es un apoyo de cualquier variedad que sirve como medio ante la necesidad para lograr aquello que se intenta alcanzar, y por consecuente la didáctica es el linaje de la Pedagogía que permite examinar técnicas o métodos para optimizar la educación.

Herrera, J. (2013) afirma que: “Medio de cualquier clase, que en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende, y por otro lado el término didáctico, relativo o perteneciente a la enseñanza o a la didáctica” (p. 16,17).

De acuerdo a estos dos términos, se manifiesta que los recursos didácticos son medios físicos, visuales y auditivos que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque el aporte que brinda los recursos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es facilitar la atención de los estudiantes con el propósito de exaltar su calidad y eficiencia que cualifiquen la dimensión compensatoria tanto formativa colectiva como individual, de forma correctiva y preventiva, que articulen una interacción concreta y locuaz del docente en su aspecto pedagógico a la pluralidad de los estudiantes que asimilan su aprendizaje.

Marqués, P. (2010) sostiene que: “Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas” (p. 1).

Esto nos indica que son medios de educación que facilitan la comunicación entre educandos y docentes, para ello se debe escoger un

recurso que sea óptimo y enriquecedor para la utilización en la enseñanza aprendizaje y acomodándonos al entorno de empleo, ya que no podemos diseñar un recurso didáctico digital en un lugar que carecen de equipos informáticos, lo conveniente sería un recurso didáctico ilustrativo y atractivo impreso y así lograr una interacción en el aula de clase entre docente y el estudiante.

Mencionado esta definición se alcanza a concluir que un recurso es importante cuando se lo utiliza de forma correcta, porque brindan opiniones y sugerencias que enriquecen el trabajo formativo y proveen otras experiencias de aprendizaje, facilitando el interés de nuevos conceptos y destrezas.

Contreras, B. (2010) menciona que “Los recursos convencionales, audiovisuales y los recursos de nuevas tecnologías. Estos dos últimos, están resultando muy importantes en la actualidad, ya que hacen que el alumnado se encuentre mucho más motivado y muestre más interés que con el primero” (p. 2).

Utilizando correctamente los recursos didácticos el estudiante se mostrara motivado y mostrando un interés agregado, para esto el docente debe realizar un trabajo innato del saber cómo y cuándo aplicarlos e implementarlos en el aprendizaje que requiera establecer, con estrategias que conlleven a optimizarlo y llegar al conocimiento de forma más aplicada y aceptada por el alumno.

Las consideradas TIC “Tecnologías de la información y comunicación” vienen enlazada de manera consecutiva entre el recurso a utilizarse y el equipo diseñado para llevar a cabo el recurso moderno, una de las causas con fines comerciales industriales que hacen que la tecnología innove cada periodo corto, hace que las nuevas generaciones se adapten con más precisión a los nuevos equipos tecnológicos, al ver estos

cambios adaptados a su realidad diaria, el estudiante se sentirá motivado y entusiasmado a participar en el proceso de enseñanza aprendizaje, que con frecuencia llevaría al discente a un cambio positivo y mejoras en el rendimiento educativo.

Importancia de los recursos didácticos

Los recursos didácticos son importantes para el docente porque son un aporte que ayudan al aprendizaje significativo del estudiante, incentivando el interés y expectativa de ellos, siendo participes de situaciones pedagógicas a través de los medios que brinden una relación vertical, que les permita; manipular, experimentar, crear e impulsar la interacción donde provee la comunicación con el educador y así evidenciar si los recursos didácticos fueron de utilidad en la edificación del aprendizaje.

Chalela, M. (2012) Así lo afirma: “Los medios y recursos didácticos brindan un vínculo directo de los estudiantes con la realidad del contexto físico y social” (p.2). Estos recursos didácticos tienen como objetivo esencial, servir como un medio que puede ser utilizado en varias formas educativas, que ayude al docente en sus diferentes modos de llegar a el alumnando.

Cabe indicar que permitira la comprensión y desarrollo del estudiante, produciendo así conocimientos en toda actividad o función de enseñanza, y el efecto en el estudiante se sentirá afianzado que las horas en las clases ya no serán monotonas y aburridas, podrán participar entre ellos y competir por mejoras entre sí a niveles grupales, considerando que el material físico obtenido por estos medios sean socializados en la aula de clase y retroalimentado fuera de ella en sus hogares.

Contreras, B. (2010) menciona que: “Los recursos didácticos y educativos, se pueden utilizar de diversas formas, y según se utilicen pueden en el proceso de enseñanza y aprendizaje, podrán realizar unas u

otras funciones” (p. 7). Un recurso sea cual sea este, tiene el objetivo de llevar la información al lector o al que interacciona o visualice, este mensaje tiene que ser de ayuda a la información adquirida o construir su propia idea sobre el tema, ya que analizara lo adquirido en textos, y comparado con lo averiguado en el proceso de retroalimentación que nos brinda los recursos didácticos.

Funciones de los recursos didácticos

La inserción de los recursos didácticos en el proceso educativo exige que el docente conozca sobre las funciones que cumplen en el proceso de enseñanza aprendizaje, entre las funciones principales destacamos:

- **Proporcionar información:** sin lugar a duda el principio del recurso es de llevar un mensaje explícitamente informativo de cierto tema al estudiante mediante libros, videos, programas informáticos y otros.
- **Guía el proceso de aprendizaje:** la información brindada por medio de los recursos didácticos van a reforzar lo adquirido en clase por el docente.
- **Ejercitar Habilidades:** todos los recursos desarrollan habilidades como lectura, visión, en un recurso didáctico mediante un programa informático va a desarrollar sus habilidades Psicomotriz porque la interacción entre usuario y programa va a estar en constante comunicación.
- **Motivar:** esta función de los recursos didácticos despiertan y mantienen el interés de los estudiantes por el tema, por eso un buen material didáctico tiene que estar encaminado a ser amigable y comprensible.

- **Evaluar:** la evaluación es el resultado de la retroalimentación, hay comprobamos si se llegó al conocimiento comparativo y si está habiendo inconsistencias educativas, habría que martillar ciertos temas que necesitan apoyos extras.

Carceno, B. (2014) en su libro “Recursos didacticos en la historia” menciona “La inclusion de los recursos didacticos en un determinado contexto educativo exige que el profesor o el equipo docente correspondiente, tengan claros cuales son las principales funciones que pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 20). Sin mas preámbulo, nos indica que un recurso didactico se lo debe usar según el requerimiento y este recurso tiene que generar un bien al estudiante, no puede haber recursos didacticos que emotiven el aprendizaje, que cause cansacio intelectual e incomprensible, ya que su funcion seria nula hacia el estudiante.

Así nos afirma Contreras, Beatriz. (2010) que “Los Recursos Didácticos nos permite al profesorado, evaluar los conocimientos y habilidades adquiridas por el alumnado, mediante cuestiones y problemas planteados para que estos reflexiones” (p. 7). Depende a la orientacion que se le de al recurso didáctico, tendremos efectos funcionales en el alumno, si la guia es dinámica su función sera atractiva y aportará mucho al conocimiento.

Características de los recursos didácticos

Los recursos didácticos son situaciones físicas que producen cambios y están orientados a que estos cambios sean positivos en el estudiante, y dentro de ello tenemos que se caracterizan por ser flexibles a la comprensión de la información, llevados de una orientación sistemática que influye paso a paso el conocimiento mediante etapas y diferencia de material proporcionado para potencializar la diversificación al momento de poder seleccionar la variedad de recurso lector o visual a mostrarnos.

Sin omitir que otra característica de los recursos didácticos es que es multifuncional que busca la esencia de la comunicación entre el material más relevante para que pueda ser comparado de forma más sencilla, creando un cierto impacto en la unidad afectiva cognitiva e reivindicando habilidades que no han sido descubiertas, Ecured (2015) menciona que “La precisión de sus características arroja luces sobre su distinción como mediadores del proceso de enseñanza - aprendizaje y su relación con el proceso”. Indicando que un buen recurso didáctico sea este digital, convencional, su efectividad es crear conocimiento y brindar enseñanza al estudiante.

Clasificación de los recursos didácticos

La familia de los recursos didácticos se divide en cuatro grandes áreas de sustento teórico, metodológico y operativo.

- El soporte interactivo,
- La intención comunicativa,
- Su fuente de obtención
- Su uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Que dentro de cada clasificación se pueden subclasificarse.

Según el Soporte Interactivo, pueden distinguirse las siguientes áreas:

a. Recursos didácticos personales, en general partiendo del entorno enseñanza aprendizaje es todo lo que influye en el proceso, sean estos manuales, libros, folletos personales.

b. Recursos didácticos materiales, son los recursos físicos o elaborados que sin importar donde son elaborados, quizá en papel, plataforma web entre otros, estos pueden ser impresos, audiovisuales e informáticos.

Materiales impresos: pueden ser libros, afiches, revistas, los audiovisuales pueden ser documentales, programas de televisión,

películas, y los informáticos tenemos videojuegos, manuales digitales, multimedia entre otros.

Según la intención comunicativa, nos referimos a como el estudiante actúa con el mediador durante la captación del conocimiento.

a. Recursos didácticos interactivos, la comunicación entre alumno y el recurso es amigable y propicio a la atención del alumno.

b. Recursos didácticos informativos, son secuencias informativas ya creadas para que el escolar retenga la información.

c. Recursos didácticos organizativos, son una serie de recursos para varios interactuando que cada uno tiene que responsabilizarse de su actividad.

Según su fuente de obtención, esta clasificación surge de donde nace el recurso

a. Recursos didácticos convencionales. Son recursos tradicionales, como el caso de textos, revistas, salones audiovisuales entre otros.

b. Recursos didácticos no convencionales. Son recursos evolucionados e interactúan con el estudiante y son creados por las nuevas tecnologías.

Según su uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje, según Ecuared,(2011) “Pueden clasificarse en recursos para la programación, la activación, la orientación, de enlace, para la conducción, la reflexión y la evaluación”. El más relevante es:

Recursos Didácticos Digitales, son recursos didácticos diseñados para ser ejecutados en plataformas digitales y ser soportadas por herramientas tecnológicas sean estas portátiles o fijas como una pc de escritorio.

Dentro de la gama de recursos didácticos digitales, tenemos las que soportan cambios evolutivos en procesos de diseño y plataforma de ejecución considerando el ámbito a utilizarse, el enfoque a nivel educativo está orientada a las TIC, tecnologías para la información y la

comunicación que a su vez engloba la parte física con el software o plataforma de información e interacción entre educación y educando.

Uso de las TIC en el aula de clases.

El uso de tecnología en las aulas de clases se han venido implementando de forma paulatinamente, tenemos dos líneas interesantes a encaminarnos, una es la parte física, lo tangible como son las herramientas físicas que puedan correr ciertas aplicaciones diseñadas para automatizar la calidad de educación y la otra parte lo intangible que son plataformas de interacción, diseño de materiales comunicativos, o medios informativos.

Entre los recursos didácticos digitales más utilizados son las:

- Las plataformas de redes sociales, que al inicio no fueron diseñadas con el fin de educar, pero hoy en día se la orienta a crear comunidades de aprendizaje usando o interactuando con plataformas privativas pero gratis para el usuario.

- Plataformas virtuales educativas, tenemos entre ellas Moodle que ayuda al docente a crear áreas de interacción grupales dentro de un cierto tema a tratarse, aquí la interacción por medio de esta plataforma es grupal, y rastreada por el docente, quien el mide los niveles de conocimiento por medio de soluciones en línea, y monitoreo a tiempo real.

- Los diseños de recurso didáctico para uso digital viene dado por la creación de unas aplicaciones o apps o de software específico, No obstante, el software que se emplee para las pizarras digitales u otros dispositivos deben tener una serie de características específicas. y en especial, “deberían estar dirigidos al trabajo colaborativo.

Recursos didácticos digitales usados por el docente.

Al referirse de recursos didácticos digitales. Parece que el título digital conlleva a un nuevo formato de presentar la información, esta nueva manera electrónica. Según esto, podemos considerar una unidad didáctica tradicional elaborada (en papel) podría ser considerada recurso

didáctico digital si este objeto es visualizado en forma digital como un archivo de texto (PDF) o una presentación en formato.PPT (Power point).

Podemos deducir que un recurso didáctico digitales son aquellos que pueden ser utilizado en el aula de clases con un ordenador, tableta electrónicas, o pantallas táctiles, que han sido diseñado con fines educativos y que está dotado de interactividad para que el estudiante interactúe con la herramienta para que el objetivo primordial del recurso sea de dotar información para alimentar sus conocimientos.

Según la Unesco, nos dice acerca de los recursos de fácil acceso a la educación, UNESCO, (2016):

Los recursos educativos de libre acceso son materiales de enseñanza, aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que han sido publicados con una licencia de propiedad intelectual que permite su utilización, adaptación y distribución gratuitas. (p. 1)

Todo recurso que sea de apoyo a la educación tiene un bien social y accesible a la comunidad, por ello se debe crear recursos amigables a quien le lleva el bien, en este caso a la comunidad Estudiantil, por ello todo recurso didáctico digital tiene condiciones de elaboración, uso, y sobre todo contenido exacto y comunicativo.

Miras, M.(2010), en su estudio nos indica que los recursos didácticos digitales se caracterizan de los convencionales por las siguientes orientaciones:

- Necesitan, para ser utilizados, equipamiento informático.
- Son interactivos: el alumno recibe respuesta a sus acciones (mensajes de error, explicaciones extra, puntuaciones, diferentes itinerarios en función de su respuesta ...)

- Son multimedia Presentan la información en diferentes formatos: sonido, texto, vídeo, gráfico, animación... aprovechando todas las potencialidades del soporte electrónico.

- Se han diseñado de acuerdo a unos objetivos educativos, para desarrollar unos contenidos concretos (programación) y para ser utilizados con un tipo de alumnado (nivel, ciclo, área...).

- No son algo estático, ni lineal, sino que deben entenderse como proceso en el que interactúan diferentes agentes: desde el que elabora el recurso con su propia visión e intencionalidad hasta el usuario final, el alumno, que lo utiliza de acuerdo a su propia percepción y a sus necesidades. (p. 2-3)

Según esta concepción en las características de los recursos didácticos digitales, no son recursos didácticos digitales: una página web, un texto, una foto digital, un vídeo, pero son considerados como recursos didácticos digitales: una unidad didáctica interactiva, una actividad que se puede realizar en el ordenador, una animación sobre un fenómeno físico con la que el alumno puede interactuar.

Recursos didácticos digitales de vanguardia más utilizados en las aulas de clases.

Que recurso se apega a la vanguardia de la educación, por ello Zapata, (2012) nos menciona:

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. (p.1)

Todo recurso en la educación debe tener como cronograma, cubrir y lograr el aprendizaje en los discentes, desde su punto de diseño tienen que aportar con información y a la vez generar una autoevaluación en el estudiante.

Las instituciones educativas privadas y públicas han visto en la tecnología una gran herramienta de crear conocimiento por medio de la interacción, por ello en Ecuador se va veniendo adaptando recursos didácticos digitales con mayor frecuencia a nivel básico, bachillerato e incluso universitario, entre los más frecuentes están las siguientes:

- Presentaciones de diapositivas.- éstas brindan información resumidas acerca de cierto tema a exponerse, y facilitan al expositor y receptor ideas claras e ilustrativas sobre el tema que facilita el aprendizaje.

- Juegos Educativos.- son recursos didácticos digitales usados a nivel inicial en la educación donde el niño se adapte al aprendizaje por medio de la diversión, estos juegos son muy coloridos y sus movimientos o interacciones reflejan el aprendizaje.

- Guía Didácticas Digitales.- son recursos ejecutados desde un ordenador con el fin principal de presentar al estudiante cierta información que puede ser visualizada, escuchada, interactuada y evaluada.

- Plataformas MOODLE.- forma parte de Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, evaluaciones, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea.

Aprendizaje Significativo

Según la catedrática Sánchez, M. (2014) nos da su criterio sobre que conforma el aprendizaje significativo.

El Aprendizaje significativo se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central de proceso de enseñanza – aprendizaje, El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuir un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible. (p. 6)

Partiendo de la desintegración de Aprendizaje y por otra parte Significativo, son dos conceptualizaciones o hechos que al unirse tiene un efecto compuesto a nivel educativo, por este motivo analizaremos partiendo del aprendizaje desde su inicio y empleo, desde lo más remoto de la historia el aprendizaje siempre ha sido empleado por la humanidad, partiendo de una enseñanza de los antepasados, por observación de actos relevantes, por mejoras de errores y entre otros factores.

Pero en si el Aprendizaje no es más que la absorción de información que es captada de manera empírica o estudiada, obteniendo un conocimiento cada vez enriquecido de nueva información, pero todas las personas no aprenden de la misma forma o su capacidad de recepción no es la misma para todos, por ellos analizaremos desde la perspectiva de capacidad de retener la información en nuestra mente.

Aprendizaje por Memoria de trabajo. Es aquella memoria que presenta el sujeto y se caracteriza porque su capacidad de retención no capta y retiene mucha información lo cual su retentiva será a corto plazo lo cual tendrá poco manejo de información ya que su estructura cognitiva se limita y procesa el conocimiento de manera más lenta en conclusión tardara un poco más de lo normal para que asimile la información

Aprendizaje por Profundidad de procesamiento. Este tipo de aprendizaje se basa en la experiencia, cuanto más trabajamos un contenido, la información es captada por la memoria de manera inmediata; pero esto implica que aquel individuo con la información a tratar, cuanto más elaborado, trabajado y manipulado sea ese

aprendizaje, mayor facilidad para comprenderlo y su tiempo de respuesta para que sus neuronas asimilen lo aprendido será mucha más corta.

En definitiva, el aprendizaje parte en la percepción de las realidades observadas en la trayectoria de la vida, esta percepción consecutiva hará que se llegue a la reestructuración constante de las neuronas. Estas neuronas están especializadas en captar la información que a su vez puede ser gestos, palabras olores, tacto, sonidos, llegan a desarrollarse que formaran el esquema cognitivo del sujeto, pero al estar haciendo este proceso continuamente rompe consecutivamente estos esquemas para dar cabida a otras nuevas interpretaciones de realidades creando nuevos conocimientos.

Como Aprendemos, con el aprendizaje significativo.

En una relación del funcionamiento cerebral del individuo al retroalimentar el señor Donolo (2012) nos menciona que:

Los procesos de aprendizaje y la experiencia propiamente dicha van modelando el cerebro que se mantiene a través de incontables sinapsis; estos procesos son los encargados de que vayan desapareciendo las conexiones poco utilizadas y que tomen fuerza las que son más activas. Si bien las asociaciones entre neuronas se deciden, sobre todo, en los primeros quince años de vida, y hasta esa edad se va configurando el diagrama de las células nerviosas, las redes neuronales dispondrán todavía de cierta plasticidad. Las sinapsis habilitadas se refuerzan o se debilitan a través del desarrollo por medio de nuevos estímulos, vivencias, pensamientos y acciones; esto es lo que da lugar a un aprendizaje permanente. (p. 6)

Científicamente corroboraría que Mediante Las células nerviosas creamos el conocimiento, Esto es posible a través de las células encargadas de la percepción de estímulos, una vez captada o percataadas pasan posteriormente hacia el cerebro y los transforman en impulsos. Luego este estímulo es direccionado a través de los axones hacia las neuronas, para que una vez allí los estímulo sea reconocido y memorizado.

Aspectos que determinan el Aprendizaje

Atención

Siempre hemos escuchado “Para aprender hay que prestar atención”. Sin lugar a duda, tenemos una preferencial atención selectiva cuando preferimos ciertos estímulos a otros, quizá a muchos les gusta practicar a otros escuchar, a otros oler y muchas condiciones diferentes y los percibimos para después procesarlos.

De tal modo que la atención sobre una realidad o algo físico provoca la activación de aquellas estructuras de redes neuronales en el cerebro que luego se encargan del procesamiento de aquella realidad o de ese algo, para la vez haber convertido esos impulsos en estímulos y aquellos estímulos se convierten en conocimiento retenido en el cerebro y actualizado mediante la practica en la misma información.

Medio Ambiente

Este factor viene a referirse al lugar y a los elementos que rodean al estudiante, sin lugar a duda el lugar donde conlleva el conocimiento implica la forma de adquirir el mismo y la facilidad de asimilar. Por ejemplo un estudiante que resida en el campo tendría pocas posibilidades frente a la cierta tecnología avanzada ya sea por falta de proveedores o factor dinero a diferencia de otro que tenga acceso con facilidad a la tecnología.

Sin embargo, esta diferencia de lugar no es motivo para que uno sea más inteligente que el otro, resulta que por esta facilidad o deficiencia en la tecnología el estudiante desarrollará mejor ciertas habilidades según los hábitos y las prácticas que tenga, por ellos habrá en ocasiones que estudiantes de la ciudad interactúen con mayor destreza las herramientas tecnología y tendrá un margen de aceptación de la información más amplio por consecuencia de la práctica y la retentiva a la información.

Tipos de aprendizajes

Anteriormente hemos visto que los seres vivos perciben la información y aprenden de distintas formas, quiere decir que no hay un sistema de percepción estándar para todos y cada uno tiene su propio canal sensorial para recibir la información, pero no solo difiere de la forma que le llegue la información y la capte, sino que existen diferentes tipos de estudiantes por esta razón se adaptado diferentes tipos de aprendizaje que no implica a creencias pasadas, que se basaban en ciencia inciertas tales, que en la mañana es la hora perfecta para estudiar, que no tiene que hacer ruido ni escuchar música para estudiar, o quizá el hecho de comer dificulta estudiar.

Por ello lo más normal sería que no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para todo el mundo, para generalizar que tipo de aprendizaje se adapta cada persona se han sugerido ciertos tipos de aprendizajes que resuma y se adapte a las habilidades y destrezas de cada individuo así la información será retenida en sus neuronas y obteniendo como resultado el conocimiento adquirido.

- **Aprendizaje repetitivo o memorístico:** este tipo de aprendizaje se produce cuando el alumno memoriza parte o todo el contenidos de cierto tema, pero al memorizar sus neuronas no alcanzan a comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, y como resultado no encuentra significado a la esencia del contenido, esto lo observamos en estudiantes en previos a dar alguna prueba en las aulas de clases solo se memorizan un cuestionario previo y no llegan a comprender el porqué.

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje como se enuncia, el estudiante sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, al sujeto no le interesa saber cómo se produjo, ni de dónde

surge o él porque del conocimiento, por ello realiza el objetivo de un acto pero no aprende nada del mismo.

- Aprendizaje por descubrimiento: este tipo de aprendizaje el estudiante o el sujeto no recibe el material o los contenidos de forma pasiva, ósea previa capacitación o clase del docente; el descubre y relaciona los conceptos de manera empírica y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo, creando un único conocimiento.

- Aprendizaje significativo: en este tipo de aprendizaje muy novedoso y analizado por muchas personas, el estudiante relaciona sus conocimientos previos obtenidos en el salón de clase otorgados por el docente con los nuevos, dichas informaciones son tratadas y analizadas por la redes neuronales y crean un nuevo concepto de la materia pero esta vez adaptada a su comprensión, dotándolos así de coherencia con respecto a sus estructuras cognitivas.

Observamos que el tipo de aprendizaje significativo es más factible, ya que provoca al estudiante un ambiente de discusión mental al analizar las dos informaciones ingresadas, pero la comprensión y fácil asimilación de la misma crea un nuevo conocimiento que va ser propio en el sujeto, y desarrolla sus habilidades de comprensión de forma más rápida y lo aplica en cualquier ambiente de la vida.

Importancia del Aprendizaje Significativo en el aula de clases

En el trabajo investigativo de Solano, N. (2011) expresa que “El mismo sujeto construya sus conocimientos en la medida que va experimentando ciertas situaciones”, aquí está la esencia más importante que influye en la creación del aprendizaje significativo, el alumno debe seguir las condiciones tales como estar motivado para recibir la información, entender la información comparar con la ya adquirida, participar

activamente en la nueva construcción y finalmente aplicar el conocimiento adquirido.

En la aula de clases, las metodologías y estrategias tomadas por el docente tienen que estar orientadas a toda la población del aula, cabe indicar que el docente debe crear un ambiente motivador, dinámico, interactivo y muy amigable para que mediante la investigación, observación audición, debate o exposición se crean nuevas ideas, y el estudiante contribuya con el conocimiento personal y grupal.

Con un ambiente cómodo, acondicionado, participativo y colaborativo que brindan la aplicación de los recursos didácticos digitales para crear por medios de estos la motivación necesaria en el alumno, genera en él un autoestudio al retroalimentar sus conocimientos adquiridos y esto implica que en entorno educativo generara cambios positivos, retendrá captara y comprenda más efectivamente la información y así mejorar su rendimiento educativo en cualquier área de su nivel académico.

Fundamentaciones

Fundamentación Epistemológica

Con respecto a los fundamentos Epistemológicos podemos decir que son aquellas bases que dan cuenta de las condiciones de las cuales se ha producido el conocimiento en la persona que previo fue construido por otra persona para ser enseñado , Se encargan de establecer lineamientos coherentes sobre temas con respecto al estudio a plantearse.

La epistemología, además, provoca dos posiciones con respecto al conocimiento, la primera se basa en la empirista que dice que el conocimiento debe basarse en la experiencia, es decir, en lo que se ha aprendido durante la trayectoria de su vida, y una posición es la

racionalista, que sostiene que la fuente del conocimiento es la razón, no la experiencia.

Partiendo de las posiciones que tiene el individuo, cualesquiera que sean estas son las que estimulan a los estudiantes a una participación más activa en la construcción del conocimiento, como lo llevarían a cabo este objetivo, mediante la incentivación a la investigación a la autocrítica, hacer de la información, su motor de conocimiento mediante el análisis y la comprensión del tema a tratarse, esto influirá en el estudiante a que tenga estándares positivos para poder desarrollar de forma integral el conocimiento.

Cuando se analiza la información y se llega a resolver ciertas situaciones que son expresadas en el problema planteado, se fomenta el desarrollo de una manera amigable, entendible y agradable del aprendizaje colaborativo a través de actividades entre estudiantes y docentes, estamos fundamentando en la razón ya que el conocimiento anterior tiende a ser reemplazado por un nuevo conocimiento, ya sintetizado y comprensible.

Así podemos constatar en los estudios realizados por Sánchez,V. (2012) hace referencia a que el Pedagogo John Dewey en sus estudios menciona que:

El pensamiento no es un conglomerado de impresiones sensoriales, ni la fabricación de algo llamado “conciencia”, y mucho menos una manifestación de un “espíritu absoluto”, sino una función mediadora e instrumental que había evolucionado para servir los intereses de la supervivencia y el bienestar humanos. (p.7)

Nos indica entonces que nada viene de la nada, el más mínimo pensamiento tiene su inicio previo a una relación entre lo vivido y lo adquirido, mientras más piensas, mas soluciones puedes encontrar a un

problema llegando a ser el medio por donde el hombre tiene más posibilidades de sobrevivir.

De tal manera Jhon Dewey estaba convencido que solo es válido o verdadero aquello que conduce al éxito, mientras los actos del ser humano no sean encaminados a provocar cambios al entorno, estos actos generados por sus conocimientos no eran válidos, ya que no cumplían con el propósito de otorgar algún resultado valido, servible, que el intelecto dado al hombre no da tregua para usarlo en perder tiempo conociendo el porqué de aquello o probar posibles verdades, sino que debe ser siempre orientado siempre a lo real, a lo útil, en resumidas cuentas podemos decir que todo conocimiento es practico si sirve para un objetivo o algo, siempre y cuando este algo sea realizable.

He aquí la orientación del presente trabajo investigativo, el principal objetivo es el de orientar al estudiante a que por medio de la práctica y con la comparación de sus ideas ya establecidas sobre cierto tema, sean deducidas y encaminadas a una verdad absoluta que sería el conocimiento comprensible del tema, y enfascado a tener una verdadero servicio sería el de mejorar su aprendizaje significativo, con la autoeducación o retroalimentación de la materia educativa que se emplee el auto proceso.

Fundamentación Psicológica

Prado, (2012) menciona que pensaba Ausubel sobre construir el conocimiento:

Los conocimientos no se encuentran ubicados arbitrariamente en el intelecto humano. En la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí. Cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación. (p. 1)

Partiendo del estudio de los procesos mediante los cuales se transforma, elabora, recupera y utiliza la información del mundo que el sujeto obtiene en su trayectoria de vida, sea estos inicios, adolescencia, madurez y vejez. Existen Psicólogos que definen el paradigma cognitivo como la actividad mental que se produce a través de representaciones en forma similar al punto de vista; es decir la información es representada por varias formas, según el individuo la quiera adquirir sin importar el lugar donde se origine.

Ausubel diferencia dos tipos de aprendizajes que pueden ocurrir en el salón de clases, El que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento. El relativo a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura de conocimientos o estructura cognitiva del educando, por lo cual rechaza la teoría Piagetiana que indica que solo es entendible lo que se descubre y lo adquirido no crea conocimiento, su fuente de estudio se basó en que también se puede crear conocimiento con lo que se recibe.

En un estudio realizado por Ulises,T. (2011) en la cual indica que Ausubel basa su teoría en “El individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creara una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje”

Cabe recalcar que al referirnos al aprendizaje significativo no se trata simplemente de que hay una conexión de información donde la anterior se descarta por una nueva adquirirse, ya que esto sería simplemente un aprendizaje mecánico donde el estudiante solo incorpora información de forma repetitiva hasta que sus neuronas entablen relación con la información, por lo contrario el aprendizaje significativo involucra mucho más allá de lo mecánico, este aprendizaje modifica la estructura cognitiva

del individuo y la evoluciona a la nueva información pero reduciendo la ineficiencia comprensiva en el estudiante o en la persona que lo aplique.

“Un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe”. Para que el aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones en el proceso. En primer lugar, el material de aprendizaje o la fuente de estudio aprender debe poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; en segundo lugar que el material resulte potencialmente significativo para el alumno, es decir, que éste posea en su estructura de conocimiento ideas incluseras con las que pueda relacionarse el material.

Para lograr el aprendizaje de un nuevo concepto, según Ausubel, es necesario tender un puente cognitivo entre ese nuevo concepto y alguna idea de carácter más general ya presente en la mente del alumno. Este puente cognitivo recibe el nombre de organizador previo y consistiría en una o varias ideas generales que se presentan antes que los materiales de aprendizaje propiamente dichos con el fin de facilitar su asimilación.

Fundamentación Sociológica

El presente proyecto tiene relación con la sociedad porque se toma como referencia el comportamiento sistemático de relacionarse ya que la mayoría de las personas nacen, se desarrollan y mueren en ciertas organizaciones, se enmarcan en un proceso de crecimiento, educarse, capacitarse, perfeccionarse, laboran e incluso llegan a su etapa de descanso, los estudiantes pasan gran parte del tiempo adquiriendo conocimiento, de forma empírica, por juegos en realidad adaptado a capa época; además, las organizaciones más poderosas e importantes es el gobierno o estado de cada nación, el hombre durante el transcurso de su vida es formado, educado, castigado y recompensado.

Así nos menciona Guevedo, E. (2014) considerando la teoría de Bourdieu “sistema educativo es reproducir no sólo la estructura económica y social, sino también la cultura, e incluso autor reproducir la propia institución escolar”, el estudiar o tener conocimientos sobre temas relevantes no solo debe influir en la obtención de riqueza poder o permitir entrar a las grandes elite sociales, va mucho más allá la educación mira hacia dejar huellas de quienes somos, marcar una propia cultura o rescatarla en caso de tentar a distinguirse, e incluso la educación ante lo social dentro de la institución, apoya al cambio de época, a la adaptación a las nuevas tendencias y al cumplimiento de las mismas para mejorar la calidad de la educación a impartir .

En el libro del sociólogo Bourdieu, (1925) “Los estudiantes de clases cultas son lo mejor (o los menos mal) preparados para adaptarse a un sistema de exigencias difusas e implícitas, porque poseen, implícitamente, los medios de satisfacerlas” (p. 109). En su libro este sociólogo enfatiza las clases burguesas imponentes del principio del siglo XX que asumía, que tan solo podría educarse los de posibilidades, pero en su trabajo demuestra que tan solo la oportunidad económica hacia que el estudiante de clase alta lo lleva a la facilidad de obtener el material eficiente mas no a construir sociedades equitativas, solo buscaban su poderío.

Considerando que la educación es la base de una buena sociedad, debemos apuntar a que dichas bases se solidifiquen de tal manera que sean difíciles de reemplazarlas, si la educación tiene una tendencia a ser mejorada cada día implementando medio tecnológicos que busquen la comodidad del discente, que se sienta conectado a su mundo.

Eso daría como resultado un alumno comprometido a crear conocimiento y reconstruir el conocimiento obtenido en el salón de clases por una comprendido en su realidad cognitiva, mediante el aprendizaje

significativo el estudiante discernirá el bien del mal para crear un nuevo concepto del mundo a descubrir.

También trata Bourdieu, (1925) “un aspecto concreto del capital cultural a tener en cuenta en su relación con el rendimiento escolar es el lenguaje utilizado por los estudiantes”, aquí menciona que el docente debe adaptarse al cambio de época y a su vez se está adaptando al diario vivir del estudiante, que la cultura por auto educarse se la debe inculcar de tal manera que sea aceptada por el estudiante y así este podrá hacer de ella una herramienta interesante para la adquisición de conocimiento en su vida diaria, logrando en el estudiante un crecimiento en su aprendizaje, y al comparar cognitivamente sus adquisiciones intelectuales, se está induciendo a una excelente calidad en el aprendizaje significativo.

Fundamentación Pedagógica

La educación como todo organismo estructurado ha tenido evoluciones durante el tiempo, se refleja varias tendencias ideológicas como pedagógicas que han tenido resultados esperados durante su ejecución con relación a su época de enfoque, uno de las corrientes pedagógicas que ha pasado la educación es el conductismo, que por cambios de época y con bases científicas se ha ido mudando al constructivismo, aunque algunos asimilan que el cambio ha sido total al constructivismo, otros pedagogos afirman que parte de la educación sigue manteniendo esta corriente que en su tiempo dio sus frutos. Así manifiesta Vigotsky, (2013) en su enunciado:

El papel de los adultos o de los compañeros más avanzados es el de apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor, en el paso previo a que él pueda ser capaz de dominar esas facetas, habiendo interiorizado las estructuras conductuales y cognoscitivas que la actividad exige. (p. 2)

Según el psicólogo Vygotsky aduce que las personas superiores en capacidad intelectual o de mayor edad, inducirán a los demás a que sean capaces de desarrollar habilidades conductuales positivas para auto

gestionarse en sus decisiones y así tener capacidades de resolución en el futuro.

Se dice que en la actual época estamos viviendo un cambio de paradigma, pero al referirnos en cambios de la educación, cual es paradigma actual, sin lugar a duda estamos dirigiéndonos a la transformación de la manera o formas de concebir la realidad, ósea la manera de concebir la educación en las aulas de clases y fuera de ellas, en cómo construir el conocimiento desde el pilar de la autoeducación.

Entonces, según el constructivismo el estudiante adquiere conocimiento en la práctica y siendo enrutador al saber, con la experiencia personal, por lo que aprende haciendo; conoce en la medida en que construye la realidad objeto de su conocimiento, eso quiere decir que el discente aprende pensando.

Así nos afirma la pedagoga Tapia,S. (2010) “El conductismo se refiere únicamente a lo que se ve, al cuerpo y sus reacciones externas; el constructivismo rescata la mente de ese hombre olvidándose del aspecto externo”, resumidas cuentas ambas posiciones se refieren a un estudiante abstracto, la educación tradicional trataba en conducir al estudiante al saber mediante lo generado únicamente por el docente, ahora se le permite compara lo inculcado por el docente con lo investigado o analizado y desde su punto de vista sin salir de la conceptualización original, crear su propio conocimiento.

El constructivismo es hoy, un modelo pedagógico basado en la apropiación personal de los conceptos, los vuelven propios por parte de los estudiantes a partir del contexto, propósito y participación activa en su propia construcción conceptual. Estos nos define que las experiencias adquiridas en la trayectoria de la vida ejercen la función importante de inducir a los estudiantes con situaciones problemáticas reales y

desafiantes que producen conflictos connotados y alta motivación para buscar soluciones.

Samuel, P (2011) menciona que Ausubel “Habla del aprendizaje significativo para la persona que aprende y lo compara con la relación que existe entre el conocimiento nuevo y lo que posee el alumno”; según este enunciado de este psicólogo, no es muy relevante el producto final que comporta el alumno, sino el proceso que establecido para que haya conducido a determinada respuesta

De igual manera Perez, S. (2011) en su estudio trata sobre “la Teoría de la Asimilación de Ausubel, tras sus investigaciones, proponen que el conocimiento se almacena jerárquicamente en forma de red (cognitivismo), derivando de este principio instrumentos tales como los Mapas Conceptuales de Novak y la Uve Heurística de Gowin, como una forma de indagar y ayudar al alumno en la construcción del conocimiento”, eso depende de la capacidad de asimilación de cada estudiante para poder retener la información, aquello no es congruente para todos los estudiantes algunos asimilan de una forma y otros se les hace más fácil lo otro. Así nos menciona Vygotsky,(2014) en sus análisis, que:

La influencia de los contextos sociales y culturales en la apropiación del conocimiento y pone gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las actividades mentales de los estudiantes se desarrollan “naturalmente”, a través de varias rutas de descubrimientos: la construcción de significados, los instrumentos para el desarrollo cognitivo y la zona de desarrollo próximo.

El autor menciona que cada estudiante tiene la capacidad de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo visualizando desde el punto de vista educativo y del buen vivir, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con ayuda y guiados de un adulto o de compañeros con mayor capacidad comprensora.

Fundamentación Tecnológica

La migración de la educación a la sociedad, son acciones impredecibles, así nos menciona, Solano M. (2013) en el libro Las nuevas tecnologías en la familia y la educación: retos y riesgos de una realidad inevitable:

En las modernas sociedades globalizadas, los mass-media, internet o redes sociales se han convertido en agentes de educación directos de la ciudadanía. Analizar sus efectos, sus formas y sus alcances éticos y culturales, resulta una necesidad imprescindible, Estamos viviendo un cambio de época, la comunicación humana, el trabajo y la cultura se desarrollan a través de la tecnología cada vez más potentes y flexibles, lo local se mezcla con lo globalizado y el tiempo se acelera. (p. 50)

Nos da a conocer que el aprendizaje significativo es un elemento de la educación que debe ir de la mano con el cambio y adaptación a la era virtual o época digital, los cuales las TIC Tecnologías de Información y Comunicación toman cada día más campo en el diario vivir de cada individuo, aunque comenzó con un decir “Si no estás conectado, no estás en nada”, El personal docente de hoy debe permanecer en una constante actualización de conocimientos y competencias durante toda su carrera, debido a que la educación pareciera estar en proceso de una transformación radical, como consecuencia de la incorporación de las TIC en el ámbito educativo.

El cambio de paradigma adoptado para cambiar la enseñanza tradicional a otra tecno-educativa es más complejo de lo que parece. Deja atrás la idea del profesor como impartidor de enseñanza sin asumir un aprendizaje de sus estudiantes, para acercarse a la idea del docente facilitador del proceso enseñanza - aprendizaje de sus estudiantes, convirtiéndolos en los protagonistas de dicho proceso.

Así nos afirma la UNESCO, (2015),” Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el

aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes”, en su entorno universal, la UNESCO hace referencia que las TIC puede abarcar todas las áreas de la educación, desde el punto de vista administrativo, control, gestión, educación, comunicación, entre otros aspectos, con el fin de mejorar el proceso, con respecto a la educación, un mejor proceso educativo con resultados de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje

La Tecnología ha conseguido, por su propia cuenta un amplio impacto en la organización de la educación, en la estructura social y cultural de las sociedades y en las formas de trabajos acogidas por las organizaciones sociales. En su evolución han recibido varias denominaciones. Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) es actualmente, la más acogida y lo será también en la presente investigación.

Se está originando unos nuevos progresos avanzando y aumentando intensamente, no sólo la cabida productiva, sino también la aptitud de la mente humana. Si en la etapa de la Revolución Industrial lo más fundamental eran los recursos como el hierro, petróleo, ahora el componente caracterizador son los conocimientos y los procesos cognitivos. Existe hoy una fuerte alianza entre el avance tecnológico y una mayor exigencia del conocimiento al que se considera la fuente de valor y de crecimiento de la sociedad y el futuro.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), además de su magnitud y visibilidad en la educación, así como en la generación de una ventana virtual para construir el conocimiento, no es la particularidad más importante del cambio en el proceso de la enseñanza. Lo más considerable es la de modificar los procesos de la educación, sus valores y su objetivo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son suma importancia, en el aprendizaje significativo llevándola al proceso de la retroalimentación primordialmente porque nos va a permitir la creación de nuevas cosas y no porque proporcionan a que mejoremos las cosas anticuadas. Por lo consiguiente, el primordial reto que debemos cambiar no está en la tecnología, sino en la utilización que hacemos de esta.

En esta situación es ineludible que las instituciones educativas así como los docentes modifiquen los métodos de organizar los procesos de llegar con la enseñanza al discente, así como en el control del rendimiento adquirido, de ahí la importancia de incluir la tecnología en la educación para poder realizar el uso de esta en favor y en busca de la mejora de la calidad educativa, involucrando a toda la comunidad educativa para fortalecer esta debilidad, ayudando al sistema educativo mejorar con la implementación de la tecnología al realizar las gestiones académicas.

Fundamentación Legal

El Presente estudio de investigación tiene una Fundamentación Legal basándose en los siguientes reglamentos:

- La Constitución de la República del Ecuador
- Ley Orgánica de Educación Intercultural
- Ley Orgánica de Educación Superior

Constitución de la República del Ecuador

Título VII - Régimen del Buen Vivir

Capítulo Primero Inclusión y Equidad - Sección Primera Educación.

.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado

8.-Incorporar las tecnologías de la información y la educación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Esto nos da a conocer que la constitución del Ecuador se refiera a que es un derecho la implementación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje y en todas las actividades que sean productivas hacia la sociedad.

Este artículo se refiere a que el docente debe implementar la tecnología en la educación así como también al gestionar sus actividades académicas, involucrando la productividad hacia la comunidad educativa.

Art.- 350.- El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; las construcciones de soluciones para los problemas del país en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Sección Octava Ciencia, Tecnología, innovación y saberes ancestrales.

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 (Ecuador C. d., 2011).

Capítulo Segundo

Derecho Del Buen Vivir

Sección Tercera: Comunicación E Información.

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una Comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

2. El Acceso universal a las Tecnologías de la Información y Comunicación.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación y al efecto:

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las Tecnologías de la Información y Comunicación, en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general y con responsabilidad ulterior.

Art. 19.- La Ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

Régimen Del Buen Vivir
Sección Octava
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. 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 Kausay.
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 concursales. Las organizaciones

que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

Ley Orgánica de Educación Institucional (LOEI)

De los Principios Generales

Capítulo Único

Del Ámbito, Principios y Fines

h. Interaprendizaje y Multiaprendizaje.- Se considera al Interaprendizaje y Multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

n. Comunidad de Aprendizaje.- La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, considerada como espacios de diálogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes;

p. Corresponsabilidad.- La educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de las niñas, estudiantes y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad, que se orientarán por los principios de esta ley;

u. Investigación, Construcción y Desarrollo Permanente de Conocimientos.- Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

o. La promoción de la formación cívica y ciudadana de una sociedad que aprende, educa y participa permanentemente en el desarrollo nacional;

p. El desarrollo de procesos escolarizados, no escolarizados, formales, no formales y especiales;

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico; y,

u. La proyección de enlaces críticos y conexiones articuladas y analíticas con el conocimiento mundial para una correcta y positiva inserción en los procesos planetarios de creación y utilización de saberes.

Art.- 6 Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta ley.

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

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

Según el Plan Nacional del Buen Vivir en el objetivo segundo, políticas para el buen vivir en su numeral 2.7 menciona lo siguiente:

“Promover el acceso a la información y a las nuevas tecnologías de la información y comunicación para incorporar a la población a la sociedad de la información y fortalecer el ejercicio a la ciudadanía”

Capítulo Segundo

De La Autoridad Educativa Nacional

Art. 22.- Competencias de la Autoridad Educativa Nacional.- La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las Políticas Nacionales del Sector, Estándares de Calidad y Gestión Educativa así como la política para el desarrollo del

talento humano del Sistema Educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes.

Las atribuciones y deberes de la Autoridad Educativa Nacional son las siguientes:

i. Requerir los recursos necesarios para garantizar la provisión del talento humano, recursos materiales, financieros y tecnológicos necesarios para implementar los planes educativos

Términos Relevantes

Aprendizaje: Es la absorción de información que es captada de manera experimental o experimentada, obteniendo un conocimiento cada vez enriquecido de nueva información.

Comunidad Educativa: Se llama comunidad educativa al conjunto de personas que conforman parte, intervienen y son afectadas por el ámbito educativo.

Constructivismo: Es un reglamentario académica con la necesidad de solucionar contextos confusas de las teorías de enseñanza aprendizaje para los educandos.

Estructura Cognitiva: Es el conjunto de percepciones y opiniones que una persona posee sobre un definitivo campo de conocimientos, precisamente como la representación en la que los tiene establecidos.

Gestión Académica: Conjunto de Procesos organizados para obtener un control minucioso acerca del rendimiento académico de los estudiantes.

Gestión Docente: Es el proceso metodológico la cual trata del seguimiento a la formación académica del estudiante aplicando procesos académicos para mejorar el rendimiento académico.

Guía Didáctica Digitales: Estos son recursos ejecutados desde una computadora con el fin principal de presentar al educando cierta información que puede ser visualizada, escuchada, interactuada y evaluada.

Gestos Multitáctiles: Se la conoce como a la práctica persona computador consiste en la pantalla táctil o touchpad el cual reconoce de manera simultánea varios puntos de contacto.

Herramientas Tecnológicas: Son los software las cuales son implementadas para un sin número de funciones, están especialmente creadas para ayudar en las labores e intercambio de información y conocimiento.

Learning Management System: Es una Aplicación la cual es instalada en un servidor web la cual es empleada para que se administre, distribuya y controle las actividades de formación o aprendizaje electrónico de cualquier institución educativa.

M-Learning: Es el aprendizaje electrónico móvil que se refiere a una metodología de enseñanza – aprendizaje mediante el uso de dispositivos móviles con conectividad a internet.

Multiplataforma: Son atributos de programas de cómputo la cual pueden interesarse y ejecutarse en diversos sistemas operativos.

Mass-media: Son los medios de comunicación recibidos simultáneamente por una gran audiencia, equivalente al concepto

sociológico de masas o al concepto comunicativo del público, los gestores de esta comunicación son la radio, televisión, cine.

Plataforma Moodle: Es una plataforma o software de aprendizaje a distancia para ayudar a los educadores a crear grupos en línea utilizando para la parte educativa como un apoyo virtual.

Rendimiento Académico: Es el resultado del conocimiento adquirido plasmado en resultados, sean positivos o negativos.

Recurso didáctico: Los recursos didácticos son medios físicos, visuales y auditivos que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera práctica.

Sistema Operativo: Es el conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de un ordenador o dispositivo y dan paso al funcionamiento de otros programas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADO

Diseño Metodológico

El presente proyecto de investigación está sujeto a la recopilación de datos e información donde se puede constatar que las dos variables tienen una estrecha relación, en el diseño metodológico se debe considerar la forma de la obtención de la información partiremos de Qué es la Metodología, citando Estrellita Rojas (2012) indica que: “La metodología o también considerado Marco metodológico representan la manera de organizar el proceso de la investigación, es la forma de cómo se recopila la información. Se debe detallar las partes que conforman el diseño” (p.119).

El presente proyecto investigativo, según su producto a obtenerse esta desarrollado de tipo aplicada, esto debido a que se basa en teorías que apoyan el uso de recursos didácticos digitales para el fortalecimiento en el proceso del aprendizaje significativo, en las unidades educativas.

Según su objetivo enfocado al conocimiento general, esta investigación es de tipo descriptiva porque relatamos cómo se presenta el contexto de estudio las causas y efectos en la descripción del problema, por lo que se planteó el uso de recursos didácticos digitales para de esta manera corregir y fortalecer el aprendizaje significativo en las aulas de clases.

Tipos de investigación

Descriptiva

Según su objetivo enfocado al conocimiento general, esta investigación es de tipo descriptiva porque relatamos cómo se presenta el contexto de estudio las causas y efectos en la descripción del problema, por lo que se

planteó el uso de una guía didáctica educativa para de esta manera corregir y fortalecer la calidad del aprendizaje significativo en las aulas de clases. Según el autor Arias, F. (2012) define:

La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p.24)

Se considera la recopilación de la información acerca de un fenómeno o proceso, para describir sus implicaciones, sin profundizar el porqué del origen o causa de la situación real y características fundamentales dando una interpretación correcta a la problemática; ubicando el déficit en la calidad del aprendizaje significativo

Mediante este tipo de análisis obtendremos información amplia sobre la problemática a tratarse.

Exploratoria

Es viable este tipo de investigación siempre y cuando no hallan estudios sobre el mismo tema o cuando nuestra preparación acerca del tema es confusa e insegura en primera instancia se necesita estudiar y analizar el proceso utilizando para ello la investigación exploratoria.

Según el autor Arias, F. (2012), define que: “La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos” (p.22).

Se pudo realizar una exploración en el sitio y mediante las indagaciones, descubrimientos se logró recabar la suficiente información a través de las autoridades, personal docente y estudiantes, obteniendo un resultado del estudio por medio de cuestionarios y a la vez desarrollar la hipótesis de la problemática.

Por ello este tipo de investigación nos ayuda a darnos cuenta a un nivel ligero las consecuencias de la poca calidad del aprendizaje significativo, que se presenta en la institución partiendo de aquello buscar soluciones viables que beneficie a los estudiantes y docentes.

Explicativa

En este tipo de investigación se indaga que está ocurriendo, se orienta y es la encargada de la determinación de las causas y de los efectos y esto lo hace mediante la hipótesis. Según el autor Arias, F. (2012), define que:

La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos. (p.26)

El porqué de las cosas o hechos, son la base de este tipo de investigación, mediante la comparación de las causas y los efectos que originan los mismos y de ahí se parte para la obtención de las posibles hipótesis que para luego ser presentadas como posibles soluciones.

Se tomó en cuenta este tipo de investigación para determinar porque los estudiantes presentan falencias en la calidad del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura tomando en cuenta la desactualización de las tecnologías dentro de la institución educativa y así encontrar las causas del problema y lograr una solución a la interrogante planteada.

Población y Muestra

Población

Una población es el conjunto de personas a las cuales se obtendrá la

información pertinente a la investigación, las cuales se efectúan sobre una característica común de un grupo de seres o conjunto de objetos para cuantificar el estudio del proyecto investigativo de una entidad es necesario tener la totalidad de la población o porción de población que participa. Tamayo (2012) señala que:

La población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación. (p.1)

Dentro del proceso investigativo, la parte principal donde se determina el impacto que tendrá el proyecto en la institución en cuestión de estudio. Se puede interpretar también que la población es la comunidad, donde se obtendrá la muestra para un determinado grupo de personas.

Tabla N° 1

Población

N°	Informantes	Población	Porcentaje %
1	Directivo	1	2%
2	Docente	2	3%
3	Estudiantes	65	95%
	Total	68	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty.

En la presente tabla tenemos la población de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", del presente año 2015-2016, contando con una frecuencia de 1 Directivo, 2 Docentes y 65 estudiantes, presentando una frecuencia total de 68 personas.

Muestra

La muestra, es una porción de la población escogida de manera empírica o por medio de selección cuantitativa, Citando a Hernández, Fernández, & Baptista (2010) afirman que: “Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p.75).

La muestra es una porción o parte de la población, con la que se va a trabajar una determinada serie preguntas a los encuestados, donde colaborarán por medio de sus respuestas la realidad de la situación del plantel o institución.

Las muestras no probabilísticas

En este proyecto investigativo definimos a la población como finita, por la cantidad de personas a encuestar no superan las 100 personas se ha decidido tomar a 2 docentes, 1 Directivo de la Institución y los 65 estudiantes de octavo grado de básica respectivamente en el periodo 2015 – 2016 de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, Ubicado en la Parroquia Febres Cordero provincia del Guayas.

Tabla N° 2

Muestra

Nº	Informantes	Población	Porcentaje %
1	Directivo	1	2%
2	Docente	2	3%
3	Estudiantes	65	95%
	Total	68	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

En la presente tabla tenemos la muestra de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, del presente año 2015-2016, contando con una frecuencia de 1 Directivos, 2 Docentes y 65 estudiantes, presentando una frecuencia total de 68 personas.

Tabla N° 3

Matriz de operacionalización de variable

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
RECURSOS DIDACTICOS DIGITALES	Definición de los recursos didácticos digitales.	Concepto de los recursos didácticos.
		Importancia de los recursos didácticos.
		Funciones de los recursos didácticos.
	Tipología de los recursos didácticos	Características de los recursos didácticos.
		Clasificación de los recursos didácticos.
		Uso de las TIC en el aula de clases.
		Recursos didácticos digitales de vanguardia más utilizados en las aulas de clases.
	CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Descripción de la calidad del aprendizaje significativo
Como Aprendemos, con el aprendizaje significativo.		
Aspectos que determinan el aprendizaje.		
Tipos de aprendizaje significativo		Aprendizaje Repetitivo
		Aprendizaje Por Recepción De Información
		Aprendizaje Por Descubrimiento
		Aprendizaje significativo
		Importancia del Aprendizaje Significativo en el aula de clases.

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Métodos de Investigación

El presente trabajo de investigación está dentro del paradigma cualitativo y los métodos de investigación presentada emperico, estadísticos, teóricos deductiva, inductivo y comparativo mediante el análisis metodológicos enmarcados anteriormente, se logra una mayor comprensión en el estudio en el entorno educativo.

Método empírico

Para el presente proyecto, la recolección de datos informativos tuvimos la necesidad de aplicar la observación de manera minuciosa en los actores, y así identificar y seleccionar la problemática que incide el uso de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación Básica de La Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, de lo cual a 2 docentes y 65 estudiantes opinaban que era viable la interacción por la vía digital y sumada a la observación de que los padres y docentes disponían de los dispositivos electrónicos necesarios para hacerlo.

Esta técnica fue utilizada para empezar a recolectar datos de estudio, de todo lo obtenido se guardó y se procesó todas las opiniones relevantes, que posteriormente se utilizó para un análisis riguroso de las necesidades que podrían tener los docentes y alumnos al momento de dar seguimiento a la creación del aprendizaje significativo y a su vez mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

Método teórico

Para la siguiente investigación en este proyecto se procedió aplicar el método cuantitativo, o también conocido como empírico analítico, debido a que se basa en los números para investigar, analizando y comprobando la información adquirida mediante las encuestas y entrevistas realizadas de la investigación de las dos variables a docentes y Alumnos, para validar la integridad de la información recopilada acerca de los recursos

didácticos digitales y sobre la calidad del aprendizaje significativo, los cuales esos datos fueron comprobados de manera estadística tomando estos valores cuantificables como porcentajes, llevando como resultado a muestras numéricas y medición de los mismos.

Método inductivo

Para la constitución de este trabajo se utilizó este método que ayuda a medir las probabilidades de los argumentos planteados en cada teoría y estadísticas; para así llegar a comprobar a partir de los hechos generalmente hasta consolidar así a nuestro tema en específico y obtener así una conclusión acorde a la problemática planteada en los estudiantes de octavo de educación general básica. Ramón, R. (2010) sostiene que:

El método inductivo para construir ciencias se debe proceder a base de experimentación, con el fin de observar las causas de los fenómenos, y poder comprender los procesos de la naturaleza y sociedad. Para interpretarla, primero hay que ser dócil a ella.
(p.24)

El autor Ramón, R. menciona lo relevante de este método que permite adquirir la información con un proceso que consiste en informes, teorías y muchas más desde lo más general de nuestro temas hasta llegar a nuestro tema específico, así pudiendo discernir la información abundante que recopilemos para nuestro fin específico para completar nuestro trabajo investigativo.

El método inductivo en esta proyecto se investigó los problemas individuales donde pudimos llegar al problema general de los estudiantes del octavo año de educación básica, esto ayudo luego a buscar una mejor solución a los problemas expuestos y tener una resolución nata a la deficiente calidad de desempeño académica que se nos muestra en la institución.

También se utilizó el método inductivo – deductivo, partiendo de un minucioso observación al proceso de aprendizaje significativo y las escasas formas comunicativas por parte de los docentes reflejándose dicha información en las entrevistas planteadas.

Método Deductivo

El método deductivo permite de un todo a un unitario, a partir desde la información general para luego utilizarlo en casos individuales, para esto se debe reconocer las ideas que encierran todos los contenidos categóricos de la dificultad de estudio teniendo en cuenta las hipótesis durante el avance de la indagación dado a que proporciona para constituir conclusiones y recomendaciones para la investigación. Sánchez (2012) manifiesta que:

Es el camino lógico para buscar la solución a los problemas que nos planteamos. Consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y en comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquellas. (p. 60)

Sánchez define el método deductivo al camino para alcanzar los resultados deseados mediante hipótesis que se plantea ante una posible solución a la investigación usando las técnicas de instrumento de investigación y demostrando siempre que las deducciones que se obtiene ayuden en el proceso del proyecto.

El método deductivo es de gran ayuda porque nos permite por medio de la hipótesis llegar de uno de los problemas generales de la institución donde se pudo llegar a los individuales en este caso al docente y a los alumnos en donde nos encontramos de una manera general una calidad de desempeño académico deficiente a la cual por medio de este lograremos encontrar una vía que nos ayude a la mejora académica de los estudiantes.

El método deductivo fue de gran ayuda porque permite por medio de hipótesis llegar de uno de los problemas generales de la institución donde se pudo llegar a los individuales en este caso al docente a los alumnos.

Método Analítico

Mediante la aplicación del método Analítico se procede descomponiendo los compuestos reales, o problemas palpables, en sus partes o elementos simples que derivan el porqué de la situación. Según Yenifer, (2013) en un documento digital menciona que: “el método analítico se refiere al análisis de las cosas o de los fenómenos de manera que se descompone en partes y se estudia minuciosamente su totalidad. Por lo tanto comienza por un todo y lo revista parte por parte”

Direccionándonos a la esencia de este tipo de método, el problema en su totalidad se descompone en sus posibles causales o micro problemas y son analizados de manera separados. Pero siempre llegando a una solución directa a la problematización.

El método Analítico fue de gran ayuda porque permite por medio de la descomposición de los problemas llegar con los agentes que afectan con mayor potencial a la problemática de estudio en la institución donde se pudo llegar a los individuales en este caso al docente a los alumnos.

Método Sintético

El método sintético, como su nombre nos indica, permite recopilar partes de algo y formar un todo, a partir desde la información individual para luego reagruparlo y formar un solo cuerpo, se recopila todas las dificultades de estudio teniendo en cuenta las hipótesis durante el avance de la indagación, dado a que proporciona información necesario para proponer la propuesta de solución para la investigación. Desde el punto de vista de Brainly, (2012), nos indica que: “El juicio sintético, por lo contrario, consiste en unir sistemáticamente los elementos heterogéneos

de un fenómeno con el fin de reencontrar la individualidad de la cosa observada. La síntesis significa la actividad unificante de las partes dispersas de un fenómeno”.

Nos menciona que se parte de los pequeños causales que van originando la problemática de estudio y ello lleva a un análisis posible general de la situación y buscaría una resolución parcial a cada atribuyente de las causas.

El método sintético en esta proyecto se investigó minuciosamente cada uno de los posibles agentes que alteraban la problemática y pudimos llegar al problema general de los estudiantes del octavo año de educación básica, esto a que cuando se plantee una posible solución, esta valla llenando cada situación individual y tener una resolución certera a la deficiente calidad de desempeño académica en la institución.

Método Estadístico

En el presente proyecto la información estará sujeta a simplificación interpretación y proyección de diversos resultados numéricos o balances logrados, para poder partir y llegar a una óptima comprensión de los antecedentes mediante este trabajo investigativo. Gonzáles, E. (2010) define que:

El conjunto de los métodos estadísticos que se utilizan para medir las características de la información, para resumir los valores individuales y para analizar los datos a fin de extenderles el máximo de información, es lo que se llama métodos estadísticos.
(p.2)

Lo que menciona el autor que el método estadístico ilustra y que está basado en índices estadísticos que existan mediante diferentes tipos de encuestas e investigación que dan como resultado una estadística determinada para que así se consuma la información recopilada con un balance o índice verificado y correcto para una comprensión veraz.

Por medio de este lograremos obtener la información necesaria con un margen muy elevado de veracidad con la cual podremos determinar a qué se debe la deficiente calidad de desempeño académico en los estudiantes de la institución y ver de qué manera podremos alcanzar una solución que beneficie a los individuos y la institución.

Método Comparativo

Este procedimiento es esencial en toda investigación ya que mediante la comparación con posibles trabajos similares, nos permite realizar una comparación sistemática de casos de análisis que las aplicamos con fines empírica y así poder llegar a una posible hipótesis y visualizamos el trabajo a realizarse, relacionando diferentes teorías y estadísticas. Según Sartori, G. (2010) señala que:

Coinciden en que la utilización del método comparativo nos permite comprender cosas desconocidas a partir de las conocidas, explicarlas e interpretarla, señalar conocimientos nuevos o resaltar lo peculiar de los ya conocidos, así como sistematizar la información enfatizando las diferencias sin embargo para aplicar el método comparativo es necesario que exista un objetivo específicos, de otra manera no existe como tal. (p.3)

Basándose en lo mencionado por Sartori este método ayuda a comparar desde lo ya conocido y poder comprender lo desconocido resaltando así, una noción propia de nosotros de la comparación de diversos objetos o individuos, asociándolos y comprendiéndolos de una manera más específica por medio de la observación y análisis detallado.

Mediante este obtendremos así diferentes visiones de nuestros objetivos logrando de ellos la información necesaria para nuestra investigación de una manera sencilla y eficaz; permitiéndonos visualizar y analizar de mejor manera la deficiente calidad de desempeño académico,

en este método podemos recalcar la ayuda por medio de la hipótesis para llegar a un consenso de la problemática dando así que logremos tener a una propuesta beneficiosa tanto para el docente como para los estudiantes.

Técnicas e instrumentos de investigación

Los instrumentos de la investigación se la utilizan para recopilar la información necesaria para poder tener datos reales de comparación y verificar si el objeto de estudio es viable y así estar seguro en los objetivos propuestos. Según Viñals, F. (2010) sostiene que:

Los instrumentos de evaluación son formatos de que poseen características propias. Sirven para recoger la información que se requiere en función de las características de las variables que se pretende evaluar y de las condiciones en que habrá de aplicarse. Contenido general Conceptos Instrumentos de Evaluación. (p.10)

En general es una herramienta física, visual o auditiva destinada a documentar los pensamientos de los actores de la investigación con respecto al tema en estudio, de esta información recopilada podemos analizar y crear soluciones para la factibilidad del proyecto en estudio.

La encuesta

Es un documento en el caso del proyecto en estudio, un documento físico que se recopila la información donde se plantea una serie de interrogantes con respecto a la investigación con el propósito de obtener información pertinente acerca de las variables que forman parte del problema investigativo.

Según Díaz, R. (2010) manifiesta que: “Describen a la encuesta como la búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (p.13).

Los datos o resultados obtenidos de la investigación de campo fueron sometidos a un estudio sistemático de los hechos en el lugar, se ha palpado la realidad que existe en la institución obteniendo la información de acuerdo con los objetivos del proyecto educativo, la misma que ha sido sometida a un estudio y a un análisis estadístico.

La entrevista

La entrevista es una técnica muy utilizada en la investigación, se la realiza de forma verbal y directa, por medio de un conversatorio entre entrevistador y entrevistado, en este caso la información recogida se la hace a los ejes primordiales en el área de la investigaciones, se diferencia de la encuesta en que es una técnica Cualitativa. Galindo Segundo, (2010) sostiene que:

Las entrevistas y el entrevistar son elementos esenciales en la vida contemporánea, es comunicación primaria que contribuye a la construcción de la realidad, instrumento eficaz de gran precisión en la medida que se fundamenta en la interrelación humana. Proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar. (p.277)

La entrevista aplicada a los ejes principales o a los actores de solución, en este caso docentes y directivos se la tomo de manera verbal, esta información brindada es pilar fundamental para la aceptación del proyecto investigativo ya que corroboran las falencias observadas por la parte investigativa, esta información es procesada y sirvió de guía para realizar parte de la encuesta a los estudiantes. .

La Observación

La observación es la adquisición activa de información de un elemento utilizando los sentidos como instrumentos principales, es el primer paso del método empírico, tomándolo como requisito de la investigación científica. Pardinás, A (2010) en su trabajo manifiesta que:

La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente,

en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos. (p. 89)

Para efecto de esta investigación permitió visualizar los diferentes problemas que tienen los docentes al no aplicar una buena herramienta para llegar con la información al estudiante y por ello fomentar aprendizaje significativo en los estudiantes en el área de Lengua, además nos permitirá identificar conceptos o variables, donde se establezcan prioridades para realizar la investigación.

Análisis e Interpretación de datos

Una vez recopilada la información se procede el análisis de los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes, directivos y estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de educación Básica “Ramos Agurto Castillo”, en el Área de Lengua, donde el objetivo para la institución es Aplicar recursos Didácticos Digitales para mejorar la Calidad del Aprendizaje Significativo.

Entrevista dirigida al Rector

1.- ¿Considera usted que la utilización de los Recursos didáctico ayudan a los docente a llegar al conocimiento en los alumnos?

Por supuesto que sí, podemos comprenderla como los recursos esencial utilizado por el docente para cumplir con los objetivos propuestos, en el momento de impartir un contenido de clases.

2.- ¿Considera usted que los docentes deben tener conocimientos en tecnología al momento de elaborar un recurso didáctico digital?

Si, ellos deben tener previas destrezas en tecnología y considerar lo siguiente: conocer la materia que va a enseñar, saber preparar

actividades, saber dirigir las actividades de los estudiantes, evaluar, adquirir conocimiento sobre el aprendizaje de la ciencia, hacer una crítica fundamentada en la enseñanza actual, utilizar la innovación e investigación en el campo.

3.- ¿Qué recurso didáctico digital es utilizado actualmente en la institución?

Se basan en principios en proyecciones, los profesores, en el proceso educativo, aportan los criterios que justifican la acción didáctica en el aula, y guían por redes sociales la actividad para alcanzar los objetivos propuestos.

4.- ¿Cómo sabe usted que Recurso didáctico es la más indicada para emplear en ciertos momentos de la enseñanza aprendizaje?

Primero se debe considerar las características generales del estudiantado, es decir conocimientos previos, desarrollo cognitivo, factores motivacionales, dominio del conocimiento general y del contenido curricular en particular, la intencionalidad que se desea lograr y las actividades cognitivas pedagógicas que debe realizar el alumno, y creo que lo adaptable son las nuevas tecnológicas .

5.- ¿Piensa usted que la a través de los recursos didácticos digitales aporten para la mejora de la calidad del Aprendizaje significativo

Por supuesto que sí, dado que con una buena aplicación de estrategias siempre ayuda a que los estudiantes capten de una manera más rápida logrando ver reflejado en sus rendimiento académico.

6.- ¿Cómo ayuda usted a los docentes obtenga estudiantes con alta calidad de desempeño académico?

Bueno, en nuestra Unidad Educativa siempre se están capacitando de forma continua a los docentes para que estén actualizados y estos se vean reflejados

7.- ¿Considera usted que se debe trabajar en grupo o de forma separado para lograr obtener una excelente calidad del aprendizaje significativo?

Bueno, para que mejoren educativamente hay que adaptarse a ellos, si la tecnología es su eje, tenemos que direccionarnos hacia ella, los dos canales son viables, en la unidad educativa se impulsa el trabajo en equipo y en sus domicilios el trabajo individual.

8.- ¿Cree usted que los estudiantes que poseen una alta calidad de desempeño académico se debe a que ha sido incentivado por parte de sus representantes legales?

A través de los años de experiencia podría decir que los alumnos que tienen un buen rendimiento académico es porque se dedican a sus estudios y necesitan superar sus propios obstáculos no obstante los estudiantes que tienen bajo rendimiento académico a veces es por falta de atención de los padres aunque se vean incentivado no pueden alcanzar un buen rendimiento, así no siempre es por el incentivo de los padres más bien es la personalidad de cada alumno.

9.-¿Está de acuerdo que a partir de la investigación realizada se construya una guía interactiva educativa?

Claro que estoy de acuerdo que se construya una guía interactiva educativa; así los docentes tendrían un recurso amigable para llegar al conocimiento.

10.-¿Cree usted que la construcción de una guía interactiva educativa beneficiara a los estudiantes en sus estudios educativos?

Estoy de acuerdo que la guía será de gran ayuda a los estudiantes ya que por medio de ella podrán lograr que tengan mejoras en el aprendizaje significativo.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Tabla N° 4

Utilización de los recursos didácticos

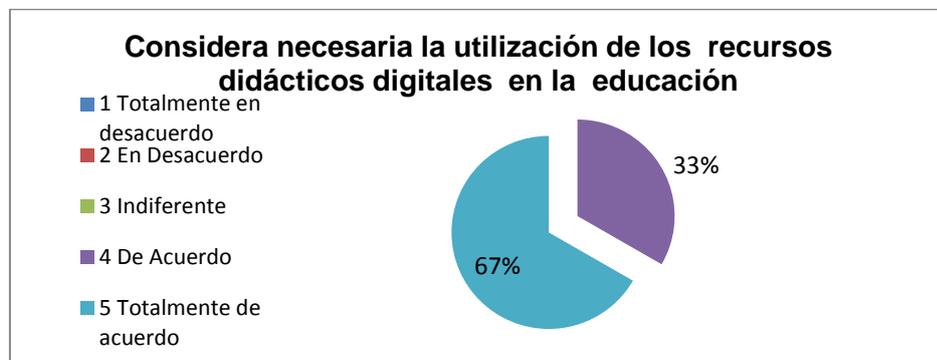
1.- ¿Considera necesaria la utilización de los recursos didácticos digitales en la educación?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	De Acuerdo	1	33%
	Totalmente de acuerdo	2	67%
	TOTALES		3

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 1

Utilización de los recursos didácticos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Como podemos observar el 33% de docentes encuestados están de acuerdo y el 67% nos indica que están totalmente de acuerdo que es importante la utilización de recursos didácticos digitales como material de apoyo en el proceso de mejorar la calidad de aprendizaje significativo.

Tabla N° 5

Recursos didácticos digitales

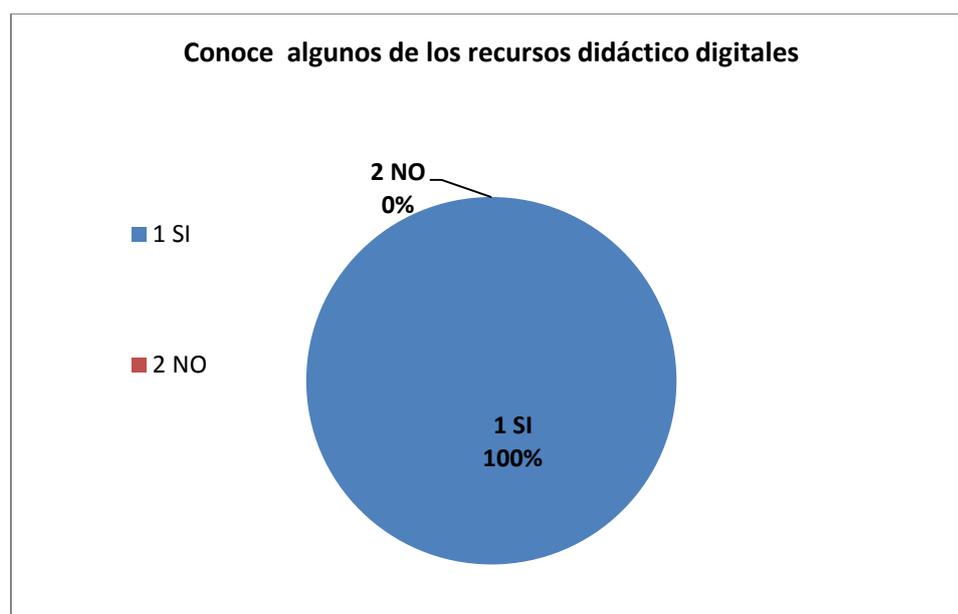
2.- ¿Conoce algunos de los recursos didáctico digitales?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 2	SI	3	100
	NO	0	0
	TOTALES	3	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 2

Recursos didácticos digitales



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en un 100% afirman que conocen de los recursos didácticos digitales, considerando cualquier tipo de recurso.

Tabla N° 6

Tipos de recursos didácticos digitales

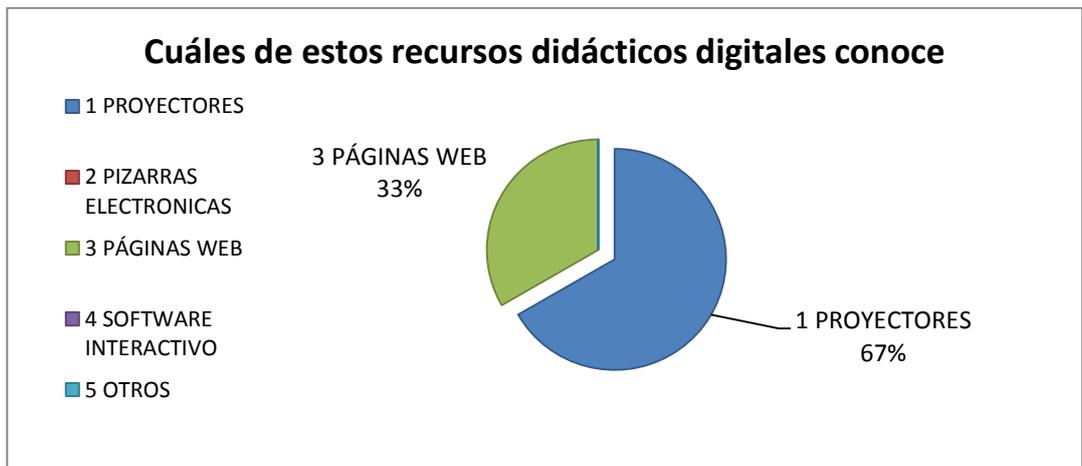
3.- ¿Cuáles de estos recursos didácticos digitales conoce?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Proyectores	2	67.00%
	Pizarra Electrónicas	0	0,00%
	Página web	1	33,00%
	Software Interactivo	0	0.00%
	Otros	0	0.00%
	TOTALES		3

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 3

Tipos de recursos didácticos digitales



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en un 100% afirman que conocen de al menos 1 recursos didácticos digitales, considerando proyectores y pagina web que ayuden de soporte en el momento de impartir el conocimiento en las aulas de clases.

Tabla N° 7

Buen uso de los recursos didácticos digitales

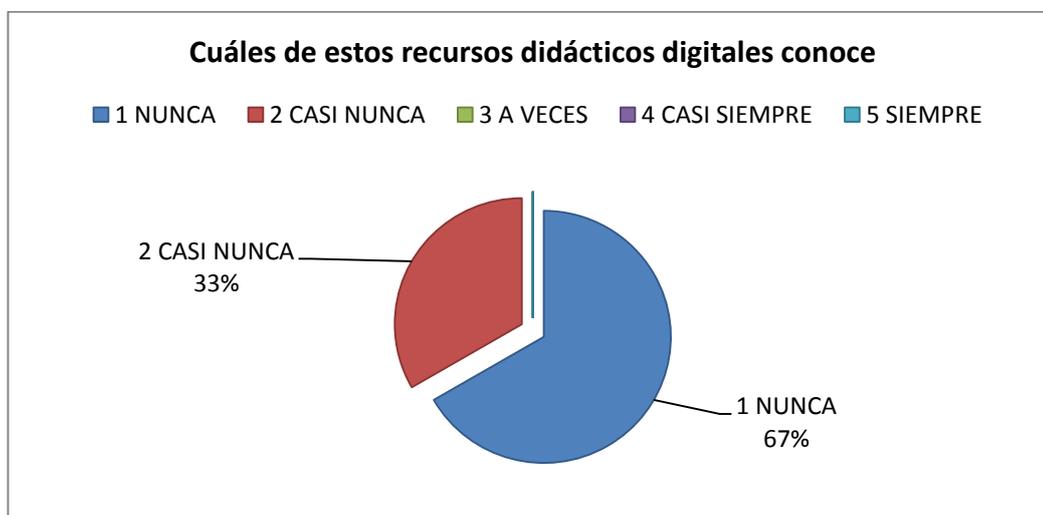
4.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted los recursos didácticos digitales?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Nunca	2	67,00%
	Casi Nunca	1	33,00%
	A veces	0	0,00%
	Casi siempre	0	0,00%
	siempre	0	0,00%
	TOTALES		3

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 4

Buen uso de los recursos didácticos digitales



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

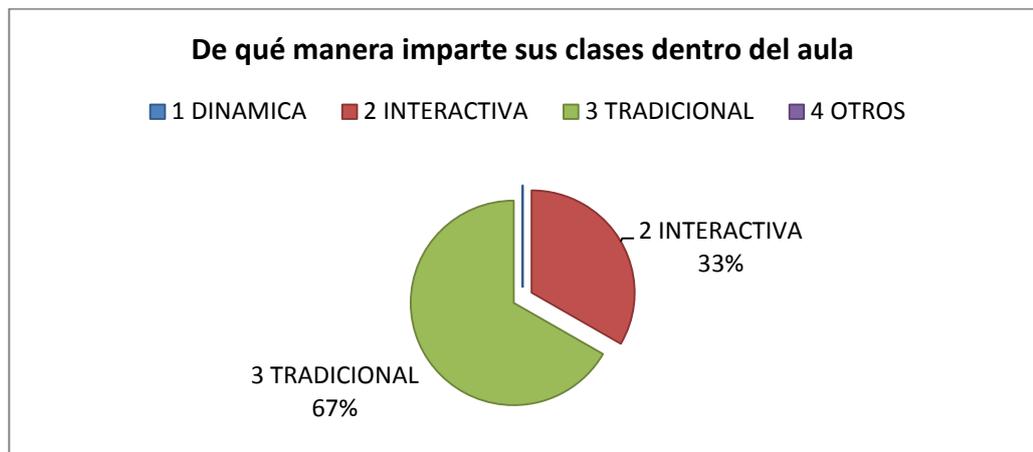
Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en un pensamiento compartido afirman que no hacen uso de los escasos recursos didácticos digitales, considerando los antes mencionados que ayuden de soporte en el momento de mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

Tabla N° 8
Recursos Utilizados para impartir las clases

5.- ¿De qué manera imparte sus clases dentro del aula?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 5	Dinámica	0	0,00%
	Interactiva	1	33,00%
	Tradicional	2	67,00%
	Otros	0	0,00%
	TOTALES	3	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"
Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 5
Recursos Utilizados para impartir las clases



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"
Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en afirman y expresan que por la poca disposición de usar la tecnología, aún siguen en la enseñanza tradicional y aburrida, al menos 1 considera que se debe impartida de forma interactiva.

Tabla Nº 9

Calidad de desempeño académico

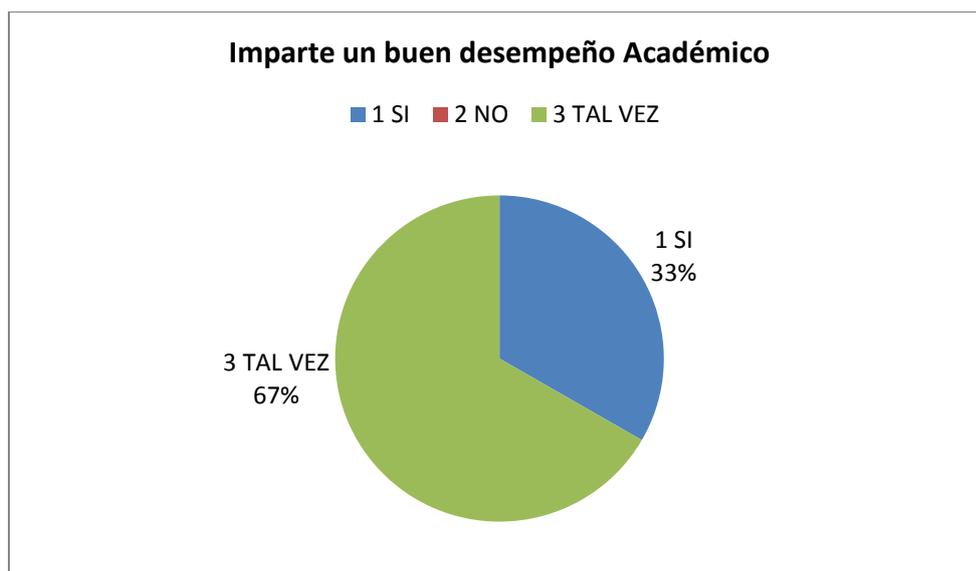
6.- ¿Imparte un buen desempeño académico?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 6	Si	1	33,00%
	No	0	0,00%
	Tal Vez	2	67,00%
	TOTALES	3	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico Nº 6

Calidad de desempeño académico



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en afirman y expresan que imparten el conocimiento de acuerdo al material que tienen, llegan al estudiante de forma inadecuada con respecto a los mecanismos ofrecidos para poder interactuar entre docente y estudiantes.

Tabla N° 10

Metodología para lograr buen desempeño

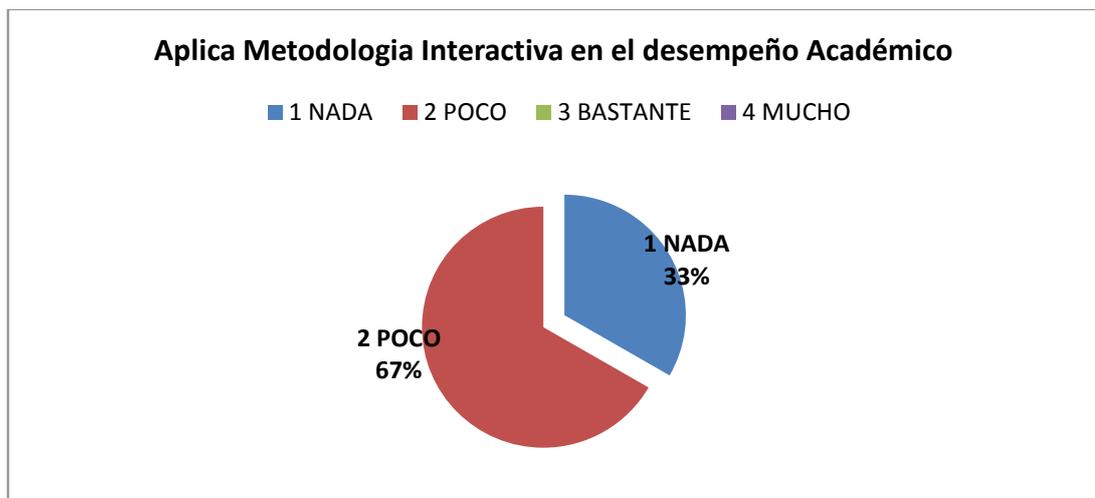
7.- Aplica metodología interactiva en el desempeño académico			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°7	Nada	1	33,00%
	Poco	2	67,00%
	Bastante	0	0,00%
	Mucho	0	0,00%
	TOTALES		3

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 7

Metodología para lograr buen desempeño



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en afirman por la falta de recursos didácticos digitales las metodologías interactivas hacia el educando son escasas, y afirman que estas acatarían la atención del docente.

Tabla Nº 11

Realidad de asimilación del tema propuesto

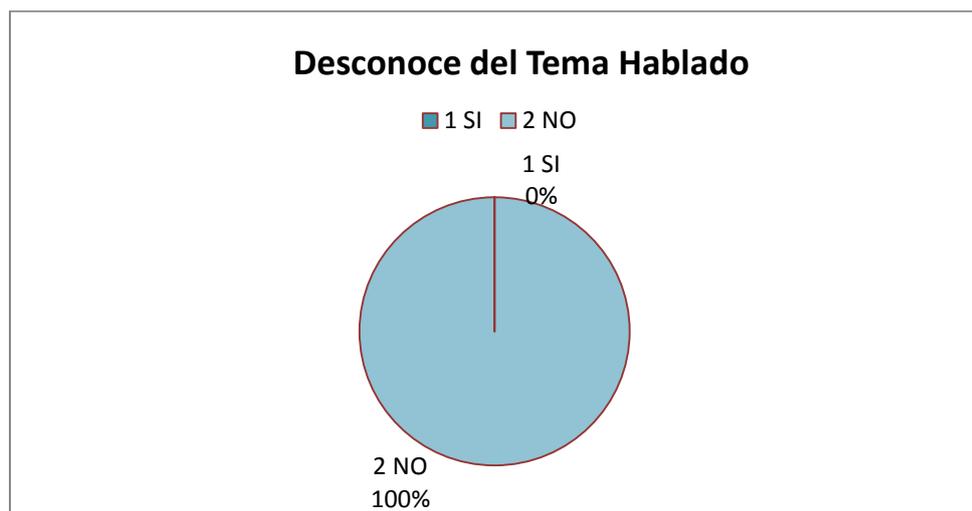
8.- Desconoce del tema hablado			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 8	SI	0	0.00
	NO	3	100.00
	TOTALES	3	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico Nº 8

Realidad de asimilación del tema propuesto



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en un 100% afirman que conocen del tema tratado en las encuestas y consideran que los recursos didácticos digitales sería una herramienta de acorde a la época.

Tabla N° 12

Mejoramiento de la calidad del aprendizaje

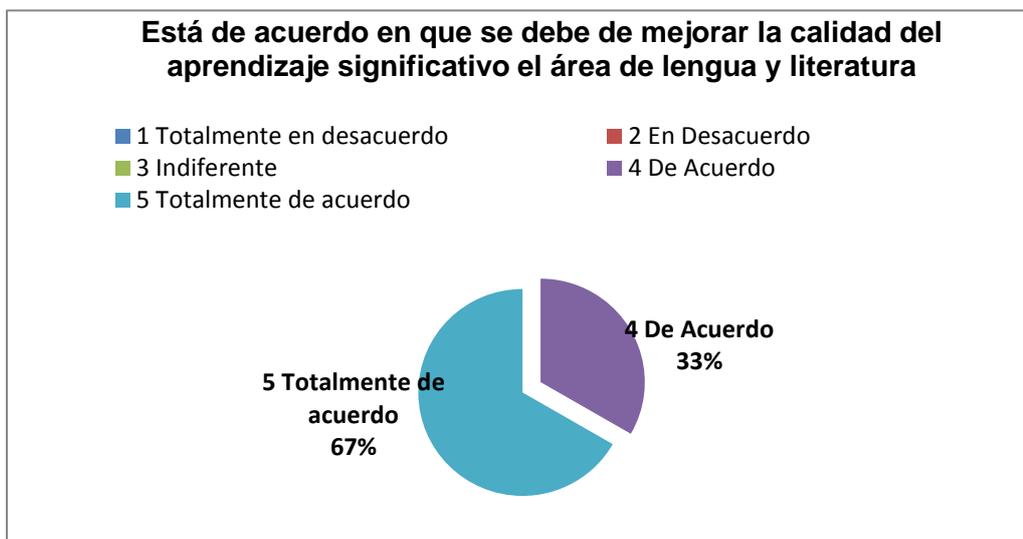
9.- Está de acuerdo en que se debe de mejorar la calidad del aprendizaje significativo el área de lengua y literatura.			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 9	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En Desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	De Acuerdo	1	33,33%
	Totalmente de acuerdo	2	66.64%
	TOTALES		3

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 9

Mejoramiento de la calidad del aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Como podemos observar el 33% de docentes encuestados están de acuerdo y el 67% nos indica que están totalmente de acuerdo que se debe mejorar la calidad de aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

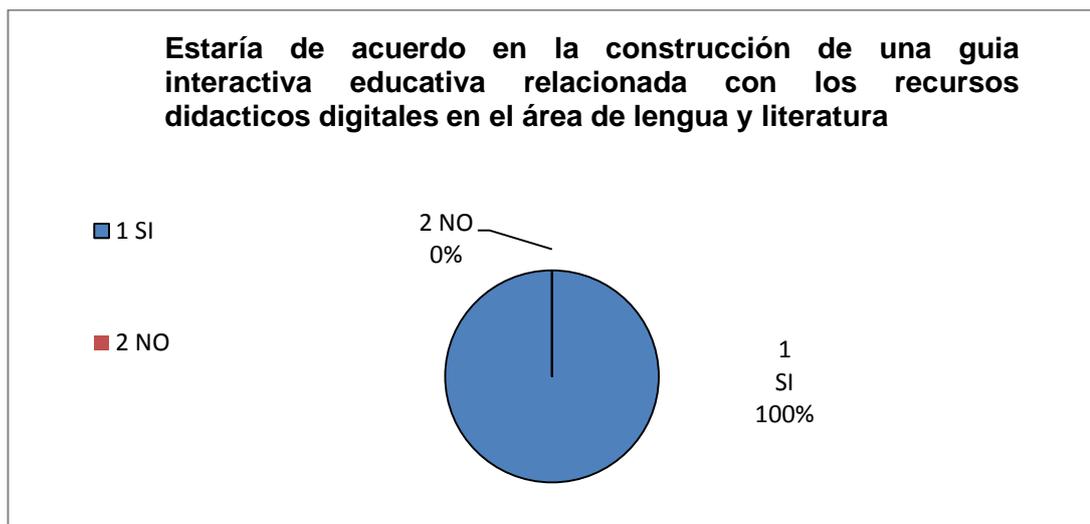
Tabla N° 13
Construcción de una guía didáctica educativa

10.- Estaría de acuerdo en la construcción de una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales en el área de lengua y literatura.			
N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°10	SI	3	100
	NO	0	0
	TOTALES	3	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"
Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 10

Construcción de una guía didáctica educativa



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"
Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los docentes y directivo en un 100% afirman que se construya una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales para la área de lengua y literatura, esta herramienta apoyaría para mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES

Tabla N° 14

Veracidad de preparación de las clases

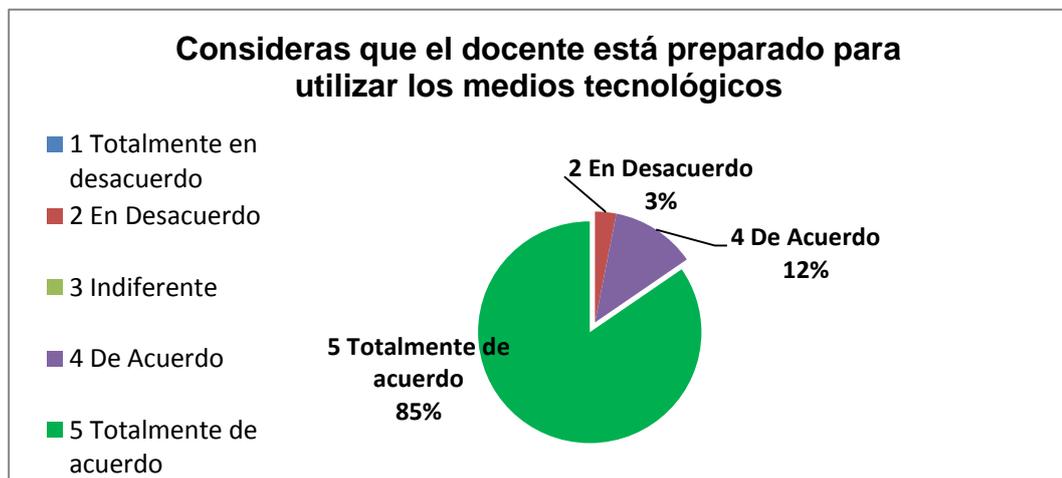
1.- Consideras que el docente está preparado para utilizar los medios tecnológicos.			
N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En Desacuerdo	2	3.10%
	Indiferente	0	0,00%
	De Acuerdo	8	12.30%
	Totalmente de acuerdo	55	84.60%
	TOTALES		65

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 11

Veracidad de preparación de las clases



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Como podemos observar más del 96 % de encuestados admiten que los docentes si están preparados para asumir retos actualizados para bien de la educación.

Tabla N° 15

Utilización de recursos tecnológicos

2.- ¿Has utilizado algún recurso tecnológico para mejorar tu aprendizaje?			
N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	SI	63	97.00%
	NO	2	3.00%
	TOTALES	65	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 12

Utilización de recursos tecnológicos



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los Estudiantes en un 97% afirman que han utilizado de al menos algún recurso tecnológico que le ayude a mejorar el aprendizaje.

Tabla N° 16

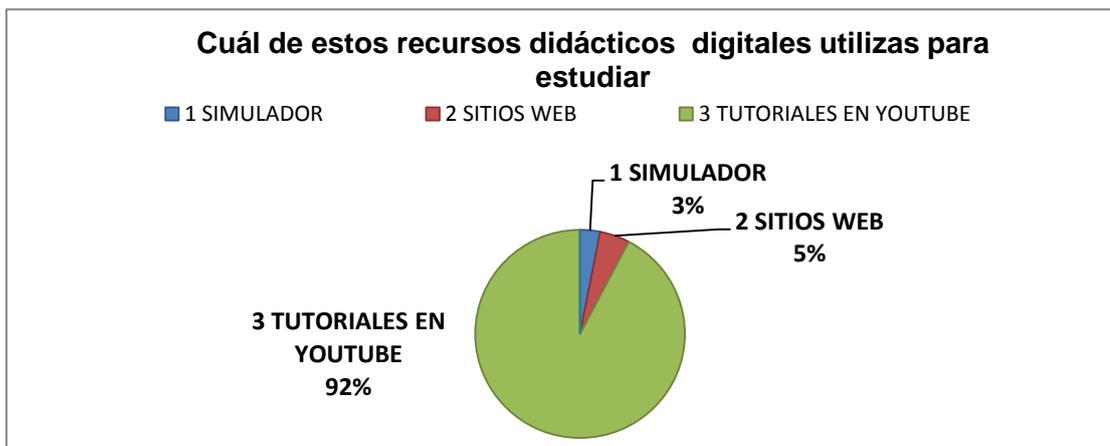
Recursos didácticos digitales más utilizados

3.- ¿Cuál de estos recursos didácticos digitales utilizas para estudiar?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°3	Simuladores	2	3.64%
	Sitios Web	3	4.06%
	Tutorías en videos (Youtube)	60	92.30%
	Bibliotecas Virtuales	0	0.00%
	Otros	0	0.00%
	TOTALES		65

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”
 Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 13

Recursos didácticos digitales más utilizados



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”
 Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los estudiantes aseguran que se familiarizan con la tecnología al usar recursos digitales para cubrir falencias en el momento de adquirir el conocimiento en cierta materia, considerando la retroalimentación para mejorar el aprendizaje significativo.

Tabla N° 17

Familiarización de recursos didácticos en el salón de clases

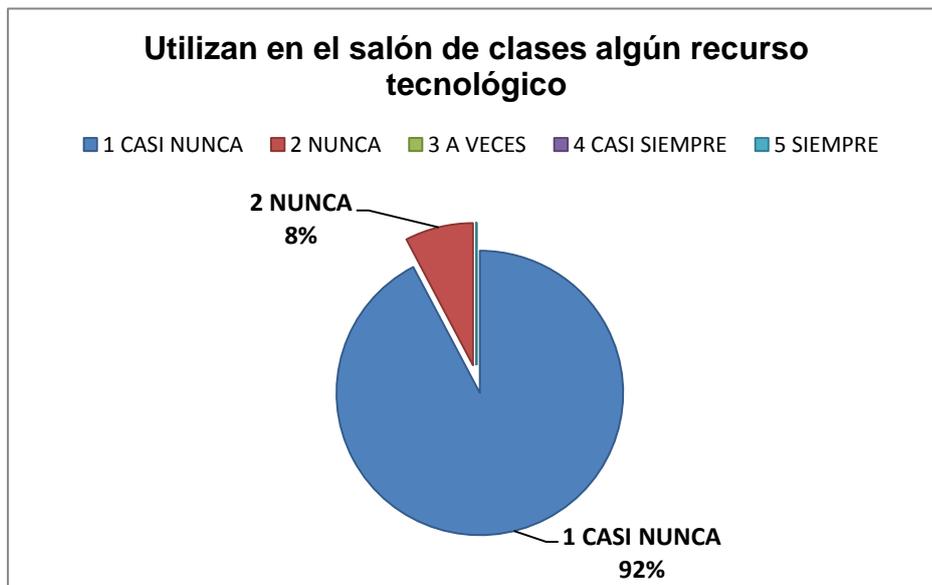
4.- ¿Utilizan en el salón de clases algún recurso tecnológico?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ÍTEM N°4	Nunca	5	7.70%
	Casi Nunca	60	92.30%
	A veces	0	0.00%
	Casi siempre	0	0.00%
	siempre	0	0.00%
	TOTALES		65

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 14

Familiarización de recursos didácticos en el salón de clases



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los Estudiantes en un pensamiento compartido afirman que no hacen uso de los recursos didácticos digitales, considerando los antes mencionados que ayuden de soporte en el momento de mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

Tabla N° 18

Estado emocional al momento de receptor el aprendizaje

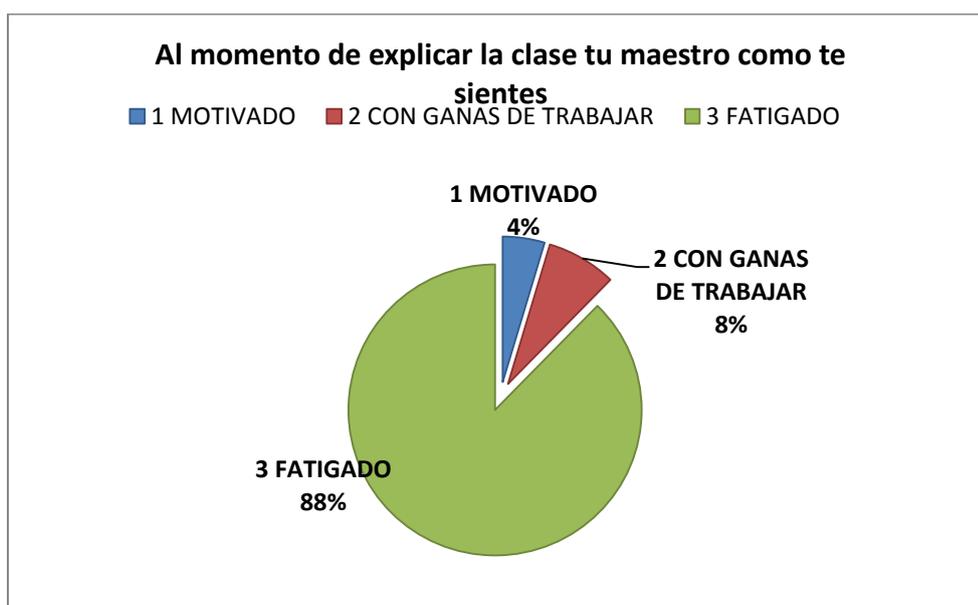
5.- ¿Al momento de explicar la clase tu maestro cómo te sientes?			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 5	Motivado	3	4.60%
	Con ganas de trabajar	5	7.70%
	Fatigado	57	87.70%
	TOTALES	65	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 15

Estado emocional al momento de receptor el aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Más del 87% de los estudiantes afirman que por la forma de dictar las clases de la forma tradicional, hace de ellas una forma no tan motivada y por lo cual terminan fatigados esperando que termine la hora clase.

Tabla N° 19

Aceptación de la materia de lengua y literatura

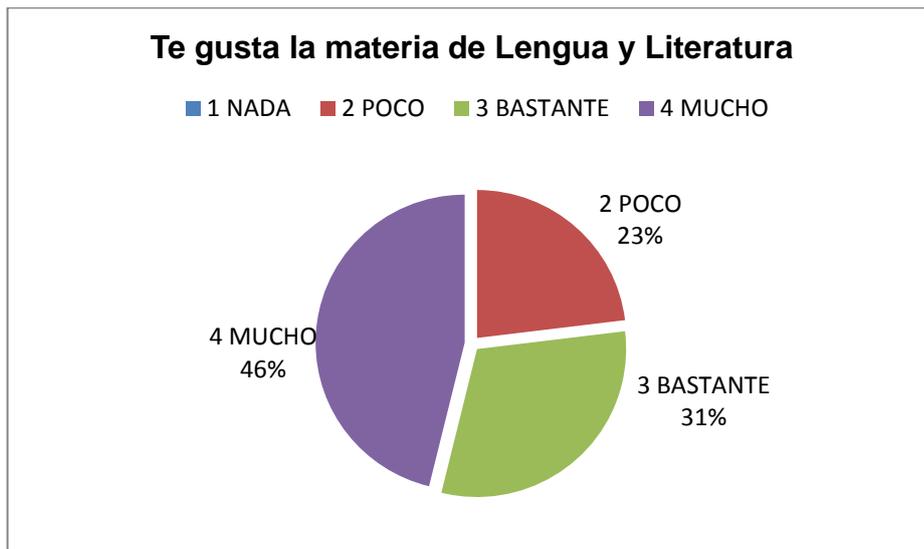
6.- ¿Te gusta la materia de Lengua y Literatura?			
N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	NADA	0	0.00%
	POCO	15	23.00%
	BASTANTE	20	30,80%
	MUCHO	30	46,20%
	TOTALES	65	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 16

Aceptación de la materia de lengua y literatura



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los estudiantes mencionan que la materia de lengua y literatura es agradable, y de la manera que se viene impartiendo las clases son las causas de que cause fatiga y desmotivación al momento de asimilar el conocimiento.

Tabla N° 20

Rendimiento académico

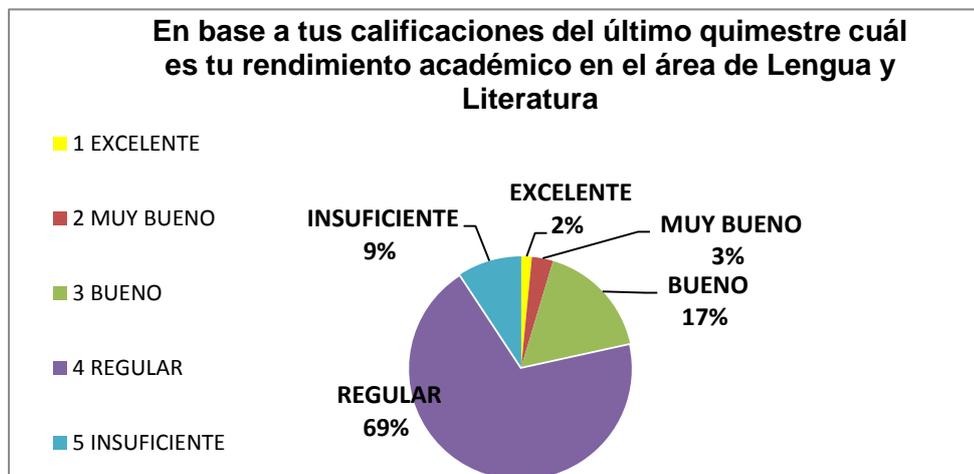
7.- En base a tus calificaciones del último quimestre cuál es tu rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N°7	Excelente	1	1.53%
	Muy Bueno	2	3.08%
	Bueno	11	16.90%
	Regular	45	69.23%
	Insuficiente	6	09.26%
	TOTALES		65

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 17

Rendimiento académico



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Algo más del 75% de estudiantes les gusta la materia, pero sus calificaciones son bajas, ya que el proceso de asimilación se lo está complicando, al ser aburrido y poco amistoso hace que la retroalimentación sea un proceso poco habitual para mejorar su aprendizaje significativo.

Tabla N° 21

Desempeño del docente

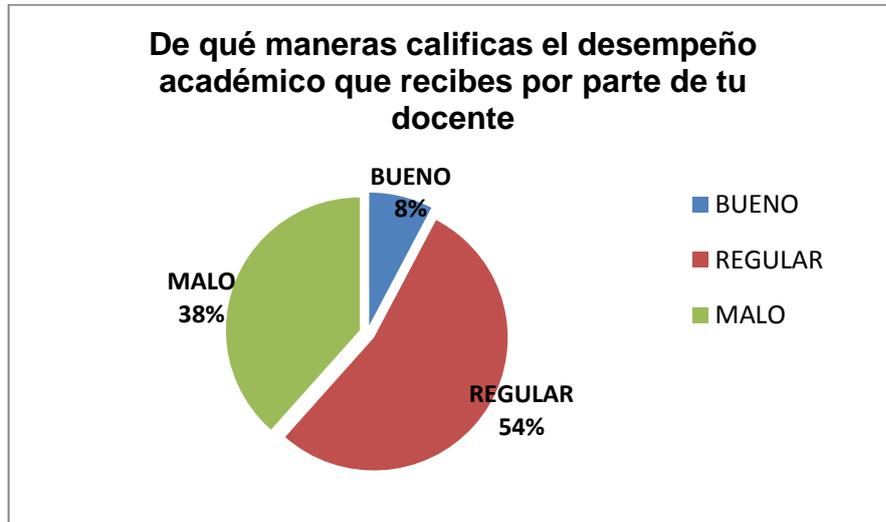
8.- De qué maneras calificas el desempeño académico que recibes por parte de tu docente.			
N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	Bueno	5	7.70 %
	Regular	35	53.85%
	Malo	25	49.45%
	TOTALES	65	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 18

Desempeño del docente



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los estudiantes califican que el desempeño del docente para llegar con la materia es entre regular a malo así lo afirman más del 90% de encuestados, razón por la cual los estudiantes no se adaptan a la manera tradicional de educar.

Tabla N° 22

Mejoramiento de la calidad del aprendizaje significativo

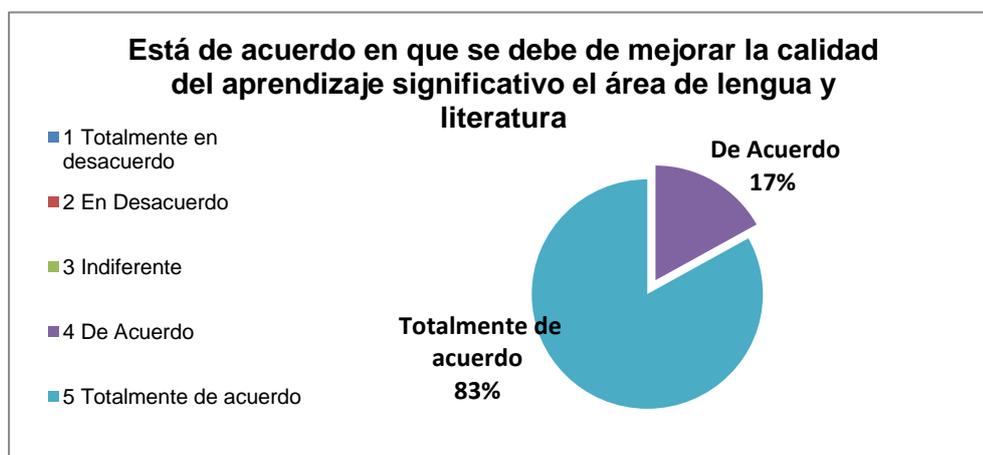
9.- Está de acuerdo en que se debe de mejorar la calidad del aprendizaje significativo el área de lengua y literatura.			
Nº	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem Nº 9	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	De acuerdo	11	16.92%
	Totalmente de acuerdo	54	83.08%
	TOTALES		65

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 19

Mejoramiento de la calidad del aprendizaje significativo



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Como podemos observar el 17% de estudiantes encuestados están de acuerdo y el 83% nos indica que están totalmente de acuerdo que se debe mejorar la calidad de aprendizaje significativo en la área de Lengua y Literatura.

Tabla N° 23

Elaboración de la guía didáctica educativa

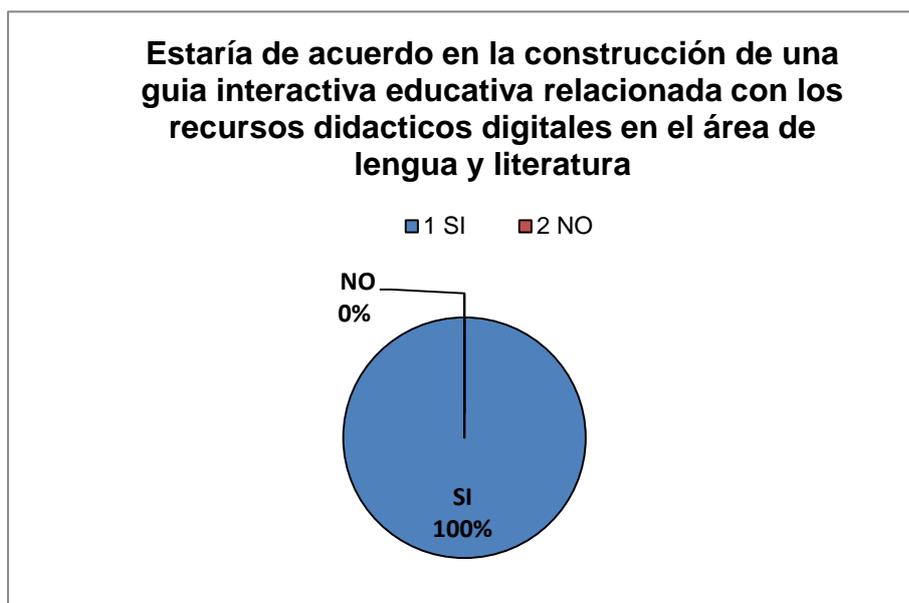
10.- Estaría de acuerdo en la construcción de una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales en el área de lengua y literatura.			
N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 10	SI	65	100
	NO	0	0
	TOTALES	65	100,00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Gráfico N° 20

Elaboración de la guía didáctica educativa



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Análisis e interpretación: Los estudiantes de la unidad educativa afirman en un 100% afirman que se diseñe una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales para el área de lengua y literatura, esta herramienta apoyaría para mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

Discusión de los resultados de la encuesta a los docentes

- De acuerdo a la tabla N° 4 y gráfico estadístico N° 1 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” están el 66.64% totalmente de acuerdo, en acuerdo el 33.36%, podemos deducir están de acuerdo que se usen recursos didácticos digitales en la educación.
- De acuerdo a la tabla N° 5 y gráfico estadístico N° 2 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 100 % de docentes conocen al menos algún recurso didáctico digital.
- De acuerdo a la tabla N° 6 y gráfico estadístico N° 3 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 67% de los docentes utilizan proyectores y el 33% se familiarizan con las páginas web, de forma empírica, al menos algún recurso digital han utilizado los docentes.
- De acuerdo a la tabla N° 7 y gráfico estadístico N° 4 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 67% nunca y el 33% casi nunca, habiendo el recurso en la institución educativa, estos son pocos usados por la falta de material educativo.
- De acuerdo a la tabla N° 8 y gráfico estadístico N° 5 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 33% interactivo y el 67 % tradicionales los docentes tienen ese temor de adaptarse al cambio de época.
- De acuerdo a la tabla N° 9 y gráfico estadístico N° 6 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 33% si y el 67% tal vez, eso implica que el

docente imparte su materia y por su monotonía en lo rutinario lo hace poco agradable y disminuye su desempeño académica.

- De acuerdo a la tabla N° 10 y gráfico estadístico N° 7 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo nada el 33% y poco el 67%, la mayoría de docentes aplican metodología interactiva en el desempeño académico.
- De acuerdo a la tabla N° 11 y gráfico estadístico N° 8 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 100% de docentes, están conscientes de que el tema de recursos digitales educativos son indispensables y están de acuerdo con el tema tratado.
- De acuerdo a la tabla N° 12 y gráfico estadístico N° 9 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” de acuerdo el 33% y totalmente de acuerdo el 67% la mayoría de docentes están de acuerdo que hay que mejorar la calidad del aprendizaje significativo en todas las áreas académicas.
- De acuerdo a la tabla N° 13 y gráfico estadístico N° 10 de la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” 100% si, los docentes en su totalidad están entusiasmado en la utilización de una guía que les ayude a retroalimentar el conocimiento en los estudiantes.

Discusión de los resultados de la encuesta a los estudiantes

- De acuerdo a la tabla N° 14 y gráfico estadístico N° 11 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” están el 84.6% totalmente de acuerdo, en acuerdo el 12.3% y 3.00% en desacuerdo, podemos

deducir están de acuerdo que el docente está preparado para utilizar los medios tecnológicos.

- De acuerdo a la tabla N° 15 y gráfico estadístico N° 12 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 97% de estudiantes han utilizado algún conocen al menos algún recurso didáctico digital para estudiar.
- De acuerdo a la tabla N° 16 y gráfico estadístico N° 13 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 3.64 % utilizan simuladores, el 4.06% utilizan Sitio Web y el 92.3% se familiarizan con las tutoriales por YouTube, en consideración y de forma empírica, al menos algún recurso digital han utilizado los estudiantes.
- De acuerdo a la tabla N° 17 y gráfico estadístico N° 14 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 7.7% nunca y el 92.3% casi nunca, habiendo el recurso en la institución educativa, estos son pocos usados por la falta de material educativo y no son bien direccionados.
- De acuerdo a la tabla N° 18 y gráfico estadístico N° 15 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 4.6% Motivado el 7.7% muchas ganas de trabajar y el 87.7 % fatigados, los estudiantes al momento de la hora clase no tienen la suficiente motivación por el hecho de que es muy monótona y poca interactiva.
- De acuerdo a la tabla N° 19 y gráfico estadístico N° 16 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 23% poco, el 30.8% bastante y el

46.2% Mucho, eso implica que la materia de lengua y literatura no es la preferida de los estudiantes por el hecho de que la encuentran poco interactiva.

- De acuerdo a la tabla N° 20 y gráfico estadístico N° 17 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo excelente el 1.5%, muy bueno el 3.08%, bueno el 16.9% y Regular el 69.23%, los estudiantes indican que en el último quimestre sus calificaciones y aprovechamiento en la materia de lengua fue regular.
- De acuerdo a la tabla N° 21 y gráfico estadístico N° 18 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” el 7.7% de indican que bueno, el 53.85 regular y el 49.45 malo, los estudiantes están conscientes que su aprovechamiento y calificaciones están muy bajas.
- De acuerdo a la tabla N° 22 y gráfico estadístico N° 19 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” de acuerdo el 16.92% y totalmente de acuerdo el 83.08% la mayoría de estudiantes están de acuerdo que hay que mejorar la calidad del aprendizaje significativo en todas las áreas académicas.
- De acuerdo a la tabla N° 23 y gráfico estadístico N° 20 de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela de educación básica “Ramón Agurto castillo” 100% si, los estudiantes en su totalidad están entusiasmado en la utilización de una guía que les ayude a retroalimentar el material adquirido en sus horas clases.

PRUEBA CHI CUADRADO

Objetivo: Demostrar estadísticamente si existe relación entre la variable independiente y dependiente.

Variable Independiente: Recursos Didácticos Digitales

Variable Dependiente: Calidad del Aprendizaje significativo

Tabla Nº 24

Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Utiliza en el salon de clase algun recurso didactico diguital * de que manera calificas el desempeño academico que recibes por parte de los docentes de lengua y literatura	65	100.0%	0	0.0%	65	100.0%

Utiliza en el salon de clase algun recurso didactico diguital * de que manera calificas el desempeño academico que recibes por parte de los docentes de lengua y literatura [recuento, fila %].

<i>Utiliza en el salon de clase algun recurso didactico diguital</i>	<i>de que manera calificas el desempeño academico que recibes por parte de los docentes de lengua y literatura</i>			Total
	mala	regular	buena	
casi nunca	34.00 56.67%	24.00 40.00%	2.00 3.33%	60.00 100.00%
nunca	1.00 20.00%	1.00 20.00%	3.00 60.00%	5.00 100.00%
Total	35.00 53.85%	25.00 38.46%	5.00 7.69%	65.00 100.00%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Nivel de significancia: Alfa = 0,05 o 5%

Estadístico o prueba a utilizar: CHI cuadrada

Valor P o significancia

Tabla N° 25

Pruebas Chi-cuadrado.

<i>Estadístico</i>	<i>Valor</i>	<i>df</i>	<i>Sig. Asint. (2-colas)</i>
Chi-cuadrado de Pearson	20.90	2	.000
Razón de Semejanza	11.05	2	.004
Asociación Lineal-by-Lineal	9.84	1	.002
N de casos válidos	65		

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"

Elaborado por: Quinatoa Yaulema Karen y Salazar Guerra Ketty

Como el valor de p es 0.00 y es menor que 0.05, entonces existe relación entre las variables y por lo tanto los recursos didácticos digitales si influyen en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los docentes del Área de Lengua y literatura no se familiarizan a las nuevas tecnologías, y en comparación al estudiante moderno causa retrasos
- Los docentes del Área de Lengua carecen de las herramientas propias para realizar la clase más dinámica desde un punto de vista tecnológico.
- Los docentes del Área de Lengua de la unidad educativa en estudio no se actualizan con las nuevas tecnologías, y asumen que las metodologías que han venido empleando si han venido dando resultados en años anteriores.
- Los estudiantes de octavo año están conscientes que sus docentes son muy repetitivos y no se interesan por buscar nuevos mecanismos para pasar de una clase muy aburrida a una clase acogedora e interactiva.

- Los estudiantes indican que pese a que la institución tiene los recursos tecnológicos de punta en un laboratorio moderno, estos no son utilizados por miedo averías y lo más probable es que los docentes se sienten incapaces en manipularlos.
- Los estudiantes expresan que por la metodología utilizada por el docente, hace que se acumule de información de estudio entre ellos hay información relevante y otra que no son consideradas, y esto causa un cansancio al momento de leer y repasar lo antes dictado por el docente.
- Los estudiantes califican de regular a mala, la forma de llegar el docente hacia ellos al momento del proceso enseñanza – aprendizaje y un vivo ejemplo se nota en los resultados finales del quimestre con notas inferiores a las regulares.

Recomendaciones

- Se recomienda al docente del área de lengua y literatura, que busque ayuda tecnológica necesaria para mejorar las destrezas tecnológicas.
- Desde el punto de vista económico, se puede no adquirir su propia herramienta tecnológica, pero no obstante puede usar las ofrecidas por la institución educativa, programando ciertas horas clases en el salón de clases y ciertas horas en el laboratorio de computación para que las clases sean animadas e interactivas.
- Con respecto a los procesos de enseñanza debe migrar a un proceso de enseñanza más interactivo, el estudiante dejara el

aburrimiento e interactuara entre alumnos y docente asiendo la clase más amigable y obtendrá resultados positivos.

- Los estudiantes son una caja receptora donde la información la entienden y la captan cuando ellos lo pueden manipular, pero la manipulación en el sentido de buscar la mejor retroalimentación al tema en estudio y así puedan sacar su propia conclusión.
- Se recomienda que los laboratorios dentro de las instituciones educativas sean empleadas para el fin de su existencia, hacer de la educación un espacio amigable al conocimiento por medio de la tecnología.
- Se recomienda que los refuerzos se los ejecute más frecuentemente en los temas que impliquen dificultad en la captación, por medio de sistemas amigables.
- Para mejorar la calidad del aprendizaje, se debe cambiar los hábitos de estudio, por ello se recomienda una guía interactiva educativa que refuerce el conocimiento recibido en los salones de clases, donde ellos analizan, practican, autoevalúan, de manera fácil sencilla y amigable al conocimiento.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Diseño de una Guía Interactiva Educativa.

Justificación

Este trabajo investigativo comienza a dar su forma después de analizar los escenarios que vive día a día el mundo moderno, la tecnología se a ido anidando a la pedagogía, este trabajo propone generar nuevos métodos para llegar con la información al estudiante, usando la retroalimentación y así fortaleciendo la calidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La guía interactiva educativa es una gran alternativa a conveniencia, porque permitirá a los docentes considerar el espacio interactivo y visual como un recurso para complementar los procesos de enseñanza y aprendizaje, el docente por medio de esta guía interactiva educativa incentivara a solucionar el problema pedagógico individual y social de carácter académico, y los estudiantes podrán retroalimentar y desarrollar sus aprendizajes de manera activa, crítica y reflexiva.

Lo relevante de la propuesta planteada en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, es que enmarcara el inicio para que estudios educativos posteriores se presenten en situaciones similares a la que se plantea, considerando que la educación es un arte que debe ser perfeccionada por las nuevas generaciones usando el auge de la época.

Los beneficiarios de la propuesta serán directamente los estudiantes y consecuente los docentes de acuerdo al estudio realizado, porque se va a promover la calidad del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes, quienes serán parte del aprendizaje usando la tecnología que la propia sociedad actualmente exige.

Esta propuesta es realmente importante porque va a permitir elevar la calidad de educación, y esto se llevara a cabo mediante la optimización de los recursos tecnológicos, ayudando en la misión de la institución educativa que es fortalecer el liderazgo nacional con reconocimiento en el sistema educativo, comprometidos en formar estudiantes líderes, con liderazgo e innovadores para actuar con transparencia y honestidad en la resolución de problemas, utilizando la tecnología de punta para lograr una cultura social responsable.

La propuesta planteada es pertinente porque se fundamenta en el artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador, prescribe que el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. La guía interactiva educativa tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

En el plan nacional del buen vivir esta propuesta presentada garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, en todo el proceso educativo retro educativo, la concepción del educando como el centro del proceso educativo, mediante una flexibilidad y propiedad de contenidos, presentando procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve el respeto e igualdad de condición, tolerancia y afecto, que generen un ambiente propicio en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta propuesta didáctica está destinada a que produzca cambios de comportamiento y trabajo, el docente al elaborar sus clases personalizadas, compartirá el conocimiento de forma verbal y ejemplificada y con la retroalimentación mediante el uso de la guía interactiva educativa, el estudiante podrá comparar lo captado con lo vivido y así obtendrá su propio concepto de lo adquirido, El docente también podrá guiar el trabajo educativo del estudiante mediante el uso de los recursos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes y así poder enfrentar los cambios educativos y sociales, permitiendo al estudiante poder analizar las miles de posibilidades que se le presenten y saber enfrentar y resolver problemas socio educativos, es necesario capacitar y actualizar al personal docente en el ámbito tecnológico, implica un esfuerzo ya que estarán obligados a salir de su estado de confort para adaptarse a una nuevas tendencias.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía interactiva educativa utilizando el programa Cuadernia para mejorar la calidad del aprendizaje educativo en los estudiantes de Octavo Año de educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”.

Objetivo específicos

- Elaborar un manual de usuario de la guía interactiva educativa para los docentes y estudiantes de la institución educativa.
- Identificar la importancia de la guía interactiva educativa como una herramienta de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo para los estudiantes de Octavo Año de

educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”.

- Aplicar una guía interactiva educativa con la finalidad de auto educar al estudiante mejorando la calidad en el proceso de aprendizaje

Aspectos Teóricos

Guía interactiva educativa

La guía interactiva educativa son herramientas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizajes, es un soporte de ayuda en cualquiera de las asignaturas siendo esto un apoyo a los docente a la hora de explicar una clase, dando preámbulo a que el docente este siempre actualizado con las herramientas tecnológicas, siendo la guía interactiva educativa un soporte en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes. Según Contreras, M. (2011) expresa que:

Una guía interactiva educativa es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía interactiva educativa debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. (p.78)

Contreras en su Libro indica que Una guía interactiva educativa sirve de gran ayuda a los estudiantes y toman conciencia en que el proceso de recepción de conocimiento no es solo en un salón de clases, que mediante la autoeducación e interacción con herramientas educativas ayudan a crecer como persona que en un futuro desarrollaran destrezas de decisiones acertadas.

Recursos para hacer una guía interactiva educativa

La guía interactiva educativa como recurso han experimentado una profunda evolución en los últimos tiempos, actualmente mantiene un equilibrio entre la información básica del aprendizaje donde los docentes deberían de promover la utilización de guía como una técnica de estudio para mejorar el desempeño de los estudiantes. Según Unesco, (2012)

Fomentar el conocimiento y el uso de los recursos educativos abiertos. Promover y utilizar los recursos educativos abiertos para ampliar el acceso a la educación en todos los niveles, tanto formal como no formal, en una perspectiva de aprendizaje a lo largo de toda la vida, contribuyendo así a la inclusión social, a la igualdad entre hombres y mujeres y a la educación para personas con necesidades educativas especiales. Mejorar tanto la rentabilidad y la calidad de la enseñanza como los resultados del aprendizaje a través de un mayor uso de los recursos educativos abiertos. (p. 2)

Esto dice debemos confiar en los recursos tecnológicos ya que nos ayuda a la igualdad social, y nos otorga una rentabilidad educativa al mejorar la calidad del aprendizaje. Según UNESCO, (2012) menciona que:

Materiales de enseñanza, formativos o de investigación en cualquier soporte, digital o de cualquier otro tipo, que sean de dominio público o que hayan sido publicados bajo una licencia abierta que permita el acceso gratuito, así como el uso, modificación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas. (p. 2)

De acuerdo a lo que dice la UNESCO que una guía didáctica es una herramienta pública que ayuda a formar al estudiante mediante el auto aprendizaje, que tiene que ser de libre acceso.

Este proyecto permitirá al docente tener facilidad de utilizar las estrategias metodológicas con el fin de ayudar al estudiante en su proceso escolar y así puedan obtener un mejor rendimiento académico, a través de una investigación se logró el acuerdo de realizar el diseño de

una guía interactiva educativa en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”.

La utilización de la guía interactiva educativa fortalece al estudiante como una persona crítica y le ayuda a tomar decisiones para su autoaprendizaje, forjando en él un ambiente disciplinario que en un futuro sabrá que decisiones tomar al momento de crear y adquirir conocimiento. Según Aguilar, R. (2011) manifiesta que:

La Guía es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias metodológicas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje. Guía interactiva, modelo pedagógico, interacción, comprensión, textos convencionales, estrategias metodológicas, evaluaciones a distancia. (p.1)

Se puede interpretar según el autor que la guía es una herramienta que utiliza el docente para orientar a los estudiantes a comprender con claridad un tema tratado en el aula, siendo un instrumento de estimulación para la calidad del proceso de la enseñanza – aprendizaje mediante el aprendizaje significativo.

La guía interactiva permite fomentar en los estudiantes un buen desempeño académico por medio de la tecnológica, por lo tanto es importante que los docentes estén capacitados para poder guiar en las nuevas metodologías. Según Manzano, C. (2012) manifiesta que:

Una guía es algo que orienta o dirige algo hacia un objetivo. Puede usarse en múltiples contextos. Un guía de estudios, tiene la tarea de orientar a los educandos hacia un aprendizajes eficaz, explicándoles ciertos contenidos, ayudándolos a identifica el material de estudio, enseñándoles técnicas de aprendizajes y evacuándoles sus dudas. (p.84)

Según Manzano al usarse una guía interactiva el estudiante va a tener la oportunidad de comparar lo adquirido en los salones de clases y lo auto

educado, por ello el estudiante creara su propia verdad mediante su conceptualización de lo adquirido.

La guía interactiva educativa está diseñada con fin de dar solución a los problemas que presentan los estudiantes y docentes al momento de llegar con la información, el docente debe de inculcar con estrategia metodológicas las tácticas que motiven al estudiante a querer aprender, obteniendo un ambiente agradable de trabajo.

La guía didáctica digital interactiva es una herramienta de ayuda para que los alumnos experimenten una retroalimentación de las clases dictadas por el docente logrando así un buen desempeño académico.

¿Qué es Cuadernia?

Es una iniciativa que fue planteada por la junta de comunidades de castilla – La Mancha en la Gran España, con el fin de crear una herramienta de facilidad para la región.

Se trata de una herramienta fácil y funcional que nos permite crear de forma dinámica eBooks o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual. Así nos indica la página oficial de Cuadernia, (2013) y nos menciona que:

Se propone una interfaz muy sencilla de manejo, tanto para la creación de los cuadernos como para su visualización a través de Internet o desde casa. La apuesta es generar contenidos digitales de apoyo a la acción educativa en la región proporcionando un software divertido y ameno que ayudara a grandes y a pequeños a aprender jugando con toda la potencia que nos ofrecen las nuevas tecnologías e Internet. (p.1)

En general es un apoyo colectivo para la comunidad que conforma la educación del ser humano, se trata de un canal fácil de usar y dinámico por sus variedades multimedia.

¿Para qué sirve?

Sirve para diseñar y crear materiales educativos, con material multimedia destinados a la interacción con el fin de llegar al aprendizaje. Está orientado para que sea utilizada por profesores, alumnos y padres de familia sin poner objeciones ya que no se necesita un alto grado de informática.

¿Quién la creo y con qué objetivo?

La pagina oficial de Cuadernia, (2013) menciona que:

Se trata de un sistema desarrollado por Castilla-La Mancha, basada en la investigación de la Universidad de Castilla-La Mancha, empresas integradas en el Parque Científico y Tecnológico de Albacete y la Consejería de Educación y Ciencia, dentro de un proceso colaborativo para conseguir un sistema único, que no existía hasta ahora. (p. 1)

Es un sistema innovador, de fácil manejo, amigable, dinámico, accesible y adaptado a las necesidades didácticas que plantea el sistema enseñanza aprendizaje. Y disponible de forma libre.

Ventajas de usar Cuadernia para la creación de cuadernos digitales

Permite hacer creaciones multimedia personalizadas de material educativo para apoyar el trabajo docente, dinamizando los procesos de enseñanza en las aulas de clase.

Los materiales creados pueden visualizarse en cualquier equipo con navegador web, independientemente del sistema operativo.

Es una herramienta de fácil acceso desde entornos web, Internet, o uso de CD y otros medios de almacenamiento de información digital que facilitan su distribución.

Posibilita la elaboración colaborativa de materiales educativos entre docentes, y docentes y estudiantes.

Contribuye a un aprendizaje en ambientes agradables incorporando el uso de las TIC en el trabajo de las aulas de clase.

Que beneficios aporta Cuadernia:

1. Para el docente:

- Procedimiento rápido y sencillo para la creación de materiales digitales.
- Para cualquier materia y nivel educativo.
- Facilita el trabajo colaborativo del profesorado.
- Permite la fácil publicación de estudios y trabajos.
- Creación de “e-Bibliotecas”.

2. Para el alumnado:

- Enseñanza más motivadora y accesible.
- Ejercicios on-line.
- Bibliografía telemática.
- Resolución y corrección automática.
- Permite atender a las necesidades específicas de cada alumno.
- Fácil recopilación de apuntes y material escolar.
- Contenidos multimedia de alto valor pedagógico.

3. Para las familias:

- Calidad de “e-contenidos” a disposición de las familias.
- Mayor nivel de seguimiento y control de los procesos de aprendizaje de sus hijos

Factibilidad de su aplicación

La aplicación de la propuesta expuesta es factible en un alto grado porque observaremos el uso correcto de las estrategias metodológicas, esto con el fin de que los alumnos mejoren la calidad del aprendizaje significativo, esta guía conlleva creaciones innovadoras, está diseñado de recursos interactivos en su mayoría gratuito, el docente por este medio facilitara, mientras el estudiante podrá superar problemas académico y le servirá de referencia para decisiones futuras.

Factibilidad Financiera

La presente investigación tiene una factibilidad financiera sin costo , al diseñar la guía en programas de uso libre y gratuitos que pueden ser de uso público, y las respectivas herramientas físicas van a ser probadas y ejecutadas en el laboratorio de la institución educativa, esto indica que los gastos para ejecutarse y darlo a conocer también tienen costo nulo.

Al diseñar la aplicación en un ambiente libre, los docentes pueden hacer uso para fines educativos y tener de soporte para futuras mejoras.

Factibilidad Legal

Sección Novena

De la ciencia y tecnología

Art.80.- El estado fomentara la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Factibilidad Técnica

Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo” cuenta con recursos físicos, las instalaciones completamente adecuadas, un laboratorio de cómputo totalmente equipado y los alumnos muestran un alto de interés en la interacción con una guía educativa, considerando los puntos más relevantes a retroalimentar dando a la guía un aplicativo

dentro de los laboratorios con la expectativas esperadas para la educación. .

Factibilidad Humana

Cuenta con el apoyo primordial de las autoridades y docentes de la institución educativa, ya que la propuesta tendrá un aporte educativo y beneficiará a docentes y estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo”, el docente utilizará este material como apoyo didáctico, y los estudiante están predispuestos a experimentar estos cambios positivos para adquirir conocimientos nuevos de una manera amigable.

Factibilidad Política

La Escuela de Educación Básica Fiscal “Ramón Agurto Castillo” viene forjando estudiantes con calidad y calidez, apostara por la capacidad de desarrollar potencialidades ante la colectividad y mejorar la calidad del aprendizaje significativo, obteniendo estudiantes que contribuyan con la sociedad globalizada que se hallan en constante cambio.

Descripción de la propuesta

El presente trabajo se basa en diseñar una guía interactiva educativa, de apoyo al docente con la finalidad de formar estudiantes con ingenio y creatividad, el desarrollo integral del ser humano, pues de ello depende la calidad de vida.

La guía didáctica educativa será realizado con un software de uso libre con la finalidad de , motivar, orientar, promover y conducir al estudiante al uso sin restricciones, a través de diversos recursos y estrategias metodológicas, se basara en interacciones de soluciones, en la que alimentara su conceptualización sobre cierto tema.

El mecanismo de elaboración de la propuesta planteada es importante por lo cual se decidió trabajar con el programa de Cuadernia 3.0 nos facilitara sus herramientas diseñadas para la creación de la guía interactiva educativa.

Se basara específicamente en separar los temas con mayor complejidad de asimilación por parte de los estudiantes, se tratara de enmarcar un ambiente de conceptualización visualizaran videos que apoyen a la comprensión y tendrán la oportunidad de desarrollar actividades con respecto a cada tema.

La propuesta de mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes a través de las estrategias metodológicas, utilizando técnicas y métodos propios de la investigación pedagógica, tomando los conocimientos Informáticos, se propone una guía digital que interactúe software y alumno con capacidades de autodiagnóstico al terminar de resolver cada tema.

El presente trabajo de la creación de una guía interactiva educativa ha sido elaborado con información el libro de lengua de octavo EGB, con el objeto de proporcionar una ayuda al docente como al estudiante, elaborando una estructura muy clara y simple para su manejo en el laboratorio o desde cualquier computador, mejorando la calidad del aprendizaje significativo.

Requerimiento del Hardware

Placa madre (mainboard)

Procesador: Intel Atom x5-Z8300 1.84GHz

Memoria RAM: 2gb Kingston DDR3

Disco duro: 320GB HITACHI

Fuente de poder: ATX-500

Teclado: GENIUS KB-220e

Mouse: GENIUS GM-120014

Monitor: LG LED 18.5"

Tarjeta de video: Nvidia Geforce Gt210 Zogis 1gb

Estos son los dispositivos y Plataformas básicos para que funcione la guía didáctica educativa.

Requerimiento de Software

Para instalar Cuadernia 3.0 en un ordenador es necesario:

Procesador Dual 2.8 GHZ mínimo

Tarjeta de video

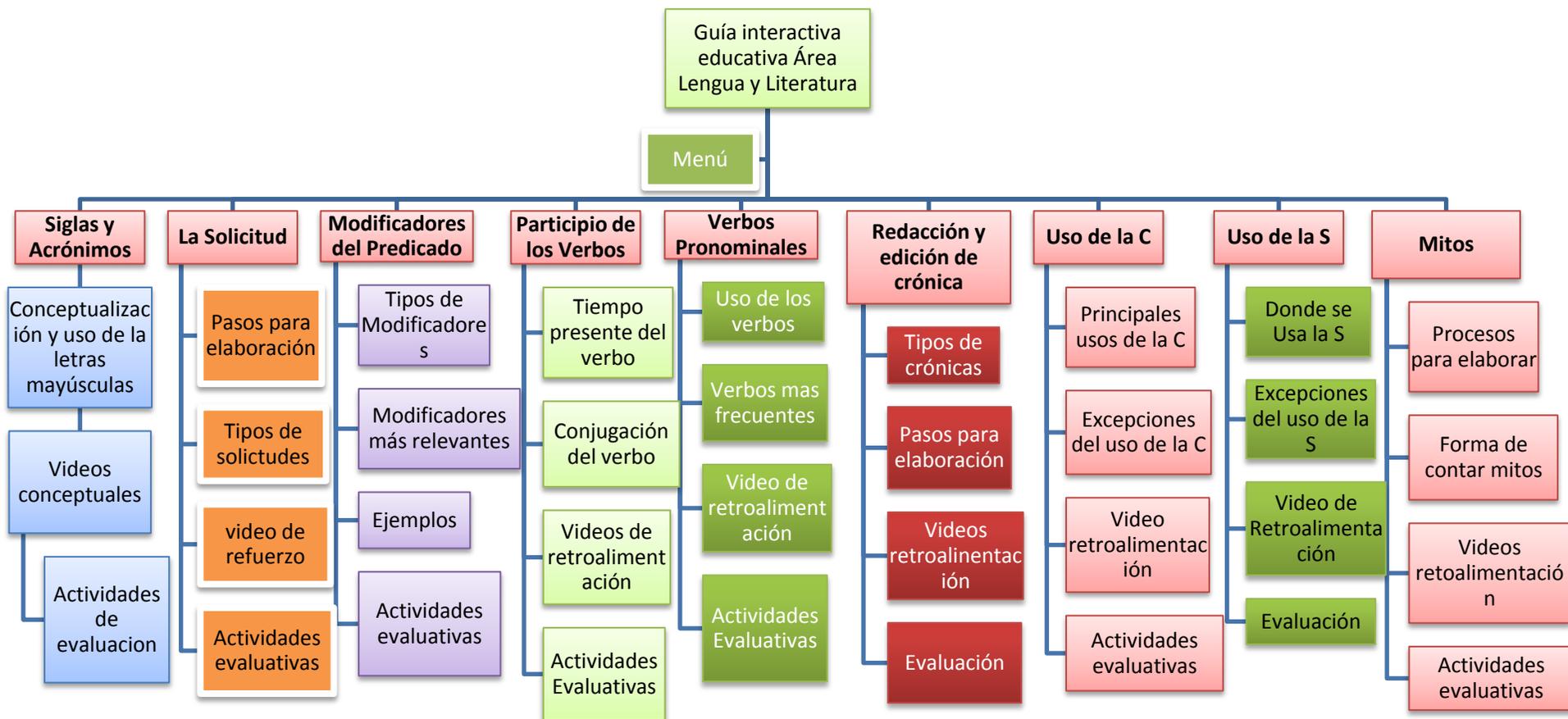
Disco duro de 120 GB mínimo

Memoria RAM de dos GB

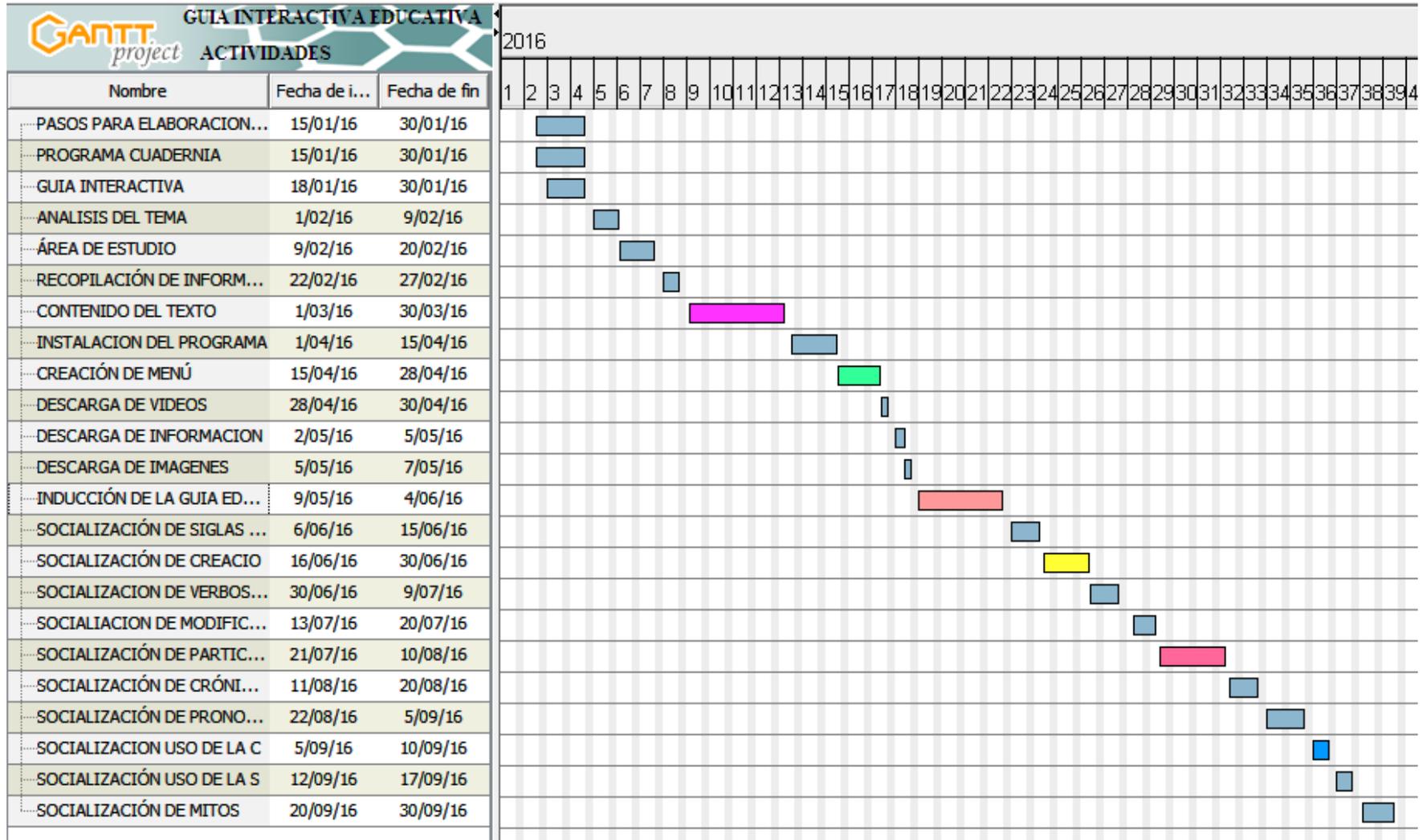
Sistema operativo: Windows 7 Profesional

Estas son las características que se necesitan para que se pueda instalar y ejecutar el programa para elaborar la guía didáctica.

ESTRUCTURA DE GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA PARA EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA MEJORAR LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES.



CRONOGRAMA DE GANTT



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA

INSTALACIÓN DEL PROGRAMA



Pasó N° 1

Buscar en su navegador la dirección <http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia/editorcuadernia/descarga-aplicacion-cuadernia>.



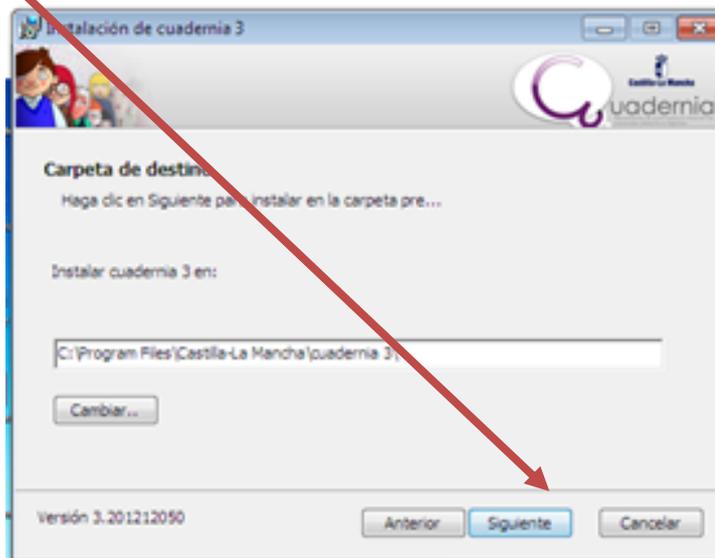
Paso N° 2

Luego de descargar, ejecutamos el archivo para proceder a instalar y damos clic en siguiente.



Paso Nº 3

Ubicamos la unidad donde va alojarse el programa y damos un clic en siguiente.



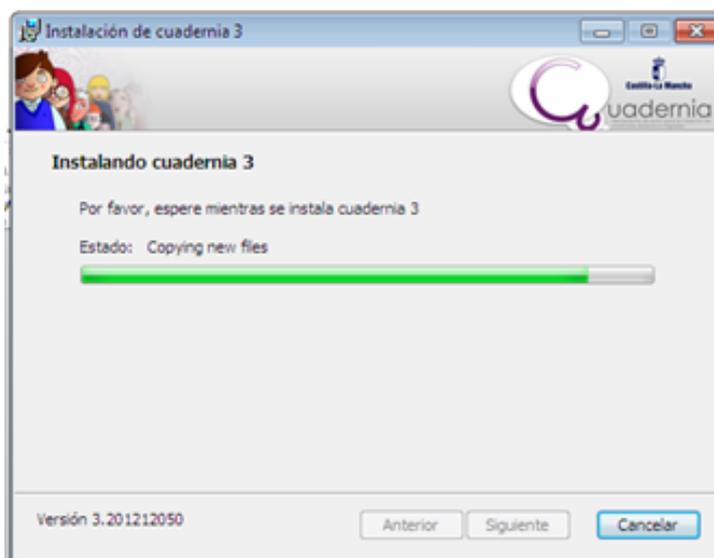
Paso Nº 4

En el siguiente cuadro de dialogo que aparece nos asegura la instalación se va a proceder y damos clic en el botón Instalar.



Paso N° 5

Instalando el paquete de Cuadernia 3.0.



Paso N° 6

Finalizamos el proceso de instalación



Paso Nº 7

Validación de ejecución del programa con las características del hardware y software.

Analizando Requisitos

A continuación se realizarán una serie de comprobaciones para determinar si tu equipo cumple con los requisitos necesarios para la correcta utilización de la Herramienta de Autor.

• Sistema operativo	Windows 7	✓
• Navegador web	Mozilla Firefox 48	✓
• Tamaño de ventana	1007x640	✓
• Plugin de Flash	23.0 r0	✓
• Javascript	Correcto	✓
• Cookies	Correcto	✓

A continuación se realizarán una serie de comprobaciones para determinar si tu servidor web cumple con los requisitos necesarios para la correcta utilización de la Herramienta de Autor.

• Versión de Apache	1.1.13	✓
• Versión de PHP	5.3.3	✓
• Módulo mod_rewrite habilitado	Correcto	✓

A continuación se realizarán una serie de comprobaciones para determinar si tu servidor web cumple con los requisitos necesarios para la correcta utilización de la Herramienta de Autor.

• Versión de Apache	1.1.13	✓
• Versión de PHP	5.3.3	✓
• Módulo mod_rewrite habilitado	Correcto	✓
• Errores no permitidos	Correcto	✓
• Escapar datos de entrada	Correcto	✓
• Subida de ficheros	Correcto	✓
• Descarga de ficheros	Correcto	✓
• Tamaño máximo datos enviados	Correcto	✓
• Tamaño máximo para subir ficheros	Correcto	✓
• Tiempo máximo de ejecución	Correcto	✓
• Tiempo máximo de petición	Correcto	✓
• Límite de memoria	Correcto	✓
• Extensión dom habilitada	Correcto	✓
• Extensión gd habilitada	Correcto	✓
• Extensión json habilitada	Correcto	✓

MANUAL DE DESARROLLO DE LA GUÍA INTERACTIVA

Todo recurso didactico tiene un nombre, este responde a Letras y Saberes, porque mediante la comodidad de interactuar, ver y oír cada letra, se va construyendo saberes nuevos, planteando un ambiente comodo y atractivo para docente y estudiantes y además es emitida a octavo año.



Para brindar un ambiente agradable al momento de visualizar la guía, se usó colores llamativos y escenarios con movimiento, estos fueron creados en editores de Flash para que ciertos objetos tengan movimientos, tiene su membrete de presentación, el nombre de la guía y los editores de la guía, como un respaldo de que el trabajo fue diseñado por estas personas.

 **Facultad de Filosofía** 
Letras y Ciencias de la Educación

**SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
MENCIÓN INFORMÁTICA**

PROPUESTA
Diseño de una Guía Interactiva Educativa en el
Área de Lengua y Literatura para potenciar el
aprendizaje significativo.

AUTORES:

- QUINATOA YAULEMA KAREN
- SALAZAR GUERRA KETTY

En la primera página presentamos la propuesta del proyecto, los autores de la guía Interactiva educativa con el respaldo de la Universidad Estatal de Guayaquil.



En cada hoja del cuaderno digital, tenemos varios iconos que nos acompañaran durante toda la presentación, que nos ayudaran para seguir adelante, retroceder una o varias hojas o ir a una hoja específica, e incluso imprimir la hoja que esta al momento reproduciéndose.



Visualización pantalla completa.- en esta opción usted podrá ocupar todo el ancho del reproductor de imagen que este usando, como es el caso posible de un Monitor, televisor e incluso proyectores de video, cuando quiera salir de modo Pantalla completa, pulsamos la tecla Esc y salimos de dicho modo.



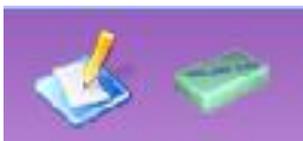
Las opciones de Zoom.- usamos para ampliar o disminuir cierta área de la presentación en el instante de la reproducción de la guía didáctica, se ampliara a cierta escala que la persona crea agradable incluso con la otra opción disminuimos la imagen a visualizar hasta el mínimo que la persona desee



La opción de Impresora.- esta opción está incluida para poder imprimir los resultados de cada actividad que ejecute o simplemente la información relevante de todo el cuaderno digital, la persona decide que hoja imprime o al momento de ejecutar la actividad.



El lápiz digital.- es una herramienta que tenemos durante la ejecución, que nos va ayudar anotar algún detalle, o resaltar alguna información relevante en el momento de una lectura o en un video, y así mismo puede borrar dicha edición de texto o subrayado con el borrador digital



Escalón de hojas.- es esta opción nos va a dar la oportunidad de ir a cierta hoja especifica del cuaderno, nos ayuda para retroalimentar cierto tema que no queda muy claro, retornamos a resolverlo y así la retroalimentación sea más eficaz.

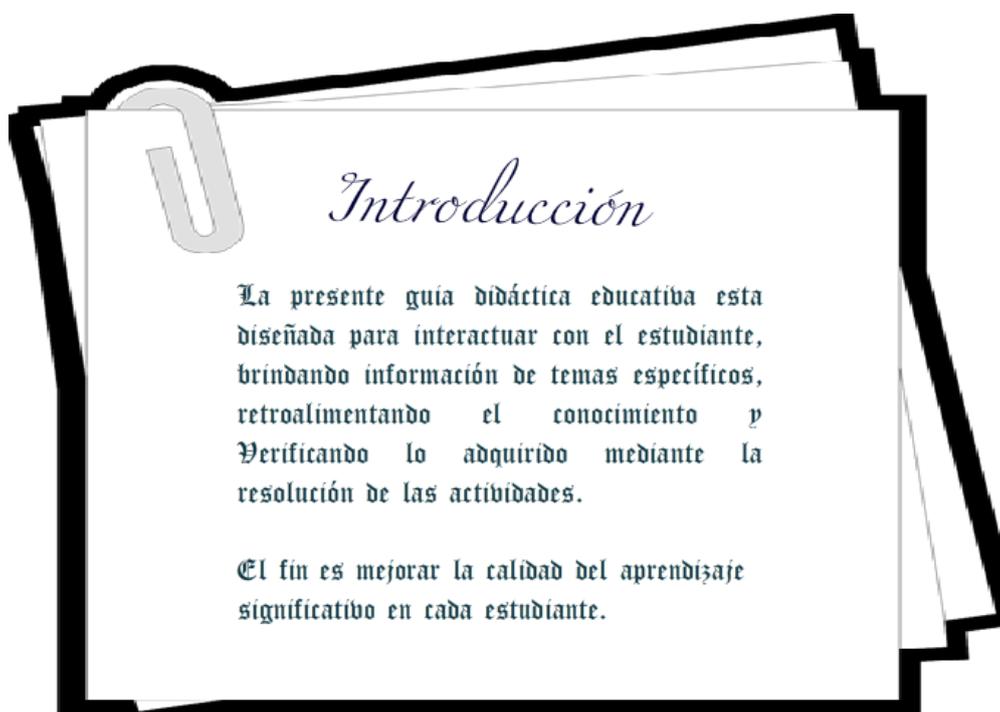
Ir a Página 

Los botones de atrás y siguiente.- aparecen en la parte superior derecha conjuntamente con todos los botones antes mencionados, estos nos ayuda a girar la hoja para continuar con el contenido del cuaderno digital presentado, el botón verde nos da paso a la siguiente hoja y el rojo a la anterior.

 25 / 25 

La primera hoja, brinda al estudiante el porqué de este trabajo y que se está presentando, dando a conocer el objetivo de la guía y el valor académico que le va a brindar para su vida estudiantil.

En este momento el estudiante se presta a iniciar un recorrido virtual por ciertos temas específicos que durante las horas clases se a tornado un poco inflexible los temas.



Es la siguiente hoja, presentamos los temas a tratarse durante toda la guía, estos temas han sido escogidos, después de un seguimiento académico, e información otorgada por los docentes de la materia específica



Boton Menú.- nos enlazara a la página inicial para comenzar nuevamente la ejecución de las tareas diseñadas en la guía didáctica interactiva.



Es esta hoja ya académica, presentamos conceptos, ejemplos y material de lectura sobre cada tema a tratarse, se usa fondo claro para que no se pierda la atención al texto en el momento de comprender la lectura.

SIGLAS Y ACRONIMOS

LAS SIGLAS SON PALABRAS FORMADAS POR LAS INICIALES DE EXPRESIONES COMPLEJAS. EN ESPAÑOL, LAS SIGLAS PUEDEN IR EN MAYÚSCULAS O EN MINÚSCULAS (DICCIONARIO PANHISPÁNICO DE DUDAS):

UK

PUB

ASAP

VET

DIY

Stats

AKA

AD

- Si la sigla se lee letra por letra, entonces va completamente en mayúsculas. Un ejemplo de esto es DNI (documento nacional de identidad).
- Si la sigla se lee tal como se escribe, entonces es un acrónimo y la escritura correcta depende de su naturaleza:
 - oSi se trata de un nombre común, va en minúsculas. Un ejemplo de esto es sida (síndrome de inmunodeficiencia adquirida).
 - oSi se trata de un nombre propio: Si tiene menos de cinco letras, va en mayúsculas. Un ejemplo de esto es ONU (Organización de las Naciones Unidas).

C
N
O

En esta nueva página, presentamos un video de cierto tema específico, el aplicativo nos autoejecutará, pero no omitirá el botón de PLAY, se uso fondos atractivos y llamativos para que el estudiante se entusiasme en visualizar y no sea aburrido para el cerebro.



Después de haber visualizado, escuchado y leído la información respectiva se procede a la respectiva evaluación mediante ciertas actividades,

Botón iniciar.- nos enlaza a la actividad vamos a iniciar con respecto a cierto tema



Botón ayuda.- nos brinda información sobre lo que se espera a ejecutar en la actividad respectiva.



Pulsa el botón iniciar para comenzar la actividad.

Pulsa el botón ayuda para ver la ayuda del menú de actividad.

Esta actividad se basa en que mediante una sopa de letras tenemos que encontrar varias siglas de las muchas que se introduce, sin confundir entre siglas y acronimos.

Actividad

Iniciar

Ayuda

Pulsa el botón iniciar para comenzar la actividad.

Pulsa el botón ayuda para ver la ayuda del menú de actividad.

Palabras

ONU
FIFA
FAE
GIR
UNE
OEA
SRI

```
S C T B H T H E S G N K B Z
O A T E B X T H W F E C A T
A F O I R S M I U X Y P Z S
M I G M D K P F E U L Z M U
P O P G G T I D E V O Y G E
F D D E O F S E F G Z D A A
G D T N A U N E F I W H X E
N U U U T H Y Z H R Q U T O
I N G V A Z M D X O V W Q H
X Q V S L Z N V P A J E Q A
J A J A T Z F V V Q Z U T K
D T Q I L U X J C Y Y K W G
F V F D L E A F I R R M U U
D A J V G A G J V P W Y R K
```

Actividad

Nuevo

Instrucciones

Reiniciar

Botón nuevo.- en esta opción podemos comenzar la actividad de nuevo o corregir por cuestiones de tiempo.



En este botón.- podemos rellenar los campos que no sabemos para resolver la actividad o después de haber intentado varias veces con la correcta ejecución de la actividad, resolverla al pulsar este botón.



Botón instrucciones.- brinda información sobre la temática de la actividad y sus pasos para poder resolverla.



Botón reiniciar.- después del primer intento, al pulsar este botón podrá comenzar nuevamente con la actividad, se cargará la información de la actividad de la misma cartilla presentada.



En esta actividad vamos a encontrar información de palabras que se unen y forman acrónimos que van a estar guiados por cierta información que brinda el aplicativo, con respecto a la ejecución del mismo.

Actividad

 **Iniciar**

 **Ayuda**

Pulsa el botón iniciar para comenzar la actividad.

Pulsa el botón ayuda para ver la ayuda del menú de actividad.

1														
2														
3														
4														
5														
6														

Seleccione la pregunta

1
2
3
4
5
6

Pregunta seleccionada:

Actividad



Comprobar



Limpiar



Instrucciones



Reiniciar

Texto interactivo con movimiento, son usados para llamar la atención de los estudiantes, al ser llamativo visualmente, habremos ganado la atención necesaria para que cumplan con el objetivo de cada hoja digital, que es el de brindar información precisa y sintetizada sobre cierto tema específico.

PRONOMBRES RELATIVOS

Qué Cuánto
Quién Cuándo
Cuál Dónde
 Cómo

Los Pronombres Relativos
se usan para unir dos cláusulas, la segunda calificando al sujeto de la primera.

Se adjunto escenas para visualizar los videos informativos con respecto a los temas a tratarse y se adjunto los botones para detener el video, la barra para adelantar o atrasar la película y control de audio.

PRONOMBRES RELATIVOS

Qué es el pronombre relativo más usado en español, ya que puede aparecer como adjetivo sustantivo o adverbio. No varía ni en género ni en número.

"that" is the relative pronoun most used in Spanish, as it can appear as an adjective, noun or adverb. There is no variation of gender or number.

0:48 / 1:45

Actividades de Ópciones Múltiples.- en esta opción el estudiante tendrá que contestar a la pregunta que se le plantea y para contestar se le presentará varias opciones, para contestar correctamente, deberá dar un click en el recuadro que corresponda la respuesta coreccta

Los Prononbres Relativos se usan para:

- Unir el Sujeto y el Predicado
- Calificar al Sustantivo
- unir dos cláusulas

Si la respuesta que escogió esta correcta, el aplicativo le envía un mensaje de respuesta correcta y le habilita la respuesta correcta que va a coincidir con la presente.

Cual es el Prononbre Relativo que se refiere a personas y/o a cosas..

- El cual
- Donde
- Quien
- Que

Actividades de relleno de texto. Se presenta cierto texto que se ha tratado durante la presentación de la guía, y aquí la actividad consiste en rellenar con la información faltante teniendo en cuenta que consta de varios segundos para llenarlo.

La fiesta de te hablé fue en casa de Tomás.
 El profesor de español, también enseña ruso,
 estudiaba en la Universidad de Granada. Perdí
 mi reloj, {lo que} m dejó muy triste. Los peldaños,
 por {los cuales} subimos hasta la cima del templo,
 eran muy angostos. Cervantes, escribió
 Don Quixote, murió en 1616.

que que quien



Si la información no es correcta y verificamos, el aplicativo nos da una segunda oportunidad o podemos visualizar la respectiva solución diseñada por el autor de la guía interactiva.

La fiesta de te hablé fue en casa de Tomás.
 El profesor de español, también enseña ruso,
 estudiaba en la Universidad de Granada. Perdí
 mi reloj, {lo que} m dejó muy triste. Los peldaños,
 por {los cuales} subimos hasta la cima del templo,
 eran muy angostos. Cervantes, escribió
 Don Quixote, murió en 1616.

~~que que quien~~



Como se indicó en hojas anteriores se pretende colocar fondos que llamen la atención y que vayan con el tema a tratarse, también tenemos información en cuadros de diálogo, que nos ahorrará el trabajo de escribir grandes cantidades de texto, por información abreviada.

VERBOS PRONOMINALES

En español hay muchos verbos pronominales, por ejemplo:

peinarse, casarse,
llamarse, divorciarse,
bañarse, levantarse,
sentarse, afeitarse,
quedarse, acostarse.

Me	ducho
Te	duchas
Se	ducha
Nos	duchamos
Os	ducháis
Se	duchan

¿Conoces alguno más?.....

Muchas veces, un verbo puede utilizarse de dos maneras:

- 1) como verbo pronominal: El niño se levanta siempre a las 8
- 2) como verbo no pronominal: El niño levanta la mano

Actividad del ahorcado.- consiste en contestar a la pregunta que se plantea con una resolución de palabras claves, rellenando campos específicos, al fallar, el objeto a rescatar se opaca y habremos perdido la oportunidad.

VERBOS PRONOMINALES son especiales, y Siempre van acompañados de un

PRONOMBRE PERSONAL

PE

A B C D E F G H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

Actividad

Reiniciar

Tiempo ILIMITADO Intentos 2 VERBOS PRONOMINALES

Actividad # 1

Tema: Siglas y Acrónimos

Objetivo: Conocer la elaboración y diferencia de las siglas y acrónimos

Procedimiento: Observa los respectivos videos de forma enfocada a la construcción de siglas y acrónimos, y luego mediante sopa de letras y crucigrama encuentra y distingue la diferencia.

uadernia

Ir a Página 6 / 24

Palabras

ONU
FIFA
FAE
GIR
UNE
OEA
SRI

J N C J W B F O O M B L R A
A T C E S F J N V F Z U O J
G F U T J N M U O I T C D H
P W W O S V U K E S Z S T V
A Z Z E T J F R A X Q N M H
W C M D T N Q I J Z R L I O
G X I D F C E D R V P L F L
O I Y M P D Y P E S U J I M
S L R F Q Y Y W I B I I F P
G B A L A N J R B L Q Q A V
V K N K T E L R D P F Y F O
Q I Z U T H P P B U L P G U
O D I O B Q O U N E U F N T
D V A W A H T P U I R Y I M

Actividad

Nuevo

Instrucciones

Reiniciar

Tiempo 00:17

Intentos 1

SIGLAS

Recursos: Guía Interactiva

Proyector

Computador

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA FISCAL RAMON AGURTO CASTILLO					AÑO LECTIVO: 2015- 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura :	Lengua y Literatura/ publicidad – campana social	Grado/Curso :	8 E.G.B	Paralelo :	A
N.º de unidad de planificación:		1	Título de unidad de planificación:	Comprender y discutir sobre uso de mayúsculas en siglas y acrónicos.	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Comprender y analizar el uso de letras mayúsculas / Inducir la conceptualización del uso de las letras mayúsculas y su utilidades dentro de acrónicos y siglas.	
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
Observar como criterio evaluador, realizando sugerencias de cómo usar correctamente los usos de mayúsculas.					Se ha identificado mediante la prueba de diagnóstico los conocimientos sobre la materia.		
EJES TRANSVERSALES		La interculturalidad		PERIODOS:	1	SEMANA DE INICIO:	
Estrategias metodológicas			Recursos		Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estudiantes-docentes. Dinámica "Ejercicios sinéستicos" • Mediante construcción de organigramas, verificar conocimientos previos 			Guía interactiva Gigantografía Computador Diapositivas Proyector		Tener iniciativa. Ser flexible y adaptarse a los cambios.		TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Cuestionario

Actividad # 2

Tema: La solicitud

Objetivo: Conocer las diferentes formas de elaboración de solicitudes, dependiendo la petición

Procedimiento: lectura de introducción al tema y Observa los respectivos videos y luego mediante selección de literales en orden, obtendrá los pasos de diseñar una solicitud.

The screenshot shows the 'Visor Cuadernia' interface. At the top, there is a navigation bar with the Cuadernia logo, a search icon, a help icon, a printer icon, a document icon, and a 'Ir a Página' field with a right arrow and '11 / 24' with a plus sign. The main content area features a large blue-bordered form with four input fields: 'CUERPO O CONTENIDO', 'SALUDO', 'ENCABEZADO', and 'DESPEDIDA'. To the right of these fields is a vertical list of four numbered buttons (1, 2, 3, 4). Below the form is a 'SOLICITUD' button. At the bottom left, there are two buttons: 'Tiempo ILIMITADO' and 'Intentos ILIMITADO'. On the right side, there is a vertical toolbar with four icons: a green checkmark labeled 'Comprobar', a red X labeled 'Limpiar', a blue information icon labeled 'Instrucciones', and a yellow circular arrow labeled 'Reiniciar'.

Recursos: Guía Interactiva

Proyector

Computador

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA FISCAL RAMON AGURTO CASTILLO				AÑO LECTIVO: 2015- 2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura :	Lengua y Literatura/ publicidad – campana social	Grado/Curso :	8 E.G.B	Paralelo :	A
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Distinguir y redactar los diferentes tipos de solicitudes	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	analizar y redactar según el tipo de solicitud, el cuerpo de la misma con fundamentos convincientes		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
Observar como criterio evaluador, la Narración de una solicitud, pidiendo aprobación de juegos deportivos.					Se ha identificado mediante las actividades los conocimientos sobre la materia.		
EJES TRANSVERSALES		La Pluriculturalidad	PERIODOS:	1	SEMANA DE INICIO:		
Estrategias metodológicas		Recursos		Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estudiantes-docentes. Dinámica "Ejercicios sintéticos" • Mediante test, verificar conocimientos previos 		Guía interactiva Gigantografía Computador Diapositivas Proyector		Tener iniciativa. Ser flexible y adaptarse a los cambios.		TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Cuestionario	

Actividad # 3

Tema: Modificadores del Predicado

Objetivo: identificar y diferenciar los agentes que modifican la oración.

Procedimiento: lectura de introducción al tema y Observación de los respectivos videos que nos indicara como identificar los agentes de cambio e interpretar si modifican al cuerpo de la oración.



Recursos: Guía Interactiva

Proyector

Computador

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA FISCAL RAMON AGURTO CASTILLO				AÑO LECTIVO: 2015- 2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura :	Lengua y Literatura/ publicidad – campana social	Grado/Curso :	8 E.G.B	Paralelo :	A
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Localizar y clasificar los modificadore s del predicado	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Separar y modificar los complementos de la oración, usando los modificadores directos del predicado		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
Maneja e identificar las acciones que repercuten en la oración. Separar el cuerpo de la oración. Cuestionar los modificadores					Se ha identificado mediante clasificación del contenido los agentes que modifican la oración		
EJES TRANSVERSALES	La Interculturalidad		PERIODOS:	1	SEMANA DE INICIO:		
Estrategias metodológicas		Recursos		Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estudiantes-docentes. Dinámica "lectura, Ejercicios , animaciones" • Construcción de ideas mediante lluvia de opiniones. 		Guía interactiva Gigantografía Computador Diapositivas Proyector		Se diferenció los diferentes agentes en cada etapa de la oración		TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Cuestionario	

Actividad # 4

Tema: Pronombre Relativo

Objetivo: identificar y diferenciar los pronombres relativos que modifican al sujeto.

Procedimiento: lectura de introducción al tema y Observación de los respectivos videos que nos indicara como identificar los pronombre relativos que son usados para diferenciar los sujetos.

Los Pronombres Relativos se usan para:

- Unir el Sujeto y el Predicado
- Calificar al Sustantivo
- unir dos cláusulas

Tiempo ILIMITADO Intentos 2 Pronombre Relativo

Recursos: Guía Interactiva

Proyector

Computador

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA FISCAL RAMON AGURTO CASTILLO				AÑO LECTIVO: 2015-2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura :		Lengua y Literatura/ publicidad – campaña social		Grado/Curso :	
						8 E.G.B Paralelo : A	
N.º de unidad de planificación:		1		Título de unidad de planifica ción:		Identificar y utilizar los pronombres relativos con sus precedentes o anteriores	
						Objetivos específicos de la unidad de planificación:	
						Resaltar el uso de los Pronombres Relativos para sintetizar el contenido de una expresión.	
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:						INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
Determina que pronombre cubre al sujeto Maneja e interpreta el material bibliográfico. Modificar los sujetos por afirmaciones Desarrolla ejercicios que conllevan pronombres relativos						Diferenciar entre un pronombre relativo de un sujeto dentro de una expresión textual.	
EJES TRANSVERSALES		La Interculturalidad		PERIODOS:		1 SEMANA DE INICIO:	
Estrategias metodológicas			Recursos		Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estudiantes-docentes. Dinámica "lectura, Ejercicios , animaciones" • Construcción de ideas mediante lluvia de opiniones. 			Guía interactiva Gigantografía Computador Diapositivas Proyector		Se diferenció los diferentes pronombres y sus utilidades específicas. Buen uso dentro de la semántica expresiva.		TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Cuestionario

Actividad # 5

Tema: Pronombre Relativo

Objetivo: identificar y diferenciar los pronombres Relativos que modifican al sujeto.

Procedimiento: lectura de introducción al tema y Observación de los respectivos videos, luego en un fragmento de texto, recalcar los específicos pronombres a utilizarse sin perder el campo semántico.

The screenshot shows a software interface for a grammar activity. At the top left is the logo 'Cuadernia'. A toolbar contains icons for search, help, print, and navigation. A progress indicator shows '19 / 24'. The main content area features a large monitor graphic with a text box containing a paragraph with several blank spaces for relative pronouns. Below the text box is a list of options: 'que', 'quien', and 'que'. To the right of the monitor is a vertical sidebar with icons for 'Comprobar' (check), 'Limpiar' (clear), 'Instrucciones' (instructions), and 'Reiniciar' (restart). At the bottom, there are three boxes: 'Tiempo 00:27', 'Intentos 2', and 'Pronombre Relativo'.

La fiesta de te hablé fue en casa de Tomás.
El profesor de español, también enseña ruso,
estudiaba en la Universidad de Granada. Perdí
mi reloj, {lo que} m dejó muy triste. Los peldaños,
por {los cuales} subimos hasta la cima del templo,
eran muy angostos. Cervantes, escribió
Don Quixote, murió en 1616.

que quien que

Tiempo 00:27 Intentos 2 Pronombre Relativo

Recursos: Guía Interactiva

Proyector

Computador

ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA FISCAL RAMON AGURTO CASTILLO				AÑO LECTIVO: 2015-2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura :	Lengua y Literatura/ publicidad – campana social	Grado/Curso :	8 E.G.B	Paralelo :	A
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planifica ción:	Identificar y utilizar los pronombres relativos con sus precedentes o anteriores	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Resaltar el uso de los Pronombres Relativos para sintetizar el contenido de una expresión.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:					INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
Determina que pronombre relativo reemplaza al sujeto Maneja e interpreta el material bibliográfico.					Diferenciar entre un pronombre relativo de un sujeto propio o común dentro de una expresión textual.		
EJES TRANSVERSALES	La Interculturalidad		PERIODOS:	1	SEMANA DE INICIO:		
Estrategias metodológicas		Recursos		Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estudiantes-docentes. Dinámica "lectura, Ejercicios , animaciones" • Construcción de ideas mediante lluvia de opiniones. 		Guía interactiva Gigantografía Computador Diapositivas Proyector		Se diferenció los diferentes pronombres y sus utilidades específicas. Buen uso dentro de la semántica expresiva.		TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Cuestionario	

Actividad # 6

Tema: Verbos Pronominales

Objetivo: identificar y diferenciar los verbos que no se modifican con el pronombre

Procedimiento: lectura de introducción al tema y Observación de los respectivos videos, luego mediante el juego de ahorcado, haremos un test de conceptualización sobre el tema específico.

The screenshot shows a digital game interface. At the top left is the 'Cuadernia' logo. A toolbar contains icons for a computer, magnifying glass, question mark, printer, notepad, and folder. The main text reads: 'VERBOS PRONOMINALES son especiales, y Siempre van acompañados de un'. Below this is a grid for the word 'PERSONAL PE'. A keyboard with letters A-Z is displayed. On the right, there is an 'Actividad' sidebar with a 'Reiniciar' button. At the bottom, there are buttons for 'Tiempo ILIMITADO', 'Intentos 2', and 'VERBOS PRONOMINALES'. The background features a sun, a tree, and flowers.

Recursos: Guía Interactiva

Proyector

Computador

				ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA FISCAL RAMON AGURTO CASTILLO		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura :		Lengua y Literatura/ publicidad – campana social	Grado/Curso :	8 E.G.B	Paralelo : A
N.º de unidad de planificación:		1	Título de unidad de planifica ción:	Identificar y utilizar los verbos que no cambian al conjugarse con los pronombre átonos	Objetivos específicos de la unidad de planificación:		Identificar los verbos que no varían en su conjugación en el tiempo y forma.
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:						INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
Determina que verbos pronominales Conjugar en sus tiempos.						Diferenciar entre un verbo conmutativo y de un pronominal	
EJES TRANSVERSALES		La Interculturalidad		PERIODOS:	1	SEMANA DE INICIO:	
Estrategias metodológicas			Recursos		Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación estudiantes-docentes. Dinámica "lectura, Ejercicios , animaciones" • Construcción de ideas mediante lluvia de opiniones. 			Guía interactiva Gigantografía Computador Diapositivas Proyector		Se diferenció los tipos de verbos que no se conjugan. Buen uso dentro de la semántica expresiva.	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Cuestionario	

CONCLUSIONES

Mirar más allá de lo habitual, es subirse en el tren del cambio, la educación y la tecnología han ido formando lazos de progreso y evolución en las últimas décadas, el docente está obligado a cambiar su forma de llegar al estudiante y brindar la facilidad de información, la presente guía brinda esa seguridad al docente y al estudiante, una alternativa divertida de aprender.

La pedagogía educativa busca la perfección, alcanzando la calidad del aprendizaje significativo, y las tecnologías de la información y de la comunicación TIC busca que este alcance sea conforme a la época, y adaptándose al uso de las nuevas tecnologías, por ello la interacción con instrumentos multimedia hacen divertidas e interesante el aprendizaje.

La guía interactiva educativa brinda ese material necesario de retroalimentación en ciertas materias que necesiten ser reforzadas por el maestro y que tienen un grado de dificultad al momento de conceptualizar, mediante la interacción con la información de forma visual y auditiva, el estudiante creara su propio concepto y su captación será más efectiva, y de esta forma el estudiante mejorara su calidad del aprendizaje significativo.

En este proceso de enseñanza - aprendizaje, el docente desarrollara habilidades y destrezas en tecnologías y el discente desarrollara capacidades de captación de información autoevaluación y desarrollara habilidades para asimilar la información de cierto tema a tratarse, eso implica que los dos agentes de educación, el docente da la facilidad y el estudiante se anima asimilar de manera más fácil el mensaje, y así podemos decir que uno de los problemas de la institución educativa en estudio, tiene una alternativa de cambio educativo y mejoras académicas.

Bibliografía

- Andrade, P. (2011). Recursos didácticos activos para la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en niños/as con capacidades especiales distintas.
- Benítez Gener, A., Guerra García, I., Pérez Martínez, D., Pino Ledesma, I., & Labrador, E. (2010). Propuesta de estrategia metodológica.
- Cervelló, e., Peruyero, F., Montero, C., González-Cutre, D., Beltrán-Carrillo, V. J., & Moreno-Murcia, J. A. (2014). Ejercicio, bienestar psicológico, calidad de sueño y motivación situacional.
- Fermán, I. A. T., Guzmán, F. J. B., Torres, A. A. B., Ahumada, C. V., & Díaz, F. G. (2014). Estrategia para modificar conocimientos y actitudes en niños escolares.
- González, J., & Portolés, A. (2014). Actividad física extraescolar: relaciones con la motivación educativa, rendimiento académico y conductas asociadas a la salud.
- López Donoso, E. P., Silva Córdova, R. D. T., Bravo, C., de Nazaret, J. E. S. U. S., & Marques Toigo, A. D. R. I. A. N. A. (2011). La modelización conceptual de la mecánica newtoniana.

Referencias Bibliográficas

- Guerrero, E., Lucero, C., Segura Cardona, Á. M., & Tovar cuevas, J. R. (2013). Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico.
- Hernández, Z. M. L. (2011). Diseño de una estrategia de formación permanente para los docentes de la enseñanza técnico-profesional. Madrid: poramide. (p.16)
- Myriam Navarro Arvizu, E., Ochoa Jiménez, S., & Guadalupe Esparza García, i. (2014). Cultura organizacional y desempeño individual en una asociación civil mexicana. España: Slamanca. (p. 31)
- Carceno, B. (2014). Recursos didácticos en historia griega. En B. Carceno. Lantia publishing.
- Contreras, B. (2010). [Http://www.csi-csif.es](http://www.csi-csif.es). Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero_28/Beatriz_Contreras_Arroyo_01.pdf
- Ecuador, C. D. (2011). Senescyt. Obtenido de http://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/normas_constitucionales.pdf
- Marqués, P. (2010). [Http://www.tellso.com](http://www.tellso.com). Obtenido de http://www.tellso.com/proyectos/valora/docs/materiales_estudio/u3_l3/los_medios_didacticos.pdf
- Miras, M. (03 de 2010). Obtenido de <http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/36/tema1/tema1.pdf>

CONTRERAS, B. (2011). <http://www.csi-csif.es/>. Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_28/BEATRIZ_CONTRERAS_ARROYO_01.pdf

VIGOTSKY. (2013). Obtenido de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#!>

VYGOTSKY, C. (2014). Obtenido de <http://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/lev-vigotsky/>

Yenifer, F. (25 de 10 de 2013). Obtenido de <https://prezi.com/aj7ol61na2bb/metodo-analitico-sintetico/>

UNESCO. (27 de OCT de 2011). Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/open-educational-resources/>

Referencias web

(Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE).

ALFRED, M. (2011). Obtenido de <http://comenio-ere.blogspot.com/p/biografia-de-comenio.html>

<http://bibliotecadigital.tamaulipas.gob.mx/archivos/descargas/7983545d502dfa507ae1275a57a61368af287051.pdf>

<http://consorcioacademico.com/articulos/ALGUNAS%20ESTRATEGIAS.pdf>

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3433/1/Pacheco_sa.pdf

<http://es.calameo.com/read/0021660373d6db717ecb9> (tipo de estrategias y clasificación)

<http://definicion.mx/desempeno/>

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/7929/1/Lauro%20Cango%20Chamba.pdf>

<http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/7136/1/Guerrero%20Flores,%20Lauro%20Andres.pdf>

<http://es.calameo.com/read/0021660373d6db717ecb9>

BRIGITTE. (9 de NOVIEMBRE de 2012). CORRIENTES FILOSOFICAS. Recuperado el 20 de SEPTIEMBRE de 2015, de <http://corrientesf.blogspot.com/2012/11/pragmatismo.html>

Chalela, M. (2012). <http://soda.ustadistancia.edu.co>. Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachalelaPreescolar_Expresion_MediosyRecursosPedagogicos_MariaSChalela.-1/importancia_de_los_recursos_de_apoyo_pedaggico.html

Ecuador, C. D. (13 de 07 de 2011). educaciondecalidad.ec. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/constitucion-educacion.html>

J, H. (2013). <http://repositorio.ug.edu.ec>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/2077/1/JOSE%20LUIS%20HERRERA%20JIMENEZ%20PROYECTO%20INVESTIGACION.pdf>

Pedagogía, S. (12 de 2011). teoriadelaprendizaje.blogspot.com. Obtenido de <http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html>

Querelle y Cia Ltda. (2014). www.profesorenlinea.c. Obtenido de <http://www.profesorenlinea.cl/universalhistoria/PensamientoHbreEvoluc/Pragmatismo.htm>

Solano, N. (diciembre de 2011). Obtenido de <http://neisolano.blogspot.com/>

Rojas, E. (2012). Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=qc0vF5RusWwC&pg=PA119&dq=que+es+dise%C3%B1o+metodologico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjypMugpNTLAhWGHT4KHepCByUQ6AEIGjAA#v=onepage&q=que%20es%20dise%C3%B1o%20metodologico&f=false>

ALFRED, M. (2011). Obtenido de <http://comenio-ere.blogspot.com/p/biografia-de-comenio.html>

Brainly. (11 de 10 de 2012). Obtenido de <http://brainly.lat/tarea/77401>

BRIGITTE. (9 de NOVIEMBRE de 2012). CORRIENTES FILOSOFICAS. Recuperado el 20 de SEPTIEMBRE de 2015, de <http://corrientesf.blogspot.com/2012/11/pragmatismo.html>

CARCENO, B. (2014). RECURSOS DIDACTICOS EN HISTORIA GRIEGA. En B. CARCENO. Lantia Publishing.

Chalela, M. (2012). <http://soda.ustadistancia.edu.co>. Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachalelaPreescolar_Expresion_MediosyRecursosPedagogicos_MariaSChalela.-1/importancia_de_los_recursos_de_apoyo_pedaggico.html

Contreras, B. (2010). <http://www.csi-csif.es>. Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_28/BEATRIZ_CONTRERAS_ARROYO_01.pdf

Cuadernia. (01 de 08 de 2013). Obtenido de <http://cuadernalaurita.blogspot.com/p/que-es-cuadernia.html>

Ecuador, C. D. (13 de 07 de 2011). educaciondecalidad.ec. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/constitucion-educacion.html>

Ecuador, C. D. (2011). senescyt. Obtenido de http://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Normas_constitucionales.pdf

J, H. (2013). <http://repositorio.ug.edu.ec>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/2077/1/JOSE%20LUIS%20HERRERA%20JIMENEZ%20PROYECTO%20INVESTIGACION.pdf>

Marqués, P. (2010). <http://www.tello.com>. Obtenido de http://www.tello.com/proyectos/valora/docs/materiales_estudio/u3_l3/Los_medios_didacticos.pdf

Miras, M. (03 de 2010). Obtenido de <http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/36/tema1/tema1.pdf>

Pedagogía, S. (12 de 2011). teoriadelaprendizaje.blogspot.com. Obtenido de <http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html>

Querelle y Cia Ltda. (2014). www.profesorenlinea.cl. Obtenido de <http://www.profesorenlinea.cl/universalhistoria/PensamientoHbreEvoluc/Pragmatismo.htm>

Solano, N. (diciembre de 2011). Obtenido de <http://neisolano.blogspot.com/>

ANEXOS

MSc
SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: **INFORMÁTICA**, el día 11 de Noviembre del 2016.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes **Quinatoa Yaulema Karen Mirella** con C:C: **092356004-9** y **Salazar Guerra Kitty Marilyn** con C:C: **092615253-9** diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de guía interactiva educativa.

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

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

Atentamente



.....
Msc. Norka Gualancañay
CONSULTORA ACADÉMICA



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES

Guayaquil, 12 de Noviembre de 2015

Lcdo.
Manuel Chacón Barreto
RECTOR
Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: Informática solicitamos a usted les permitan realizar el Proyecto Educativo en la **Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo"**, Zona 8, Distrito 3, Circuito 4, que dirige usted Lcdo. Manuel Chacón Barreto al grupo de estudiantes conformado por: **Karen Mirella Quinatoa Yaulema y Ketty Marilyn Salazar Guerra.**

Tema: Recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior.

Propuesta: Diseño de guía interactiva educativa.

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,

Msc. Roosevelt Barros Morales
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN



Caminemos juntos a la excelencia

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"RAMOS AGURTO CASTILLO"**

**Zona 8 Distrito 3 Circuito 4
Guayaquil – Ecuador**

Guayaquil, 03 de diciembre del 2015.

MSc.

Rosevelt Barros Morales

GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Con respecto a la solicitud del 12 de Noviembre del 2015, tengo a bien informar que las Señoritas Quinatoa Yaulema Karen Mirella y Salazar Guerra Ketty Marilyn, tiene la apertura para que realicen su Proyecto Educativo con el tema: Influencia de los Recursos Didácticos Digitales en la Calidad del Aprendizaje Significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior. Particular que pongo a vuestro conocimiento.

Atentamente


Lcdo. Manuel Chacón Barreto
Rector



"RAMON AGURTO CASTILLO"
ZONA 8 DISTRITO 3 CIRCUITO 4
Guayaquil - Ecuador



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO

Guayaquil, 28 de noviembre del 2016

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias Antiplagiarism.net al proyecto código IF-T-GY-0333 con el tema: **Influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta, periodo lectivo 2015-2016. Diseño de guía interactiva educativa. es de 92% cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.**
Particular que informo para los fines pertinentes.

AntiPlagiarism.NET

File Edit View Tools Help

Check for plagiarism

Sin título: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

IF-T-GY-0333

Text editor | Page |

Text(89046):

CAPÍTULO I EL PROBLEMA Contexto de investigación El presente proyecto de investigación está orientado a aportar material digital para la reconstrucción del conocimiento estudiantil por medio de una retroalimentación, esperándose obtener un mejor nivel del aprendizaje significativo, enfocándose en los recursos didácticos digitales como una herramienta de fácil adaptación por parte del discente, el estudio se lo llevara a cabo en la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo" La Institución Educativa, fuente de estudio, fue fundada en 1952 con el nombre "Escuela Municipal N° 2 Argentina" bajo el propósito de contribuir a la formación integral educativa de la comunidad, y de acuerdo con los cambios aplicados del Ministerio de Educación, en el año 2005 surge como consecuencia de la reestructuración la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", logrando establecer principios de una educación democrática, científica, laica y de desarrollo humano Esta Institución educativa se rige por la intencionalidad de la Constitución de la República del Ecuador, la Ley orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento, que oferta el Nivel de Educación Inicial 2 y Nivel de Educación General Básica, jornada matutina y vespertina, ubicada en la provincia del Guayas en la ciudad de Guayaquil en la Parroquia Urdaneta en las calles Dázcima y Capitán Najera, perteneciendo a la Zona 8, Distrito 3, Circuito 4 Dicha Unidad Educativa dentro de su ubicación geográfica se encuentra en la esquina de las calles mencionadas, al ser una avenida muy transitada por parte de vehículos motorizados, se tiene momentos de incertidumbre en los padres al envío de sus hijos a la escuela razón por la cual optan por enviarlos con una persona adulta Hoy

Log:

- [0:00:01] B1 Found 1% matches at <https://es.scribd.com/document/60969160/EJEMPLO-DE-TEJIS-VELOCIDAD-Y-COMPRESION>
- [0:00:06] G0 Found 6% matches at <http://www.oai.es/historico/metas2021/foradocentes.htm>
- [0:00:17] B1 Found 1% matches at [http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/578/Saved copy](http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/578/Saved%20copy)
- [0:00:18] Yah Found 1% matches at <http://psicopatologiasrup01.blogspot.com>
- [0:00:19] Yah Found 3% matches at <http://es.slideshare.net/juancarlos1602/como-se-logra-el-aprendizaje>
- [0:00:25] The originality of the text is 92%

Done

Firma Gestor de Aula Virtual





Entrevista con el Lcdo. Manuel Chacón Barreto



Entrevista a la Lic. Maritza Reyes Lozano



Estudiantes escuchando una pequeña charla sobre la encuesta que iba hacer realizada



Entrega de la encuesta a los estudiantes



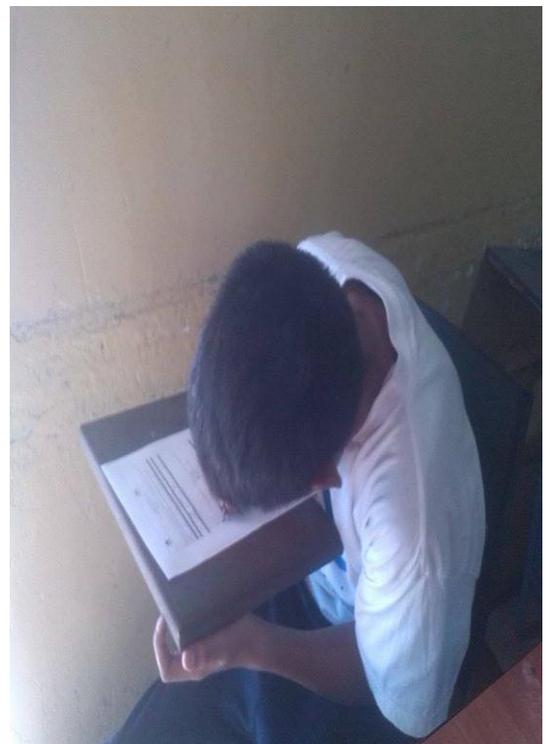
Guiando a los estudiantes mientras contestaban la encuesta



Observando el proceso de la encuesta



Estudiantes contestando las preguntas de la encuesta



Ayudándolo al estudiante con una inquietud que tenía.



Retirando las encuestas a los estudiantes





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: INFORMÁTICA
ENCUESTA

Dirigida a: los administrativos y al director de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta

Objetivo: Examinar la influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura.

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

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Num. Encuesta:

Fecha Encuesta: 01/2 /2015

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN

1.- Edad: 2.- Género Femenino Masculino 3.- Educación Licenciatura Maestría Doctorado (Phd)

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- Considera Ud. óptimo la implementación de los medios tecnológicos para su institución

- Totalmente en desacuerdo
 En Desacuerdo
 Indiferente
 De Acuerdo
 Totalmente de acuerdo

2.- Cree usted que el docente debe de utilizar medios tecnológicos

- Sí ----> Ir a la pregunta 3
 No

3.- ¿Qué tanto puede aportar los recursos didácticos digitales en la institución?

- Nada
 Poco
 Bastante
 Mucho
 Ninguna

4.- Ha utilizado alguna vez recursos tecnológicos

- Nunca
 Casi Nunca
 A Veces
 Casi Siempre
 Siempre

VARIABLE DEPENDIENTE

5.- De qué manera observa al docente impartiendo sus clases

- Motivado
 Deprimido
 Normal

6.- Cree usted que la tecnología juega un papel importante en el aprendizaje significativo.

- Sí
 No
 No sé

7.- De qué manera manifiesta o resalta la importancia del aprendizaje significativo que se imparte en su institución

- Muy Bueno
 Bueno
 Regular
 Malo

8.- Cree usted que al capacitar al docente mejoraría la calidad del aprendizaje.

- Sí
 No

PROPUESTA

9.- Está de acuerdo en que se debe de mejorar la calidad del aprendizaje significativo el área de lengua y literatura

- Totalmente en desacuerdo
 En Desacuerdo
 Indiferente
 De Acuerdo
 Totalmente de acuerdo

10.- Está de acuerdo en la construcción de una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales en el área de lengua y literatura

- Sí
 No



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: INFORMÁTICA
ENCUESTA

Dirigida a: los docentes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Aguirto Castillo", Zona B, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta

Objetivo: Examinar la influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes

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

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Num. Encuesta:

Fecha Encuesta: 01/2 /2015

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN

1.- Edad: 2.- Género: Femenino Masculino
3.- Educación: Licenciatura Maestría Doctorado (Phd)

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- Considera necesaria la utilización de los recursos didácticos digitales en la educación

- Totalmente en desacuerdo
 En Desacuerdo
 Indiferente
 De Acuerdo
 Totalmente de acuerdo

2.- Conoce algunos de los recursos didácticos digitales?

- Sí ----> Ir a la pregunta 3
 No

3.- Cuales de estos recursos didácticos digitales conoce?

- Proyectors
 Pizarra electrónica
 Páginas web
 Laboratorios Virtuales
 Otros

4.- Con que frecuencia utiliza usted los recursos didácticos digitales

- Nunca
 Casi Nunca
 A Vezes
 Casi Siempre
 Siempre

VARIABLE DEPENDIENTE

5.- De qué manera imparte sus clases dentro del aula

- Dinámica
 Interactiva
 Tradicionales
 Otros

6.- Imparte un buen desempeño académico

- Sí
 No
 No sé

7.- Aplica metodología interactiva en el desempeño académico

- Nada
 Poco
 Bastante
 Mucho

8.- Desconoce del tema hablado

- Sí
 No

PROPUESTA

9.- Está de acuerdo en que se debe de mejorar la calidad del aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura

- Totalmente en desacuerdo
 En Desacuerdo
 Indiferente
 De Acuerdo
 Totalmente de acuerdo

10.- Estaría de acuerdo en la construcción de una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales en el área de lengua y literatura

- Sí
 No



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: INFORMÁTICA
ENCUESTA

Dirigida a: los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", Zona 8, Distrito 3, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Urdaneta

Objetivo: Examinar la influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo del Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes.

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

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Num. Encuesta: Fecha Encuesta: 01/2 /2015

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN

1.- Edad: 2.- Género: Femenino Masculino
3.- Educación: Octavo Noveno Décimo

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- Consideras que el docente esta preparado para utilizar los medios tecnológicos

- Totalmente en desacuerdo
- En Desacuerdo
- Indiferente
- De Acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2.- Has utilizado algún recurso tecnológico para mejorar tu aprendizaje

- Si ----> Ir a la pregunta 3
- No

3.- ¿Cuál de estos recursos didácticos digitales utilizas para estudiar?

- Simuladores
- Sitios Web
- Tutoriales (videos en youtube)
- Plataformas Virtuales
- Otros

4.- Utilizan en el salón de clases algún recurso tecnológico

- Nunca
- Casi Nunca
- A Veces
- Casi Siempre
- Siempre

VARIABLE DEPENDIENTE

5.- Al momento de explicar la clase tu maestro como te sientes

- Motivado
- Con ganas de aprender
- Fatigado

6.- Te gusta la materia de Lengua y Literatura

- Nada
- Poco
- Bastante
- Mucho

7.- En base a tus calificaciones del último quimestre cuáles es tu rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura

- Excelente (9-10)
- Muy Bueno (7-8)
- Bueno (5-6)
- Regular (3-4)
- Insuficiente (0-3)

8.- De qué manera calificas el desempeño académico que recibes por parte de tu docente

- Muy Bueno
- Bueno
- Regular
- Malo

PROPUESTA

9.- Está de acuerdo en que se debe de mejorar la calidad del aprendizaje significativo el área de lengua y literatura

- Totalmente en desacuerdo
- En Desacuerdo
- Indiferente
- De Acuerdo
- Totalmente de acuerdo

10.- Estaría de acuerdo en la construcción de una guía interactiva educativa relacionada con los recursos didácticos digitales en el área de lengua y literatura

- Si
- No

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL "RAMÓN AGURTO CASTILLO", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA URDANETA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA.

AUTORAS:
QUINATOYA YAULEMA KAREN MIRELLA Y
SALAZAR GUERRA KETTY MARILYN

TUTORA:
MSc. Norka Gualancañay

REVISORES:
MSc. Norka Gualancañay
MSc. Narcisa Álvarez
MBA. Christian Rodríguez

INSTITUCIÓN:
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA: INFORMÁTICA

FECHA DE PUBLICACIÓN:
AÑO 2016

No. DE PÁGS:
183 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: INFORMÁTICA

ÁREAS TEMÁTICAS:
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL AMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:
(APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO) (RECURSOS DIDACTICOS) (TECNOLÓGICO)

RESUMEN: El Presente trabajo de investigación radica primordialmente en la Influencia de los Recursos Didácticos Digitales en la calidad del aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior de la Escuela De Educación Básica Fiscal "Ramón Agurto Castillo", se indaga los motivos del porque la tecnología no ha sido adoptada en la institución educativa por qué los docentes no usan esta herramienta como un método de enseñanza aprendizaje, en este proceso de investigación se procedió a la recolección de datos sobre las variables analizarse a docentes y estudiantes dicha información permite visualizar la importancia de usar la tecnología por medio de recursos didácticos digitales en el proceso educativo. Se inició con un estudio bibliográfico para encontrar el fundamento teórico, que permitió un conocimiento general de los componentes educativos, para que los recursos didácticos digitales puedan ser utilizados en la formación de los estudiantes. La metodología de la investigación se orientó con una técnica cualitativa, y cuantitativa mediante un enfoque crítico, que parte del diagnóstico de la realidad educativa, principalmente se investigó con los resultados obtenidos en la investigación de campo, las cuales se presentan a través de tablas y gráficos estadísticos con las correspondientes conclusiones según en la investigación se obtiene que los Recursos didácticos digitales, es un recurso de estrategias metodológicas interactiva y dinámica que acatará la atención de los estudiantes al estar inmersa a la tecnología, tal que esta es una herramienta que a diario llega a cada hogar de los estudiantes. De acuerdo a la investigación de campo se llega a la propuesta de diseñar una guía interactiva educativa para mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono: 0981776050 - 042475301

E-mail: karmir87@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax:2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec