



**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: EDUCACIÓN INFORMÁTICA

**TEMA:
INFLUENCIA DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LA CALIDAD DE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SOCIO FUNCIONAL DEL ÁREA DE
INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMERO DEL NIVEL BACHILLERATO
GENERAL UNIFICADO DEL COLEGIO FISCAL
TÉCNICO PROVINCIA DE CHIMBORAZO
ZONA 8 DISTRITO 09D03 PROVINCIA
DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL,
PARROQUIA XIMENA, PERÍODO
LECTIVO 2015-2016. DISEÑO
DE UNA BIBLIOTECA
EDUCATIVA
VIRTUAL**

CÓDIGO: NMINF1-XI-136

**AUTORES: CHILÁN ACUÑA VÍCTOR HUGO
MACHADO CHONG EDGAR WALTER**

CONSULTOR: MSc. RUTH VEGA TOMALA

GUAYAQUIL, 2017



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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
**DIRECTORA DEL SISTEMA
SEMIPRESENCIAL**

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

Guayaquil, 9 de Enero del 2017

**Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
Decana de la Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-**

De nuestras consideraciones:

En virtud del Consejo Académico de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación con fecha 4 de Marzo del 2017, en el cual se me asignó Consultor de Proyectos Educativos para la Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Informática.

Tengo a bien informar que los egresados: **Chilán Acuña Víctor Hugo** e **Machado Chong Edgar**, diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Influencia de la lectura de imágenes en la calidad de aprendizaje significativo socio funcional del área de Informática aplicada a la educación en los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico provincia de Chimborazo Zona 8, Distrito 09D03, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, período lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de una Biblioteca Educativa Virtual

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 pongo a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

**MSc. RUTH VEGA T.
CONSULTOR**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

MSC.

SOFIA JACOME ENCALADA

DIRECTORA DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL

CIUDAD.-

Tengo a bien informar que los integrantes CHILAN ACUÑA VICTOR HUGO cédula (1) 092028650 Y MACHADO CHONG EDGAR WALTER cédula (2) 0106020480.

Diseñaron y ejecutaron el proyecto educativo con el tema:

TEMA: INFLUENCIA DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SOCIO FUNCIONAL DEL AREA DE INFORMATICA APLICADA EN LA EDUCACION EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DEL COLEGIO FISCAL TECNICO PROVINCIA DEL CHIMBORAZO.

Los autores han cumplido satisfactoriamente con las recomendaciones dadas con el suscrito por lo expuesto se procede a la **APROBACION DEL PROYECTO**.

Atentamente,


Msc. Fanny Parrales

Docente Informática semipresencial

Guayaquil, 16 de Marzo del 2017

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

Ciudad.-

DERECHOS DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinente comunico a ustedes que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el Tema: Influencia de la lectura de imágenes en la calidad de aprendizaje significativo socio funcional del área de Informática aplicada a la educación en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato del Colegio Fiscal Técnico provincia de Chimborazo Zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, período lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de una Biblioteca Educativa Virtual.

Pertenece a la Facultad de Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,

Victor Chilán

Chilán Acuña Víctor Hugo
C.C. 0920186509

E. Machado Ch.

Machado Chong Edgar
C.C. 0106020480

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

MENCIÓN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

PÁGINA DEL TRIBUNAL

Tema: Influencia de la lectura de imágenes en la calidad de aprendizaje significativo socio funcional del área de Informática aplicada a la educación en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato del Colegio Fiscal Técnico provincia de Chimborazo Zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, período lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de una Biblioteca Educativa Virtual.

APROBADO

Tribunal N°1

Tribunal N°2

Tribunal N°3

Victor Acuña

Chilán Acuña Víctor Hugo
C.C. 0920186509

Machado Chong

Machado Chong Edgar
C.C. 0106020480

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSC. NORKA GUALANCAÑAY _____

MSC. LUIS FLORES _____

MSC. CARLOS BANGUERA _____

MSC. FLOR RAMÍREZ _____

DEDICATORIA

Este proyecto educativo se lo dedico a mi familia que estuvo en momentos importantes para alentarme y darme fortaleza con su amor en el proceso académico y formación profesional. También se lo dedico a Adrián Borja, mi amigo que ya no está pero sé que desde el cielo está feliz compartiendo nuestros logros pues también son los de él.

CHILÁN ACUÑA VÍCTOR HUGO

Dedico este trabajo a Dios que me permite amanecer con vida, me bendice y nunca me ha abandonado

MACHADO CHONG EDGAR

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por darme la fuerza y formarme como un ser humano mejor formándome profesionalmente y por mantenerme sano junto a mi familia. A mi madre Judith Acuña Jara por ser un pilar importante en mi vida. A mi esposa Gabriela León por ser mi compañera de vida y mi mejor amiga. A mis hijos Moisés y Jesús Chilán que me impulsan a ser mejor ser humano.

Un agradecimiento especial a mis maestros por todos los conocimientos que me han brindado, a mis amigos y compañeros de curso, pues junto a ellos estudié y me divertí y ahora estamos cumpliendo una de nuestras metas, para todas las personas que de alguna forma estuvieron involucradas me resta decirles, ¡Muchas Gracias!

CHILÁN ACUÑA VÍCTOR HUGO

En estas pocas palabras me permito agradecer primero a Dios, que me ha bendecido. A mis amigos y compañeros de curso que junto a ellos he luchado y vivido momentos agradables ya que fueron un gran apoyo en mi vida.

Para quienes están y ya no, para los que me ayudaron y los que me brindaron una mano, mi eterno agradecimiento.

MACHADO CHONG EDGAR

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Portada	ii
Directivos	ii
Aprobación del Tutor.....	iii
Aprobación del Consultor Académico.....	iv
Derecho de los autores.....	v
Aprobación por el Tribunal.....	vii
Tribunal Examinador.....	vii
Dedicatoria.....	viii
Agradecimiento.....	ixx
Índice General.....	x
Índice de Cuadros.....	xv
Índice de Tablas.....	xv
Índice de Graficos	xvii
Introducción	1
 CAPÍTULO I	
El Problema	4
Contexto de la Investigación	4
Problema de Investigación.....	7
Situación Conflicto	9
Hecho Científico.....	12
Causas.....	12
Formulación del Problema	13
Objetivos de Investigación	13

Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Interrogantes de la Investigación	14
Justificación	15

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO	17
Antecedentes del Estudio	17
Bases Teóricas	18
Lectura de imágenes	18
Principios de organización de los textos visuales	20
Tipos de imágenes.....	23
Usos de las imágenes.....	25
Educación	26
Educación y la raíz etimológica.....	26
Informática	27
Informática aplicada a la educación.....	29
Tecnología de la información.....	30
Recursos Informáticos	31
Hardware y Software	32
Internet.....	32
La Word Wide Web (www).....	34
Página Web	35
Xampp	35
Requisitos y características del Xampp.....	36
Apache Server	37

PHP	37
Biblioteca Virtual	38
Teoría del aprendizaje significativo	39
Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico	39
Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción	40
Tipos de aprendizaje significativo	41
Aprendizaje de representaciones	42
Aprendizaje de conceptos	42
Aprendizaje de proposiciones	43
Ventajas y Desventajas de las bibliotecas virtuales	44
Fundamentación Epistemológica	45
Fundamentación Sociológica	47
Teoría del constructivismo y el aprendizaje significativo funcional	488
Fundamentación Psicológica	51
Fundamentación Pedagógica	52
Fundamentación Legal	55
Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural	57
Términos Relevantes	58

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	60
Diseño Metodológico	60
Tipos de investigación	60
Investigación Bibliográfica	61
Investigación Cualitativa	62

Investigación Explicativa	62
Investigación Descriptiva	63
Investigación Explorativa	63
Población y Muestra	64
Población	64
Muestra	65
Importancia del correcto uso de las imágenes fijas en la lectura	67
Importancia del aprendizaje mecánico.....	67
Métodos de la Investigación	68
Método Experimental	68
Método Inductivo.....	69
Método Deductivo	70
Método de Observación.....	71
Método Empírico.....	73
Técnicas e instrumentos de la Investigación	74
La Entrevista.....	74
La Encuesta	75
El Cuestionario.....	75
Análisis e interpretación de los resultados.....	77
Encuesta realizada a los estudiantes de Primero del Nivel B.G.U.....	77
Encuesta realizada a los docentes de Primero del Nivel B.G.U.....	87
Prueba de Chi Cuadrado	97
Análisis del Chi Cuadrado.....	98
Interpretación de resultados	988
Conclusiones y Recomendaciones	99
Conclusiones	99

Recomendaciones	100
CAPÍTULO IV	
LA PROPUESTA	102
Título de la propuesta	102
Justificación	102
Objetivos	103
Objetivo General	103
Objetivos Específicos.....	103
Aspecto Teórico	103
Aspecto Tecnológico.....	104
Aspecto Legal	107
Factibilidad de su aplicación	108
Descripción de la Propuesta	109
Objetivo General	114
Objetivo Específico	1144
Impacto social	114
Beneficiarios	114
Manual de Usuario.....	115
Actividades.....	139
Planificaciones	155
Conclusiones	162
Bibliografía	162
Referencias Bibliográficas	164
Referencias Web	165
ANEXOS	

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Distributivo de la Población	65
Cuadro N° 2: Muestra por estratos	67
Cuadro N° 3: Operacionalización de las variables	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Importancia de la informática	77
Tabla N° 2: Conocimiento de lectura de imágenes	78
Tabla N° 3: Lograr aprendizaje significativo	79
Tabla N° 4: Software de apoyo para informática	80
Tabla N° 5: Vanguardia en tecnología	81
Tabla N° 6: Mejorar aprendizaje significativo	82
Tabla N° 7: Conocimiento de Biblioteca Virtual	83
Tabla N° 8: Capacitación en Biblioteca Virtual	84
Tabla N° 9: Trabajar con Biblioteca Virtual	85
Tabla N° 10: Beneficio de usar Biblioteca Virtual	86
Tabla N° 11: Importancia de estudiar informática	87
Tabla N° 12: Conocimiento de lectura de imágenes	88
Tabla N° 13: Herramienta para aprendizaje significativo	89
Tabla N° 14: Software de apoyo para informática	90
Tabla N° 15: Actualidad de la tecnología	91
Tabla N° 16: Lectura de imágenes para mejorar el aprendizaje	92
Tabla N° 17: Conocimiento de Biblioteca Virtual	93

Tabla N° 18: Capacitación para uso de Biblioteca Virtual.....	94
Tabla N° 19: Uso de la Biblioteca Virtual	95
Tabla N° 20: Beneficio de la Biblioteca Virtual	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Importancia de la informática	77
Gráfico N° 2: Conocimiento de lectura de imágenes	78
Gráfico N° 3: Lograr aprendizaje significativo	79
Gráfico N° 4: Software de apoyo para informática	80
Gráfico N° 5: Vanguardia en tecnología.....	81
Gráfico N° 6: Mejorar aprendizaje significativo	82
Gráfico N° 7: Conocimiento de Biblioteca Virtual	83
Gráfico N° 8: Capacitación en Biblioteca Virtual	84
Gráfico N° 9: Trabajar con Biblioteca Virtual.....	85
Gráfico N° 10: Beneficio de usar Biblioteca Virtual	86
Gráfico N° 11: Importancia de estudiar informática.....	87
Gráfico N° 12: Conocimiento de lectura de imágenes	88
Gráfico N° 13: Herramienta para aprendizaje significativo.....	89
Gráfico N° 14: Software de apoyo para informática	90
Gráfico N° 15: Actualidad de la tecnología	91
Gráfico N° 16: Lectura de imágenes para mejorar el aprendizaje	92
Gráfico N° 17: Conocimiento de Biblioteca Virtual	93
Gráfico N° 18: Capacitación para uso de Biblioteca Virtual	94
Gráfico N° 19: Uso de la Biblioteca Virtual.....	95
Gráfico N° 20: Beneficio de la Biblioteca Virtual	96

Gráfico N° 21: Chi Cuadrado	97
Gráfico N° 22: Libros digitales	111
Gráfico N° 23: Cuadro de Contenido de la Biblioteca	113
Gráfico N° 24: Carga de página http://localhost	116
Gráfico N° 25: Primer aviso del Xampp	117
Gráfico N° 26: Segundo aviso del Xampp.....	117
Gráfico N° 27: Mensaje del asistente de instalación	117
Gráfico N° 28: Componentes de selección	118
Gráfico N° 29: Carpeta de instalación.....	118
Gráfico N° 30: Asistente BitNami para Xampp.....	119
Gráfico N° 31: Instalando Xampp.....	119
Gráfico N° 32: Pantalla de Bienvenida de Xampp.....	120
Gráfico N° 33: Mensaje de instalación completa de Xampp	120
Gráfico N° 34: Panel de control Xampp	121
Gráfico N° 35: Módulo de servicio de Xampp	122
Gráfico N° 36: Ingreso al administrador de la Biblioteca Virtual.....	123
Gráfico N° 37: Credenciales del administrador	123
Gráfico N° 38: Creación de registro de un nuevo libro.....	124
Gráfico N° 39: Modificación de registro de libro	124
Gráfico N° 40: Creación de usuario	125
Gráfico N° 41: Modificación de usuario.....	125
Gráfico N° 42: Control de servicio Xampp	126
Gráfico N° 43: Instalación de servicio Apache y MySQL	127
Gráfico N° 44: Extracción de archivos para la instalación ciberoteca	127
Gráfico N° 45: Pantalla de bienvenida a ciberoteca.....	128
Gráfico N° 46: Asistente de instalación de ciberoteca	128

Gráfico N° 47: Instalación de componentes de ciberoteca	129
Gráfico N° 48: Finalización de proceso de instalación ciberoteca	129
Gráfico N° 49: Pantalla principal de la Biblioteca Virtual.....	130
Gráfico N° 50: Selección de libro de la biblioteca	131
Gráfico N° 51: Detalle de libro de la biblioteca.....	131
Grafico N° 52: Galería de libros de la biblioteca	131
Grafico N° 53: Información del libro	132
Grafico N° 54: Acceso al índice del libro seleccionado.....	132
Grafico N° 55: Introducción del libro seleccionado.....	133
Grafico N° 56: Capítulos del libro seleccionado.....	133
Grafico N° 57: Contenido del libro seleccionado.....	134
Grafico N° 58: Navegación del contenido del libro.....	135
Grafico N° 59: Opciones de lectura de imágenes	135
Grafico N° 60: Actividad 1 de la Biblioteca Virtual.....	136
Grafico N° 61: Actividad 4 de la Biblioteca Virtual.....	137
Grafico N° 62: Actividad 6 de la Biblioteca Virtual.....	137
Grafico N° 63: Actividad 20 de la Biblioteca Virtual.....	138



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

MENCIÓN INFORMÁTICA

RESUMEN

En Ecuador como en América Latina, se observa bajos niveles de aprendizaje significativo socio-funcional, que conllevan a un bajo rendimiento productivo en sus sociedades, de acuerdo a las estadísticas que proporcionan datos acerca de los estudiantes manifiestan en su mayoría un desinterés por el proceso de enseñanza y aprendizaje, dada por la falta del uso de la lectura de imágenes y falta de despertar emocional desde sus hogares, así como docentes poco interesados en variar los métodos educativos ni en su actualización, siendo estas las causas que conllevan la falta de mejoras en la calidad del aprendizaje del educando. En consecuencia un bajo rendimiento académico de los niños y niñas afecta en lo que es una participación activa familiar y escolar, pero si se tiene presente el uso de la tecnología se podrá estimular el aprendizaje significativo en los estudiantes. En los hogares y en las instituciones de carácter educativo, que tienen una buena estructura familiar y sobre todo cuando sus integrantes tienen bien definidos sus roles, los resultados van a hacer alentadores y serán un porte significativo para la sociedad, por lo tanto la atención de los padres y de los educadores son la clave, para que los estudiantes tengan un crecimiento en su despertar creativo. Un aspecto importante que se considera es que los padres y maestros deben enseñar el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional en los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Provincia de Chimborazo, que éstos puedan controlar y aplicar sus emociones en el contexto.

Lectura de
imágenes

Aprendizaje
Significativo Socio-
Funcional

Biblioteca
Educativa Virtual



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

MENCIÓN INFORMÁTICA

ABSTRACT

In Ecuador and Latin America, there are low levels of socio-functional meaningful learning, which lead to low productive performance in their societies, according to the statistics that provide data about the students manifest in their majority a disinterest for the process Of teaching and learning, given the lack of the use of reading of images and lack of emotional awakening from their homes, as well as teachers who are not interested in varying the educational methods or in their updating, these being the causes that imply the lack of improvements In the quality of the learner's learning. Consequently, poor academic performance of children affects what is an active family and school participation, but taking into account the use of technology will stimulate meaningful learning in students. In homes and institutions of an educational nature, which have a good family structure and especially when their members have well defined their roles, the results are going to be encouraging and will be a significant role for society, therefore the attention of Parents and educators are key, so that students have a growth in their creative awakening. An important aspect that is considered is that parents and teachers should teach the use of technological tools to improve the quality of meaningful socio-functional learning in high school students of the Colegio Provincia de Chimborazo which they can control and apply their emotions in context.

Reading of Images

Significant Socio-
Funtional Learning

Educational Library

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la utilización del computador es de suma importancia, provee un aprendizaje dinámico e interactivo la posibilidad de visualizar gráficamente conceptos teóricos y a su vez las diferentes actividades a desarrollar. Es importante comprender la implicación de la lectura de imágenes para el mejorar el aprendizaje significativo socio-funcional mediante el uso de la presente guía didáctica para la comunidad educativa e institucional de Primero del Nivel de Bachillerato General Unificado del Colegio “Provincia de Chimborazo”, ya que para el buen vivir se necesita crear e implementar mecanismos y procesos en la educación, para garantizar la calidad en la educación de gratuidad dentro de todo el territorio nacional, con base en la capacidad de acogida de los territorios y la densidad poblacional.

El proyecto de trabajo, se basa en la el uso de la lectura de imágenes, el cual realiza los procedimientos de aprendizaje con especial énfasis en resolver el mejorar la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional. Esto basado en las metodologías para la educación ajustada a la necesidad de la institución.

El presente proyecto se enfoca a cumplir los objetivos para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes mediante un desarrollo tecnológicamente actualizado dando un giro de calidad al proceso de enseñanza-aprendizaje, se desea corregir deficiencias en el desarrollo del pensamiento creativo tales como la falta de confianza para la expresión espontánea y libre de ideas en los estudiantes, señalar los errores de una manera inadecuada por parte de los docentes de la asignatura de informática aplicada, el temor a ser juzgados o hacer el ridículo entre compañeros de clases, evitar las burlas entre compañeros de clases, corregir la falta de estimulación tecnológica hacia la creatividad de los estudiantes, mejorar la falta de entendimiento por parte de los docentes y

aportar a las autoridades con la importancia que en la actualidad representa el manejo de la tecnología en los jóvenes y el resultado en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional.

Se tiene mucho rigor en el uso de las variables estudiadas: lectura de imágenes y calidad del aprendizaje significativo socio-funcional, ya que presenta actividades para realizarse en clases de Informática aplicada las cuales tienen como objetivo estimular el mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes, confirmando la relación directa entre ambas variables ya que mediante el uso de la lectura de imágenes se mejorar la calidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual le da las herramientas a los usuarios a usar en su vida cotidiana lo aquí aprendido y también mejorar las relaciones de confianza y comunicación entre estudiantes y entre el docente y el alumnado. Se usa estrategias de planificación, estrategias de supervisión-regulación-dirección, estrategias de evaluación y estrategias enfocadas a dar apoyo y de tipo afectivas.

Por último se diseña una guía didáctica interactiva que actividades están diseñadas para la asignatura de Informática aplicada mediante el uso de comunicación oral, comprensión de textos escritos, creación de textos escritos, creación portadas de libros, separaciones en sílabas, estimular el aprendizaje significativo socio-funcional mediante dar rienda suelta a la imaginación para dar finales a cuentos, estimulación de la memoria, resolución de crucigrama, estimular el lenguaje por medio de trabalenguas y fomentar la unión entre estudiantes así como con los maestros.

El presente trabajo de investigación se ha enfocado en el campo educativo para ver el problema más de cerca y de esta manera buscar algunas alternativas de solución que nos permita disminuir los problemas en el desarrollo del pensamiento creativo, para esto se presenta

continuación un estudio detallado los cuales hemos dividido en cuatro capítulos.

CAPÍTULO I Corresponde al problema de investigación, su ubicación en un contexto de la investigación, las causas y efectos, el Objetivo General y específico, así como también la delimitación y formulación del problema con su respectiva evaluación, además de la hipótesis y variables y su correspondiente justificación.

CAPÍTULO II Se encuentra el Marco Teórico, Antecedentes, Bases teóricas, Fundamentación Filosófica, Fundamentación Psicológica, Fundamentación Sociológica, Fundamentación Pedagógica Fundamentación Legal, además de las interrogantes de la investigación y definición de variables.

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

CAPÍTULO IV Se detalla la propuesta y el título de la propuesta, justificación, objetivos, fundamentaciones, factibilidad, descripción de la propuesta con sus respectivos talleres y planificación con enfoque destrezas con criterio de desempeño. Al final del proyecto se encuentra los anexos, mostrando: Los modelos de encuestas realizadas al personal docente y padres de familias, entrevista al experto educativo, fotos y los recursos utilizados en el diseño de la Biblioteca Educativa Virtual, así como también el manual de usuario.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la Investigación

La tecnología avanza rápidamente , dejando atrás tradiciones educativas como la lectura común de épocas pasadas, y peor su entendimiento, estamos en los años en los cuales la lectura se ha reducido ahora solo leemos estrictamente por necesidad o en su defecto cuando un maestro envía a realizar consultas sobre algún tema, es por eso que en esta investigación se irá conociendo a fondo el problema sobre la lectura de imágenes y la repercusión en el aprendizaje significativo en el Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, mediante una evaluación se pudo conocer que los estudiantes no poseen conocimientos básicos en el manejo del utilitario de Office.

Los estudiantes no tienen una comunicación mediante lectura de imágenes en su entorno social y no identifican ni relacionan textos digitales para poder utilizar y desarrollar un tema que sostenga y exprese ideas e información para alcanzar un objetivo específico. Ellos al no utilizar imágenes y no comprender ni producir beneficios relacionados a sus intereses, tienden a desconocer cómo organizar ideas sobre temas específicos para narrar, describir y establecer metas y objetivos personales o grupales, sobre un tema central para la sociedad y el entorno en el que se desenvuelven.

En septiembre de 1975 se logra la creación de 17 Colegios urbanos y rurales, de los cuales 8 llevarían los nombres de diferentes provincias, siendo uno de ellos este Colegio, así consta en el Registro oficial 839 del 4 de julio de 1975 la creación del Colegio Nacional Provincia de Chimborazo de Ciclo Básico Vespertino.

La institución abrió sus puertas al estudiantado de la ciudad de Guayaquil con un personal conformados por 21 profesores, 2 administrativos, 1 de servicio y 3 contratados, en el año de 1980. Actualmente este Colegio cuenta con un Bachillerato diurno y nocturno en las especialidades de Comercio, Informática y Electricidad, ubicada en García Moreno y Vicente Trujillo.

La institución educativa tiene un avance y desarrollo característico en el aspecto físico, como en el talento humano, también es un espacio generador del mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes, entregando a la sociedad educativa anualmente generaciones de estudiantes francos, competentes, propositivos que han contribuido característicamente en la solución de la incierta social.

El trabajo cooperativo y la comunicación permanente de los integrantes de la Comunidad educativa ha permitido lograr la unidad en la diversidad, siempre proyectados a alcanzar la excelencia educativa y por ende el perfección sustancial de la calidad de la educación ecuatoriana, compartiendo una visión consensuada y dar cumplimiento al lema institucional Educamos con calidad, calidez y equidad.

Uno de los principales problemas es el bajo rendimiento en los estudiantes de primer año de bachillerato grado de educación general básica superior de la institución y esta es una gran preocupación de la comunidad educativa, es muy complejo resolver esta dificultad ya que no puedan usar la lectura de imágenes.

Existen estudiantes que muestran desinterés y temor en el proceso de usar su creatividad esto lleva a que el aprendizaje se vuelva monótono y no significativos lo que requiere una aplicación de técnicas y estrategias activas para mejorar la comprensión y el análisis en de su desarrollo estudiantil.

Para desertar la creatividad en los estudiantes se debe realizar varios pasos o estudio previo de un ambiente planteado y como tal cobra una respectiva importancia, pues se compone en la base que garantiza la consecución de un resultado correcto, analítica y mecánicamente hablando.

Este proyecto tiene como objetivo dar un avance revelador en la enseñanza-aprendizaje en el manejo de las técnicas lúdicas dentro del desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado en la institución, creando una aplicación adecuada para la atención y aprendizaje ágil, oportuno y dinámico-interactivo para toda la comunidad educativa.

Se trata de determinar algunas estrategias que permitan mejorar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado que influyan en su creatividad estimulando el razonamiento lógico en función de las características psicoevolutivas del estudiante.

Una vez identificadas y demostrada la eficacia de estas estrategias se propone la elaboración de materiales curriculares que permitan a los estudiantes disponer de un conjunto de problemas con sus soluciones, empleando en las mismas estas estrategias a que hacemos referencia.

Se concluye que con la Biblioteca Virtual el Colegio dará un paso significativo al desarrollo en lo que a tecnología se refiere, buscando satisfacer la demanda actual de una educación moderna.

Este proyecto es original porque no existen temas tratados desde otros puntos de vista diferentes al enfoque de este trabajo de investigación, ya que resulta de mucha prioridad e importancia para el Colegio Provincia de Chimborazo.

El presente proyecto es delimitado ya que se ha observado que la población estudiantil necesita información en temas específicos como el diseño de una Biblioteca Virtual interactiva para mejorar el rendimiento académico y en el área de Informática por ello es nuestro interés en dar a conocer la importancia para la Unidad Académica.

Es factible por sus condiciones favorables existentes y con el aval de las autoridades competentes de la Unidad Académica con los recursos necesarios la solución a este problema sea rápida.

Es relevante ya que es importante para los miembros de la unidad educativa, los estudiantes y la comunidad en general, para que cuente con las herramientas y material necesarias para mejorar el desarrollo creativo de los estudiantes, tiene gran importancia este proyecto ya que causará gran impacto en el Colegio.

Es pertinente ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del estudiante ya que su problema tiene efectos claros en el tratamiento de la información y el resultado y está directamente relacionado con el estudio basado en el desarrollo de destrezas y habilidades para incrementar la creatividad y será de beneficio para los estudiantes del Colegio.

Problema de Investigación

El problema encontrado en la presente investigación es que en los últimos años ese nivel ha venido decayendo debido a los escasos recursos económicos que permita adquirir nuevos equipos tecnológicos y también recursos didácticos, en este caso para la aplicación de la lectura de imágenes, a eso se suma la poca capacitación de los docentes en el campo de la tecnología y la informática, estos factores influyen mucho en el aprendizaje significativo socio-funcional de los estudiantes.

En la actualidad no se está considerando aplicar las nuevas tecnologías que ofrecen la informática y la multimedia afectando así el nivel de la calidad educativa que se imparte en las instituciones fiscales.

El Colegio Fiscal Técnico “Provincia de Chimborazo”, actualmente no cuenta con los recursos didácticos que permitan al docente impartir sus clases de una forma dinámica que cree mayor interés a los estudiantes y así dejar a un lado la forma tradicional con que se desarrollaba el proceso enseñanza-aprendizaje a los estudiantes y por medio de estos recursos mejorar la calidad de aprendizaje significativo de los mismos.

A esto se suma la poca aplicación de la lectura de imágenes en las actividades académicas en especial en la asignatura de Informática aplicada que llamen la atención de los estudiantes y la poca capacitación de los docentes en la creación y uso de las nuevas tecnologías.

El aprendizaje significativo no sólo es útil al relacionar los nuevos conocimientos con los anteriores, sino que también relacionarlos con la experiencia previa y con situaciones cotidianas y reales favorece que se construya un nuevo conocimiento dotado de mayor sentido y con mayores posibilidades de establecerse en la memoria a largo plazo de los estudiantes.

Por medio de esta investigación se conocerá la importancia del uso de la lectura de imágenes y uso de la misma en los procesos de enseñanza aprendizaje para mejorar calidad de aprendizaje significativo socio-funcional de los estudiantes, estos recursos permitirán diagnosticar los progresos del proceso académico, y concluir con una mejor calidad de la educación, creando interés y deseos de superación constante de los estudiantes en aprender algo nuevo mediante la dinámica que ofrecen los recursos didácticos.

Situación Conflicto

Mediante un análisis y encuestas realizadas en el Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, Zona 8, Distrito 09D03, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, periodo lectivo 2015-2016, ubicada en García Moreno y Vicente Trujillo se pudo encontrar diferentes dificultades que causan el bajo rendimiento académico de la Institución.

Los docentes imparten las clases de informática en forma tradicional, debido que se encuentran con la dificultades de recursos tecnológicos y didácticos, los educandos no han recibido en educación básica fundamentos informáticos por esta razón los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado carecen de los conocimientos de utilitarios office y computación básicos.

Las causas de no contar con un método didáctico y no conocer fundamentos informáticos mediante la lectura de imágenes se convierten en desmotivación para los estudiantes ya que reciben clases de forma tradicional y no saben cómo presentar una información digital, desconociendo como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones como textos, imágenes, sonidos.

De esta manera se tiene que existe bajo rendimiento académico y el uso de los procesos de informática básica se les dificulta, los problemas que enfrentan los educandos son varios en relación con el utilitario y justifican la realización de un proyecto que facilite su ingreso al mundo tecnológico.

En el Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se pudo detectar un desconocimiento del utilitario Office de los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado y esto presenta un bajo rendimiento

educativo, la causa de esta situación, es no haber recibido formación referente al área de Informática en el nivel de Educación General Básica.

Por esta razón, se implementará una biblioteca educativa virtual, mediante las lecturas de imágenes o libros digitales que ayudarán a fomentar conocimientos básicos al educando en el área de Informática Aplicada a la Educación.

Las lecturas son las palabras, los sonidos y las imágenes, son forma de expresión de un único lenguaje total para una comunicación entre el lector y el receptor para dar a entender una información con un objetivo específico para lograr un fin determinado.

El uso de nuevas estrategias tecnológicas es importante, es aquí donde nace la necesidad de diseñar una Biblioteca Virtual para los estudiantes como medio didáctico que puede participar en la creación y la construcción del conocimiento y la investigación educativa en todas las ramas pedagógicas y en los que el aprendizaje se haga significativo.

Los educandos no tienen una comunicación mediante lectura de imágenes en su entorno social y no identifican ni relacionan textos digitales para poder utilizar y desarrollar un tema que sostenga y exprese ideas e información para alcanzar un objetivo específico en lo personal o académico. Se pudo constatar que los educandos presentan una baja calidad de aprendizaje al no contar con fundamentos básicos de informática.

El uso de nuevas estrategias tecnológicas es importante, por este motivo se considera importante satisfacer la necesidad de diseñar una Biblioteca Virtual para estudiantes. La misma servirá como un medio didáctico que pueda participar en la creación de entornos de los procesos de lectura de imágenes, enseñanza-aprendizaje en los que se lleven a

cabo actividades orientadas a la construcción del conocimiento y la investigación educativa en todas las disciplinas y en los que el aprendizaje se haga significativo mediante la implementación de nuevos recursos didácticos digitales que ayuden a obtener un mejor rendimiento académico.

La elaboración de una biblioteca educativa virtual como un recurso didáctico digital innovador que debido a su amplia estructura informativa nos permite motivar a los estudiantes y captar su atención en el momento de impartir información capaz de satisfacer las necesidades en las diferentes áreas Educativas.

Deficiencia en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional del área de informática aplicada la Educación en los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, Zona 8, Distrito 09D03, provincia Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, periodo lectivo 2015-216.

De acuerdo con los resultados del INEC. En el 2013, el 43.6% de las personas de Ecuador utilizaron computadora, 61 puntos más que en el 2010. En el área rural el incremento es de 8.4 puntos más que en el 2010. El 40.4% de la población de Ecuador ha utilizado Internet en los últimos 12 meses.

Esto nos indica que una parte importante a nivel nacional no usan computadoras e internet, estas estadísticas nacionales que nos facilita el INEC son evidencias clara que afecta a las instituciones educativas y directamente al educando.

Al tener dificultades de aprendizaje en los procesos educativos por no constar con los recursos tecnológicos esto a la misma vez impide adquirir conocimientos mediante la investigación y poder tener los fundamentos

básicos de informática mediante, Lectura de Imágenes y el manejo adecuado de la tecnología.

Hecho Científico

Baja calidad del aprendizaje significativo socio-funcional en la asignatura de Informática aplicada en los estudiantes del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio “Provincia de Chimborazo”.

Dicho problema es evidente ya que mediante las herramientas y técnicas que se utilizan para descubrir las carencias que tenía dicha institución, se obtuvo estos resultados y se mostró que los estudiantes necesitan de herramientas como la lectura de imágenes para sus clases ya que tiene escasez de motivación, específicamente en el área de Informática Aplicada.

Se evidencia una deficiencia en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional mediante un bajo promedio en las calificaciones de los 5 paralelos en la presente institución el mismo que es de 6.4 (datos entregados por los docentes), también se mediante la observación se evidencio muy poco interés por parte de los estudiantes hacia la asignatura sin interrogantes ni participación de estudiantes así como de los docentes, por lo que se evidenció una clase monótona y sin despertar interés en los participantes de la misma.

Causas

- ✓ Los docentes imparten clases de informática en forma tradicional.
- ✓ Los estudiantes poseen pocos conocimientos de la asignatura de informática porque en la educación básica no existe esa asignatura dentro del currículo.

- ✓ Déficit en la adquisición de herramientas para la lectura de imágenes o libros digitales.
- ✓ Escasos recursos didácticos digitales para impartir clases.

Formulación del Problema

¿De qué manera influye la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional de la asignatura de Informática aplicada a la Educación en los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, Zona 8, Distrito 09D03, Provincia de Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Ximena, periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos de Investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional, mediante un estudio de campo y análisis estadístico para diseñar una Biblioteca Educativa Virtual.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar la influencia de la lectura de imágenes mediante la aplicación de encuestas a docentes y estudiantes.
- ✓ Describir la calidad del aprendizaje significativo, mediante la aplicación de encuestas a docentes y estudiantes.
- ✓ Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una biblioteca educativa virtual.

Interrogantes de la Investigación

¿Qué es la lectura de imágenes?

¿Cuáles son los tipos de lecturas de imágenes que existen?

¿Qué lectura de imágenes utilizan los docentes para mejorar el aprendizaje significativo?

¿Cuáles son las ventajas que brindan las lecturas de imágenes en el desarrollo del aprendizaje significativo?

¿Cuáles son las desventajas de la lectura de imágenes?

¿Qué es el aprendizaje significativo socio-funcional?

¿Cuáles son los tipos de aprendizaje significativo socio-funcional?

¿Cuáles son las características del aprendizaje significativo socio-funcional?

¿Qué ventajas tiene el aprendizaje significativo socio-funcional en la educación?

¿Qué beneficio tiene el uso de lectura de imágenes en el aprendizaje significativo socio-funcional?

¿Qué es una Biblioteca Virtual?

¿Cuáles son las características de una Biblioteca Virtual?

Justificación

El presente proyecto de investigación es viable porque a través de la propuesta ayuda a motivar a los estudiantes y captar su atención en el momento de impartir información capaz de satisfacer las necesidades en las diferentes áreas educativas lo hace posible al incorporar la tecnología de información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

Este software educativo motiva al estudiante porque va contener toda la información necesaria para interactuar de forma directa con el docente en conceptos, importancias de un tema específico a investigar ya que va a permitir que el estudiante aprendan por medio de lectura de imágenes en un método digital y con medios físicos como libros en forma tradicional.

Este proyecto es conveniente porque permite mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes mediante una herramienta tecnológica, la Biblioteca Virtual nos ayudará a entender con claridad los fundamentos informáticos básicos mediante métodos y didácticas para lograr libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida y promueve el desarrollo académico generalizado.

En el aspecto técnico se deben usar fundamentos informáticos básicos, para aprender y para enseñar, es decir el aprendizaje de cualquier materia se puede facilitar mediante la informática, hoy en día la tecnología nos facilita la información necesaria para obtener más conocimiento en cualquier actividad educativa en la vida.

EL proyecto beneficiará en la mejoría y calidad del aprendizaje significativo a los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, Zona 8, Distrito 09D03, Provincia de Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia

Ximena, Periodo Lectivo 2015-2016. Para que el educando pueda obtener fundamentos básicos informáticos y destrezas que les permitan integrar en el aula de clase de una forma dinámica e interactiva, en los medios didácticos en general, basados en su formación educativa.

Contribuye a la ciencia agigantar a un mundo más fácil porque puede verificar un sistema sencillo, mediante método tecnológico y no tradicional como se ha venido realizando, el material es didáctico y fácil de usar justificando el problema en la Institución Educativa y promueve el desarrollo académico de una parte de la sociedad.

El propósito de diseñar una Biblioteca Virtual es que los educandos sean innovadores y líderes, se les aportará con conocimientos y fundamentos informáticos para que aprendan, cómo generar, cómo almacenar, cómo transformar, como se transmite y como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos). Es pertinente porque puede verificar la exigencia de un sistema sencillo, fácil de usar justificando el problema en la Institución Educativa.

Analizando correctivos o se apliquen las acciones educativas, los circuitos permitirá un ambiente de participación y compromiso de todos los actores de la comunidad educativa, en un marco de respeto de derechos y cumplimiento de deberes a fin de alcanzar mejorar en aspectos importantes de la educación.

Por todo lo antes mencionado es justificable el aporte de una Biblioteca Virtual para que se corrija el deficiente uso de lectura de imágenes y a la vez exista una mejor calidad del aprendizaje significativo socio funcional en los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio "Provincia de Chimborazo".

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

A continuación se cita varios estudios referentes a la aplicación de la lectura de imágenes en el ámbito de la educación como también reflexiones y desarrollo de metodologías interactivas entre ellas, las basadas en las herramientas de la lectura de imágenes:

Autor: Manuel Garrido, 2003, Formación basada en las tecnologías de la información y comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje socio-funcional.

En este estudio se encontrará una relación cercana con el tema que se ésta estudiando ya que se citan la variable tecnología la misma que en el presente proyecto se la encontrara en la lectura de imágenes así como la variable aprendizaje significativo socio-funcional y su impacto en la calidad de enseñanza.

Autor: Byron Díaz Chicaiza, 2012, Uso de la lectura de imágenes como medio para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje socio funcional de Informática, para los estudiantes del primero de bachillerato C del Colegio Menor de la Universidad Central del Ecuador en el año lectivo 2011-2012.

Esta investigación será importante mencionar como antecedente para el tema que se ésta desarrollando en el presente proyecto ya que ambas variables como lo son la lectura de imágenes y el aprendizaje significativo socio-funcional son tratadas tomando en cuenta sus dimensiones e indicadores para verificar la importancia de la lectura de imágenes en la mejora de los procesos de enseñanza.

Autor: Pilar Serrano C, 2007, El uso de una plataforma virtual con el uso de lectura de imágenes en la asignatura de Informática. Una investigación acción en bachillerato.

En el presente tema situado se encuentra la variable lectura de imágenes y su importancia en la asignatura de informática, la misma que será de suma importancia situar de antecedente en la investigación que se ésta realizando ya que la variable lectura de imágenes y la asignatura concuerdan.

Autor: Victoria Marín J, 2014, Modelos de rediseño de acciones formativas en el entorno virtual de enseñanza-aprendizaje. Socio funcional Diseño y experimentación de estrategias metodológicas de integración de los entornos institucionales y abiertos.

La presente tesis es situada como antecedente para la investigación que se ésta desarrollando ya que se encuentra la variable aprendizaje significativo socio-funcional y el diseño de acciones aplicando tecnología, lo cual es de importancia situarla en la presente investigación ya que es de interés la variable estudiada así como la aplicación de la tecnología que para esta tesis universitaria en comparable con la propuesta Biblioteca Virtual que se va a implementar.

Bases Teóricas

Lectura de imágenes

Luego de una profunda investigación en la importancia de la lectura de imágenes en la educación de los adolescentes se puede concluir que para poder llevar a cabo una buena lectura de imágenes es necesario partir de dos premisas:

- 1) Las imágenes son textos, es decir, son un tipo muy particular de artefactos.
- 2) Por ser textos, las imágenes pueden ser estudiadas como sistemas.

De esta forma analizando lo antes citado se tiene:

La imagen como artefacto

Las imágenes son artefactos, como lo son un asiento, una mesa o una máquina. Es decir, una imagen es algo creado por seres humanos para seres humanos y, por lo tanto, cumple funciones específicas dentro de la sociedad. Sin embargo, las imágenes pertenecen a un tipo muy particular de artefactos que reciben el nombre de textos.

La imagen como texto

Desde casi siempre se ha considerado que los textos son conjuntos coherentes de palabras, por lo general impresas, que buscan transmitir mensajes. Sin embargo, hoy sabemos que las imágenes también son textos porque ellas también se crean con el propósito de transmitir mensajes. Por eso, las imágenes también pueden recibir el nombre de textos visuales.

Bordwell (2012) manifiesta que:

Todos los textos como por ejemplo: lingüísticos, visuales, audiovisuales, musicales, etc. son concebidos, financiados, realizados y distribuidos por personas que tienen intereses económicos e ideológicos. Por consiguiente, al leer una imagen, debemos tener siempre en cuenta que dicha imagen proviene de una o varias "mentes organizadoras" que han decidido expresar ciertas ideas de cierta manera con un propósito en mente. De lo anterior se desprende que no existen imágenes "inocentes". (p.21)

En esta cita el autor nos dice que así como todo texto ya sea de cualquier área como lingüístico, visual, musical y demás tienen fines ideológicos y económicos por ende toda imagen en su fondo estará destinada a expresar una idea con un propósito que seguramente será de carácter económico o expresando algún pensamiento bien definido respecto a un tema de gran interés.

La imagen como sistema

Analizando esta idea tenemos que si una imagen es un texto visual, entonces, es también un sistema. Un sistema es un tipo particular de conjunto donde todos los elementos que lo componen trabajan solidariamente para cumplir un propósito.

En el caso de las imágenes, los componentes del sistema textual son los elementos visuales: las líneas, las formas, los colores, las luces y las sombras, etc. Gracias a esos elementos, a su tamaño, ubicación y relaciones recíprocas, se construyen los significados que el texto visual busca transmitir.

A diferencia de un conjunto cualquiera, un sistema tiene un propósito definido y, por esa razón, las partes que lo componen tienen funciones específicas y ocupan posiciones bien definidas unas respecto a las otras.

Principios de organización de los textos visuales

Estudiando más a fondo la lectura de imágenes se procede a plantear cinco principios básicos que determinan la organización de la mayoría de las imágenes, entendidas como sistemas textuales.

Valor funcional: Aquí se tiene que cualquier elemento presente en una imagen tiene una o varias funciones específicas que aquí llamaremos

valor funcional. Como los textos visuales son artefactos, lo que aparece en ellos no está ahí por casualidad. Cuando leemos una imagen, debemos identificar primero los elementos visuales más sobresalientes y, después, debemos preguntarnos cuáles pueden ser sus funciones dentro de la totalidad del sistema textual.

Se pretende establecer que visualmente una imagen no se escogió porque sí, sino porque sirve para hacer que esta se vea más grande, poderoso y seguro de sí mismo. El concepto que desea mostrar, se dirá que tiene, entonces, un valor funcional.

Similitud y repetición: Se plantea que en todo texto visual siempre hay elementos que se repite de manera idéntica o que se parecen mucho entre sí. A estos elementos recurrentes se les conoce como motivos.

Marina Malfé (2009) manifiesta que: “Un buen lector de imágenes siempre está a la caza de motivos ya que estos son fundamentales para el buen funcionamiento de los textos visuales. De hecho, los motivos son cruciales para el buen funcionamiento de cualquier tipo de texto (p. 14). En esta cita su autora manifiesta que una persona interesada en la lectura de imágenes siempre se estará a la expectativa de encontrar buenos motivos ya que esto dará origen a generar interesantes textos visuales.

Diferencia y variación: En este principio se plantea que en toda imagen siempre hay elementos que se diferencian claramente o que se oponen unos a otros. Al analizarse un texto visual, además de buscar motivos, es importante observar con cuidado qué tipo de relaciones de oposición se crean entre varios motivos diferentes.

Para la lectura de imagen, identificar contrastes es tan importante como identificar paralelismos. En los textos visuales abundan todo tipo de oposiciones y contrastes. Pueden ser radicales, como en el caso de las

oposiciones antitéticas: día/noche; grande/pequeño; masculino/femenino; luz/oscuridad; etc. También se dan a menudo contrastes leves que reciben el nombre de variaciones.

Gombrich (2009) manifiesta que:

En la práctica, el principio de diferencia y variación funciona como la otra cara de la moneda del principio de similitud y repetición. Se trata de las dos fuerzas fundamentales que generan la tensión necesaria para construir y permitir que se tengan en pie la mayoría de los textos visuales que existen. (p. 26)

En esta cita el autor nos indica que el principio de diferencia y repetición es lo opuesto al principio de similitud y repetición y esta contraposición genera la fuerza necesaria para que se construya y se mantenga vigente la mayoría de los textos visuales o llamadas también lectura de imágenes.

Progresión y desarrollo: Este principio es importante ya que para abrirse paso desde el comienzo hasta el final todo texto necesita tener unas leyes de progresión y desarrollo. Nuestra tarea como lectores de imágenes consiste en descubrir cuáles son las leyes que determinan el funcionamiento de los textos visuales que hemos decidido estudiar.

Por lo general, las leyes de progresión y desarrollo corresponden a una organización lógica de los elementos visuales que componen las imágenes. Lo más común, sobre todo en los textos visuales narrativos (películas, cómics, libros álbum, etc.), es la ordenación del material en cadenas lógicas de causa-efecto.

A veces prima la organización cronológica de los eventos narrativos. Sin embargo, los elementos de un texto pueden organizarse siguiendo otros principios: analogías, paralelismos, asociaciones libres de ideas, etc.

De esta manera se puede observar que una forma infalible para determinar cuáles son los principios de progresión y desarrollo consiste en comparar explícitamente el comienzo y el final de un texto visual narrativo. Esta comparación pone al descubierto los cambios que tienen lugar en el texto y facilitan la identificación de las estructuras que permiten expresar dicho cambio dentro del sistema textual.

Unidad / falta de unidad: En este principio se plantea que cuanto más cohesión y coherencia interna tenga una imagen, mayor será su grado de unidad. Según el Diccionario de la Real Academia Española manifiesta que: “La unidad es la cualidad de la obra literaria o artística en que solo hay un asunto o pensamiento principal, generador y lazo de unión de todo lo que en ella ocurre, se dice o representa” (p.136). En esta cita lo que se expresa es que cuando un texto visual tiene unidad todos los elementos que lo componen están muy bien entrelazados entre sí para expresar una o unas pocas ideas centrales. Por eso se tiene que las imágenes con un alto grado de unidad no suelen tener cabos sueltos.

Sin embargo, no todos los textos visuales se caracterizan por tener un alto grado de unidad. También existen textos que buscan que la falta de unidad sea su principio de organización dominante como por ejemplo tenemos los cómics o películas experimentales constituyen un ejemplo de este tipo de textos.

En resumen se obtiene que la mayoría de los textos visuales suele basarse en el principio de unidad ya que la falta de unidad supone grandes dificultades de comprensión para los lectores que no han tenido un entrenamiento especial para enfrentarse a este tipo de textos.

Tipos de imágenes

Para este estudio conviene encontrar una manera efectiva de clasificar los textos visuales que queremos analizar. La cantidad de imágenes que

existen en el mundo actual, así como las particularidades de los diferentes tipos de textos visuales con que nos encontramos diariamente son aspectos que pueden abrumarnos cuando queremos aprender a leer imágenes, de esta forma y para su mejor estudio la clasificaremos en imágenes fijas e imágenes en movimiento.

Imágenes en movimiento: Las imágenes en movimiento son aquellas imágenes que producen la ilusión de movimiento. Para producir esta ilusión, es necesario que el texto visual esté compuesto de muchas imágenes organizadas en secuencia y que el espectador pase un lapso predeterminado de tiempo contemplando dichas imágenes.

Imágenes fijas: Las imágenes fijas son aquellas imágenes que no se mueven y, por lo tanto, dan al espectador la posibilidad de invertir el tiempo que él desee en su contemplación. Las imágenes fijas pueden ser únicas o múltiples.

Aumont (2010) manifiesta que:

Las imágenes fijas únicas constituyen textos visuales compuestos de una sola imagen, como por ejemplo las pinturas, las fotografías, los grabados, etc. Las imágenes fijas múltiples constituyen textos visuales secuenciales como el cómic, la novela gráfica o el libro álbum. Estos últimos transmiten información presentando secuencias de imágenes fijas. (p.68)

En esta cita su autor manifiesta que es importante tener en cuenta que la mayoría de los textos visuales, tanto los que están constituidos de imágenes en movimiento como aquellos hechos de imágenes fijas, utilizan a menudo palabras ya sean habladas o escritas junto con las imágenes para transmitir mensajes. Por eso, debemos siempre

preguntarnos qué relaciones se establecen, en el interior de cada texto visual, entre imágenes y palabras.

Uso de las imágenes

Las imágenes fijas y las imágenes en movimiento que se encuentran en la actualidad tienen diversas funciones sociales. A estas funciones se les conoce como los usos de las imágenes. En el mundo actual las imágenes no solo son muy variadas sino que también tienen usos muy diferentes. Las empresas usan las imágenes para promocionar productos, el estado las usa para persuadir a los ciudadanos de que adopten ciertos comportamientos.

De esta forma, la policía las usa para identificar delincuentes, los artistas para expresarse y para contar historias, etc. Sería imposible hacer una lista de todos los usos de la imagen que existen. Sin embargo, se pueden establecer algunos usos generales que debemos tener en cuenta cuando queremos analizar imágenes. Dichos usos generales están relacionados con los propósitos que guían a quienes crean los textos visuales:

- ✓ Propósito Narrativo: Imágenes que buscan narrar historias
- ✓ Propósito Descriptivo: Imágenes que buscan narrar cosas.
- ✓ Propósito Expositivo: Imágenes que buscan exponer ideas
- ✓ Propósito Argumentativo: Imágenes que buscan presentar argumentos.

Cabe indicar que dentro de la pedagogía actual se está utilizando mucho el término aprendizaje significativo, porque los docentes actuales manifiestan que el estudiante logra aprender más rápido y mejor cuando el conocimiento que adquiere le significa algo o lo complementa.

Es por eso que se hace énfasis en la lectura de imágenes ya que las personas en general eliminan la lectura, pero al ver una imagen intentan descifrar su contenido, toman más atención y les es más fácil recordar un gráfico que vieron en algún momento a las varias palabras que pudieron haber leído. Algo que también debe quedar claro es, qué importancia tiene la educación dentro de este análisis, puesto que se trata de sentar bases para sustentar el proyecto que es netamente educativo, para lo cual se realizará un estudio de determinados conceptos.

Educación

Es el término utilizado para expresar la formación del ser humano a través de una influencia exterior o por algún estímulo. Esta educación se manifiesta en la persona objeto de ella, es decir hablamos del educando, ante la influencia intencional o sistemática con el propósito de lograr su formación integral.

Hoy la educación es un concepto global que encierra todo lo que el estudiante o ser humano debe aprender o tiene deseos de hacerlo y para ello hace uso de las instalaciones de alguna entidad educativa.

Educación y la raíz etimológica

Etimológicamente el concepto educación proviene del término “educare”, que es un término latín cuyo significado es nutrir, criar o alimentar, Por lo tanto esto implica que es un proceso de alimentación que por medio de una influencia externa hace más fuerte al ser biológico y espiritual del ser humano, puesto que lo nutre de conocimientos, los mismos que va adquiriendo en el trayecto de su vida.

Informática

La informática, es una ciencia joven que aparece a mediados del siglo XX, suele confundirse con el término “computación”, es utilizada como un sinónimo, pero en realidad la computación es el estudio del cálculo y del instrumento que lo logra en forma electrónica, por el contrario la informática trata del manejo de información a través del computador. En este proyecto se tratará del manejo de información e imágenes en forma digital, por lo tanto nos centraremos en el estudio de la informática.

Esta ciencia es muy joven, su aparición se da luego de que apareciera la primera computadora electrónica reconocida, la cual lleva por nombre ENIAC, esta máquina que sólo se dedicaba al cálculo, fue la pionera de las siguientes generaciones de computadores que entre otras cosas, tomaron el cálculo como una tarea más, puesto que el hombre en su afán de optimizar las nuevas tecnologías.

Se modificó paulatinamente el circuito integrado, convirtiéndolo en el hoy llamado microprocesador que incluye un coprocesador matemático, manteniendo la función para la cual fue creada la computadora, pero ahora podría realizar nuevas tareas que el hombre también realizaba, pero con mayor velocidad y precisión.

Siendo la informática una rama de la tecnología dedicada al tratamiento automático de la información, en sus inicios sólo facilitaba los trabajos repetitivos y monótonos en el área administrativa de una empresa. Al optimizar estos procesos se logra disminuir los costos pero además se logra el incremento de la productividad.

En la informática se reúnen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y las diferentes metodologías para desarrollar software, la llamada arquitectura de computadoras, las redes

de computadoras, inteligencia artificial además de ciertos detalles que se relacionan con la electrónica. Podemos entender que informática es la unión sinérgica de todo el conjunto de las disciplinas mencionadas.

Esta disciplina es aplicada a numerosas y variadas áreas del conocimiento y la actividad humana, entre las que se pueden mencionar: la gestión de negocios, el almacenamiento y consulta de información, la monitorización y control de los procesos, la industria, la robótica y la cibernética, las telecomunicaciones, el control de transportes, investigación, desarrollo de aplicaciones para juegos, diseño gráfico computarizado, aplicaciones o herramientas multimedia, biología, medicina, química, física, ingeniería, meteorología, arte, entre otras.

Además puede facilitar la toma de decisiones a nivel gerencial (dentro de una empresa) así como también permitir el control de los procesos críticos. En la actualidad es difícil encontrar un área que de alguna forma no use el apoyo de la informática. Ésta puede cubrir una enorme gama de funciones, que pueden ir desde las más simples cuestiones domésticas hasta los más complejos cálculos científicos.

Podemos citar algunas de las principales funciones de la informática, estas pueden ser:

- ✓ El desarrollo e implementación de los sistemas informáticos
- ✓ La creación de nuevas especificaciones de trabajo
- ✓ La fácil automatización de los datos
- ✓ La sistematización de procesos
- ✓ La optimización de los métodos y sistemas de los informáticos ya existentes.

Informática aplicada a la educación

En la sociedad de la información en la que ahora se vive nos ha llevado a utilizar cada vez más las herramientas digitales en nuestro contacto con el mundo. Por este motivo se hace prioritario entender, a través de esta nueva asignatura, que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son las mediadoras del proceso de aprendizaje y por lo tanto, deben ser trabajadas de esta forma.

Con la creación de esta asignatura se marca un objetivo para este curso que consiste en utilizar distintas herramientas TIC's dentro del desarrollo curricular en todas las áreas de estudio del Bachillerato. La Informática y las TIC's deben estar vinculadas íntimamente con las asignaturas para acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos aprendizajes se logran evidenciar en el uso correcto de los paquetes ofimáticos, la búsqueda de información en las redes informáticas; en la instalación, búsqueda y aplicación de un software educativo; en la construcción de un wiki o un blog y en general, en el manejo eficiente y correcto de las herramientas de la web.

El docente que imparta la asignatura de Informática Aplicada a la Educación deberá ser un indagador permanente del conocimiento y un mediador en el aprovechamiento optimizador y pedagógico de estas herramientas en el desarrollo de otras asignaturas.

El enseñar en forma consciente y responsable las herramientas informáticas servirá además para desarrollar además el respeto a la opinión ajena y el uso de las fuentes de investigación, así como también para aprender a usar los medios tecnológicos con propósitos adecuados, es decir, con propósitos pertinentes a los procesos del aprendizaje.

Además se debe lograr que el aprendizaje en esta asignatura se proyecte hacia los siguientes años del Bachillerato. Se debe procurar, convertir al estudiante en el aprendiz que desee investigar en forma permanente. Esto último implica que debe lograr un manejo dinámico y actualizado de las herramientas necesarias en función de la velocidad de cambio con que la Informática y de la Tecnología avanzan.

Por último se debe recordar la importancia de aprovechar la existencia de las TIC's para el mejoramiento de la experiencia de aprendizaje de los educandos y, sobre todo, para lograr potenciar sus destrezas y la creatividad en la producción de materiales y mensajes utilizando los distintos soportes. Para ello, se debe tener un especial cuidado en no convertir esta asignatura en un espacio para el uso de forma mecánica de los recursos informáticos.

Tecnología de la información

La Tecnología de la información o más conocida como IT por su traducción al inglés Information Technology, es la utilización y aplicación de los computadores y equipos de telecomunicación para recuperar, almacenar, transmitir y lograr manipular datos, que con frecuencia son utilizados en el contexto empresas y negocios. Este término es utilizado comúnmente como un sinónimo para las computadoras y también en las redes de computadoras, pero encierra otras tecnologías para la distribución de la información, entre estas se pueden citar la televisión y los teléfonos.

Existen múltiples industrias asociadas con las tecnologías de la información y que incluyen al software y al hardware del computador, la electrónica, los semiconductores, la web, los múltiples equipos de telecomunicación, entre otros. Con frecuencia los términos TI y TIC tienden a ser confundidos en su uso. Es imperante destacar la diferencia que existe entre ambos: TI es una sigla que hace referencia a

Tecnologías de la Información, mientras que TIC se refiere a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Es cierto que mantienen una amplia relación, pero también implican áreas diferentes.

El término TI es un término amplio que abarca a las TIC, es decir en una clasificación TI sería la rama principal y TIC viene siendo un término que indica una subcategoría de aquel. A través de la historia podemos encontrar que los seres humanos hemos estado recuperando, almacenando, manipulando y comunicando información desde que los sumerios de la Mesopotamia lograron desarrollar la escritura por los años 3000 a. C., pero el significado actual de tecnología de la información apareció por primera vez en un artículo de la revista Harvard Business Review 1958 en donde Harold J. Leavitt y Thomas L. Whisler expresaron que la nueva tecnología aún no posee un nombre definido por lo que se debería llamar tecnología de la información (TI).

Recursos Informáticos

Se denominan así a todos aquellos componentes constituidos por software y hardware que son necesarios para el buen funcionamiento y lograr optimizar el trabajo con Computadores y sus periféricos, tanto en forma individual como colectivo, sin apartarse de su buen funcionamiento.

Cabe indicar que es lógico que en una casa no se tiene las mismas necesidades que puede tener una empresa. En un hogar promedio, le sería suficiente con la adquisición de un computador, una multifunción, conexión a internet con wifi, Windows y el paquete de Office.

Cuando se hace referencias a recursos informáticos dentro de una empresa, se debe señalar que en ellas se necesita para su operatividad, varias computadoras, conexiones de redes locales, impresoras

multifuncionales compartidas y una serie de recursos, que deben funcionar en conjunto para que la compañía consiga la operatividad para desarrollar sus labores sin contratiempos.

Hardware y Software

Para hablar de estos componentes, lo primero que hay que tener claro es la diferencia que existe entre ellos, pues las personas tienden a confundirlos, porque se encuentran estrechamente ligados y es que en realidad hardware y software son componentes que funcionan en conjunto para que pueda haber operatividad en un computador.

En una forma más explícita, al hablar de hardware nos referimos a todos los componentes físicos que posee un computador, aquellos que se puede palpar, por ejemplo el teclado, la tarjeta de memoria, monitor, disco duro o la tarjeta madre que unida al procesador forman parte del corazón del computador.

Así mismo los programas son necesarios para que el hardware tenga un buen rendimiento y se lo pueda aprovechar al máximo, es a estos programas a los que se denominan software entre estos tenemos la plataforma básica de todo computador o Sistema Operativo y las aplicaciones que se instalan sobre esta como los paquetes de Office o Student entre otros. Además dentro de los programas necesarios están los instaladores de los diferentes periféricos que se pueda agregar al computador.

Internet

Es el nombre que recibe la herramienta que forma una red extensa que conecta millones de computadores a nivel global. Según Alvarado (2010) manifiesta que: “Para que estas computadoras mantengan su

comunicación deben “hablar” el mismo idioma, es a esto que se conoce como protocolo, que no es otra cosa que el lenguaje que utilizan los computadores para conectarse en la web” (p.26). El autor manifiesta que se llama protocolo en términos informáticos a que las computadoras sean de las mismas características haciendo más fácil la conexión en línea.

Existen dos lenguajes o protocolos para la conexión de internet, uno es el TCP, que significa Protocolo de Control de Transmisión y el otro es el IP o Protocolo de Internet.

También existe el Protocolo de transferencia de hipertexto (http) que se usa en cada transacción que realiza la web, sigue un esquema de petición y respuesta entre quien solicita la información (cliente) y quien la responde (servidor).

La información que es transmitida es conocida con el nombre de recurso y está identificado como la URL. Los recursos pueden ser archivos, consulta para una data base, ejecución de aplicaciones o quizás una traducción automática.

Las aplicaciones web necesitan periódicamente mantener su estado, para esto necesitan de las denominadas cookies, que es información que los servidores pueden almacenar por determinado tiempo.

Nos encontraremos también con el término ancho de banda que indica la cantidad de información que puede ser enviada y recibida en un determinado lapso de tiempo. Si la conexión a internet posee un ancho de banda muy elevado, es decir bastante amplio, podrá comunicar mayor cantidad de información hacia los clientes en un menor tiempo. Así mismo si su ancho de banda es bajo, la información transmitida será menor y tomará más tiempo. El ancho de banda puede ser medido en bits por segundo (bps), kilobits por segundo (Kbps) o megabits por segundo (Mbps).

La Word Wide Web (www)

A esta entidad se la denomina en la práctica solo como “web” y contiene un número ilimitado de archivos que pueden ser muy diversos para ser utilizados por todos los medios, pues existen desde archivos que se basan sólo en texto, hasta documentos que poseen efectos multimedia.

Según Paeznivel (2011) manifiesta que: “Su principal característica es que estos documentos se encuentran unidos a otros documentos mediante una tecnología llamada hipertexto” (p.45). El autor manifiesta que como característica principal se tiene que el hipertexto es quien relaciona los documentos mediante el uso de las actuales tecnologías.

El termino hipertexto hace referencia a los documentos que permiten la navegación de un documento a otro, relacionándose mediante una palabra o un gráfico para obtener los links o enlaces. Estos enlaces se diferencian de resto de texto o gráfico porque se encuentran en otro color o resaltados de alguna forma. Existen diferentes tipos de enlace, los cuales pueden ser:

Internos: Aquellos enlaces que dirigen la navegación a otro sitio pero dentro de la misma página.

Remotos: Aquellos enlaces que se re-direccionan otros sitios web.

Locales: Cuando el enlace se dirige a otra página pero del mismo sitio web.

Direcciones de correo: Permite crear un mensaje de correo electrónico dirigido a una página.

Con archivos: Son enlaces que poseen archivos que el usuario puede descargar. Los exploradores web son programas que proporcionan un interfaz de fácil manejo para el usuario para que puedan acceder y visualizar la información requerida. Los exploradores hacen que el uso de internet se torne una experiencia muy cómoda y sencilla.

Página Web

Es la fuente que contiene información que ha sido adaptada a la World Wide Web, a la que se puede acceder a través de un navegador de internet, esta información generalmente está escrita en HTML conteniendo hiperenlaces a otras páginas y de esta manera constituir la gran telaraña de la información.

Según Altamirano (2011) manifiesta que: “Cuando nos referimos a HTML, consideramos al lenguaje que se utiliza para el diseño de páginas web y que pueden ser leídas por un explorador web se trata de un lenguaje que utiliza secuencias basadas en etiquetas a las que hace funcionar como órdenes” (p. 36). El autor expresa que las páginas web aplican un lenguaje de etiquetas las mismas que pueden ser de formato para el texto y diseño de la página, como también para indicar que debe colocar imágenes o botones que serán utilizados como enlaces.

Xampp

Este software es conocido por ser un servidor independiente, es un software libre y funciona como un sistema que gestiona bases de datos como MySQL ejecutado dentro del servidor web Apache y a los intérpretes de lenguajes script llamados: PHP y Perl.

Toma su nombre de XAMPP del acrónimo de X (significa cualquier sistemas operativos), y luego la inicial de cada una de las aplicaciones que ejecuta Apache, MySQL, PHP, Perl. Este programa tiene licencia GNU, es fácil de usar además de su capacidad para interpretar páginas dinámicas. En la actualidad XAMPP está disponible para los sistemas operativos Microsoft Windows, GNU/Linux, Solaris y Mac OSX.

Requisitos y características del Xampp

XAMPP sólo necesita descargar y luego ejecutar un archivo de tipo ZIP, tar, exe o fkl, con pequeñas configuraciones en algunos de sus componentes su servidor Web necesitará. XAMPP se actualiza regularmente para que se incorporen las últimas versiones de Apache/MySQL/PHP y Perl. También incluye otros módulos como OpenSSL y PHP My Admin.

El tiempo de instalación es mínimo, el necesario para descargar y configurar los programas cada uno por separado. Existe la versión completa como la portable, es decir más ligera.

Los diseñadores de XAMPP, fueron los Baiker y Anthony Cooperation los mismos que solo pretendían el uso de esta sencilla plataforma como una herramienta de ayuda y desarrollo, para que los diseñadores de sitios webs puedan probar su trabajo en sus propias computadoras sin tener acceso a Internet. En la práctica, XAMPP se utiliza como servidor de sitios Web, pues con algunas modificaciones puede ser seguro para lograrlo. El paquete incluye una herramienta especial que permite la protección de las partes más importantes.

Apache Server

HTTP Apache es un conocido servidor web HTTP que funciona en código abierto, para plataformas Unix, Microsoft Windows, Macintosh entre otras, que implementa el protocolo HTTP/1.12 y la noción de un sitio virtual. Cuando inició su desarrollo en 1995 estaba basado al principio en el código de NCSA HTTPd 1.3. Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Del inglés patchy server, suena igual que Apache Server.

El servidor Apache ha sido desarrollado y mantenido por comunidades de usuarios que están bajo supervisión de Apache Software Foundation dentro del proyecto HTTP Server. Según Alvarado (2010) manifiesta que: “Las características de Apache son altamente configurables, pero ha sido criticado por carecer de interfaz gráfica de apoyo su configuración” (p. 63). El autor manifiesta que aunque las críticas en términos general hayan sido buenas la interfaz no ha sido de total agrado para los críticos ya que se debería mejorar colores y nitidez de la misma.

Las vulnerabilidades de la seguridad descubiertas en su mayoría y también resueltas solamente pueden ser usadas por usuarios locales y no en forma remota. Algunas se pueden activarse remotamente en pocas circunstancias o ser explotadas por usuarios locales no autorizados.

PHP

PHP es un lenguaje de código abierto bastante difundido, recomendado para diseño de páginas web y puede incrustarse en HTML, es decir que ambos se pueden combinar. Es usado para crear páginas web dinámicas. Este lenguaje se procesa con software y hardware especial en servidores que son potentes computadores.

PHP permite procesar la información de formularios, genera páginas que incluye contenidos dinámicos, o envía y recibe cookies, entre muchas otras cosas. Es utilizado por pequeñas páginas web básicas hasta grandes empresas.

Biblioteca Virtual

Una Biblioteca Virtual denominada también biblioteca digital es una agrupación de objetos digitales que se encuentran parcialmente organizadas, que le son útiles a un grupo de usuarios definidos, que tienen los derechos de autor presente y gestionado y que dispone de mecanismos para ser preservada y conservada.

Una definición más clara de Torres (2011) establece que: "biblioteca digital es un sistema de tratamiento técnico, acceso y transferencia de información digital, se estructura mediante una colección de documentos digitales, sobre los cuales se ofrecen servicios interactivos de valor añadido para el usuario final" (p.6). El autor de esta cita indica que la Biblioteca Virtual es una herramienta de recolección de información en documentos digitales con el objetivo de facilitar lo necesario para el investigador de algún tema en específico.

Una biblioteca digital debe desarrollar específicamente, tres características generales:

a.- Debe convertirse en una colección holística de recursos que son importantes para una investigación, para la enseñanza y el aprendizaje.

b.- Su acceso debe ser fácil acceso para cualquier usuario, tanto los principiantes como los expertos.

c.- Su gestión y mantenimiento debe ser atendida por personal calificado, pues ellos son considerados los administradores del patrimonio intelectual y cultural de una nación.

Teoría del Aprendizaje Significativo

David Ausubel planteó en uno de sus postulados que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva ya concebida que se relaciona con la nueva información, para lo cual se debe entender por "estructura cognitiva", a un conjunto de conceptos e ideas que el ser humano posee dentro de una determinada área del conocimiento, así como la organización del mismo.

Dentro del proceso de orientación en el aprendizaje es muy importante conocer la estructura cognitiva del estudiante, no sólo involucra el saber acerca de la cantidad de información que tiene, también implica conocer cuáles son las proposiciones y conceptos que domina así como también el grado de estabilidad.

Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico

El aprendizaje puede considerarse significativo cuando los contenidos están relacionados de un modo no arbitrario y sustancial, es decir no al pie de la letra, con lo que el estudiante ya sabe. Se debe comprender que las ideas están relacionándose con algún aspecto existente que es específicamente relevante en la estructura cognoscitiva del educando, como por ejemplo alguna imagen o un símbolo, también un concepto o una proposición.

De lo anterior expuesto podemos entender que en el proceso educativo, se debe considerar importante lo que el individuo ya sabe y de esta forma pueda establecer una relación con aquello que debe aprender.

Guerrero (2012) manifiesta que:

Se produce interacción entre los conocimientos más importantes en la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de tal forma que éstas puedan adquirir un significado y son integradas hacia la estructura cognitiva de manera que no sea arbitraria y sustancial favoreciendo la evolución, diferenciación y estabilidad de los conocimientos que ya existen y también de toda la estructura cognitiva (p.44)

Contrariamente al aprendizaje significativo, el aprendizaje mecánico, se produce cuando no existen conocimientos adecuados, de tal manera que la información recién adquirida se almacena arbitrariamente, sin tener una relación con conocimientos que ya habían sido adquiridos, como ejemplo de lo expuesto podríamos citar el aprendizaje de fórmulas dentro de la asignatura de física, esta información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias.

Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción

Cuando hablamos de aprendizaje por recepción, el contenido o razón del aprendizaje se presenta al estudiante en su forma final, sólo se le pide que interiorice o incorpore el material que se le presenta de tal forma que pueda recuperarlo o reproducirlo posteriormente.

Si nos referimos a aprendizaje por descubrimiento, lo que será objeto de aprendizaje no se manifiesta en su forma definitiva, sino que debe ser reconstruido por el estudiante previo de ser incorporado en forma significativa dentro de la estructura cognitiva.

El aprendizaje si es por descubrimiento de acuerdo a lo dicho por Mondragón 2012 manifiesta que: “involucra que el estudiante debe reordenar la información, para integrarla con la estructura cognitiva y deberá reorganizar la combinación ya integrada de tal forma que se produzca el aprendizaje deseado” (p.29).

Si se condiciona a que el aprendizaje sea significativo se debería conseguir que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva anterior y que exista una disposición para ello de quien aprende. Esto puede implicar que el aprendizaje por descubrimiento no exactamente deba ser significativo y que el aprendizaje por recepción no sea obligatoriamente de una forma mecánica. En la misma medida uno u otro pueden ser significativo o mecánico y viceversa, esto dependerá de la manera como la nueva información sea almacenada dentro de la estructura cognitiva.

Podemos citar un ejemplo cuando se arma un rompecabezas por ensayo, mientras que error es un tipo de aprendizaje por descubrimiento mediante el cual el contenido motivo del descubrimiento (la acción de armar) se incorpora de forma arbitraria en la estructura cognitiva consiguientemente aprendido de forma mecánica.

Tipos de Aprendizaje Significativo

Cabe recalcar que el aprendizaje significativo no se entiende como la "simple conexión" de la información adquirida con la ya existente dentro de la estructura cognoscitiva de quien aprende, contrariamente, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", no sustantiva.

El aprendizaje significativo incluye la modificación y evolución de la información adquirida, así como de la estructura cognoscitiva que

envuelve al aprendizaje. Pueden distinguirse tres tipos de aprendizaje significativo:

- a.- De representaciones
- b.- De Conceptos y
- c.- De proposiciones

Aprendizaje de representaciones

Este aprendizaje es el más elemental, del mismo que dependen los otros tipos de aprendizaje, el mismo que se trata de la atribución de significados a determinados símbolos. Esto se desarrolla cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus respectivos referentes y que significan para el estudiante cualquier significado al que se haga referencia interior.

Este tipo de aprendizaje se presenta normalmente en los niños, así tenemos por ejemplo, cuando aprende la palabra "pelota", se da cuando el significado de esa sencilla palabra pasa a convertirse en equivalente para la pelota que el educando está percibiendo en ese instante, por consiguiente, ambas cosas significan lo mismo para él y esto no se trata de la simple asociación entre la palabra y el artículo.

Lo que hay que hacer es que el educando inicie a relacionarse de una forma relativamente sustantiva y no arbitraria, equivalente de manera representacional a los contenidos relevantes que ya existen dentro de su estructura cognitiva.

Aprendizaje de conceptos

Los conceptos pueden ser definidos como objetos, situaciones, eventos o propiedades que posee atributos de criterios comunes y que se

establecen a través de algún símbolo o signo, si partimos de esta aseveración, se puede afirmar que en cierta manera, también puede llamarse aprendizaje de representaciones.

Los conceptos se adquieren por medio de dos procesos, uno es el de formación y el otro es la asimilación. Los atributos de los conceptos pueden ser adquiridos de forma directa por medio de la experiencia, en etapas sucesivas para la formulación y prueba de una hipótesis, tomando el ejemplo anterior se puede expresar que el alumno adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo le es útil también como significante para el concepto cultural "pelota", para este caso se ha establecido una equivalencia entre lo que es el símbolo y los atributos que poseen criterios algo comunes.

Es por este motivo que todo niño aprende el concepto "pelota" como consecuencia de los tantos encuentros que tuvieron con la misma y con la pelota de otros niños, el juego que el niño ejecuta con frecuencia lo hace relacionarse con el objeto, y al mismo tiempo no solo le significa aprender del objeto, también lo relaciona con el hecho de que ese objeto sirve para jugar.

Por otro lado los conceptos por asimilación se aprenden en la medida que el niño o niña pueda ampliar su vocabulario, porque los atributos de criterio de los conceptos pueden ser definidos empleando las combinaciones que tenga en su estructura cognitiva, por ello la niña o niño podrá distinguir los diferentes colores o tamaños y reafirmar que se trata de una "pelota", pues ha visto otras en ocasiones diferentes.

Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje exige captar los significados de cada una de las ideas que han sido expresadas como proposiciones y por ello, va más

allá de una mera asimilación de lo que puedan representar las palabras tanto combinadas o también aisladas.

La relación y combinación de varias palabras implica el aprendizaje por proposiciones, cada una de las cuales ha constituido un referente unitario, después las combinan de tal manera la idea que ha resultado no es más que una simple acumulación de los significados de estas palabras componentes individuales, que conlleva a producir un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Ventajas y Desventajas de las bibliotecas virtuales

- ✓ Su acceso es permitido las 24 horas, los 365 días del año.
- ✓ En su mayoría son gratis o a un costo muy inferior al que saldría el adquirir los libros en forma impresa.
- ✓ El material es asequible sin infringir los derechos de su autor.
- ✓ Posee herramientas para búsqueda, para comparación, de copiado o subrayado las mismas que no las tienen libros en físico.
- ✓ Se puede acceder a ellas desde múltiples plataformas o equipos (PC, tabletas o teléfonos inteligentes), cualquier sea el lugar y momento, siempre que se cuente con una conexión de internet.
- ✓ La velocidad para la actualización de sus versiones es mayor y mejor en comparación a la versión en físico.

Dentro de las desventajas podemos citar:

- ✓ La posibilidad de encontrar información no verídica, existe.
- ✓ Los seres humanos disfrutamos más una lectura en papel, y acostumbrarnos a leer en una pantalla es un hábito que tenemos que adquirir.

Fundamentación Epistemológica

Epistemológicamente esta investigación será realizada mediante el enfoque de totalidad concreta, porque las razones que influyen en el aprendizaje significativo socio funcional son varias.

Silva (2012) manifiesta que:

Los criterios epistemológicos parten de los conceptos de totalidad e historicidad de la realidad social, la priorización de estos criterios permiten por un lado presentar una visión no fragmentada de lo social, y a su vez garantiza a los alumnos la comprensión de la dinámica cambiante de la que participa, en diferentes contextos históricos, grupos y actores sociales en beneficio de sus intereses, demanda y necesidades. (p. 29)

En la presente cita el autor manifiesta en su contexto que la epistemología basa su criterio en la actualidad o realidad social, permitiendo de esta manera obtener una mejor visión de los hechos garantizando de esta forma una correcta asimilación por parte de los estudiantes. La educación en la lectura y escritura son fundamentos básicos importantes para el progreso del país y primordiales en todos los seres humanos desde su inicio educativo, permite desarrollarse en el proceso de la socialización es por esta razón que el estado ecuatoriano a través de proyectos por medio del Ministerio de Educación está en una lucha constante para mejorar la calidad de la educación.

Fundamentándose en la filosofía que es la reflexión de lo que existe y lo posible en una relación del ser humano y el universo, estudia a nivel universal las problemáticas como el conocimiento, la moral, el lenguaje, la belleza, conocimiento, religión, John Dewey (1859-1952), filósofo, psicólogo y educador estadounidense, fomentó la filosofía pragmática, con métodos experimentales poniendo en práctica los conocimientos de

aprendizajes adquiridos frente a una situación empírica o real para resolver un problema, usando los recursos para llegar de lo teórico a lo práctico.

El enfoque de la teoría que planteó John Dewey era para solucionar problemáticas educativas y una rotura con la pedagogía tradicional ejerciendo una educación democrática y participativa donde el educando exponga sus propias conclusiones o pensamientos a través del conocimiento, experiencia y de la práctica.

Esta teoría se comienza a aplicar para comprender la realidad de las vivencias del educando, por medio de las lecturas de imágenes aplicada a la educación se puede aplicar el pragmatismo para fortalecer sus conocimientos y dar una solución de una forma teórica y práctica del problema educativo.

Además si hablamos de que el ser humano aprende haciendo, también podemos decir que aprende viendo, su memoria visual debe ser desarrollada desde el inicio de su vida para que pueda retener imágenes con facilidad.

Las siguientes son las competencias que debe dominar un educador sobre el conocimiento:

- ✓ Contenido del currículum: El mismo que puede modificarlo dependiendo del grupo de estudiantes con el que cuente, pues el currículum es flexible.
- ✓ Pedagogía general que se refiere a principios amplios y estrategias para gobernar la clase.
- ✓ Conocimiento especial de los programas e implementos.
- ✓ Contenido pedagógico que le da al profesor su especial forma de entender los problemas de su vida profesional.

- ✓ Conocer a los educandos y sus peculiaridades.- Esto ayuda a que el momento de enseñanza sea más productivo.
- ✓ El contexto educativo como tal.
- ✓ El lector no debe, en ningún momento, perder de vista que este trabajo tiene carácter introductorio.

La ampliación de los temas que puedan interesarle en mayor grado será posible con la bibliografía que se indica en el cuerpo del texto como la que hemos señalado al término de cada unidad.

Nuestro objetivo ha sido el de presentar los conceptos más directos e importantes que tienen que ver, desde el punto de vista epistemológico, con las respuestas que, desde mediados del siglo pasado, han dado los principales constructores a la pregunta central de cuál debe ser la característica final que deben tener las ciencias.

Fundamentación Sociológica

En la enseñanza de lectura de imágenes se debe tener en cuenta que su utilidad radica en el desarrollo del pensamiento creativo y lógico, los estudiantes de bachillerato están en capacidad de lograr un pensamiento creativo activo, para que puedan adquirir conocimientos que les servirán cuando deban enfrentar retos laborales. Poulalin, (2011) manifiesta que: “Las relaciones entre la intensidad de la lectura y los resultados escolares no son unívocas”. Es decir, el estudiante debe necesariamente aprender las formas de lectura que se plantean para lograr un aprendizaje significativo.

Teoría del Constructivismo y el Aprendizaje Significativo funcional

Se analizará como lo podemos integrar en el aula, con el estudiantado, y profesorado, en cualquier nivel del ámbito educativo. Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores.

En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee en conocimientos previos, o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea, y los que están en el presente que va a construir, se puede decir que los conocimientos previos que ya tiene los une, con los conocimientos presente, y así va construyendo su propio conocimiento de acuerdo a sus necesidades de cada estudiante, profesor y lector (a), y que además lo pone en práctica, es decir somos *oidores y hacedores* o también podemos decir que ligamos la teoría y con la practica en su momento, espacio y lugar.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos:

- 1.- De la representación inicial que se tiene de la nueva información y,
- 2.- De la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

Ausubel (2010) manifiesta que:

Todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición

de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva. (p.68)

El autor de esta cita manifiesta que el proceso constructivo siempre llevara a la obtención de nuevos conocimientos gracias al uso de procesos mentales, la misma que se verá reflejada en la aplicación correcta de estos conocimientos nuevos que se adquieren en este proceso.

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

- ✓ Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget).
- ✓ Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky)
- ✓ Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

Una forma correcta para llevar a la práctica este modelo es el método de proyectos, ya que permite interactuar en situaciones concretas y significativas y estimula el "saber", el "saber hacer" y el "saber ser", es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo referente a la actitud. En este Modelo el rol del docente cambia. Es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. El constructivismo supone también un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los alumnos y alumnas se vinculen positivamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

El profesor como mediador del aprendizaje debe:

- ✓ Conocer los intereses de alumnos y alumnas y sus diferencias individuales y sus inteligencias múltiples
- ✓ Conocer las necesidades evolutivas de cada uno de ellos.
- ✓ Conocer los estímulos de sus contextos: familiares, comunitarios, educativos y otros.
- ✓ Contextualizar las actividades.

La lectura dentro del currículo toma una función mediadora entre el sujeto y el contexto social. La sociedad participa en la elaboración del currículo en su orientación inicial, cabe indicar que sólo si se incentiva a la práctica de la lectura en cualquiera de sus formas se toma el control de los resultados esperados debido a que sirve a la consecución de intereses sociales y culturales.

Es verdad que puede existir poca concordancia en los criterios en la influencia social sobre el aprendizaje de la lectura, debido a la forma de participación del individuo por lo que se refiere a los actores directos e indirectos es decir los estudiantes y padres de familia; pero también podemos citar que es muy importante que el ser humano comprenda que a través de la lectura se puede conocer un sin número de cosas y además se abre la puerta a muchas oportunidades.

Al terminar el estudio del proyecto y de las lecturas complementarias que lo acompañan, el alumno deberá haber logrado los siguientes objetivos:

1. Identificar los principales supuestos filosóficos implícitos o explícitos que están en las bases teóricas y metodológicas de las ciencias.
2. Conocer las diversos tipos de explicación y de interpretación que se utilizan en las ciencias sociales.

3. Diferenciar los principales paradigmas contrapuestos que se dan en las ciencias sociales y los niveles de integración que se dan actualmente.

4. Conocer los principios fundamentales de nuevas teorías derivadas de los grandes paradigmas teóricos de las ciencias.

Fundamentación Psicológica

David Ausubel plantea que psicológicamente el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva pre-existente que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, el conjunto de ideas o conceptos que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como en su organización.

Por consiguiente en el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo consiste en saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que se conoce así como el nivel de estabilidad.

También se va a mencionar que los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta-cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando.

Lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con mentes en blanco o que el aprendizaje de los estudiantes comience de cero, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel (2010) manifiesta que:

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

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

Desde el punto de vista de la psicología la característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones no es una simple asociación, de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los sub-sensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

Fundamentación Pedagógica

La pedagogía se define como la ciencia de la educación. García y Llul (2010) manifiestan que: “la lectura de imágenes aparece de forma cotidiana en el lenguaje hablado o escrito para referirse a múltiples situaciones, emociones, pensamientos o sentimientos con significados muy diversos (p.7)”. El autor de esta cita expresa que la lectura de

imágenes es una forma cotidiana de expresar emociones ya sean con distintos significados para manifestarse.

La lectura de imágenes no es un concepto científico pero si se lo dirige con técnica de una forma controlada, puede producir un aprendizaje, es en este principio que se basa la pedagogía para afirmar que el juego es un medio para que el proceso de enseñanza tenga un significado en la vida del educando. De esta forma se lo relaciona con el juego que forma parte del comportamiento humano y está presente a lo largo de toda su vida, el juego es una recreación de la vida humana que a través del hecho de jugar hace una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que se encuentra. Los juegos permiten al niño una asimilación de la realidad.

El uso de tecnología en el aula aplicando juegos permite introducir cambios en la forma de enseñanza del docente y del aprendizaje del estudiante. Aprovechar estos recursos favorece que el educando adquiera habilidades y destrezas muy útiles, atendiendo a las necesidades que cada uno de los integrantes pueda tener y que el docente está redirigiendo.

La educación es la forma de integrar al sujeto en la sociedad, lo lleva a ser un ser social y netamente cultural, diferenciando lo que es bueno aprender y lo que no, además debe tener en cuenta que el proceso de aprendizaje es permanente y continuo.

Teoría de la lectura de imágenes como anticipación funcional

Muchos investigadores han escrito sobre la teoría de la lectura de imágenes, uno de ellos es el filósofo Karl Groos, el mismo que en 1902 indicó que el juego tiene mucha importancia dentro del desarrollo del pensamiento, motricidad y motivación del estudiante.

Teoría Piagetiana

Según Jean Piaget las fases evolutivas del pensamiento humano pueden estar asociadas con tres estructuras básicas que tiene el juego: el juego de simple ejercicio, el juego simbólico y el juego colectivo.

Durante 1956 manifiesta que el juego funciona como parte de la inteligencia en un niño, ya que es una representación funcional de la realidad, Edward de Bono (2010) manifiesta que: "Piaget dirigió su atención a la fase cognitiva, por tal motivo el tema central que plantea dentro de sus trabajos es la "inteligencia" o la "lógica" que puede adoptar diferentes formas en la medida que la persona se desarrolla" (p. 58). El autor de esta cita manifiesta que Piaget existe una estrecha relación entre la lógica y la inteligencia ya que en la mayoría de casos lo que la hace diferente tan solo es la forma en la que la persona desarrolla estas capacidades.

Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vigotsky, el juego surge como una necesidad de recrear el contacto del individuo con otros. Para el existían 2 líneas de cambio evolutivo, la primera llamada de preservación y reproducción de la especie, esta es más dependiente de la biología y la otra de tipo sociocultural que integra la forma de organización propia y de un grupo social.

De esta forma se concluye que el enfoque Vygotskyano, tiene la ventaja, sobre el enfoque de estructuras lógicas progresivamente más complejas, de permitir establecer parámetros mucho más claros para la intervención educativa, el estudio del desarrollo cognitivo representa un gran aporte a la educación, dado que permite conocer las capacidades y restricciones de los niños en cada edad. Por ende, graduar la instrucción

a las capacidades cognitivas del alumno, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje.

Fundamentación Legal

El marco legal que orienta y regula la educación pretende legalizar aquellas prácticas innovadoras que logren transformar la sociedad, unidas a otras condiciones sociales, económicas, políticas, pedagógicas, tecnológicas y humanas.

Constitución del Ecuador

La Constitución de la república del Ecuador en su Título II Sección Quinta Art. 26 plantea que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”, esto quiere decir que el estado está obligado a garantizar la educación a sus gobernados.

La normatividad vigente reconoce y valora el ejercicio de la autonomía que permite tomar decisiones responsables, respetar el código de ética educativo, participar en la orientación y desarrollo de los procesos humanos, sociales y culturales. El espíritu de las normas proclama la democracia participativa que busca la convivencia pacífica al retomar las posturas de los ciudadanos frente a sus necesidades.

Ley orgánica de educación intercultural (LOEI)

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

Capítulo Único

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos,

conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y g) Aprendizaje permanente: La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida; 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;

Capítulo III

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7 Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo;
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

CAPÍTULO PRIMERO.- Sección primera. Educación

Art. 347. Será responsabilidad del Estado:

Numeral 1.-“Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas” (Asamblea Nacional, 2011)

Numeral 8.- “Incorporar las tecnologías de la comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Asamblea Nacional, 2011)

Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Capítulo IV

Art 28.- “Bachillerato es el Nivel Educativo terminal del Sistema Nacional de educación y el último nivel de educación obligatoria. Para el ingreso a este nivel es requisito haber terminado la Educación General Básica”, tras la aprobación de este nivel se obtiene el título de Bachiller. (Ley Orgánica de Educación, 2016)

Art 29.- Malla Curricular.-“El Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional define la malla curricular oficial del Bachillerato, que contiene el número de horas por asignatura que se consideran pedagógicamente adecuadas”. (Ley Orgánica de Educación, 2016)

Art 30.- Tronco común.- Durante los tres (3) años de duración del nivel de Bachillerato, todos os estudiantes deberán cursar el grupo de asignaturas generales conocido como “tronco común”, que está definido en el currículo Nacional obligatorio.

Las asignaturas del tronco común tienen una carga horaria de treinta y cinco (35) períodos académicos semanales en primer curso, treinta y cinco (35) períodos académicos semanales en segundo curso y veinte (20) períodos académicos semanales en tercer curso.

Términos Relevantes

Aprendizaje significativo.- “Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende” (Ausubel).

Cultura.-Es una serie de conocimientos o ideas no especializados que se adquieren por el desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.

Currículo.- Conjunto de conocimientos que un alumno debe adquirir para conseguir un determinado título académico.

Educación.-Transmisión de conocimientos a una persona para que esta adquiera una determinada formación.

Enseñanza.- Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.

Estado: En el régimen federal, porción de territorio cuyos habitantes se rigen por leyes propias, aunque estén sometidos en ciertos asuntos a las decisiones de un gobierno común.

Holístico.- Del todo o que considera algo como un todo.

Imagen.- Representación plástica de una persona o de una cosa.

Lectura comprensiva.- Proceso que permite adquirir conocimientos o construir significados, en donde se asocia lo que se lee a un contexto determinado permitiendo generar nuevas teorías en torno a lo que se entiende.

Influencia.-Es el efecto, consecuencia o cambio que logra producir una cosa en otra.

Pedagogía.- Práctica educativa o método de enseñanza en un terreno determinado.

Pragmatismo.-Tendencia a conceder primacía al valor práctico de las cosas sobre cualquier otro valor.

Pictograma.- Dibujo o signo gráfico que expresa un concepto relacionado materialmente con el objeto al que se refiere.

Razonamiento lógico.- Facultad que permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos.

Tecnologías de la comunicación.- Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Url.- Se denomina así al Localizador de Recursos Universal y hace referencia a la localización que posee un archivo dentro de la web.

Web.- Conocida como la telaraña de la información, se identifica en la red con las letras www.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

Para elaborar este proyecto se ha sido enfático en el estudio del Primer curso de bachillerato, donde se desea optimizar el aprendizaje de informática, pues se deduce que logrará mejorar el estudiante, el manejo de herramientas tecnológicas que le servirán para el desarrollo de su aprendizaje.

Este proyecto es viable y factible pues se ha considerado para su elaboración el diseño metodológico acorde a las características que una aplicación educativa debe considerar. Ha sido una investigación basada en documentos y con diferentes tipos de metodología. Se ha realizado diferentes tipos de estudio y se emplearon instrumentos, métodos y técnicas que se explican a continuación.

Tipos de investigación

Dentro de un estudio se utilizan algunos tipos de investigación, dependiendo del tema que se esté desarrollando, los mismos que darán las pautas para fijar pasos, técnicas, procesos y métodos, que se puedan usar y que alcancen las metas deseadas.

Esto puede incluir, diseño, datos a recolectar, formas de obtenerlos, el muestreo y varios procesos. Los tipos de investigación que se han utilizado en este trabajo investigativo son:

Investigación Bibliográfica

Se aplicó este tipo de investigación ya que se utilizó un conjunto de métodos de búsqueda en textos con citas útiles para la investigación, así como documentos, diccionarios, revistas que nos permitirán la localización del fenómeno a investigar.

Además de su el análisis y el registro de datos útiles. Cegarra (2011) manifiesta que: “El objetivo de la investigación bibliográfica es tener conocimiento de lo que se ha publicado relacionado con el proyecto de investigación; esta relación puede ser bastante directa o colateral.

Por eso se requiere una buena selección de las fuentes de información”. (p. 101). El autor de la presente cita expresa que en la investigación bibliográfica la recolección de información se realiza de forma real, clara y con precisión.

Se utilizó esta investigación ya que se observó y trabajó con las condiciones de un problema con la finalidad de obtener un cambio. Constituye un proceso sistemático, organizado, estricto y racional de recolección, procesamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la investigación.

Sánchez, P. (2011) manifiesta que: “el mismo objeto de estudio sirve de fuente de información para el investigador y conduce a la observación en directo de las personas de las cosas de las circunstancias en que ocurren ciertos hechos; por tanto, la naturaleza de las fuentes determina la manera de obtener los datos” (p.48). El autor de la presente cita manifiesta que la investigación de campo es aquella utilizada por el investigador para recopilar información de primera mano desde el lugar donde ocurre el hecho.

Investigación Cualitativa

Se trabajó con este tipo de investigación ya que no se estudia la realidad en sí, si no como se construye la realidad y en que se basa la misma. Tiene sus pilares en el entrenamiento a partir de las circunstancias que se van encontrando en desarrollo de la investigación; también se puede filtrar los datos según criterio del investigador. Gómez (2010) “Por el uso de datos preferentemente cualitativos, que surge del entrenamiento empírico entre un niño y el objeto de investigación.

Este tipo de investigación tiene entre sus características, no partir de un plan preconcebido, sino de circunstancias emergentes”. (p.38) Esta investigación como señala el autor, se basa en el entrenamiento a partir de las circunstancias que se van encontrando en desarrollo de la investigación; también se puede filtrar los datos según su criterio.

Investigación Explicativa

Se utilizó este tipo de investigación, ya que se establece como referencia al conjunto organizado de principios, inferencias, creencias, descubrimientos y afirmaciones, por medio del cual se interpreta una realidad. Busca dar a conocer la realidad, dentro de una teoría de referencia, que dan cuenta a hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

Fidias G. Arias (2012) manifiesta que: “La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos”. (p.26) Es la que constituye el conjunto organizado de principios, inferencias, creencias, descubrimientos y afirmaciones, por medio del cual se interpreta una realidad.

Investigación Descriptiva

Se trabajó con investigación descriptiva, porque permitió registrar, analizar e interpretar las diferentes situaciones que se observan en la investigación y cómo se manifiesta, lo mismo que será de mucha ayuda en el estudio del presente fenómeno estudiado.

Según Hernández, (2012), afirma que: “Los descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden y evalúan con la proposición de diversos aspectos, dimensiones o componente fenómeno a investigar (p.30). El autor de esta cita manifiesta que el investigador es quien debe tomar en cuenta y describir las situaciones que se presentan en la institución educativa de cualquier tipo de fenómenos que existan.

Investigación Explorativa

Se usó la investigación exploratoria ya que prestó una visión general, de tipo aproximativo, respecto a una determinada realidad. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido, por lo que en este proyecto será de suma importancia.

Fidias G. Arias (2012) manifiesta: “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.23). El autor de esta cita se refiere a que los estudios son comunes en la investigación del comportamiento, sobre todo en situaciones donde hay poca información.

Población y Muestra

Población

Se denomina población a un conjunto de elementos que poseen características comunes, generalmente también se utiliza el término universo para referirse al grupo de elementos que intervienen en la investigación, y donde cada integrante ayuda a originar los datos para completar el proceso motivo de estudio.

Galán (2010) manifiesta que:

La población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan. En una investigación puede considerarse varias poblaciones o sub- poblaciones. Se debe incluir una breve descripción de las características más sobresalientes de la población, en términos de su importancia para el estudio. De la población es inconveniente, por razones prácticas, extraer muestras las cuales pueden ser o no estadísticamente representativas. (p. 35)

En esta cita el autor dice que al referirse a una población se habla de la totalidad del proyecto que se desea estudiar, donde esta población deberá tener características en común con el objetivo de obtener conclusiones de la investigación que se está realizando.

EL Colegio Fiscal Provincia de Chimborazo cuenta con una población de 2 autoridades, 5 docentes y 200 estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado distribuidos en 5 paralelos en la asignatura de Informática aplicada.

Cuadro N° 1: Distributivo de la Población

N°	Detalle	Personas
1	Autoridades	2
2	Docentes	5
3	Estudiantes	200
4	Representantes legales	200
	Total	407

Fuente: Secretaría del Colegio Provincia de Chimborazo

Elaborado: Víctor Chilán - Edgar Machado

Muestra

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Calderón & Alzamora afirman que “La muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.48) en efecto, para que la investigación tenga los resultados esperados, es necesario que se trabaje sobre la población, pero si esta es muy grande, entonces se debe extraer una parte de ella, esto se conoce con el nombre de muestra representativa.

Fórmula para calcular muestra

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

n= Tamaño de la muestra

N = Población

E²= Error admisible (0.50)= error permitido por el investigador.

Desarrollo de la fórmula

$$n = \frac{207}{0.0025 (207-1)+1}$$

$$n = 136.63$$

Frecuencia aplicada

$$f = \frac{n}{N}$$

$$f = \frac{136,63}{207}$$

$$f = 0,66$$

f_autoridades

$$0.66 * 2 = 1.32$$

f_docentes

$$0.66 * 5 = 3.3$$

f_estudiantes

$$0.66 * 200 = 132$$

f_representantes

$$0.66 * 200 = 132$$

Se concluye diciendo que 268 personas tiene la muestra, a fin de uso de todos los instrumentos de investigación se encuestara a 3 maestros, 132 estudiantes, 132 representantes legales y se entrevistara a autoridad, de esta manera se utiliza las 136 unidades de la muestra.

Cuadro N° 2: Muestra por estratos

N°	Detalle	Personas
1	Directivos	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	132
4	Representantes legales	132
	Total	268

Fuente: Secretaría del Colegio Provincia de Chimborazo

Elaborado: Víctor Chilán - Edgar Machado

Cuadro N° 3: Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Independiente Lectura de imágenes	Entorno de recursos didácticos	Recursos didácticos en educación
	Tipología de imágenes	Importancia del correcto uso de las imágenes en movimiento en la lectura.
		Importancia del correcto uso de las imágenes fijas en la lectura.
Dependiente Aprendizaje Significativo	Alcance del aprendizaje usando varios métodos	Aprendizaje significativo y su importancia en el área educativa.
	Tipología del aprendizaje	Importancia de aprendizaje significativo.
		Importancia del aprendizaje mecánico.

Fuente: Secretaría del Colegio Provincia de Chimborazo

Elaborado: Víctor Chilán - Edgar Machado

Métodos de la Investigación

Método Experimental

Una investigación que se base en la empírica puede ser definida según Cegarra (2011) manifiesta que: "la investigación basada en la experimentación o en las evidencias". Esta investigación se efectúa con el fin de confirmar el fenómeno que se está estudiando. (Cegarra, 2011)

Si se revisa el significado de "empírico", significa que esta información se obtiene por medio de la experiencia o por la observación de determinados experimentos. Todo aporte tiene que ser empírico, es decir que debe haber evidencias.

Las evidencias presentadas para la realización de este proyecto se basan en la existencia del Laboratorio de Computación, el mismo que está parcialmente equipado y al que los estudiantes tienen acceso para realizar sus prácticas. Otras evidencias que se pueden sumar a este estudio son los documentos usados para la recolección de datos.

Se aplicó el método experimental en la presente investigación ya que la misma ayudó en el aprendizaje de los estudiantes de la siguiente forma:

- ✓ Reforzando la comprensión de las diferencias entre la investigación experimental y la investigación no experimental.
- ✓ Analizando los diferentes diseños no experimentales y las posibilidades de investigación que ofrece cada uno.
- ✓ Comprendiendo cómo el factor tiempo altera la naturaleza de un estudio.
- ✓ Estuvo habilitado para realizar investigación no experimental.

- ✓ Encontrando capacitado para evaluar estudios no experimentales que fueron efectuados.

Método Inductivo

El método inductivo es aquel método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares, se obtiene por la generalización un enunciado a partir de enunciado que redactan casos particulares. Se considera completa cuando se han observado todos los casos particulares si se habla de las tic de software libre, por lo que la generalización a la que da lugar es viable. Según Bernal (2010) manifiesta que: “Consiste en utilizar razonamientos para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación tiene carácter general” (P. 25). El autor dice que lo inductivo nos entrega informaciones confiables y de buena mano de la investigación practicada.

En la presente investigación el método inductivo se usa de forma correcta es decir se aplica una inducción completa, la conclusión es sacada del estudio de todos los elementos que forman el objeto de investigación, es decir que solo es posible si conocemos con exactitud el número de elementos que forman el objeto de estudio y además, cuando sabemos que el conocimiento generalizado pertenece a cada uno de los elementos del objeto de investigación. Las llamadas demostraciones complejas son formas de razonamiento inductivo, solo que en ellas se toman muestras que poco a poco se van articulando hasta lograr el estudio por inducción completa.

En este caso al investigar el rendimiento académico de los estudiantes del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio “Provincia de Chimborazo”, estudiamos los resultados de todos los estudiantes del curso, dado que el objeto de estudio es relativamente pequeño.

Concluimos que el rendimiento promedio no es bueno. Tal conclusión es posible mediante el análisis de todos y cada uno de los miembros del curso.

Método Deductivo

Llamada también deducción es uno de los métodos más usados para obtener conclusiones. Lo que hace este método distintivo es que las conclusiones siempre se hayan impresas en las premisas, es decir, es posible inferir a la conclusión de la magnitud que conformaran un argumento procedente de ellas y nada más que de ellas. Es importante porque permite razonar y usar la lectura de imágenes y deducir sobre la encuesta que se realizarán a los estudiantes y docentes de la asignatura de Informática aplicada, y de esta manera generar confianza en utilizar el proyecto a realizar.

Según Blauberg (2013) manifiesta que: “la conclusión deductiva es una cadena de afirmaciones, cada una de las cuales constituye una premisa o una afirmación que se continúa directamente de acuerdo con las leyes de la lógica de las demás afirmaciones de la cadena” (p.25). El autor quiere decir que posible llegar a conclusiones directas, de algo que hemos estado investigando de un tema manera confiable.

En la presente investigación se usa el método deductivo ya que mediante ella se aplica los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios. El papel de la deducción en esta investigación es doble:

- ✓ Primero consistió en encontrar principios desconocidos a partir del bajo rendimiento de los estudiantes en la asignatura de matemáticas. Aplicando el principio de que el bajo rendimiento ésta asociado al escaso uso de técnicas de estudio en las clases. Si un estudiante tiene

un bajo rendimiento decimos que es porque es un caso particular del no uso de las técnicas de estudio

- ✓ También sirvió para descubrir consecuencias desconocidas, de principios conocidos como por ejemplo que la matemática es la ciencia deductiva por excelencia porque parte de axiomas y definiciones.
- ✓ De esta forma se usó el método deductivo de forma directa con inferencia o conclusión inmediata. Obteniendo el juicio de una sola premisa, es decir que se llega a una conclusión directa sin intermediarios. En este caso: La lectura de imágenes son importantes para mejorar el aprendizaje socio-funcional en el estudiante. En consecuencia, la mejora del rendimiento académico es por el uso la lectura de imágenes.

Método de Observación

Consiste en la utilización de los sentidos, de forma consiente y dirigida, a observar datos que proporcionen elementos para nuestra investigación. Constituye el primer paso del método científico, que nos permite, a partir de ello, elaborar una hipótesis, y luego vuelve a aplicarse la observación, para verificar si dicha hipótesis se cumple.

Según Méndez (2009) manifiesta que “La observación es el proceso mediante el cual se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar” (p. 251). En la observación en el recurso que usará el investigador y corresponde a la experiencia mediante el proceso de mirar detenidamente de forma amplia y completa.

Observación Directa: Se aplica cuando el investigador se pone en contacto directo con el hecho que se ésta investigando.

Observación Indirecta: Es cuando el investigador entra en conocimiento del fenómeno observado a través de las observaciones realizadas anteriormente por otros investigadores. Por ejemplo el uso de libros, revistas, informes, grabaciones, fotografías, etc., de lo que estamos investigando, los cuales han sido elaborados por personas que observaron antes el mismo fenómeno que nosotros.

En la presente investigación se usa el Método de Observación de la siguiente forma:

- ✓ Se realizó una observación simple con cierta espontaneidad, por una persona de calificación adecuada para la misma que ejecutó la observación en los estudiantes de forma consciente y desprejuiciada.
- ✓ Se usó la observación de forma sistemática llevando de un control adecuado del impacto de las técnicas de estudio en el rendimiento académico que garantizo la mayor objetividad, realizándose la observación de forma reiterada y por diferentes observadores, inclusive para garantizar la uniformidad de los resultados de éste.
- ✓ Se usó la observación de forma participativa ya el observador formo parte del grupo observado y participo en él durante el tiempo que dure la observación.
- ✓ También se usó el método de observación no participante ya que el investigador realizo la observación desde fuera, no forma parte del grupo investigado.
- ✓ Se realizó una observación abierta donde los estudiantes, profesores, autoridades y demás objetos de la investigación, conocen que van a ser observados. Cuando se utilizó este tipo de observación se analizó previamente si el hecho de que los observados sabían que iban a ser consultados sobre los rendimientos académicos podía afectar los resultados de la observación.

- ✓ Por lo general, es realizar la observación encubierta, cerrada o secreta realizando las encuestas sin nombres ni ningún otro de dato del estudiante.

Método Empírico

Se basa en la experimentación y la lógica empírica de la observación de fenómenos teniendo en cuenta también su análisis estadístico. Es el más usado en el campo de las ciencias. No puede ser aplicado a cualquier objeto de estudio sino que también tiene límites. Por ejemplo, no es posible aplicar este criterio al estudio de temas espirituales. Existen realidades que no son observables, es resultado fundamentalmente de la experiencia y de la investigación realizada basada en la realidad de la institución.

Según Páez nivel (2012) manifiesta que: “El conocimiento experiencias, así también es transmitido empírico es que se va adquiriendo mediante la vivencias y por medio de las relaciones con la sociedad de tu alrededor” (p.4). El autor quiere decir que lo empírico es todo aquello que vivimos en nuestro diario en el medio en el cual se realiza las actividades diarias.

Por lo tanto este método se aplica mediante la recolección de datos de forma espontánea tanto de los alumnos, docentes y autoridades en la presente investigación en la asignatura de Informática aplicada en los estudiantes Primero del Nivel Bachillerato General Unificado Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio “Provincia de Chimborazo”, en la deficiencia del aprendizaje significativo socio-funcional.

Técnicas e instrumentos de la Investigación

En el presente proyecto se aplicó la técnica de la encuesta, pues es la técnica que permitió realizar un sondeo de cómo se están desarrollando los eventos. Además por ser de carácter anónimo, los resultados obtenidos son de mayor fidelidad porque los encuestados pueden ser más sinceros en el momento de responder a las preguntas del cuestionario que se aplique.

La Entrevista

Es un instrumento para recolectar información. Se debe recomendar formular preguntas abiertas para que la persona entrevistada tenga libertad expresarse obteniendo una mejor información para nuestra investigación. El objetivo es obtener información de primera mano e importante para buscar solución al fenómeno que se estudia.

Según González (2009) manifiesta que: “es la recogida de información a través de un proceso de comunicación, en el transcurso del cual el entrevistado responde a cuestiones previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar planteadas por el entrevistador” (p.83). El autor manifiesta que la entrevista es el método que se realiza a través de una conversación así como de preguntas realizada con el objetivo de llegar a una solución y lograr una mejora en el problema que se está planteando.

En la presente investigación se utiliza esta técnica mediante una entrevista realizada al rector del Colegio fiscal “Provincia de Chimborazo”, realizándole diez preguntas abiertas en la cual nos detalla su punto de vista acerca de la problemática así como de la importancia del uso de la lectura de imágenes en el aprendizaje significativo socio-funcional en los

estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en la signatura de Informática aplicada.

La Encuesta

Una encuesta puede ser definida como el procedimiento de investigación, que el investigador utiliza para buscar y recopilar datos aplicando un cuestionario previamente diseñado. El objetivo es recolectar la información más confiable posible, Ruiz (2012) manifiesta que: “La encuesta es un instrumento de la captura de la información de lo que puede influir en la información recogida y no puede utilizarse más que en determinadas situaciones en las que la información que se quiere capturar está estructurada en la población objeto de estudio” (p.14). El autor de esta cita manifiesta la encuesta es la recolección de información que será utilizada en el estudio de la investigación que se ésta realizando a fin de evitar errores en los resultados que se obtendrán del estudio que se realiza.

En la presente investigación se recolectó la información necesaria mediante encuestas realizadas a los estudiantes, profesores y a los padres de familia del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio “Provincia de Chimborazo”, la misma que estaba estructurada mediante diez preguntas con respuesta de opciones múltiples referente al uso de la lectura de imágenes en la asignatura de informática, la importancia de la misma en aprendizaje significativo socio-funcional así como el impacto de la aplicación de Biblioteca Virtual con contenidos de lectura de imágenes.

El Cuestionario

Un cuestionario es un mecanismo elegido dentro del desarrollo de proyectos o trabajos investigativos, que consiste en una serie de

interrogantes diseñadas para recopilar información válida y confiable que el investigador utilizará para despejar incógnitas.

Antes de realizar la recolección de datos, se elaborará el cuestionario que ayudará al investigador en el desarrollo de su trabajo. Las preguntas deben ser diseñadas con el propósito de que cada uno de los encuestados puedan responder sin complicaciones y así el investigador logre encontrar las respuestas necesarias para el despejar las incógnitas y continuar desarrollando su trabajo.

El cuestionario que se aplicó consta de 10 preguntas, a las cuales el usuario respondió marcando en una de las casillas de acuerdo a la valoración estimada en la Escala de Likert, cuyo contenido se muestra a continuación:

- 1 = Muy de desacuerdo
- 2 = De desacuerdo
- 3 = Indeciso
- 4 = De acuerdo
- 5 = Muy de acuerdo

Luego de aplicado el instrumento de recolección de información, los autores procederemos a procesar la información, es decir realizar los cálculos necesarios para que puedan ser presentados los resultados de la forma más sencilla y clara para su interpretación.

Se concluye diciendo que 136 personas tiene la muestra, a fin de uso de todos los instrumentos de investigación se encuestara a 3 maestros, a 132 estudiantes y se entrevistara a autoridad, de esta manera se utiliza las 136 unidades de la muestra.

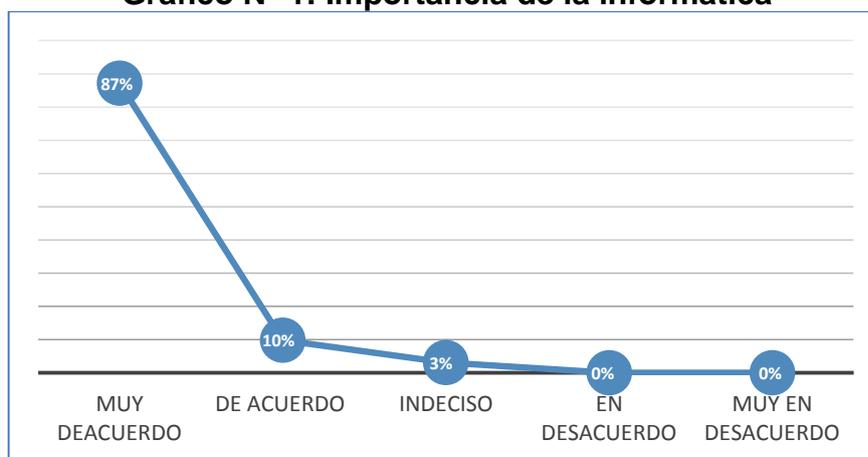
Análisis e interpretación de los resultados
Encuesta realizada a los estudiantes del Primer Año de Bachillerato

Tabla N° 1: Importancia de la informática

¿Cree usted que el estudio de la asignatura informática es importante?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°1	MUY DE ACUERDO	115	87%
	DE ACUERDO	13	10%
	INDECISO	4	3%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 1: Importancia de la informática



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

Dentro del estudio se encontró que el 87% de los encuestados están muy de acuerdo, el 10% sólo está de acuerdo y el 3% se muestra indeciso frente a la importancia del estudio de la asignatura de informática.

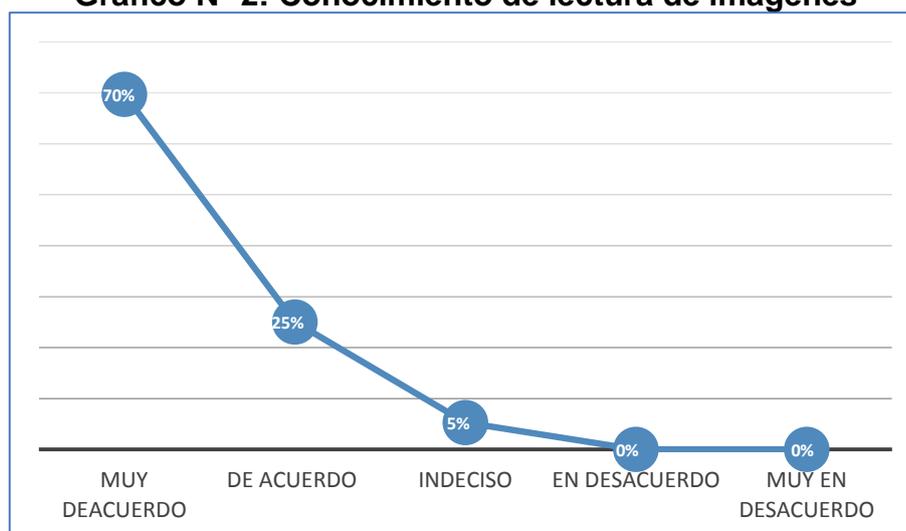
Tabla N° 2: Conocimiento de lectura de imágenes

¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°2	MUY DE ACUERDO	92	70%
	DE ACUERDO	33	25%
	INDECISO	7	5%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo

Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 2: Conocimiento de lectura de imágenes



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo

Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

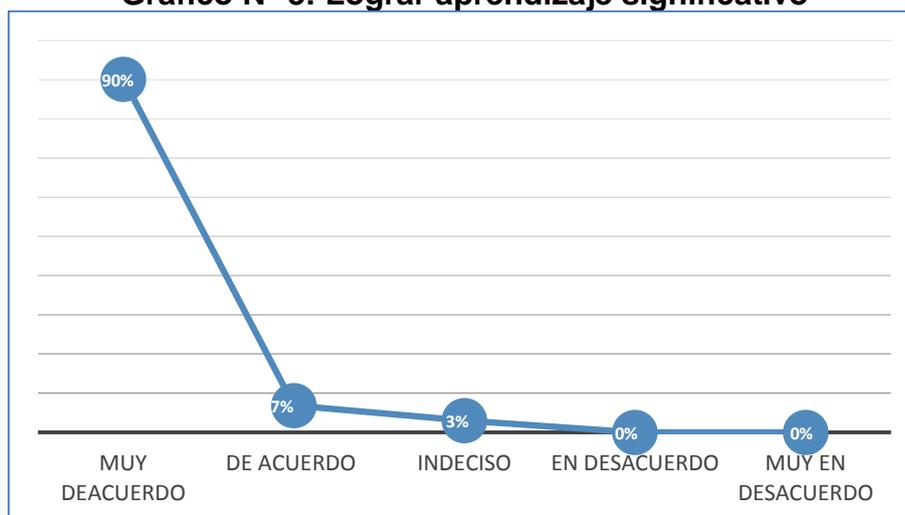
Con respecto a esta pregunta el 70% ha respondido que está muy de acuerdo en que si tienen conocimientos lo que significa la lectura de imágenes; el 25% ha manifestado que se encuentra de acuerdo con esta pregunta y el 5% se muestra indecisa. Con esto vemos que el resto de ítems puntuó con 0.

Tabla N° 3: Lograr aprendizaje significativo

¿Considera que debería existir una herramienta que le permita al estudiante lograr un aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°3	MUY DE ACUERDO	119	90%
	DE ACUERDO	9	7%
	INDECISO	4	3%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 3: Lograr aprendizaje significativo



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

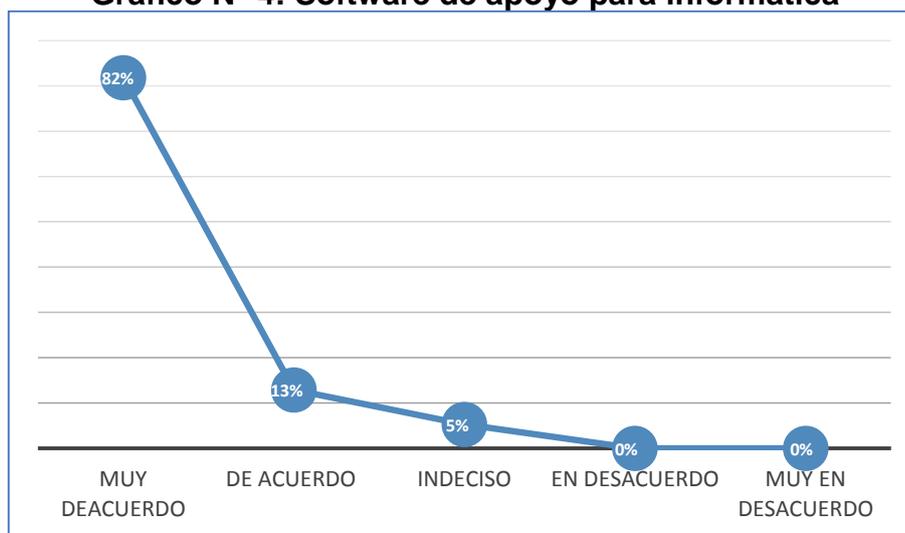
Entre las personas encuestadas el 90% se muestran muy de acuerdo con respecto a la existencia de una herramienta que permita el desarrollo del aprendizaje significativo en el educando, a esto se le puede sumar la conformidad del 7% que manifestaron sólo que están de acuerdo y un 3% que se muestran indecisos, los otros ítem arrojaron un valor de 0.

Tabla N° 4: Software de apoyo para informática

¿Considera importante implementar un software de apoyo para la asignatura de informática?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°4	MUY DE ACUERDO	108	82%
	DE ACUERDO	17	13%
	INDECISO	7	5%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 4: Software de apoyo para informática



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

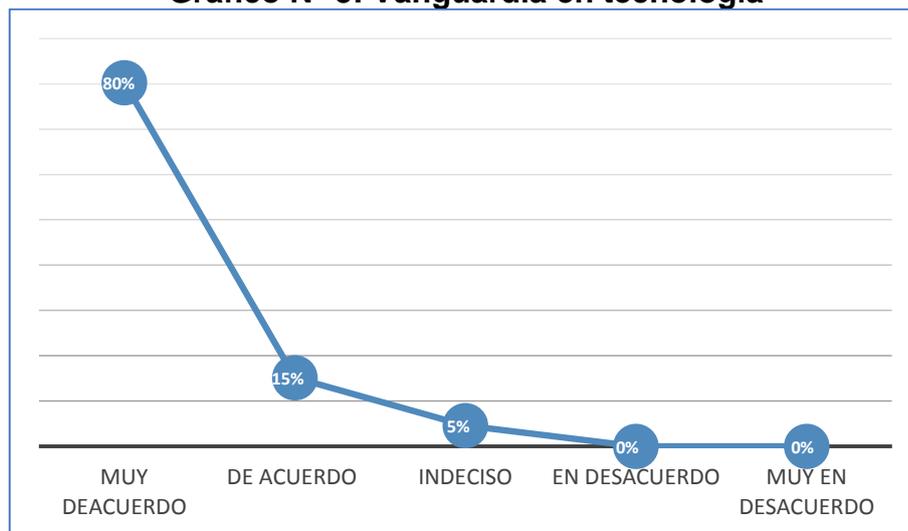
La comunidad educativa se impone con un 82% diciendo que si es importante brindar apoyo a la asignatura de informática, a través de un software, el 13% dice que está de acuerdo, aunque el 5% se declara indeciso respecto a la pregunta.

Tabla N° 5: Vanguardia en tecnología

¿En la actualidad los estudiantes deben mantenerse a la vanguardia de la tecnología?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°5	MUY DE ACUERDO	106	80%
	DE ACUERDO	20	15%
	INDECISO	6	5%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 5: Vanguardia en tecnología



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

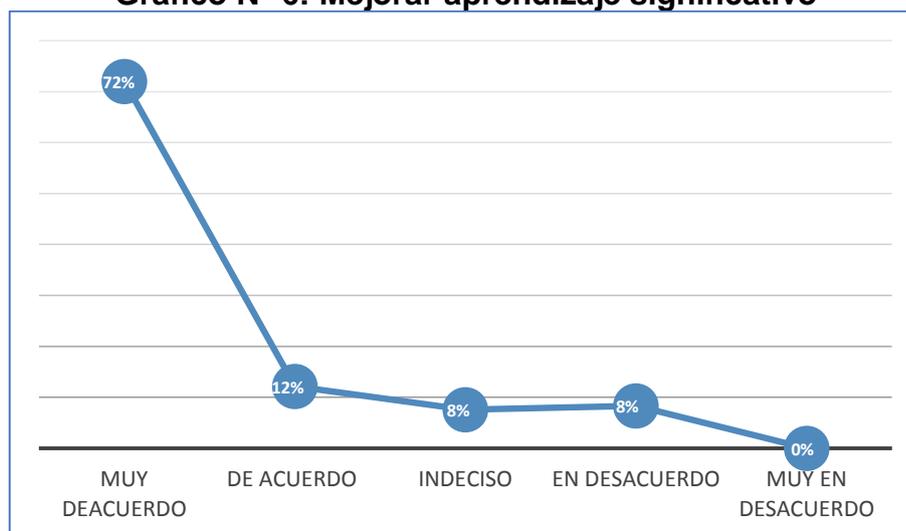
El 80% de los encuestados opinaron que los estudiantes deben mantenerse a la vanguardia de la tecnología, el 15% opina que está de acuerdo, mientras que sólo el 5% se mostró indeciso en el momento de responder. Los otros ítems dieron como resultado un valor de 0.

Tabla N° 6: Mejorar aprendizaje significativo

¿Considera que la lectura de imágenes es un apoyo para mejorar la calidad del aprendizaje significativo del estudiante?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°6	MUY DE ACUERDO	95	72%
	DE ACUERDO	16	12%
	INDECISO	10	8%
	EN DESACUERDO	11	8%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 6: Mejorar aprendizaje significativo



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

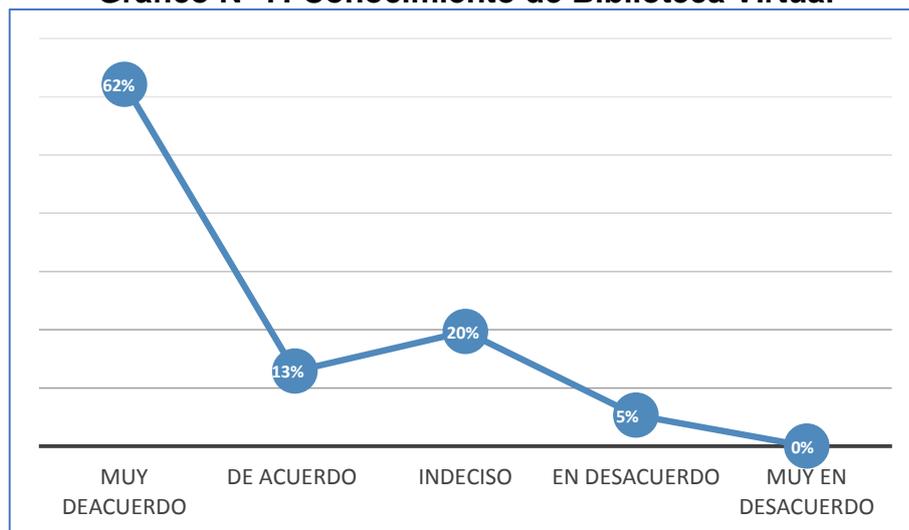
Con respecto a la pregunta de que si la lectura de imágenes es un apoyo para mejorar el aprendizaje significativo del estudiante el 72% estuvo muy de acuerdo, el 12% sólo de acuerdo, un 8% y el 8% se muestra en desacuerdo con respecto a la pregunta.

Tabla N° 7: Conocimiento de Biblioteca Virtual

¿Conoce cómo funciona una Biblioteca Virtual?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°7	MUY DE ACUERDO	82	62%
	DE ACUERDO	17	13%
	INDECISO	26	20%
	EN DESACUERDO	7	5%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 7: Conocimiento de Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

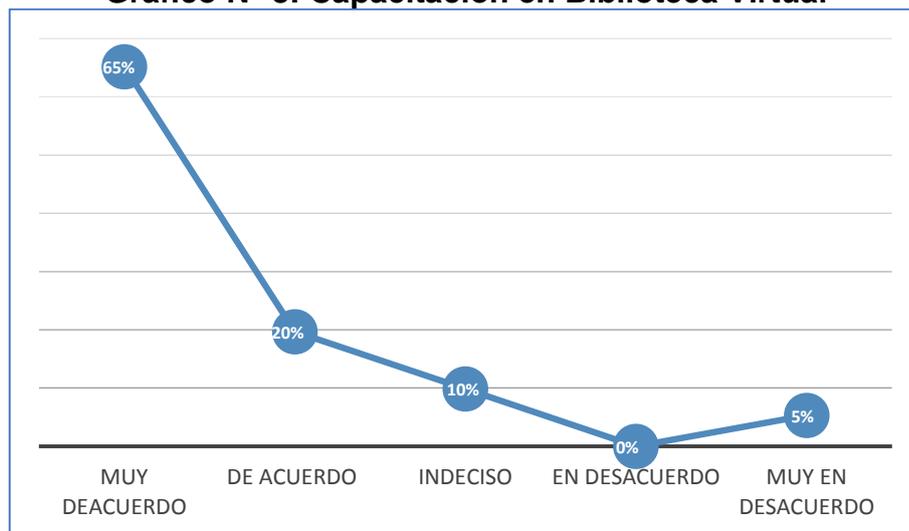
El 62% se manifiesta muy de acuerdo, es decir conoce muy bien cómo funciona una, el 13% también se muestra satisfecho, se puede apreciar que el 20% se muestra indeciso frente a la pregunta, el 5% no está de acuerdo, mientras e ítem restante marcó 0.

Tabla N° 8: Capacitación en Biblioteca Virtual

¿Estaría de acuerdo en participar de una capacitación para manejo de bibliotecas virtuales?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°8	MUY DE ACUERDO	86	65%
	DE ACUERDO	26	20%
	INDECISO	13	10%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	7	5%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 8: Capacitación en Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

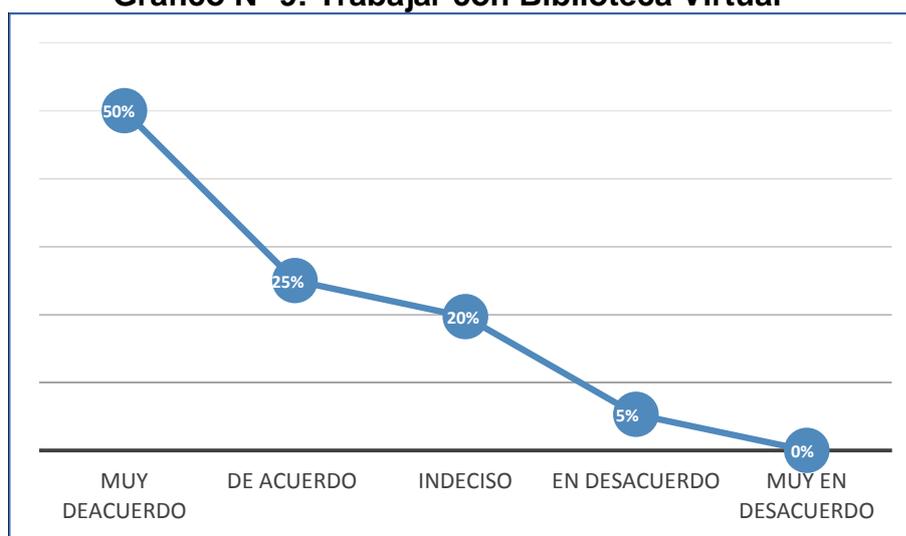
En esta pregunta se evidencia que un 65% está muy de acuerdo en participar de una capacitación sobre el uso de las bibliotecas virtuales, mientras que el 20% opina que está de acuerdo, el 10% se declara indeciso con respecto a la pregunta que se ha planteado mientras que el 5% está en total desacuerdo.

Tabla N° 9: Trabajar con Biblioteca Virtual

¿Ha trabajado en alguna vez con bibliotecas virtuales?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°9	MUY DE ACUERDO	66	50%
	DE ACUERDO	33	25%
	INDECISO	26	20%
	EN DESACUERDO	7	5%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 9: Trabajar con Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

Con respecto a si se ha trabajado o no con bibliotecas virtuales, el 50% declara estar muy de acuerdo, el 25%, está de acuerdo, pero el 20% indica que se encuentra indeciso, y existe un 5% que se declara en desacuerdo.

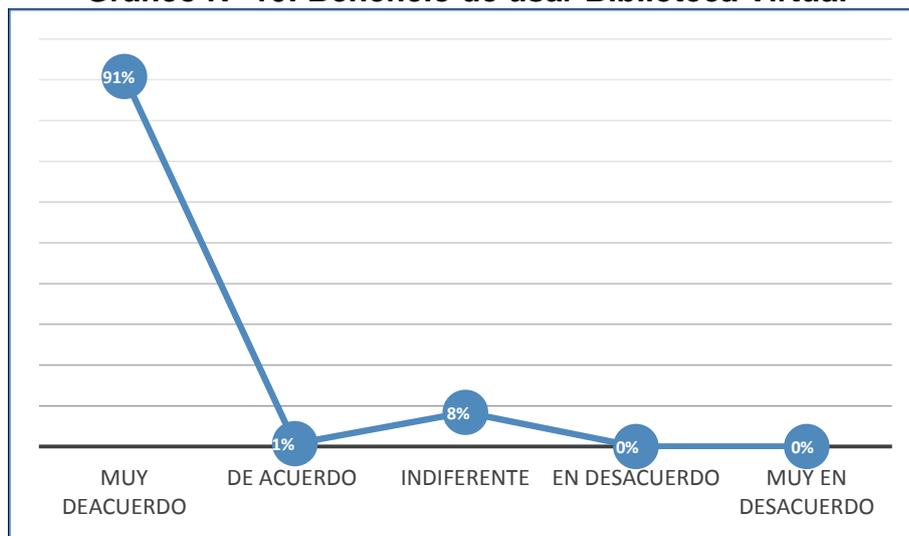
Tabla N° 10: Beneficio de usar Biblioteca Virtual

¿Piensa que la implementación de una Biblioteca Virtual en la institución beneficiaría a los estudiantes?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°10	MUY DE ACUERDO	119	91%
	DE ACUERDO	1	1%
	INDECISO	11	8%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		132

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo

Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 10: Beneficio de usar Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo

Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

El 90% de la población encuestada, manifiesta estar muy de acuerdo con la pregunta sobre la importancia de una Biblioteca Virtual, mientras el 1% expone que se encuentra de acuerdo y el 8% se declara indeciso. Las otras series se encuentran desiertas de respuesta.

Encuesta realizada a los docentes del Primer Año de Bachillerato

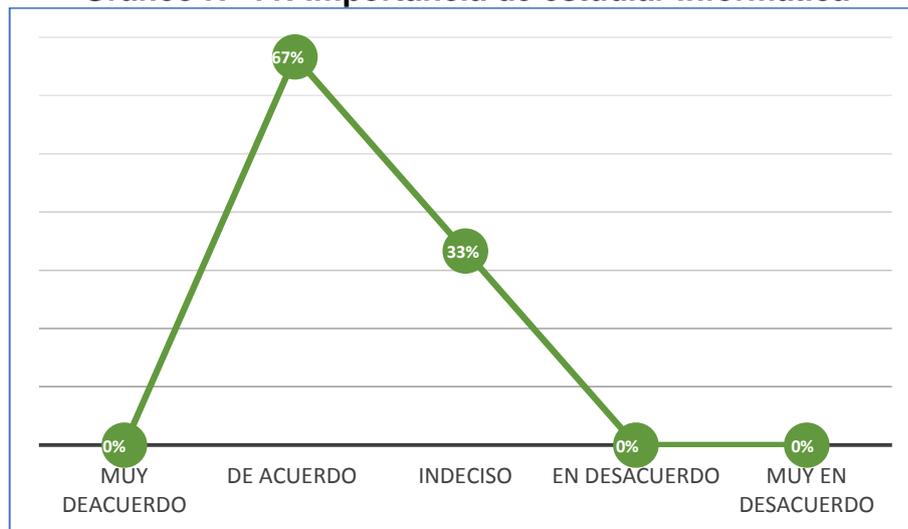
Tabla N° 11: Importancia de estudiar informática

¿Cree usted que el estudio de la asignatura informática es importante?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°1	MUY DE ACUERDO	0	0%
	DE ACUERDO	2	67%
	INDECISO	1	33%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo

Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 11: Importancia de estudiar informática



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo

Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

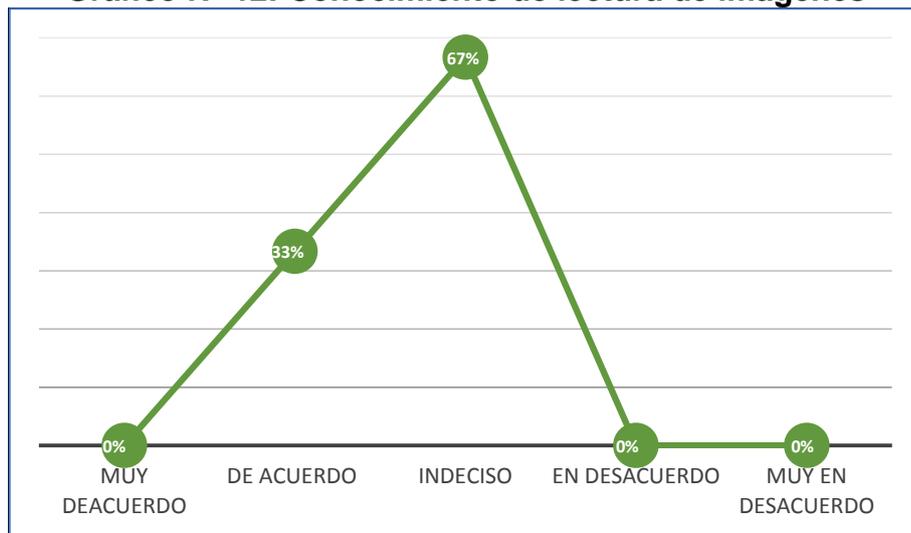
Dentro del estudio a esta pregunta se encontró que el 67% de los directivos y profesores están de acuerdo, mientras que el 33% se muestra indeciso frente a la importancia del estudio de la asignatura de informática.

Tabla N° 12: Conocimiento de lectura de imágenes

¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°2	MUY DE ACUERDO	0	0%
	DE ACUERDO	1	33%
	INDECISO	2	67%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 12: Conocimiento de lectura de imágenes



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

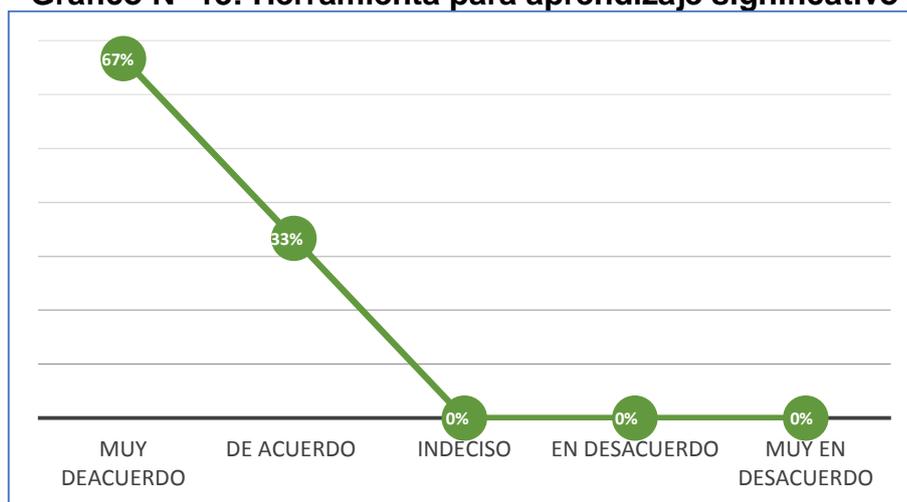
Con respecto a esta pregunta el 33% ha respondido que está de acuerdo en que si tienen conocimientos lo que significa la lectura de imágenes; mientras que el 33% se muestra indecisa con la pregunta. Con esto vemos que el resto de ítems puntuó con 0.

Tabla N° 13: Herramienta para aprendizaje significativo

¿Considera que debería existir una herramienta que le permita al estudiante lograr un aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°3	MUY DE ACUERDO	2	67%
	DE ACUERDO	1	33%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 13: Herramienta para aprendizaje significativo



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

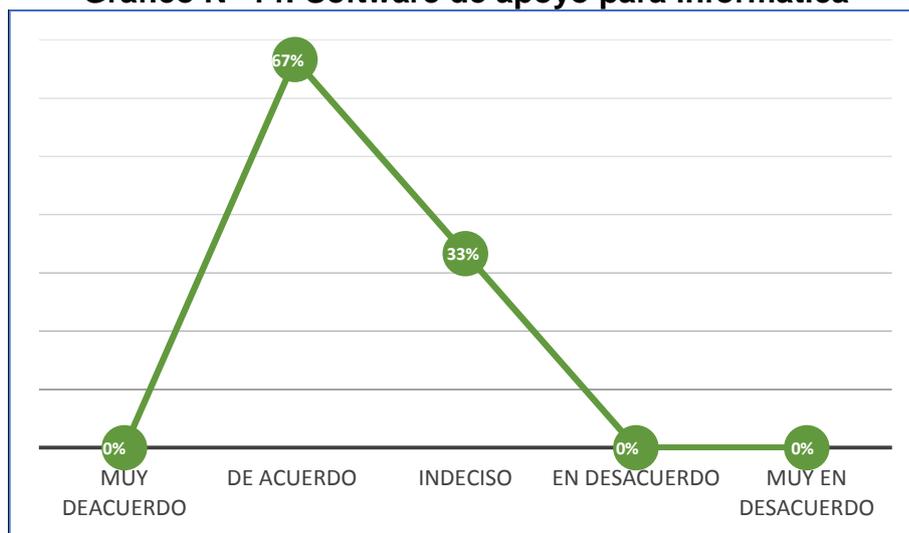
Entre las personas encuestadas el 67% se muestran muy de acuerdo con respecto la existencia de una herramienta que permita el desarrollo del aprendizaje significativo en el educando, a esto se le puede sumar la conformidad del 33% que manifestaron sólo que están de acuerdo, los otros ítem arrojaron un valor de 0.

Tabla N° 14: Software de apoyo para informática

¿Considera importante implementar un software de apoyo para la asignatura de informática?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°4	MUY DE ACUERDO	0	0%
	DE ACUERDO	2	67%
	INDECISO	1	33%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 14: Software de apoyo para informática



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

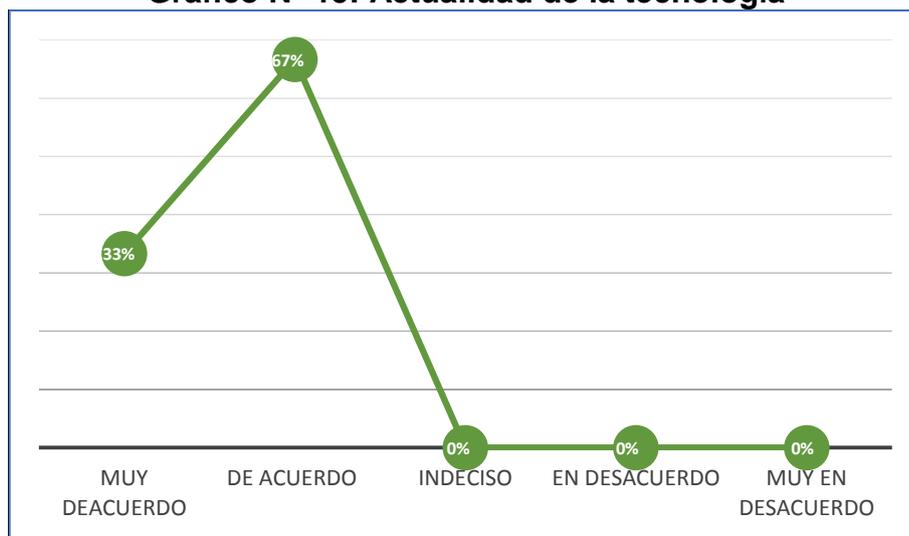
La comunidad educativa se impone con un 67% diciendo que si es importante brindar apoyo a la asignatura de informática, a través de un software, mientras que el 33% manifiesta estar indeciso respecto a la pregunta.

Tabla N° 15: Actualidad de la tecnología

¿En la actualidad los estudiantes deben mantenerse a la vanguardia de la tecnología?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°5	MUY DE ACUERDO	1	33%
	DE ACUERDO	2	67%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 15: Actualidad de la tecnología



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

El 33% de los encuestados opinaron que los estudiantes deben mantenerse a la vanguardia de la tecnología, el 67% opina que está de acuerdo, mientras que sólo el 0% se mostró indeciso en el momento de responder. Los otros ítems dieron como resultado un valor de 0.

Tabla N° 16: Lectura de imágenes para mejorar el aprendizaje

¿Considera que la lectura de imágenes es un apoyo para mejorar la calidad del aprendizaje significativo del estudiante?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°6	MUY DE ACUERDO	2	67%
	DE ACUERDO	1	33%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 16: Lectura de imágenes para mejorar el aprendizaje



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

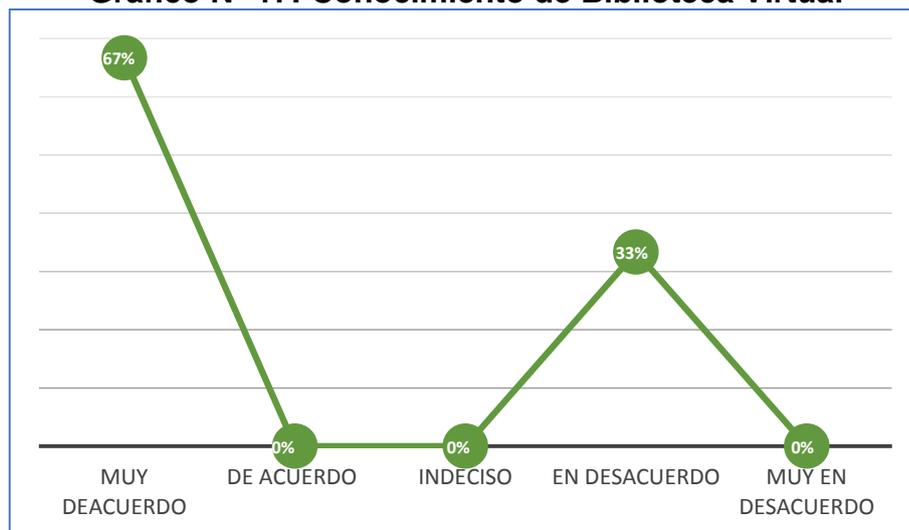
Con respecto a la pregunta de que si la lectura de imágenes es un apoyo para mejorar el aprendizaje significativo del estudiante el 67% estuvo muy de acuerdo, el 33% sólo de acuerdo, y un 0% se declara indeciso con respecto a la pregunta.

Tabla N° 17: Conocimiento de Biblioteca Virtual

¿Conoce cómo funciona una Biblioteca Virtual?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°7	MUY DE ACUERDO	2	67%
	DE ACUERDO	0	0%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	1	33%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 17: Conocimiento de Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

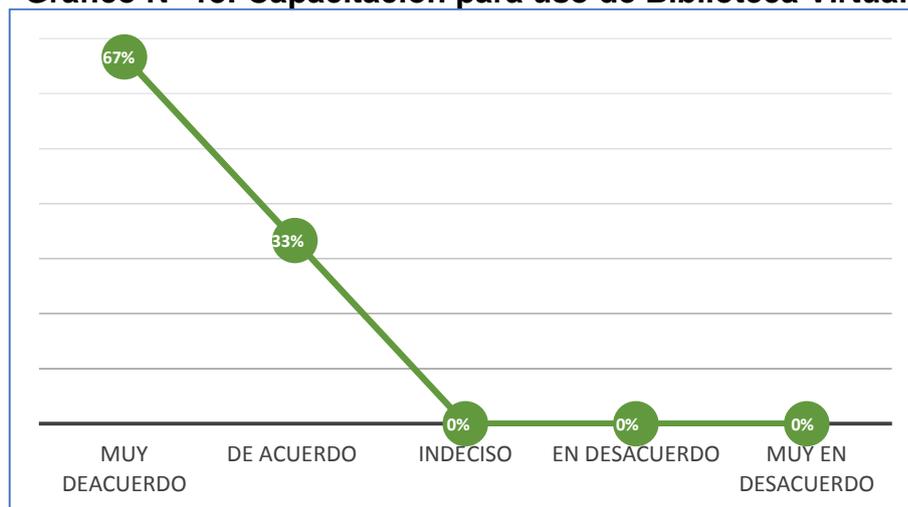
El 67% se manifiesta muy de acuerdo, es decir conoce muy bien cómo funciona una, el 33% no está de acuerdo, mientras que para los ítems restantes se marcó 0.

Tabla N° 18: Capacitación para uso de Biblioteca Virtual

¿Estaría de acuerdo en participar de una capacitación para manejo de bibliotecas virtuales?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°8	MUY DE ACUERDO	2	67%
	DE ACUERDO	1	33%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 18: Capacitación para uso de Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

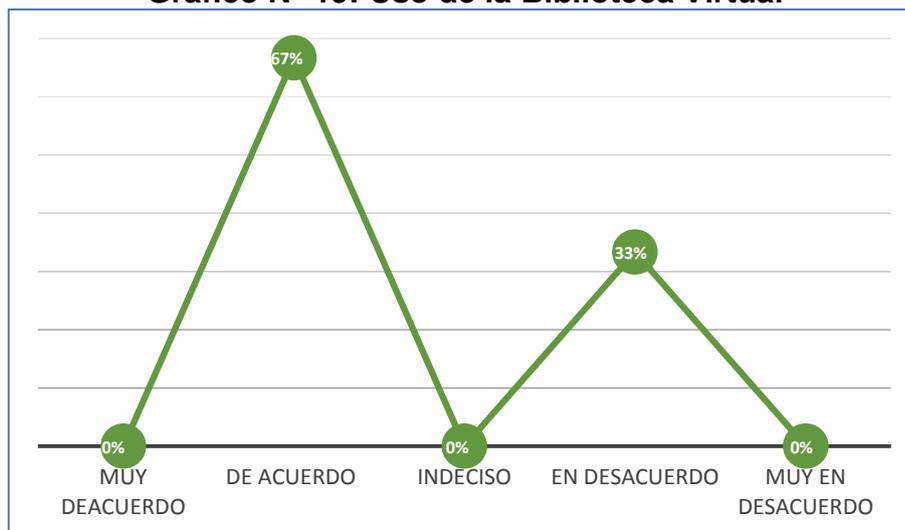
En esta pregunta se evidencia que un 67% está muy de acuerdo en participar de una capacitación sobre el uso de las bibliotecas virtuales, mientras que el 33% opina que está de acuerdo. Con esto se demuestra que la comunidad educativa se encuentra interesada en el proyecto.

Tabla N° 19: Uso de la Biblioteca Virtual

¿Ha trabajado en alguna vez con bibliotecas virtuales?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°9	MUY DE ACUERDO	0	0%
	DE ACUERDO	2	67%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	1	33%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 19: Uso de la Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

Con respecto a si se ha trabajado o no con bibliotecas virtuales, el 0% declara estar muy de acuerdo, el 67% está de acuerdo y existe un 33% que se declara en desacuerdo.

Tabla N° 20: Beneficio de la Biblioteca Virtual

¿Piensa que la implementación de una Biblioteca Virtual en la institución beneficiaría a los estudiantes?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N°10	MUY DE ACUERDO	2	67%
	DE ACUERDO	1	33%
	INDECISO	0	0%
	EN DESACUERDO	0	0%
	MUY EN DESACUERDO	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Gráfico N° 20: Beneficio de la Biblioteca Virtual



Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

Análisis:

El 67% de la población encuestada, manifiesta estar muy de acuerdo con la pregunta sobre la importancia de una Biblioteca Virtual, mientras el 33% expone que se encuentra de acuerdo y el 0% se declara indeciso. Las otras series se encuentran desiertas de respuesta.

Prueba de Chi Cuadrado

Se empleó la estadística Chi Cuadrado con el objetivo de detectar si dos variables están asociadas la una con la otra, esto dependerá de sus Grados de Libertad (GL). Para esto se tomó en cuenta la participación de dos hipótesis en concordancia con la variable dependiente e independiente, escogiendo dos preguntas de la encuesta realizada a los estudiantes del Primer Año de Bachillerato para su respectivo estudio.

Gráfico N° 21: Chi Cuadrado

		Casos					
		Válido		Perdidos		Total	
		N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes? * ¿Piensa que la implementación de una biblioteca virtual en la institución beneficiará a los estudiantes?		132	100,0%	0	0,0%	132	100,0%
¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes? * ¿Piensa que la implementación de una biblioteca virtual en la institución beneficiará a los estudiantes? [recuento, fila %, columna %, total %].							
¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes?		¿Piensa que la implementación de una biblioteca virtual en la institución beneficiará a los estudiantes?				Total	
		Muy en Desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente			
Muy en Desacuerdo		92,00 100,00% 77,31% 69,70%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	92,00 100,00% 69,70% 69,70%	
En desacuerdo		27,00 81,82% 22,69% 20,45%	1,00 3,03% 100,00% ,76%	5,00 15,15% 41,67% 3,79%	33,00 100,00% 25,00% 25,00%		
Indiferente		,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	7,00 100,00% 58,33% 5,30%	7,00 100,00% 5,30% 5,30%		
Total		119,00 90,15% 100,00% 90,15%	1,00 ,76% 100,00% ,76%	12,00 9,09% 100,00% 9,09%	132,00 100,00% 100,00% 100,00%		
Pruebas Chi-cuadrado.							
Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)				
Chi-cuadrado de Pearson	83,89	4	,000				
Razón de semejanza	55,29	4	,000				
Asociación Lineal-by-Lineal	60,57	1	,000				
N de casos válidos	132						

Fuente: Colegio Provincia de Chimborazo
Autores: Víctor Chilán - Edgar Machado

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

Variable Independiente: Lectura De Imágenes

Variable dependiente: Calidad del aprendizaje significativo

Pregunta N°2:

¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes?

Pregunta N°10:

¿Piensa que la implementación de una Biblioteca Virtual en la institución beneficiaría a los estudiantes?

Análisis del Chi Cuadrado

Como resultado de nuestro análisis del Chi Cuadrado tenemos un valor de 0,00 por consiguiente podemos deducir que existe una estrecha relación entre la variable independiente lectura de imágenes y nuestra variable dependiente calidad del aprendizaje significativo socio-funcional. Por lo tanto podemos afirmar que las preguntas elegidas han establecido la relación entre que las imágenes de lectura son una característica positiva en el aprendizaje significativo, según los datos otorgados en las encuestas ya que el mayor número de los consultados están “Muy de acuerdo”, de esta manera nuestro proyecto de investigación se muestra viable y factible aseverando la gran influencia que tienen las lecturas.

Interpretación de resultados

Luego de aplicar los instrumentos de recopilación de datos, se determina que existe un desconocimiento sobre las herramientas que puede utilizar el docente para realizar una clase interactiva. Aunque también se muestra que la comunidad está de acuerdo en que debe mantenerse una aplicación de apoyo a la asignatura.

Dentro de este estudio se encuentran ya la respuesta a ciertas interrogantes planteadas, puesto que existe aún desconocimiento sobre cómo funciona un software conocido como apoyo virtual. El proyecto pretende llevar a cabo el desarrollo de una Biblioteca Virtual, para lo cual

se debe tener en consideración la predisposición de estudiantes y docentes para que luego de implementado, no ejerzan ninguna resistencia al cambio.

Ahora queda establecido que la lectura de imágenes es una metodología muy utilizada para el mejoramiento del aprendizaje significativo del estudiante, la misma que le permite la retención de información de una forma distinta, sin repeticiones y que el estudiante la interioriza sin ninguna presión, para luego reproducir los conocimientos adquiridos de forma sencilla.

Se debe tener en cuenta que el proyecto determina la creación de una Biblioteca Virtual que le servirá de apoyo para el aprendizaje al estudiante y también para que el docente logre impartir sus clases de una forma diferente a la tradicional, convirtiendo el salón de clases en un ambiente interactivo, ameno y confortable para el desarrollo del aprendizaje significativo.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- ✓ Se concluye que los estudiantes carecen de herramientas interactivas para la lectura de imágenes que mejoren la calidad de su aprendizaje significativo.

- ✓ Por medio de las encuestas se concluye que los docentes no han capacitados recientemente en el manejo de nuevas técnicas como la lectura de imágenes mediante un software libre que lo ayuden a desarrollar una clase interactiva, volviendo el lugar un ambiente rutinario y monótono.

- ✓ Las autoridades no han logrado abastecer con las herramientas tecnológicas necesarias para que el aprendizaje significativo del estudiante se logre en términos interactivos aplicando lectura de imágenes que le sean fáciles de aprender, fáciles de recordar y fáciles e aplicar.
- ✓ Los padres de familia desconocen de la importancia del uso de lectura de imágenes y lo beneficioso que resulta la implementación de un nuevo software que apoye a una asignatura, en este caso a la de Informática.
- ✓ También se concluye que la mayoría de estudiantes y docentes están dispuestos con participar en capacitaciones para el manejo de un nuevo software libre con contenido de lectura de imágenes para mejorar el aprendizaje significativo.
- ✓ Por último se concluye que la lectura de imágenes es en poco conocida por los estudiantes, no se ha aplicado antes dentro del desarrollo del aprendizaje significativo, lo que trae como consecuencia, una baja calidad del aprendizaje significativo y la resistencia algunos encuestados hacia el cambio que se propone.

Recomendaciones

- ✓ Se recomienda entregar a los estudiantes herramientas interactivas para mejorar su aprendizaje tales como lo son las bibliotecas virtuales con contenidos de lectura de imágenes aplicables a la asignatura de Informática aplicada
- ✓ Capacitar a los docentes sobre el manejo de nuevas técnicas tales como el correcto uso de libros virtuales, bibliotecas virtuales y demás

tics que tendrán como el objetivo de desarrollar una clase interactiva y divertida.

- ✓ Que las autoridades se involucren más con el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los estudiantes con el objetivo de obtener una mejora en los mismos.
- ✓ Capacitaciones y actualizaciones sobre el uso de nuevas tecnologías en los docentes, para evitar la resistencia o temor al uso de estas herramientas.
- ✓ Motivar y desarrollar talleres de capacitaciones a docentes y a estudiantes en el campo de las nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la propuesta

Diseño de una Biblioteca Educativa Virtual.

Justificación

Al finalizar el proceso investigativo se ha determinado que la propuesta debe ser diseñada para implementarse en el Colegio Fiscal Provincia de Chimborazo, ubicado en la parroquia Ximena, donde se ha encontrado que la asignatura de informática aplicada a la educación tiene poco material para trabajo, a pesar de que existe un laboratorio de computación, la asignatura necesita ser fortalecida. Es por este motivo que se ha creado una herramienta que ayudará en parte al aprendizaje de la asignatura.

Esta herramienta está basada en la lectura de imágenes que permiten un aprendizaje significativo, ya que el estudiante combina los conocimientos adquiridos durante su vida con los nuevos conocimientos y de esta forma crea un nuevo concepto y juicio de valor. Es así que la Biblioteca Virtual ha sido diseñada para que sea un apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los docentes cuentan con una herramienta que les permitirá impartir clases más dinámicas, por su parte los estudiantes están dispuestos a ser parte del proyecto, se sienten satisfechos de tener una herramienta que busca solucionar problemas puntuales al momento de generar el aprendizaje, porque su objetivo es apoyar al área de Informática.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una biblioteca educativa virtual mediante el programa llamado FLICKSNAP de lectura gratuita, para mejorar el aprendizaje significativo socio-funcional de estudiantes del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado en la asignatura de Informática.

Objetivos Específicos

1. Seleccionar contenidos de la asignatura Informática aplicada mediante el estudio de los temas a desarrollarse en clases de primer año de bachillerato general unificado para mejorar la calidad deficiente del aprendizaje significativo socio-funcional.
2. Proporcionar al estudiante del estudiante de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado una herramienta que le proporcione apoyo en el aprendizaje.
3. Generar aprendizaje significativo por medio de la técnica de lectura de imágenes.

Aspecto Teórico

Es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, el impacto de las nuevas tecnologías en la educación se refleja en cambios visibles en el rol de los docentes y de los estudiantes de tal manera que la tecnología es un campo de acción humana en el cual el hombre satisface las necesidades que se le presentan durante el transcurso de su vida.

La Educación en Tecnología implica un sistema educativo abierto, con procesos flexibles, con una organización horizontal y participativa, donde los valores y las necesidades de los estudiantes sean importantes, que no exista discriminación de clase ni de género, de esta manera y debido a que la formación académica en Tecnología está constituida por factores que la hacen distinta la clase frente a las demás áreas.

Los elementos son utilizados de manera común en la sociedad hace posible que el estudiante no sea escéptico acerca de la importancia que la escuela posee para su vida o trabajos futuros. María Isabel Yaucén Pita (2014) manifiesta que: “En la actualidad las herramientas tecnológicas son fundamentales para la ejecución de diferentes procesos dentro de las instituciones. De una u otra manera, se utiliza dispositivos electrónicos y telecomunicaciones de diversas actividades todos los días”. (p.32) Esta manifiesta o quiere decir que siempre se debe que estar actualizados en el entorno de la tecnología porque avanza con el transcurso del día a día.

Aspecto Tecnológico

Tecnológicamente en la era digital en la que vivimos, es indispensable incorporar las tics en nuestras prácticas educativas y es evidente que la educación no puede mantenerse distante de esta realidad en que nos encontramos actualmente. Es por esto que la tecnología comienza a integrarse poco a poco en todos los procesos educativos, ya que puede utilizarse como un gran aporte a las labores del docente.

En la actualidad, las funciones del docente no se limitan a transmitir conocimientos a los estudiantes, sino que éste, debe ser un facilitador y organizador de un entorno educativo significativo, que construya aprendizajes en los adolescentes. Es por esto que los recursos tecnológicos brindan múltiples facilidades y oportunidades que beneficiaran todos los procesos educativos.

Se entiende por Tecnología Educativa al acercamiento científico basado en teorías de sistemas que proporcionan al docente las herramientas de planificación y desarrollo, es así como la tecnología brinda mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos. Santillana (2011) manifiesta que: “La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros”. (p.53) Esta cita expresa que hay más recursos ya sean materiales o virtuales se usen en la enseñanza, ésta se volverá más dinámica y atrayente para el estudiante.

Biblioteca Virtual.- Es un dispositivo de lectura, un hardware creado específicamente para ese propósito, sobre el cual se lee el texto digitalizado con software de lectura apropiado. También se refiere a un texto electrónico que se lee directamente en el PC, generalmente vía internet o en cualquier clase de dispositivo. Como también el libro electrónico es una expresión que ha tenido fortuna y ha pasado a ser un sustantivo habitual, especialmente como es de conocimiento su versión anglosajona denominada ebook.

Hay otro aspecto entre tantos del que se puede analizar, de que no sólo los libros electrónicos consta solo de letras y más letras, no es eso todo ,sino también posee características gráficas que permiten al lector a usarlo más seguido.

Según José Luis Rodríguez Illera (2010) en su publicación manifiesta que: “Biblioteca Virtual es una expresión que ha tenido fortuna y ha pasado a ser un sustantivo habitual, especialmente en su versión anglosajona de una sola palabra: el *ebook*, determinados textos electrónicos se configuran siguiendo la metáfora visual y organizativa de los libros no electrónicos, impresos en papel, simplemente los libros (p.25). El autor manifiesta su apreciación de como las bibliotecas virtuales

se han convertido en una herramienta necesaria para toda persona que requiera de información e incluso ha desplazado en cuanto a su uso al libro impreso en papel o cualquier libro de similar característica.

Características de las bibliotecas virtuales

Existen una serie de características comunes a todos los eBooks, bibliotecas o libros digitales:

- ✓ La posibilidad de almacenamiento rápido, con poco esfuerzo y una rápida localización.
- ✓ La tinta electrónica y la pantalla de efecto papel hacen posible la lectura de documentos en un entorno muy parecido al del libro impreso. De esta forma podemos leer a plena luz del día e incluso necesitar una fuente de luz externa en la oscuridad ya que la pantalla de lectura no es retro iluminada.
- ✓ El escaso peso y su tamaño hacen que con un volumen y peso similar al de un libro en formato bolsillo podamos disponer de cientos (o miles) de libros completos.
- ✓ Permite ahorrar espacio en la biblioteca de casa y tener localizados todos los libros en un índice inicial que podemos organizar por título o autor de manera que la localización de un libro determinado es mucho más rápida que su búsqueda en nuestra librería.

Además una Biblioteca Virtual en el campo educativo nos permitirá:

- ✓ Una navegación a través de los contenidos
- ✓ Selección de acuerdo a sus necesidades
- ✓ Nivel de interacción que le facilite el aprendizaje
- ✓ Respuestas del sistema ante determinadas acciones
- ✓ Medio ambiente agradable de trabajar
- ✓ Información precisa y concreta

El diseño de una Biblioteca Virtual mejorará el rendimiento escolar en los estudiantes, generará una mayor atención al problema antes mencionado porque no solo los maestros estarán involucrados en el uso adecuado de las tics de software libre sino los mismos estudiantes serán personaje activo de la en su despertar creativo.

El uso de libros digitales buscará aumentar el rendimiento escolar de las siguientes formas:

- ✓ Generar conciencia en estudiantes y docentes de la importancia del tener un correcto uso de las tics de software libre en el predomine la estimulación personal y la del compañero.
- ✓ Se propone objetivos claros en cuanto al control de los espacios físicos de la institución educativa.
- ✓ Organiza y estructura la información que se pretende brindar a los participante de manera más fácil y precisa
- ✓ Especifica estrategias o metodologías para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.
- ✓ Dar más confianza al estudiante para poder comunicar al maestro en caso de tener dudas sobre el uso de las tics de software libre
- ✓ Recordar a los participantes del libro digital los conocimientos y recomendaciones previamente recibidas en sus hogares, instituciones o charlas en las que antes haya participado.

Aspecto Legal

Art.9.- De la participación y representación estudiantil en los programas de cada uno de los niveles de educación, se integrarán contenidos que estimulen la participación ciudadana de las y los estudiantes.

Art. 27.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en

el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Del currículo Nacional, Art. 10.- Las Instituciones Educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tenga como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente. (Reglamento de la Ley Orgánica Intercultural, 2012)

Inculcar y fomentar en los niños el desempeño de las actividades dentro del aula permitirá acercarse más con los parámetros de interaprendizaje activo “aprender a emprender” para beneficio de su autoformación y desenvolvimiento en su vida actual y futura.

Factibilidad de su aplicación

Aquí se debe analizar las posibilidades que tiene el proyecto para ser desarrollado, esto es si la institución está de acuerdo, si se cuenta con el personal que acepta el proyecto y está de acuerdo para que lo utilicen, estos aspectos son analizados a continuación:

Los recursos económicos necesarios para el diseño, desarrollo e implementación del proyecto, es decir cómo costear los valores que se generan durante este tiempo. Para esto se debe realizar un presupuesto detallando los gastos que se han generado y como se lo está financiando. Se debe indicar que nosotros como autores del proyecto hemos costeado

todos los gastos ocasionados en la investigación, diseño, desarrollo e implementación del mismo.

Para realizar la investigación, diseño y desarrollo del proyecto se cuenta con 2 personas preparadas para realizar el trabajo, las mismas que son los autores de este proyecto. Además se cuenta con 2 computadores laptop que por su condición de portátiles permiten el transporte de la información y la generación de datos, como también la redacción de texto y la recopilación de datos por medio de las técnicas que se han seleccionado.

Las autoridades están brindando las facilidades, los docentes del área de informática están prestos a brindar su apoyo y además el laboratorio de computación ha sido puesto a disposición para la implementación del proyecto. En el desarrollo del proceso investigativo se determinó que existe el recurso humano necesario para operar el software. El personal está integrado por los docentes y estudiantes.

El éxito del proyecto radica en que el personal que va a operar el software se encuentre capacitado, para lograrlo, los autores del proyecto brindarán las capacitaciones necesarias tanto a docente como a estudiantes, además proporcionarán un manual para que los usuarios del software logren manipular el programa.

Descripción de la Propuesta

La propuesta ha sido desarrollada para implementarse en el Colegio Fiscal Provincia de Chimborazo, como apoyo para la asignatura de Informática aplicada a la educación, para trabajar con los estudiantes de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado. La población beneficiada es de 132 estudiantes y los 3 docentes del área que han permitido el desarrollo de la propuesta.

El proyecto tiene su raíz en el estudio de la lectura de imágenes para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes, con el desarrollo de este software los estudiantes tendrán una herramienta que apoyará a una asignatura que hoy en día es muy importante para el desarrollo académico del educando

La Biblioteca Virtual contiene el mecanismo necesario para que estudiante ingrese a un ambiente web para poder localizar información. La interfaz gráfica es amigable para el usuario, es decir es de fácil entendimiento y de fácil manejo.

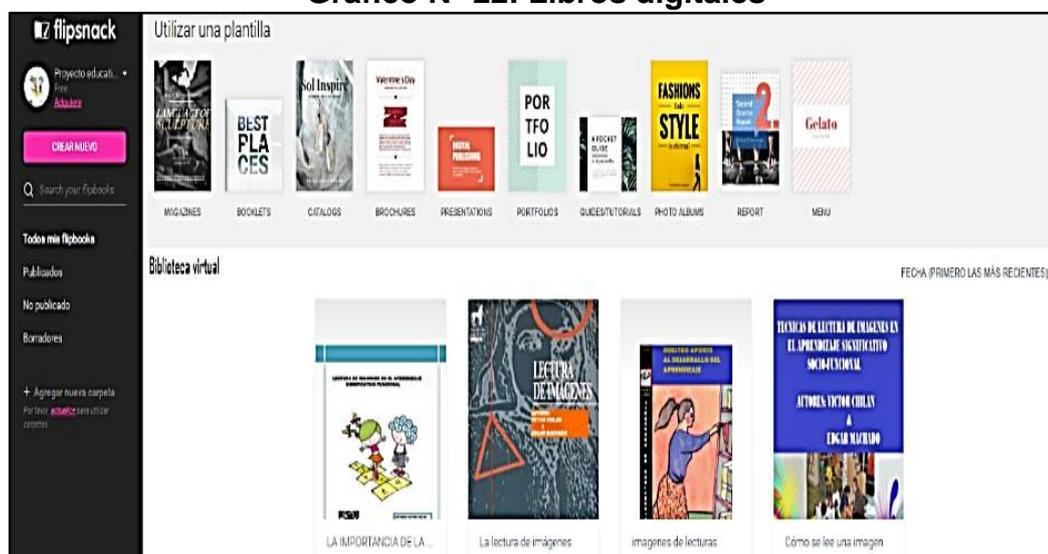
El trabajo se realizará en el laboratorio de computación, el programa se puede distribuir en un cd, pero luego para optimizar el transporte y evitar pérdidas de datos puede ser migrado a un pendrive. Luego podrá ejecutar el servidor web para proporcionar un ambiente en el que se pueda ejecutar el software.

La ejecución del proyecto comenzará en el momento en que las personas que se beneficien estén totalmente capacitadas en el manejo de la aplicación. Además en la presente propuesta se realiza mediante el programa llamado FLICKSANP de lectura en línea gratuita, se incluye el sistema de aula virtual ya que la biblioteca electrónica podrá ser utilizada de forma gratuita en los dispositivos tecnológicos tales como computadora, tablet, y todo dispositivo Android donde el estudiante lo requiera.

Los contenidos de la biblioteca electrónica se encuentran en páginas como Flicksnap las mismas que son de carácter gratuito mediante el enlace respectivo. Los 4 libros que se exponen en la Biblioteca Virtual son de autoría de los elaboradores de la presente investigación, con la respectiva bibliografía usada en cada libro digital.

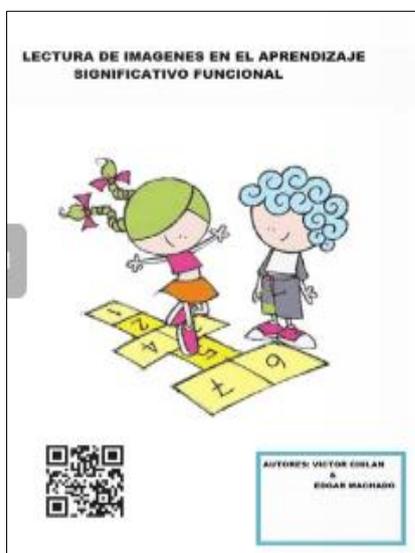
Presentación de la biblioteca y de los libros digitales de autoría de quienes elaboran la presente investigación.

Gráfico N° 22: Libros digitales



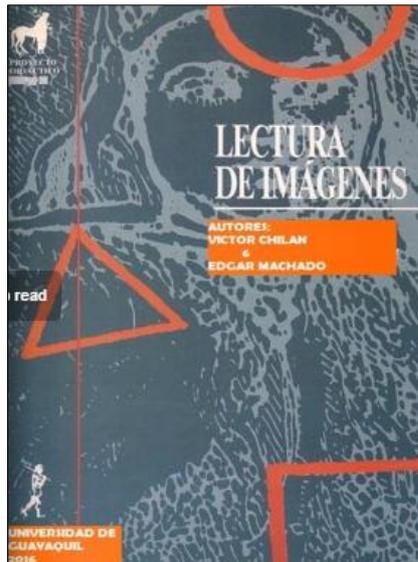
Fuente: **Biblioteca Educativa virtual**
Autores: **Víctor Chilán - Edgar Machado**

Libro N°1



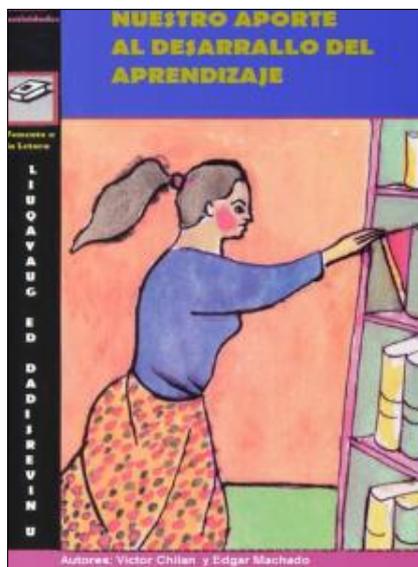
El primer libro de la presente Biblioteca Virtual de titula “Lectura de imágenes en el aprendizaje significativo”, mediante un click se ingresa a revisar el contenido del mismo.

Libro N°2



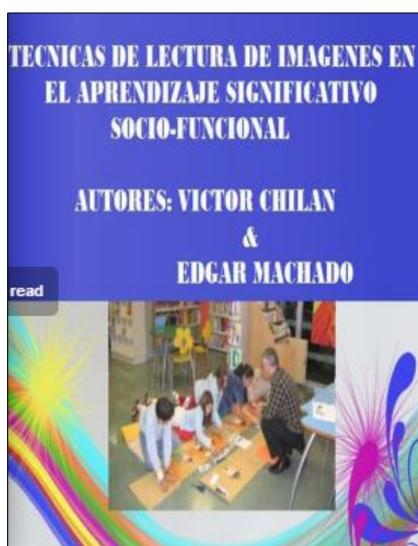
El primer libro de la presente Biblioteca Virtual de titula “Lectura de imágenes”, mediante un click se ingresa a revisar el contenido del mismo.

Libro N°3



El primer libro de la presente Biblioteca Virtual de titula “Nuestro desarrollo al aporte del aprendizaje”, mediante un click se ingresa a revisar el contenido del mismo.

Libro N°4



El primer libro de la presente Biblioteca Virtual de titula “Técnicas de lectura de imágenes en el aprendizaje significativo socio funcional”, mediante un click se ingresa a revisar el contenido del mismo.

Gráfico N° 23: Cuadro de Contenido de la Biblioteca

Influencia de la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio funcional			
Lectura de imágenes en el aprendizaje significativo	Lectura de imágenes	Nuestro aporte al desarrollo del aprendizaje significativo	Técnicas de lectura de imágenes en el aprendizaje
TEORÍA	TEORÍA	TEORÍA	TEORÍA
GALERÍA	GALERÍA	GALERÍA	GALERÍA
LECTURA	LECTURA	LECTURA	LECTURA
ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD
EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN

Fuente: **Biblioteca Educativa virtual**
 Autores: **Víctor Chilán - Edgar Machado**

Objetivo General

Diseñar una Biblioteca Educativa Virtual a través de recursos didácticos tecnológicos para el avance académico de los estudiantes del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Provincia de Chimborazo.

Objetivo Específico

- ✓ Fortalecer los aprendizajes significativos a través del empleo de herramientas tecnológicas adecuadas.
- ✓ Elaborar el manual de usuario del manejo de la Biblioteca Educativa Virtual para los docentes Colegio Provincia de Chimborazo.
- ✓ Proponer la implementación de la Biblioteca Educativa Virtual acorde a las necesidades de los alumnos del Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Provincia de Chimborazo.

Impacto social

Con esta propuesta se intenta dar un aporte a la comunidad educativa Provincia de Chimborazo, presentándola como una estrategia ampliamente motivadora e innovadora, sirviéndose como modelo de mejoramiento y ajustes a las necesidades del mismo, hacia el rendimiento efectivo de enseñanza y aprendizaje, promoviendo una herramienta tecnológica, amigables y de fácil manejo para el usuario.

Beneficiarios

- El Colegio Provincia de Chimborazo.
- Estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado.
- Docentes y Padres de Familia.

MANUAL DE USUARIO



CIBEROTECA

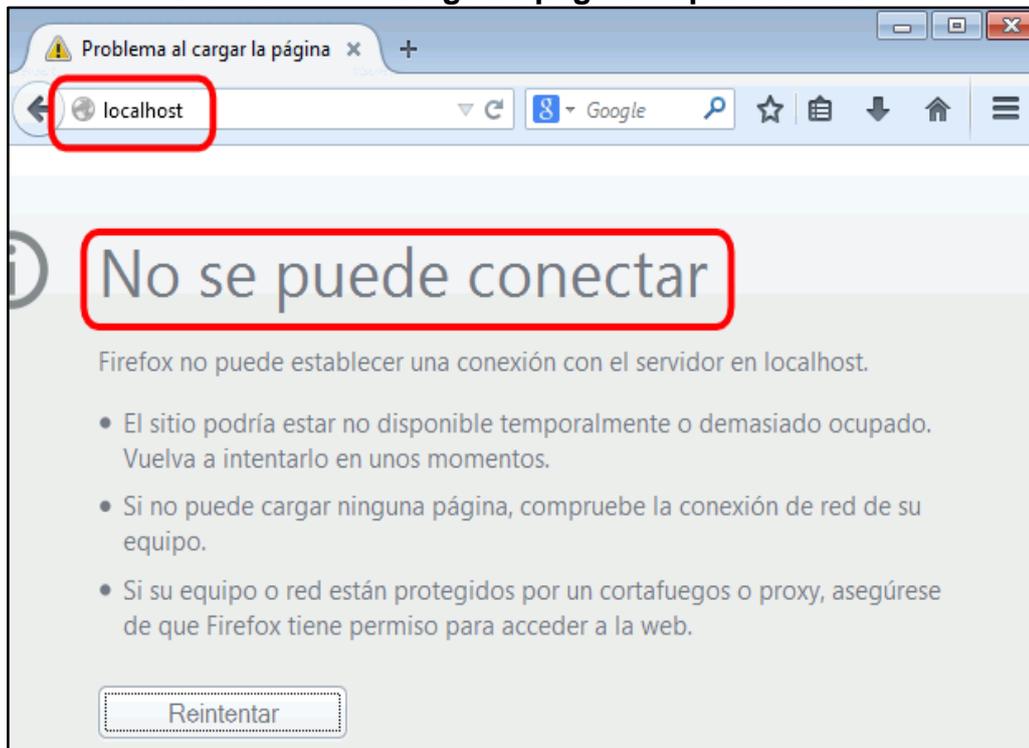
2015-2016

INSTALACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO

Para la instalación del sitio web lo primero que necesitaremos es instalar un servidor local que posea APACHE como puede ser XAMPP, también necesitaremos tener instalado algún navegador web.

Nota: Antes de instalar un servidor de páginas web es conveniente comprobar si no hay ya uno instalado. Para ello, es suficiente con abrir el navegador y escribir la dirección **http://localhost**. Si no se obtiene un mensaje de error es que hay algún servidor de páginas web instalado.

Gráfico N° 24: Carga de página http://localhost

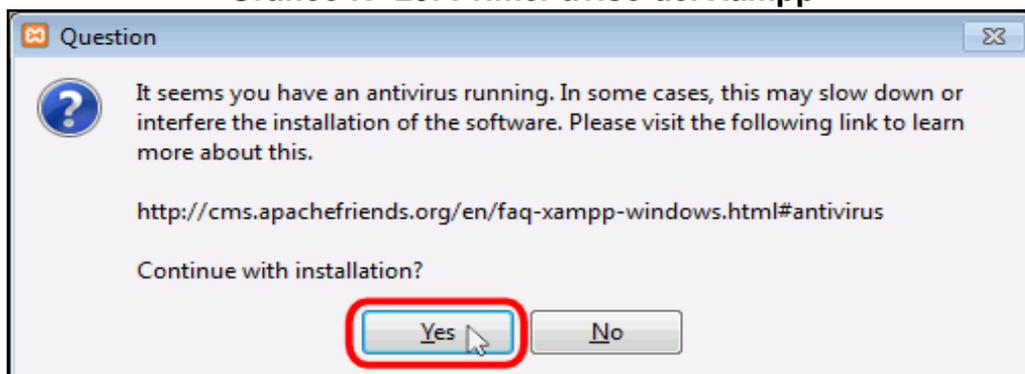


Pasos para la instalación de XAMPP

Al poner en marcha el instalador XAMPP nos muestra dos avisos:

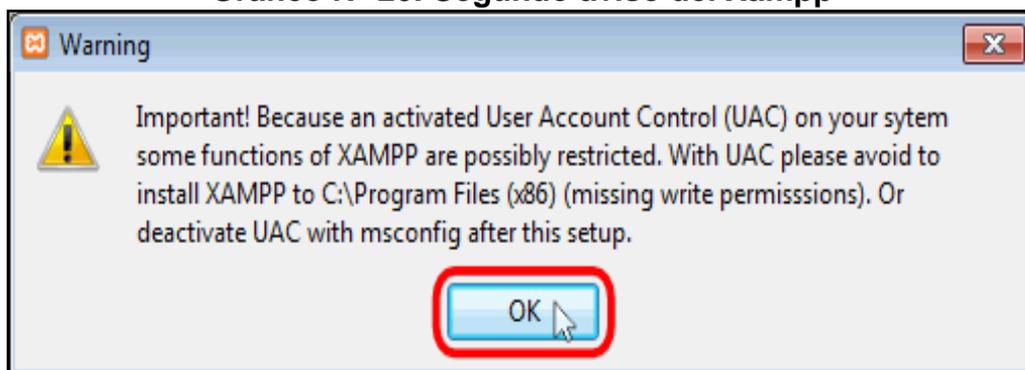
El primero aparece si en el ordenador hay instalado un antivirus.

Gráfico N° 25: Primer aviso del Xampp



El segundo aparece si está activado el Control de Cuentas de Usuario y recuerda que algunos directorios tienen permisos restringidos:

Gráfico N° 26: Segundo aviso del Xampp



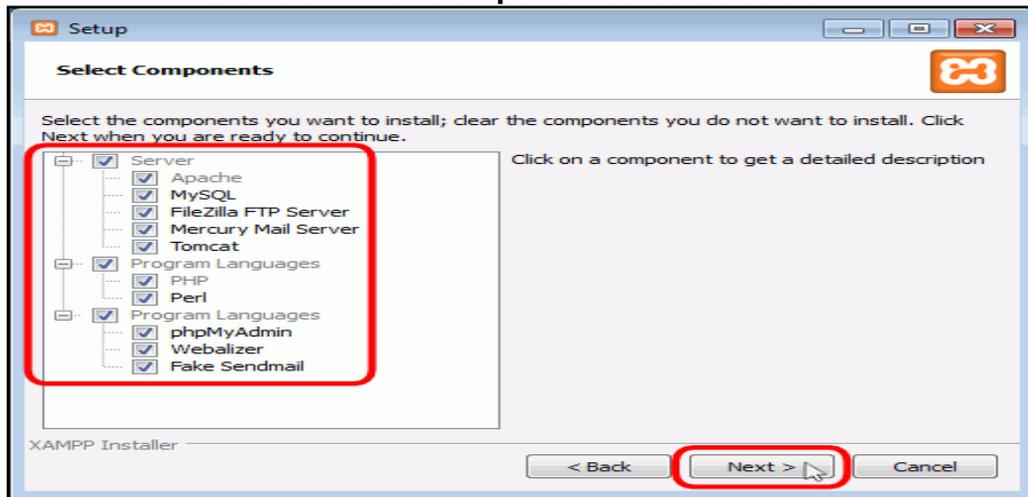
A continuación se inicia el asistente de instalación. Para continuar, hay que hacer clic en el botón "Next".

Gráfico N° 27: Mensaje del asistente de instalación



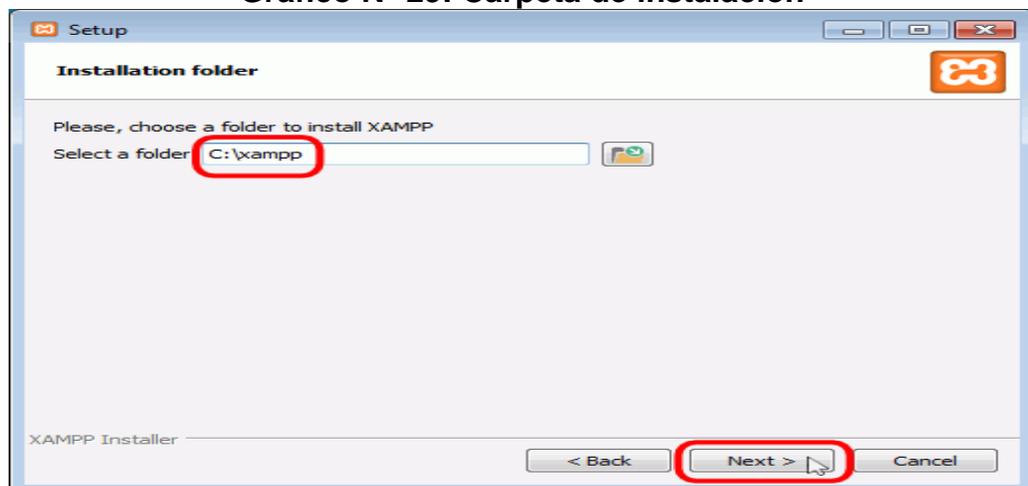
Los componentes mínimos que instala XAMPP son el servidor Apache y el lenguaje PHP, pero XAMPP también instala otros elementos. En la pantalla de selección de componentes puede elegirse la instalación o no de estos componentes, para este curso se necesita al menos instalar MySQL y phpMyAdmin.

Gráfico N° 28: Componentes de selección



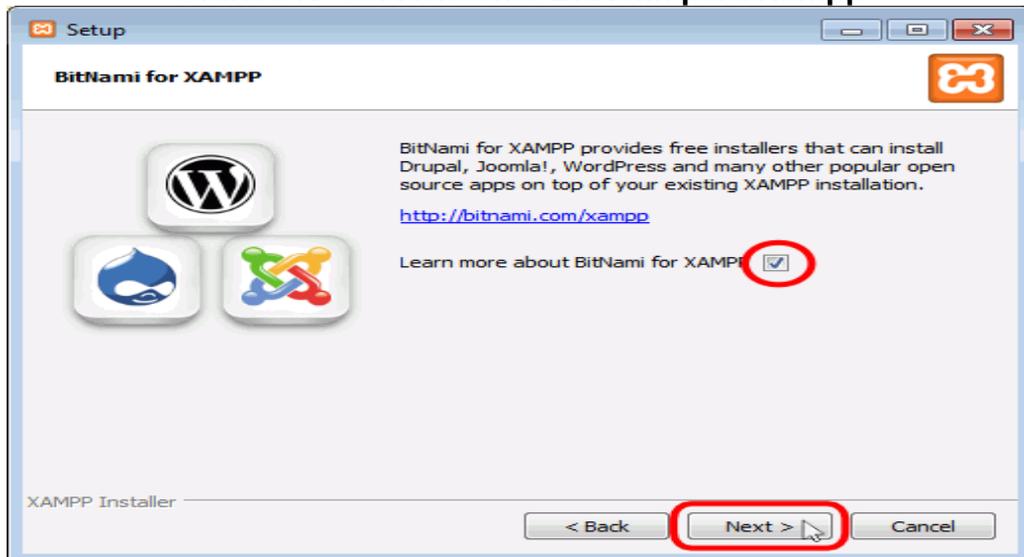
En la siguiente pantalla se puede elegir la carpeta de instalación de XAMPP. La carpeta de instalación predeterminada es C:\xampp. Si se quiere cambiar, hay que hacer clic en el icono de carpeta y seleccionar la carpeta donde se quiere instalar XAMPP. Para continuar la configuración de la instalación, hay que hacer clic en el botón "Next".

Gráfico N° 29: Carpeta de instalación



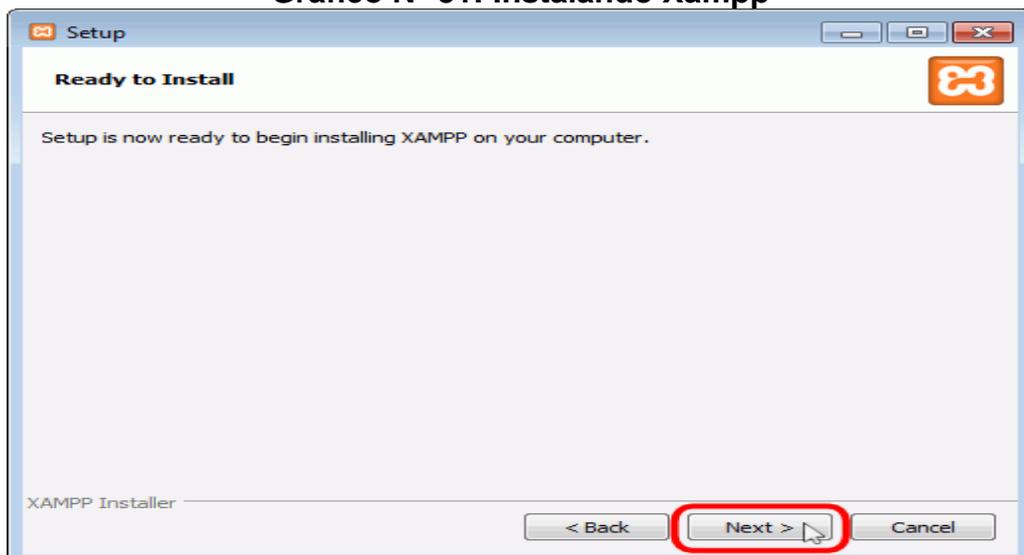
La siguiente pantalla nos ofrece información sobre los instaladores de aplicaciones para XAMPP creados por Bitnami. Para que no se abra la página web de Bitnami, habría que desmarcar la casilla correspondiente.

Gráfico N° 30: Asistente BitNami para Xampp



Para empezar la instalación de XAMPP, hay que hacer clic en en el botón "Next" en la pantalla siguiente.

Gráfico N° 31: Instalando Xampp



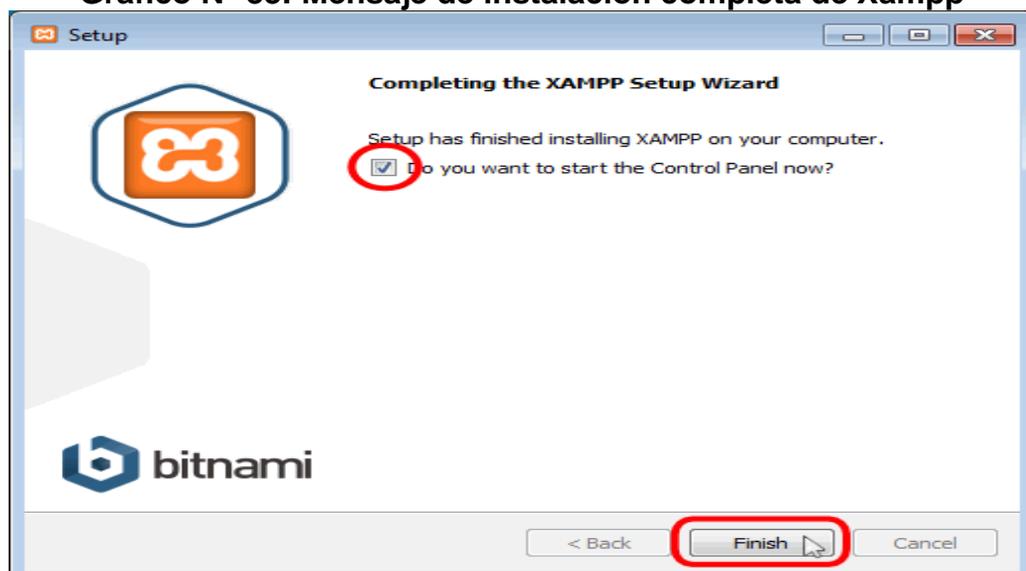
A continuación, se inicia el proceso de copia de archivos, que puede durar unos minutos.

Gráfico N° 32: Pantalla de Bienvenida de Xampp



Una vez terminada la copia de archivos, se muestra la pantalla que confirma que XAMPP ha sido instalado. Hay que hacer clic en el botón "Finish". Para no abrir a continuación el panel de control de XAMPP habría que desmarcar la casilla correspondiente.

Gráfico N° 33: Mensaje de instalación completa de Xampp



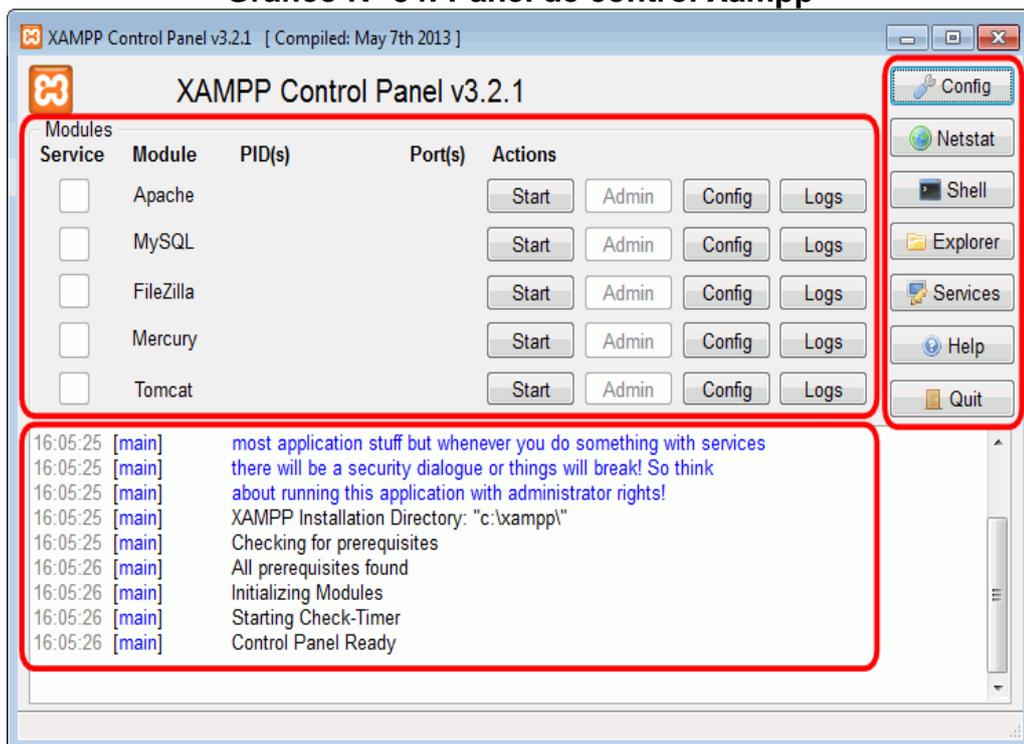
El Panel de Control de XAMPP

Abrir y cerrar el panel de control: Al panel de control de XAMPP se puede acceder mediante el menú de inicio "Todos los programas > XAMPP > XAMPP Control Panel" o, si ya está iniciado, mediante el icono del área de notificación.

El panel de control de XAMPP se divide en tres zonas:

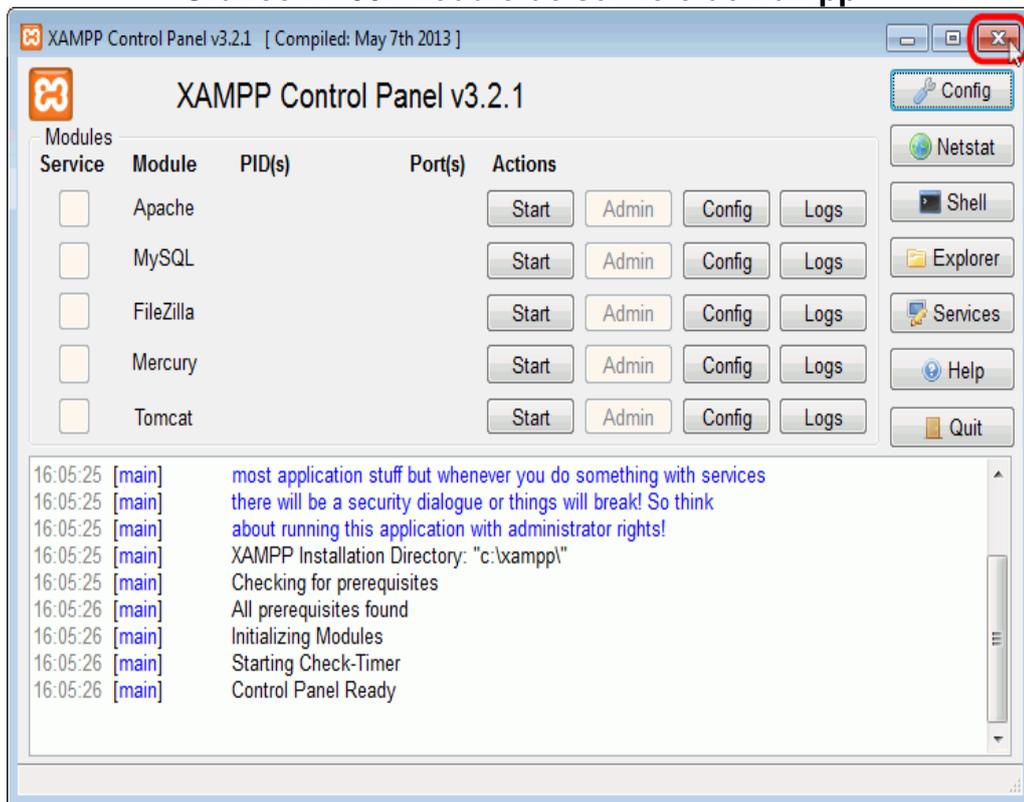
- ✓ La zona de módulos, que indica para cada uno de los módulos de XAMPP: si está instalado como servicio, su nombre, el identificador de proceso, el puerto utilizado e incluye unos botones para iniciar y detener los procesos, administrarlos, editar los archivos de configuración y abrir los archivos de registro de actividad.
- ✓ La zona de notificación, en la que XAMPP informa del éxito o fracaso de las acciones realizadas
- ✓ La zona de utilidades, para acceder rápidamente.

Gráfico N° 34: Panel de control Xampp



El botón Cerrar en forma de aspa no cierra realmente el panel de control, sólo lo minimiza:

Gráfico N° 35: Módulo de servicio de Xampp



Instalar el proyecto educativo

Para la instalación del proyecto se debe de seguir los siguientes pasos:

1. Luego de la instalación de la aplicación Xampp.
2. Descomprimir el archivo “**OpenOffice**” en la carpeta **htdocs** de la ruta **C:\xampp\htdocs**
3. Ingresar a un navegador WEB y escribir la ruta **http://localhost/open_office**.
4. Listo.

Administrador de la Biblioteca Virtual

Gráfico N° 36: Ingreso al administrador de la Biblioteca Virtual



Biblioteca Virtual

ADMINISTRACIÓN

Iniciar sesión

Usuario

Contraseña

Iniciar sesión

Para poder ingresar al administrador de la Biblioteca Virtual debemos ir al navegador y colocar la ruta <http://localhost/ciberoteca/admin.php>, el administrador viene con un usuario por defecto el cual es usuario: **admin** contraseña: **admin**

Luego de ingresar con las credenciales otorgadas se nos mostrará el administrador inicial, el cual presentará tres pestañas una indicando los libros, otra indicando los usuario y la última que se encuentra al lado derecho el cual sirve como su nombre lo menciona cerrar sesión.

Gráfico N° 37: Credenciales del administrador



Biblioteca Virtual

ADMINISTRACIÓN

Libros Usuarios Cerrar Sesión

+ Nuevo

Código	Título	Fecha	Idioma	Genero	Fecha Creación	
1	Crónicas del espacio: Ante la última frontera	2016-03-30	Español	Ciencias	2016-03-30 08:47:59	Editar
2	Redes dispositivos e instalación	2016-03-31	Español	Ciencias	2016-03-31 09:01:02	Editar
3	Manual Open Office	2016-03-31	Español	Ciencias	2016-03-31 09:01:00	Editar
4	Manual Office 365 Nivel 2	2016-03-31	Español	Ciencias	2016-03-31 09:00:49	Editar

En la opción de libros podremos agregar más libros o podemos a su vez modificarlos.

Libros

Para poder crear un nuevo libro damos click en el botón nuevo y se nos abrirá una pantalla con los campos requeridos para la creación del mismo y luego de verificar que la información este correcta damos click en el botón guardar para finalizar en proceso de creación.

Gráfico N° 38: Creación de registro de un nuevo libro



Libro

Título

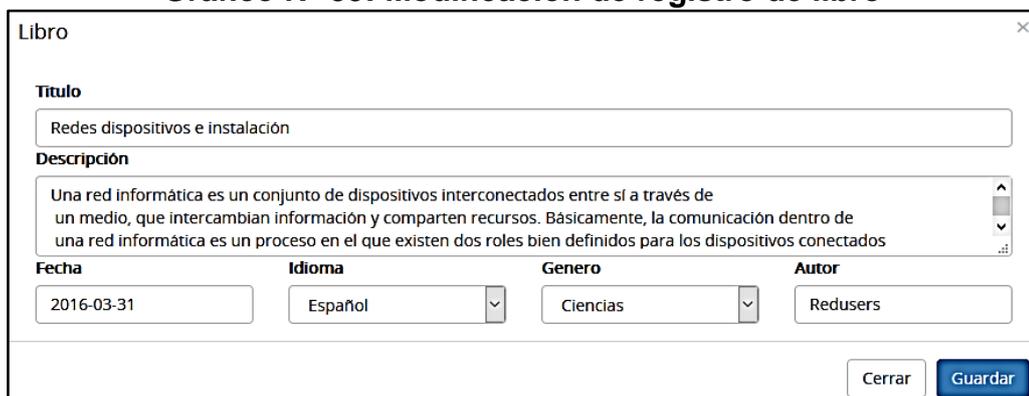
Descripción

Fecha 2000-12-31 **Idioma** **Genero** **Autor**

Cerrar Guardar

Para poder modificarlo damos click en el botón editar del libro se nos abrirá una pantalla con los datos cargados del libro, luego de verificar que la información la cual queremos modificar se encuentre correcta damos click en el botón guardar.

Gráfico N° 39: Modificación de registro de libro



Libro

Título Redes dispositivos e instalación

Descripción Una red informática es un conjunto de dispositivos interconectados entre sí a través de un medio, que intercambian información y comparten recursos. Básicamente, la comunicación dentro de una red informática es un proceso en el que existen dos roles bien definidos para los dispositivos conectados

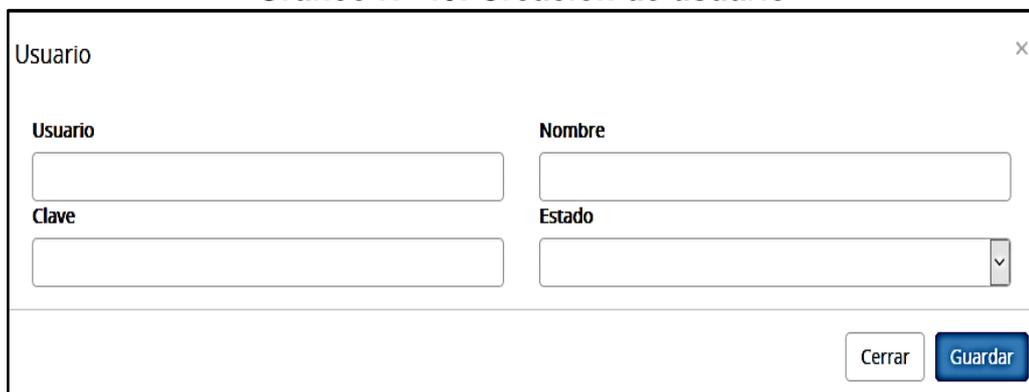
Fecha 2016-03-31 **Idioma** Español **Genero** Ciencias **Autor** Redusers

Cerrar Guardar

Usuarios

Para la creación de usuarios damos click en la pestaña usuarios luego damos click en el botón nuevo y se nos abrirá una pantalla con los campos requeridos para la creación del mismo y luego de verificar que la información este correcta damos click en el botón guardar para finalizar en proceso de creación.

Gráfico N° 40: Creación de usuario



The screenshot shows a web form titled 'Usuario' with a close button (X) in the top right corner. The form is divided into two columns. The left column contains two text input fields: 'Usuario' and 'Clave'. The right column contains two fields: 'Nombre' (text input) and 'Estado' (dropdown menu). At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Cerrar' (white) and 'Guardar' (blue).

Para poder modificarlo damos click en el botón editar del usuario y se nos abrirá una pantalla con los datos cargados del usuario, luego de verificar que la información la cual queremos modificar se encuentre correcta damos click en el botón guardar.

Gráfico N° 41: Modificación de usuario



The screenshot shows a web form titled 'Usuario' with a close button (X) in the top right corner. The form is pre-filled with data. The left column contains two text input fields: 'Usuario' with the value 'admin' and 'Clave' with the value 'admin'. The right column contains two fields: 'Nombre' with the value 'administrador' and 'Estado' with the value 'Activo' (dropdown menu). At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Cerrar' (white) and 'Guardar' (blue).

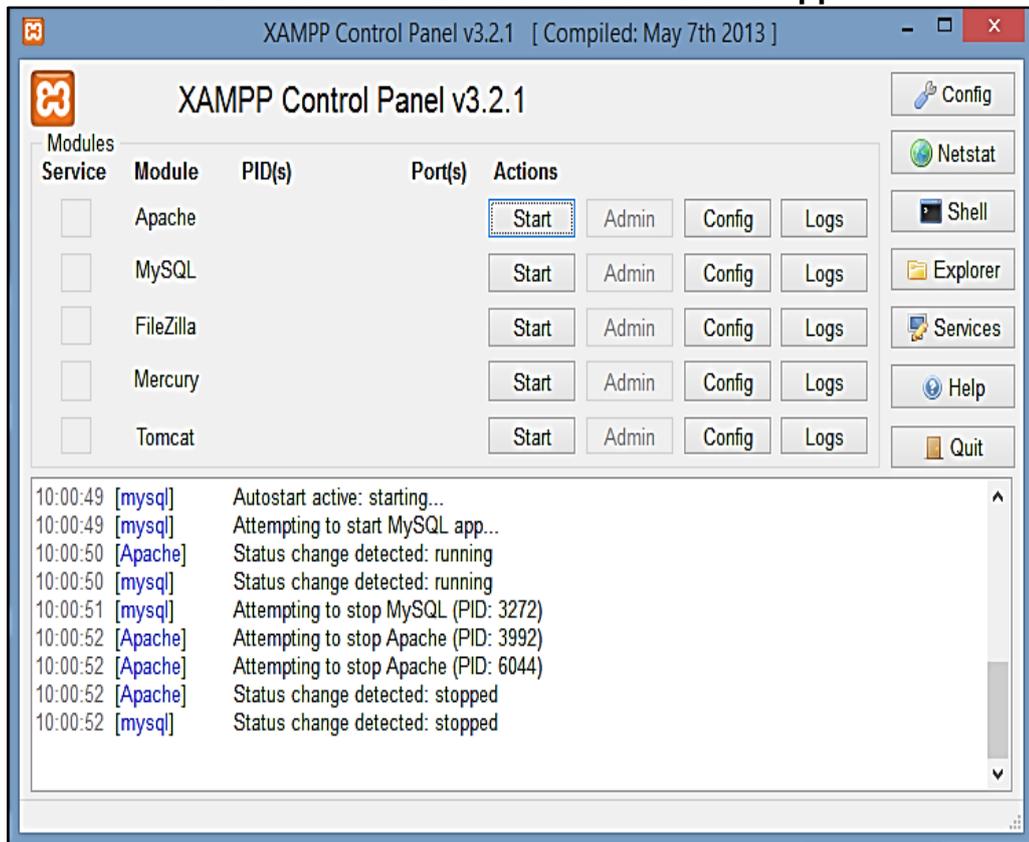
Instalación de la Biblioteca Virtual

Pasos para la instalación

Instalar la aplicación XAMPP compatible con la estructura de software del sistema operativo ya sea de 32bit o 64 bit.

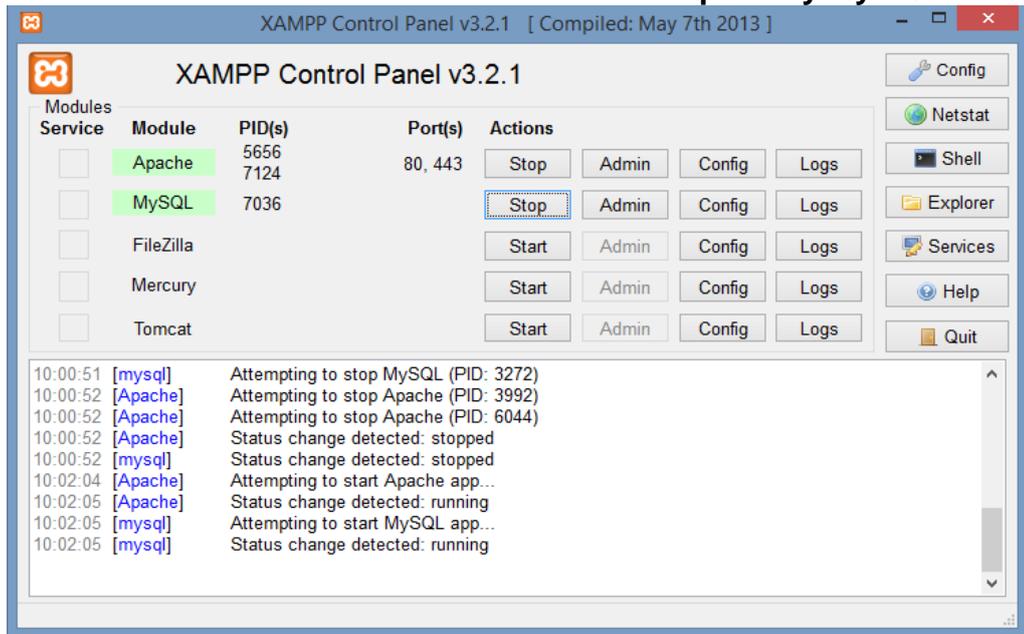
Levantar los servicios necesarios para la aplicación como son **Apache** y **MySQL**, para eso nos vamos a nuestros programas y damos click en la aplicación XAMPP Control Panel (Panel de control de XAMPP).

Gráfico N° 42: Control de servicio Xampp



Luego presionamos en botón de Start (Iniciar) en el módulo apache y en el módulo MySQL.

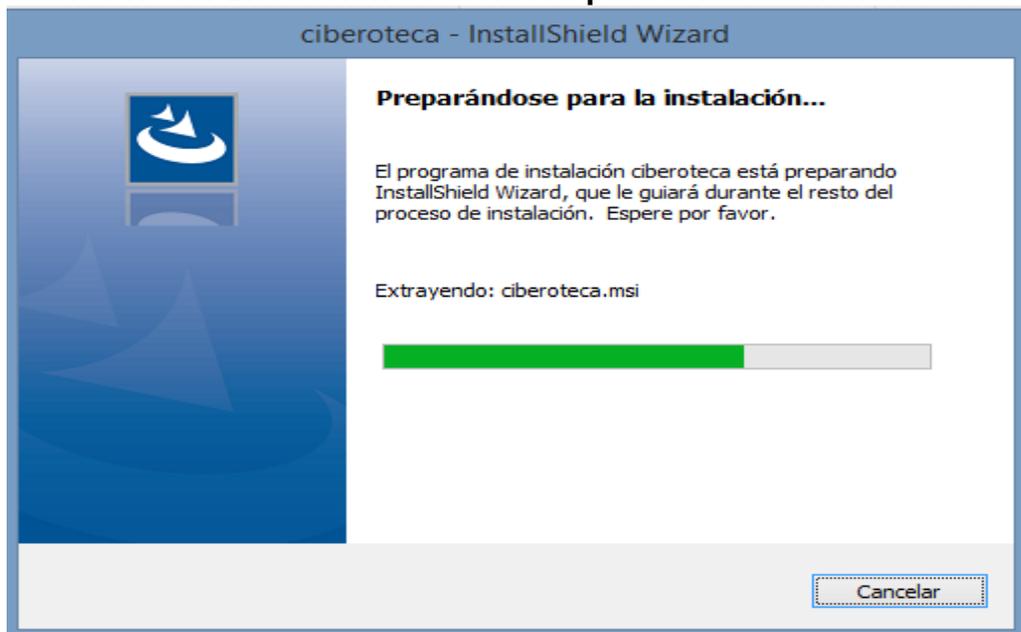
Gráfico N° 43: Instalación de servicio Apache y MySQL



A continuación de la inicialización de los servicios damos click en el instalador de la Biblioteca Virtual **Setup**.

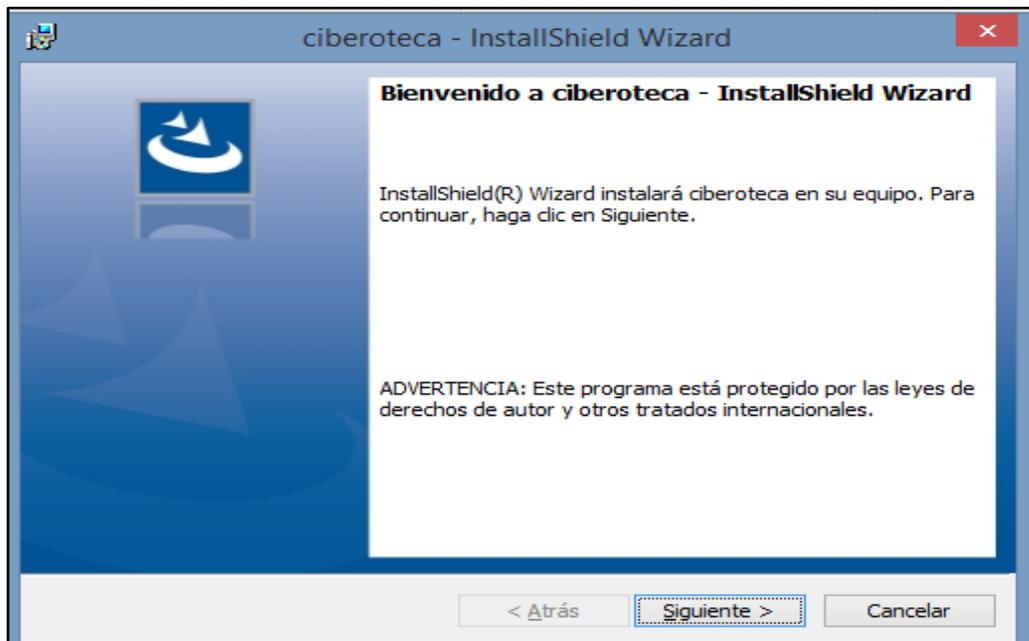
El primer dialogo muestra que la instalación está preparándose para la instalación.

Gráfico N° 44: Extracción de archivos para la instalación ciberoteca



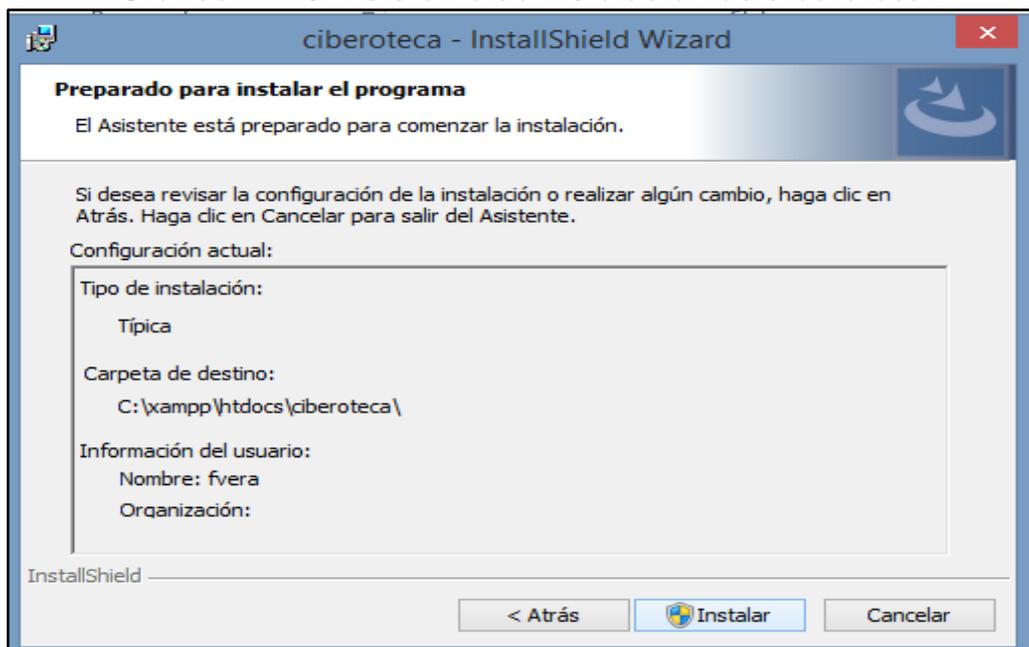
Luego nos muestra la pantalla de bienvenida y damos click en el botón siguiente.

Gráfico N° 45: Pantalla de bienvenida a ciberoteca



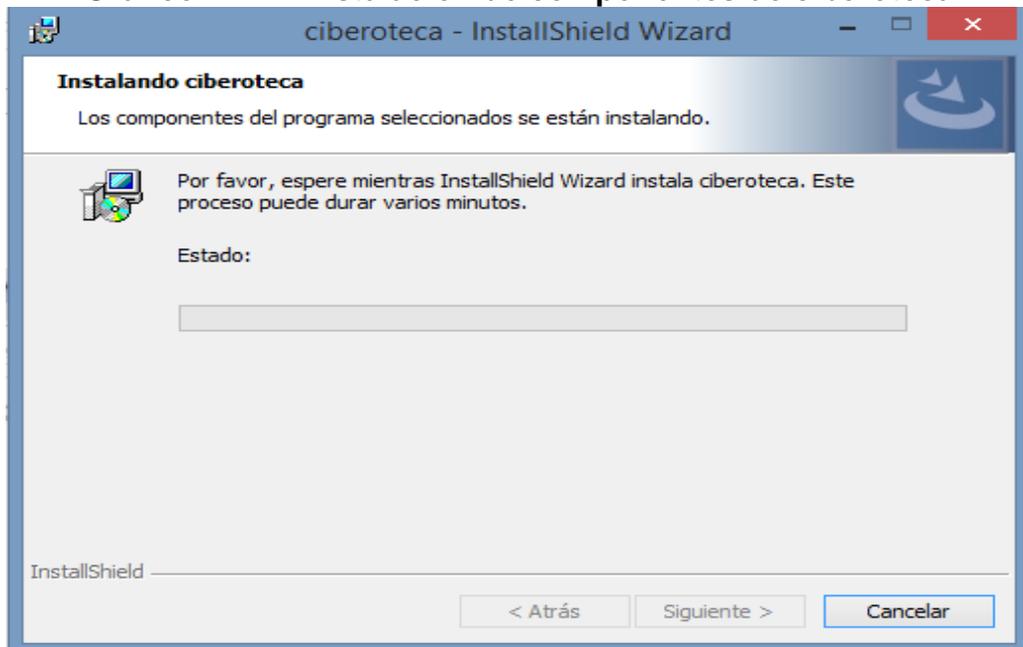
Luego nos muestra ruta de instalación y damos click en el botón instalar.

Gráfico N° 46: Asistente de instalación de ciberoteca



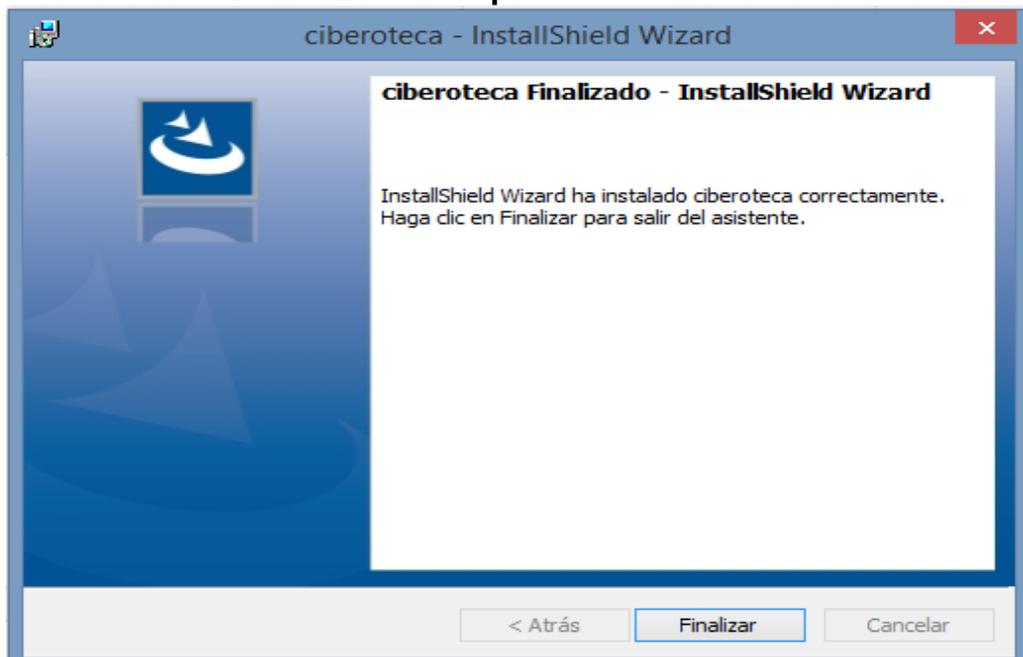
Luego se instalan los componentes como es la base de datos.

Gráfico N° 47: Instalación de componentes de ciberoteca



Luego de pasar por los demás pasos y confirmar que se encuentre correcto se finaliza la instalación.

Gráfico N° 48: Finalización de proceso de instalación ciberoteca

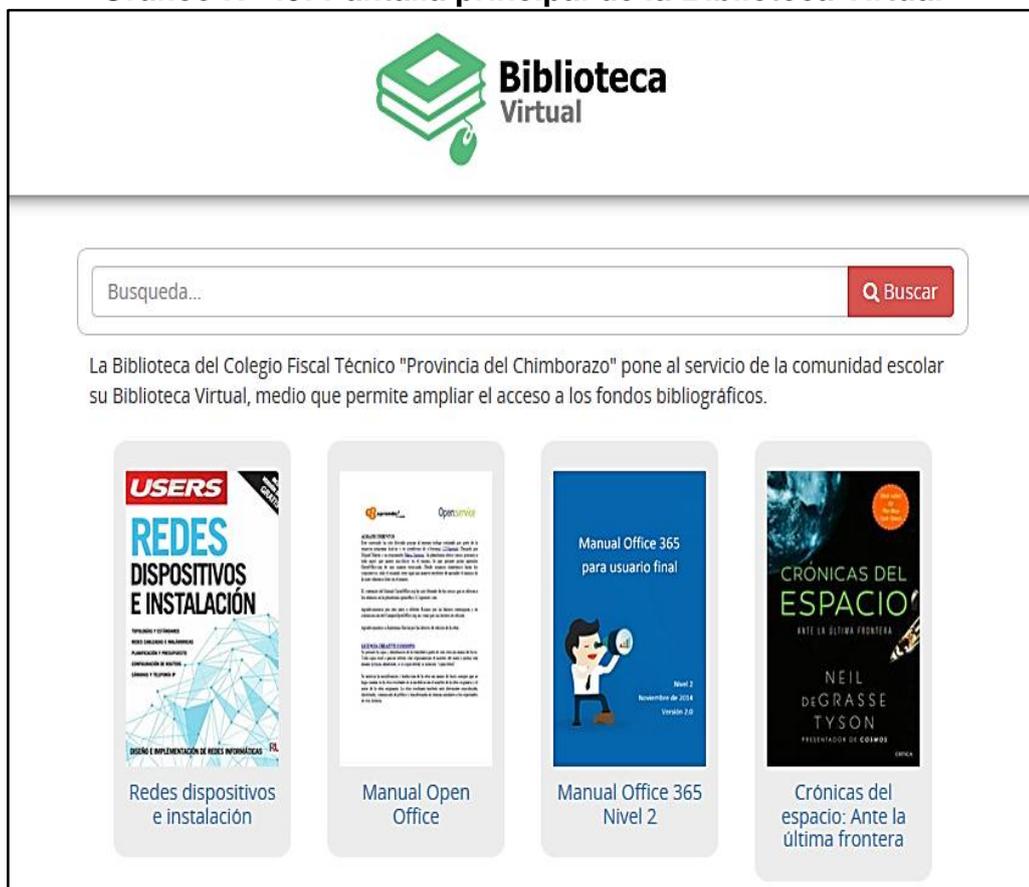


Confirmamos la instalación abriendo un navegador con la ruta <http://localhost/ciberoteca/>

Manual de usuario de la Biblioteca Virtual

El siguiente manual contempla los pasos para poder manipular la herramienta de la Biblioteca Virtual.

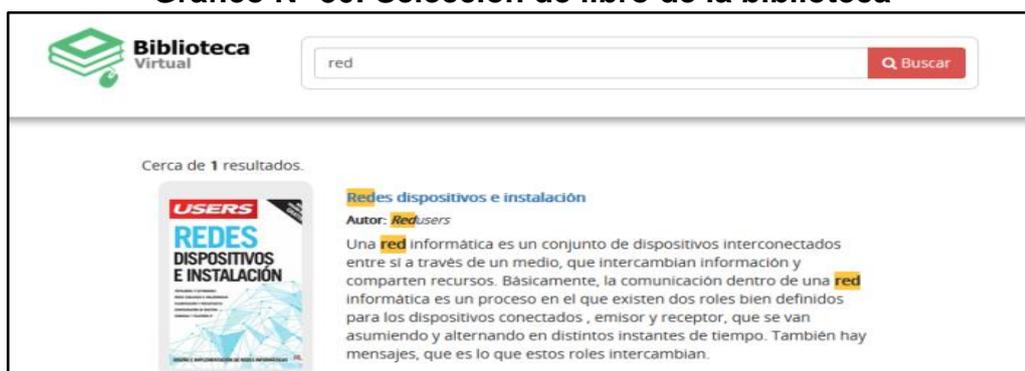
Gráfico N° 49: Pantalla principal de la Biblioteca Virtual



Para poder encontrar información de un libro el usuario deberá ingresar el texto a buscar en el casillero búsqueda.

Luego e ingresar el texto si el buscador encontró información de la palabra clave a buscar nos presentara todas las coincidencias resaltadas que existan ya sea por el título, descripción o autor del libro.

Gráfico N° 50: Selección de libro de la biblioteca



Luego damos click en el título del libro o en la imagen del libro para que nos muestre un detalle del libro.

Gráfico N° 51: Detalle de libro de la biblioteca



El detalle de información del libro está por fecha, idioma, género, autor y el PDF en cual lo podremos descargar. Además en el lado superior derecho podemos encontrar un título de archivos allí nos saldrán por mes y año los libro que han sido creados en el sistema, también por categorías.

Gráfico N° 52: Galería de libros de la biblioteca



En nuestra primera gráfica encontramos los libros pertenecientes a la Biblioteca Virtual los mismo que al dar click se abrirá cada nuestro libro digital educativo. En la parte Inferior de nuestra captura encontramos la información más detallada del lugar de procedencia.

Grafico N° 53: Información del libro

← Regresar

Archivos

→ MARZO 2016

→ JULIO 2016



Nuestro Aporte al Desarrollo del Aprendizaje

Fecha: 2016-07-01	Idioma: Español	Genero: Investigaci?n
Autor: Victor Chilan/Edgar Machado		

En los últimos años, el interés por el tema del aprendizaje y de la creatividad ha crecido de manera notable en diversos ámbitos, entre los cuales se encuentra de manera importante el campo de la educación, tanto a escala nacional como, sobre todo, internacional. Gran parte de este interés se debe, sin duda, al fuerte vínculo que guarda la creatividad con áreas que están impactando actualmente al conjunto de la sociedad, en especial con la ciencia y la tecnología.

Sin embargo, su influencia no se reduce a estos espacios y cada vez más aparece asociado con las actividades cotidianas de los individuos, a sus formas de vivir, de enfrentarse a los problemas, de establecer y mantener las relaciones interpersonales, de alcanzar niveles superiores de desarrollo personal y de bienestar emocional en entornos sociales cada vez más complejos y competitivos reconocimiento creciente justifica su inserción en el campo educativo.

Categorías

→ Ciencias

→ Investigaci?n

La primera página de nuestro libro que se puede observar es la carátula, donde nos indica la universidad, la facultad, la carrera, el tema, la propuesta y nuestro respectivos nombres, en la inferior están las opciones del libro, con un desplazamiento hacia la izquierda accedemos a la siguiente página, así como agrandar la imagen.

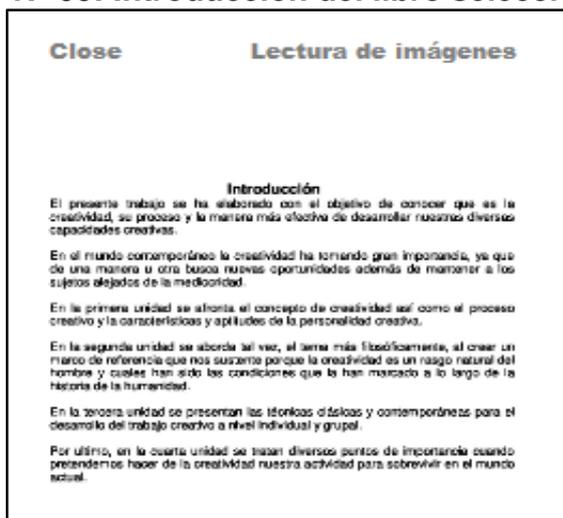
Grafico N° 54: Acceso al índice del libro seleccionado

Close
Lectura de imágenes

Índice Índice	
Introducción	
Objetivo General	
Tema 1. Definición de lectura de imágenes	3
Objetivo de aprendizaje	
Introducción	3
Lectura 1. ¿Qué es la creatividad y qué no lo es?	4
Síntesis	4
1.1 Creatividad y pensamiento creativo	5
Lectura 2. Los usos del pensamiento creativo	6
Síntesis	6
Lectura 3. Procesos y etapas de la creación	7
Síntesis	8
1.2 El proceso creativo	8
Lectura 4. La personalidad creativa	10
Síntesis	10
1.3 Elementos de la creatividad	11
Lectura 5. Componentes del pensamiento creativo	11
Síntesis	11
1.4 Las diversas formas de pensamiento creativo	12
Lectura 6. Facilitadores y obstáculos de la creación	13
Síntesis	13
1.5 Factores que favorecen la creatividad	14
1.6 Factores que inhiben la creatividad	14
Resumen	15
Conceptos de aprendizaje – evaluación	15
Bibliografía	15
Tema 2. Creatividad: un rasgo humano	16
Objetivo de aprendizaje	
Introducción	16
Lectura 7. Naturaleza del pensamiento humano	16
Síntesis	16
2.1 Naturaleza del pensamiento humano	16
Lectura 8. Naturaleza y cultura del talento creativo	17
Síntesis	17
2.2 Naturaleza y cultura del talento creativo	18
Lectura 9. ¿Cómo y dónde crear?	18
Síntesis	18
2.3 ¿Cómo y dónde crear?	19
2.4 Tradición vs. Pensamiento creativo	20
2.5 Mito sobre la Realidad	22
APORTES COMPLEMENTARIOS	22-31
BIBLIOGRAFÍA GENERAL	32

En la siguiente página encontramos el índice general del libro el mismo que posee el índice general los objetivos de nuestra publicación así como los temas a desarrollarse, en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes.

Grafico N° 55: Introducción del libro seleccionado



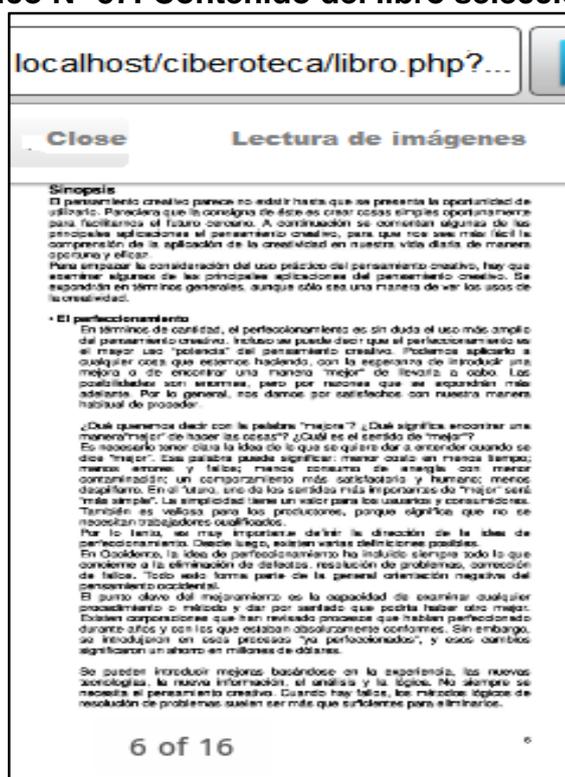
En la siguiente página se encuentra la introducción de nuestro libro digital, en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

Grafico N° 56: Capítulos del libro seleccionado



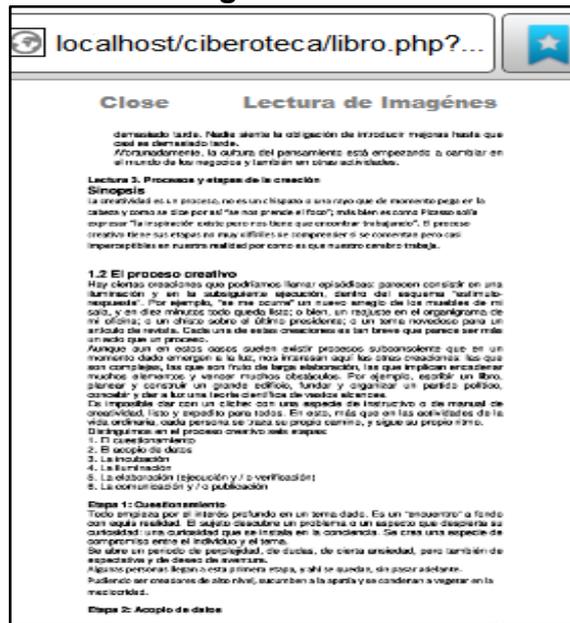
En la siguiente página encontramos el desarrollo del libro en cuanto a nuestro tema publicado, empezando por definiciones, objetivos y el desarrollo de nuestro libro, en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

Grafico N° 57: Contenido del libro seleccionado



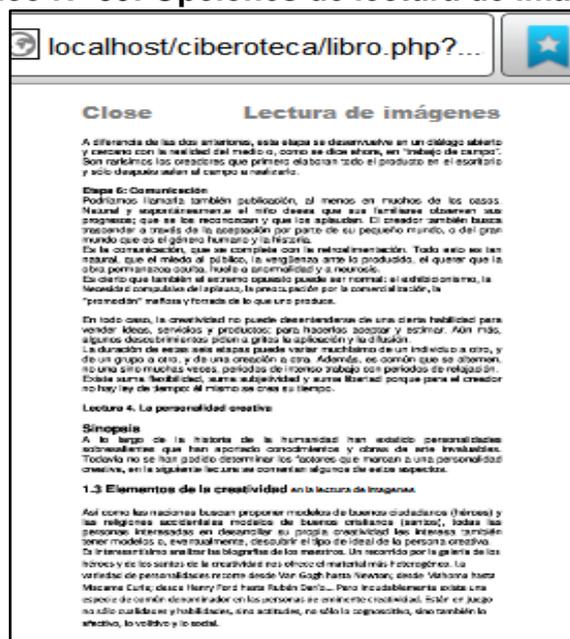
En esta página del libro encontraremos el tema de una lectura con su respectiva sinopsis extrayendo los asuntos más importantes del tema publicado, así como empezaremos a tratar sobre el perfeccionamiento de nuestro tema, en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

Gráfico N° 58: Navegación del contenido del libro



En esta página encontraremos el tema de una lectura con su respectiva sinopsis extrayendo los asuntos más importantes del tema publicado, así como empezaremos a tratar sobre el proceso creativo, en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

Gráfico N° 59: Opciones de lectura de imágenes



En esta página se encontrara el tema de una lectura con su respectiva sinopsis extrayendo los asuntos más importantes del tema publicado, así como los elementos de la creatividad, en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

Grafico N° 60: Actividad 1 de la Biblioteca Virtual



localhost/ciberoteca/libro.php?...

Close **Lectura de imágenes**

Actividad #1

Adivinando la imagen

1. Se debe tener dispositivos tecnológicos suficientes para cada participante.
2. Selecciona imágenes que contengan adivinanzas y colócalas en cada dispositivo tecnológico, cada imagen deberá tener un número que lo identifique.
3. Agrupa a los participantes en cuatro equipos y pide a cada equipo que escoja cinco imágenes diferentes de los libros seleccionados.
4. Proporciona tarjetas y lápices a cada equipo para que escriban el número de una imagen en cada tarjeta, sin la respuesta.
5. Cuando lo indiques, los equipos intercambiarán las tarjetas y tratarán de adivinar las respuestas.
6. Finaliza la actividad pidiendo a cada equipo que lea en voz alta la adivinanza y diga la respuesta. Si no es la acertada, el equipo que la seleccionó dirá la respuesta correcta.

ACTIVIDAD A DIVINANDO LA IMAGEN

En esta página se encontrara la actividad N°1 de 20 actividades que constan en la presente Biblioteca Virtual con su desarrollo y explicación así como la gráfica correspondiente al mismo en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

Grafico N° 61: Actividad 4 de la Biblioteca Virtual

Actividad #4

El juego de las letras

1. Se necesita dispositivos tecnológicos para cada participante, el mismo que deberá tener un programa en el que se puedan realizar imágenes.
2. Dibujen un círculo grande en el dispositivo y divídanlo como si fuera una pizza.
3. Hagán una lluvia de ideas con soluciones generales que puedan ayudar a remediar diversos conflictos. Para comenzar la discusión pueden sugerir algunos ejemplos: compartir, disculpas, tomar un tiempo fuera para calmarse, entre otras opciones.
4. Una vez que la clase esté de acuerdo en las soluciones, podrán anotadas, una en cada pedazo.
5. Las piezas se pueden asignar y formar equipos para que los alumnos hagan dibujos y pongan símbolos que les ayuden a recordar las soluciones.
6. Después se pegarán de nuevo para formar su rueda de la elección.
7. Es conveniente que mediante un proyector se vaya actualizando la composición de la imagen.



13

En esta página se encontrara la actividad N°4 con su desarrollo y explicación así como la gráfica correspondiente al mismo en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior.

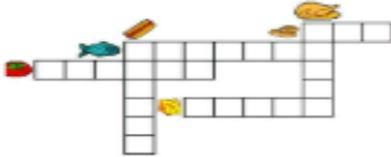
Grafico N° 62: Actividad 6 de la Biblioteca Virtual

Close **Lectura de imágenes**

Actividad #6

Crucigrama

1. Se necesita dispositivos tecnológicos para cada participante, el mismo que deberá tener un programa en el que se puedan realizar imágenes.
2. Elaborar el crucigrama en los dispositivos de cada participante con las actividades que se realizar con el crucigrama.
3. Dividir en grupos de tres o cuatro participantes, el docente da las instrucciones respectivas y los niños deben ir colocando el nombre del objeto que se encuentra en el crucigrama y hacer coincidir las letras en la intersección del dibujo a lápiz, de tal manera que sólo quede escrita su composición.
4. Finaliza la actividad pidiendo a los participantes que muestren los crucigramas resueltos.



En esta página se encontrara la actividad N°6 con su desarrollo y explicación así como la gráfica correspondiente al mismo en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes

Grafico N° 63: Actividad 20 de la Biblioteca Virtual

Close**Lectura de imágenes**

Actividad #20

Creando tu versión

1. Necesita dispositivos tecnológicos para cada participante, el mismo que debe tener un programa en el que se puedan realizar imágenes. Selecciona libros que contengan imágenes y colócalos en una mesa.
2. Distribuye a los participantes en cinco equipos.
3. Pide a cada equipo que escoja un libro de la mesa y seleccione una imagen.
4. Asigna un número diferente a cada uno de los equipos.
5. Indica a los equipos que cambien todas las imágenes seleccionadas que les fue asignada.
6. Organiza a los equipos para que interpreten su imagen modificada y posteriormente la versión original.
7. Termina la actividad cuando todos los equipos hayan interpretado ambas versiones.



En esta página se encontrara la actividad N° 20 con su desarrollo y explicación así como la gráfica correspondiente al mismo en la parte superior encontramos la opción cerrar haciendo click en close, y volver a la portada principal del libro haciendo click en la opción Lectura de imágenes, de la misma manera que en la página anterior. Podemos dejar terminado el manual ya que el procedimiento es sencillo y se repite hasta llegar a la última página de nuestro libro digital educativo.

Colegio Fiscal Técnico



"Provincia de Chimborazo"
1975-2010

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: Conociendo América

CONOCIENDO AMÉRICA													
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #d9e1f2;">PAÍS</th> <th style="background-color: #d9e1f2;">BANDERA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>México</td> <td> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Idioma: Español</div>  </td> </tr> <tr> <td>Estados Unidos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Canada</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Brasil</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Argentina</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	PAÍS	BANDERA	México	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Idioma: Español</div> 	Estados Unidos		Canada		Brasil		Argentina	
PAÍS	BANDERA												
México	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Idioma: Español</div> 												
Estados Unidos													
Canada													
Brasil													
Argentina													

Fuente: www.actiludis.com

Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- ✓ Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- ✓ Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abra un libro nuevo en Excel y diseñe la siguiente tabla. Inserte las imágenes que están en mis documentos/Actividades/Actividad1. Inserte los comentarios identificando los idiomas de cada país como se indica. Proporcione el formato correspondiente utilizando el menú formato/celda. Guarde el archivo con el nombre y la dirección que le indique el docente.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 5 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

ACTIVIDAD 2: Jugando con colores

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1	TABLA PERIÓDICA DE LOS ELEMENTOS																				
2		1																		18	
3	1	H	2													13	14	15	16	17	He
4	2	Li	Be													B	C	N	O	F	Ne
5	3	Na	Mg	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		Al	Si	P	S	Cl	Ar	
6	4	K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br		Kr	
7	5	Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I		Xe	
8	6	Cs	Ba	La	Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At		Rn	
9	7	Fr	Ra	Ac	Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt											
10																					
11					6	Ca	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ha	Er	Tm	Yb		Lu	
12					7	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No		Lr	

Fuente: www.imaguís.com

Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abra el archivo con el nombre Excel/Actividad2.xls que se encuentra en la carpeta mis documentos/Actividades/Actividad2. Definir un nombre para cada rango de celdas identificadas por color, los elementos de la tabla que son metales, no metales, gases nobles y metaloides. Guarde el libro con el nombre y la dirección que indique su profesor.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 5 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

ACTIVIDAD 3: Combinando colores

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1		TABLA PERIÓDICA DE LOS ELEMENTOS																			
2		1																		18	
3		1	H	2												13	14	15	16	17	He
4		2	Li	Be												B	C	N	O	F	Ne
5		3	Na	Mg	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Al	Si	P	S	Cl	Ar	
6		4	K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr	
7		5	Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe	
8		6	Cs	Ba	La	Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn	
9		7	Fr	Ra	Ac	Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt										
10																					
11					6	Ca	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu		
12					7	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr		

Fuente: <http://milfrasesparaleer.blogspot.com>
 Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: En una hoja nueva de cálculo captura la siguiente tabla. Cuida que los datos queden en la misma celda que en la muestra. Modifica el ancho de las columnas y de alto de las filas. Escribe el título “Tabla periódica de elementos” en la celda C1. Después selecciona todas las celdas desde C1 hasta T1 y combínalas. Utiliza las herramientas de formato para igualar los estilos de números, fuentes, alineación, bordes y sombreados. Puedes usar diferentes colores. Guarde el libro con el nombre y la dirección que indique su profesor.

Materiales:

- Un computador u ordenador
- El presente software libre

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Unir con líneas la palabra a la imagen correspondiente.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 3 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

- Agrupar en un número máximo de 3 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

ACTIVIDAD 6: Identificando el color en la imagen



Fuente: <http://www.iconshut.com>
Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes

mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.

- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abrir la imagen de la izquierda en Power Point en el archivo que el docente indique. Poner el color del que esta sombreado cada grupo de teclas. Guardar la imagen con el nombre y el destino que su profesor indique. (la imagen de la derecha como debe ser resuelta la actividad).

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 2 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

ACTIVIDAD 7: Arrastrar la palabra a su lugar



Fuente: <http://imagenesdeninos.com>
Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abrir la imagen de la izquierda en power point en el archivo que el docente indique. Identifique la imagen y arrastre la palabra a la respectiva imagen. Guardar la imagen con el nombre y el destino que su profesor indique.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abrir la imagen de la izquierda en power point en el archivo que el docente indique. Resuelva el presente crucigrama según el orden indicado ya sea horizontalmente o verticalmente. Guardar la imagen resuelta con el nombre y el destino que su profesor indique.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 3 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

ACTIVIDAD 9: Estaciones del año

<p>Primavera</p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 					<p>Invierno</p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 				
<p>Verano</p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 					<p>Otoño</p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 				

Fuente: www.imaguis.com

Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abrir la imagen de la izquierda en power point en el archivo que el docente indique. Se debe llenar cada estación del año con las 4 imágenes que le corresponden a cada una. Guardar la imagen resuelta con el nombre y el destino que su profesor indique.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 3 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

ACTIVIDAD 10: Completando la imagen

HERRAMIENTA	CARACTERISTICAS	IMAGEN
MONITOR		
TECLADO		
CPU		
MOUSE		
PROYECTOR DIGITAL		

Fuente: www.actiludis.com

Autor: Víctor Chilán y Edgar Machado

Objetivos:

- Mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas con imágenes.
- Mejorar la relación de comunicación entre el docente y estudiante.

Descripción de la actividad: Abrir la imagen de la izquierda en power point en el archivo que el docente indique. Se debe llenar la casilla correspondiente a la opción características con el concepto de la respectiva imagen. Guardar la imagen resuelta con el nombre y el destino que su profesor indique.

Materiales:

- Un computador u ordenador.
- El presente software libre

Variantes:

- Realizar individualmente.
- Agrupar en un número máximo de 3 alumnos por grupo.

Estrategia metodológica: La presente actividad lúdica es desarrollada mediante estrategias lúdicas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos de Primero del Nivel Bachillerato General Unificado del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Con la presente actividad lúdica no solamente se realiza el juego por recreación, sino que se ayuda a mejorar el aprendizaje significativo que será de gran ayuda para que el alumno resuelva los problemas diarios que irán apareciendo en su vida cotidiana no solo en el Colegio.

Colegio Fiscal Técnico



"Provincia de Chimborazo"
1975-2010

PLANIFICACIONES

Planificación N°1: ¿Cómo se lee una imagen?



	Colegio Técnico Fiscal PROVINCIA DE CHIMBORAZO			AÑO LECTIVO 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Nombre del docente	Área / Asignatura	Grado / Curso y Paralelo	Número de periodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Víctor Chilán Acuña Edgar Machado Chong	Informática Aplicada a la Educación	1ero. BGU	5	05/10/2015	09/10/2015
Objetivos		N.º de unidad de planificación:		Título de unidad de planificación:	
Comprender la importancia del uso eficiente de las nuevas tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.		1		Influencia de la Lectura de Imágenes: Conociendo América y jugando con los colores	
		EJE TRANSVERSAL		PERÍODOS:	
		La Interculturalidad		5	
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN			
-Comprensión y utilización funcional de las TIC en el aprendizaje. -Comprensión y utilización ética de las TIC en el aprendizaje.		Uso de herramientas ofimáticas aplicadas a tareas académicas concretas.			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ técnicas / instrumentos		
Periodo 1 y 2: -Ingresar a la actividad 1 en el computador - Reconocer la ubicación de los países de América. -Seleccionar país de América a investigar. -Viisualizar símbolo patrio.de país seleccionado. -Describir los elementos de cada bandera. -Obtener conclusiones de la actividad mediante preguntas-respuestas. -Aplicar ejercicios evaluativos. Periodo 3 y 4: Abrir archivo excell Marcar elementos según solicite el docente. Diferenciar elementos empleando colores: gases nobles, metales, no metales, metaloides Guardar archivo con dirección inidcada por docente. Enviar a cooreo para revisión. Periodo 5. Evaluación	-Imágenes -Computador Servidor -Software	-Desarrolla la capacidad visual para interpretar distintas imágenes. -Calcula niveles de percepción y análisis.	Técnica: prueba escrita Instrumento: evaluación escrita		

DOCENTE
AS.PEDAGÓGICO

DIRECTOR

Planificación N°2: Imágenes para lecturas



	Colegio Técnico Fiscal PROVINCIA DE CHIMBORAZO	AÑO LECTIVO 2015-2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Nombre del docente	Área / Asignatura Técnica	Grado / Curso y Paralelo	Número de periodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Víctor Chilán Acuña Edgar Machado Chong	Informática Aplicada a la Educación	1ero. BGU	5	12/10/2015	16/10/2015
Objetivos		N.º de unidad de planificación:		Título de unidad de planificación:	
Usar herramientas tecnológicas adecuadas y con propósitos claros dentro de su proceso de aprendizaje en las asignaturas del currículo.		1		Influencia de la Lectura de Imágenes: Combinando colores Unir con flechas	
		EJE TRANSVERSAL		PERIODOS:	
		La Interculturalidad		5	
2. PLANIFICACIÓN					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN		
-Comprensión y utilización funcional de las TIC en el aprendizaje. -Comprensión y utilización ética de las TIC en el aprendizaje.			Uso de herramientas ofimáticas aplicadas a tareas académicas concretas.		
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ técnicas / instrumentos		
Periodo 1 y 2: Abrir archivo excell Marcar elementos, combinar colores, fuentes, números, bordes y sombreados según solicite el docente. Diferenciar elementos empleando colores: gases nobles, metales, no metales, metaloides Guardar archivo con dirección indicada por docente. Enviar a correo para revisión. Periodo 3 y 4: -Proyectar imágenes que motiven a emitir ideas sobre distintos títulos. -Realzar la importancia de una imagen para interpretar el contenido de una lectura. -Formar equipos de trabajo y graficar imágenes para distintos temas de lecturas. -Exponer ideas principales de las lecturas analizadas. Periodo 5: Evaluación	Imágenes Textos escolares Proyector Laboratorio de Informática	-Valora la importancia de trabajar en equipo. -Analiza imágenes de distintos contenidos.	Técnica: prueba escrita Instrumento: evaluación escrita		

DOCENTE
AS.PEDAGÓGICO

DIRECTOR

Planificación N°3: La importancia de la lectura de imágenes



	Colegio Técnico Fiscal PROVINCIA DE CHIMBORAZO	AÑO LECTIVO 2015-2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Nombre del docente	Área / Asignatura Técnica	Grado / Curso y Paralelo	Número de periodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Víctor Chilán Acuña Edgar Machado Chong	Informática Aplicada a la Educación	1ero. BGU	5	19/10/2015	23/10/2015
Objetivos		N.º de unidad de planificación:		Título de unidad de planificación:	
Utilizar medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa (incluso a distancia), con la intención de apoyar el aprendizaje personal y contribuir al aprendizaje de otros.		1		Influencia de la Lectura de Imágenes: Sopa de letra Identificando el color en la imagen	
		EJE TRANSVERSAL		PERÍODOS:	
		La Interculturalidad		5	
2. PLANIFICACIÓN					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN		
-Comprensión y utilización funcional de las TIC en el aprendizaje. -Comprensión y utilización ética de las TIC en el aprendizaje.			Uso de herramientas ofimáticas aplicadas a tareas académicas concretas.		
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ técnicas / instrumentos	
<p>Período 1 y 2</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proyectar un video acerca de la importancia de la Lectura de Imágenes para el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas en los estudiantes y del público en general. -Promover una lluvia de ideas acerca de la importancia de la Lectura de Imágenes para el desarrollo visual en los estudiantes. -Proyectar mediante diapositivas razones por las cuales la lectura es muy importante para el desarrollo intelectual y racional. -Deducir conceptos e importancia de lectura de imágenes. <p>Período 3 y 4</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentar imágenes y sopa de letra. -Buscar y encontrar la palabra de la imagen presentada en la sopa de letra. Abrir imagen de la izquierda en Power Point que el docente indique. Poner el color del que está sombreado en cada grupo de teclas. Guardar la imagen con nombre y destino que el docente indique. <p>Período 5: Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Laboratorio de Informática -Imágenes -Textos escolares -Power Point 	<ul style="list-style-type: none"> -Valora la importancia de trabajar en equipo. -Analiza imágenes de distintos contenidos. 		<p>Técnica: prueba escrita Instrumento: evaluación escrita</p>	

DOCENTE
AS.PEDAGÓGICO

DIRECTOR

Planificación N°4: Lectura de imágenes para crónicas periodísticas/ entrevista.



	Colegio Técnico Fiscal PROVINCIA DE CHIMBORAZO	AÑO LECTIVO 2015-2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Nombre del docente	Área / Asignatura Técnica	Grado / Curso y Paralelo	Número de periodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Víctor Chilán Acuña Edgar Machado Chong	Informática Aplicada a la Educación	1ero. BGU	5	26/10/2015	30/10/2015
Objetivos		N.º de unidad de planificación:		Título de unidad de planificación:	
Conocer entornos digitales para buscar información, seleccionarla, analizarla, organizarla, modelarla y transformarla en nuevo conocimiento o fuente de nuevas ideas.		1		Influencia de la Lectura de Imágenes Arrastra cada palabra a su lugar Crucigrama	
		EJE TRANSVERSAL		PERÍODOS:	
		La Interculturalidad		5	
2. PLANIFICACIÓN					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN		
-Comprensión y utilización funcional de las TIC en el aprendizaje. -Comprensión y utilización ética de las TIC en el aprendizaje.			Uso de herramientas ofimáticas aplicadas a tareas académicas concretas.		
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ técnicas / instrumentos	
<p>- Periodo 1 y 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ingresar a la actividad 7 en el computador - Reconocer la imagen y la palabra presentada. -Seleccionar la imagen y arrastra la palabra donde corresponda. -Guarda la imagen y el destino que indique el docente. <p>Periodo 3 y 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> Abrir imagen de la izquierda en Power Point según archivo que el docente indique. Resuelve el crucigrama según el orden indicado sea horizontal o vertical. Guardar imagen resuelta con nombre y destino según el docente indique. <p>Periodo 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> -Laboratorio de Informática -Imágenes 	Resuelve el ejercicio propuesto.		Técnica: prueba escrita Instrumento: evaluación escrita	

DOCENTE
AS.PEDAGÓGICO

DIRECTOR

Planificación N°5: Imágenes de Mitos



	Colegio Técnico Fiscal PROVINCIA DE CHIMBORAZO	AÑO LECTIVO 2015-2016			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Nombre del docente	Área / Asignatura Técnica	Grado / Curso y Paralelo	Número de periodos	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Víctor Chilán Acuña Edgar Machado Chong	Informática Aplicada a la Educación	1ero. BGU	5	02/11/2015	06/11/2015
Objetivos		N.º de unidad de planificación:		Título de unidad de planificación:	
Comprender la influencia de las TIC en el proceso de formación ciudadana y utilizarlas con una actitud de respeto al otro, a la sociedad y a la naturaleza.		1		Influencia de la Lectura de Imágenes Estaciones del año. Completando la imagen	
		EJE TRANSVERSAL		PERÍODOS:	
		La Interculturalidad		5	
2. PLANIFICACIÓN					
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN		
-Comprensión y utilización funcional de las TIC en el aprendizaje. -Comprensión y utilización ética de las TIC en el aprendizaje.			Uso de herramientas ofimáticas aplicadas a tareas académicas concretas.		
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro		Actividades de evaluación/ técnicas / instrumentos	
Periodo 1 y 2: -Ingresar a la actividad 9 en el computador - Reconocer la imagen y la palabra presentada. -Llenar cada estación del año con las 4 imágenes correspondientes -Guarda la imagen resuelta y el destino que indique el docente Periodo 3 y 4: Abrir imagen de la izquierda en Power Point según archivo que el docente indique. Llenar casilla correspondiente a la opción característica con el concepto de la respectiva imagen. Guardar imagen resuelta con nombre y destino según el docente indique. Periodo 5. Evaluación	-Laboratorio de Informática -Imágenes -Proyector	Resuelve ejercicios propuestos.		Técnica: prueba escrita Instrumento: evaluación escrita	

DOCENTE
AS.PEDAGÓGICO

DIRECTOR

Conclusiones

- ✓ Se concluye que los estudiantes han obtenido destrezas en herramientas interactivas para la lectura de imágenes que mejoran la calidad de su aprendizaje significativo.

- ✓ Por medio de este proyecto se concluye que los docentes han sido instruidos en el manejo de nuevas técnicas como lo es la lectura de imágenes mediante un software libre que han permitido el desarrollo de una clase interactiva, transformando el entorno en dinámico y armónico.

- ✓ Las autoridades nos han aportado con las herramientas tecnológicas necesarias para que el aprendizaje significativo del estudiante se haya tornado interactivo aplicando la lectura de imágenes que son un recurso fácil de aprender, fácil de recordar y fácil de aplicar.

- ✓ Los padres de familia conocieron la importancia del uso de la lectura de imágenes y lo beneficioso que resultó la implementación de un nuevo software que apoye a una asignatura, en este caso a la de Informática.

- ✓ De igual forma se concluye que tanto los estudiantes como los docentes fueron capacitados en el manejo de un nuevo software libre con contenido de lectura de imágenes para mejorar el aprendizaje significativo.

- ✓ La lectura de imágenes permitió emplear actividades de una manera fácil, eficaz y factible permitiendo la colaboración de directivos docentes y estudiantes pudiendo satisfacer la necesidad de un recurso tecnológico y mejorar la calidad del aprendizaje significativo.

- ✓ Para finalizar la lectura de imágenes se convirtió en un recurso motivador que no se había aplicado antes, reportando altos índices en la calidad del aprendizaje significativo

Bibliografía

Universidad Internacional SEK Ecuador. Modelo educativo basado en competencias de formación integral. 2011

Cámara Serrano, M^a Pilar. El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía. Una investigación - Acción en bachillerato. 2007

Bernal Torres Cesar Augusto. Metodología de la investigación. Ed. Pearson. México. 2012.

Salkind, Nell. Métodos de investigación. Ed. Prentice Hall, México. 2012
Diccionario de Marketing. Ed. Cultural S.A, Bogotá. 2012

Gonzales, Castro. Teoría y epistemología en la construcción de Diagnósticos sociales. Ed. El espacio. Buenos Aires. 2012.

Galeano Marín, María Eumelia. Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Fondo Ed. universidad EAFIT. M. 2003.

Cleotilde Huambaguete. Recursos didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Informática, del quinto año de educación general básica del centro educativo comunitario San Antonio, de la comunidad Santa Isabel, Parroquia Chiguaza, Canton Huamboya. 2010-2011.

Cabero. Evaluar para mejorar medios y materiales de enseñanza. Ed. Pearson. México 2013

Silva. Epistemología. Ed. Prentice Hall. México. 2011. (p. 29)

Dewey, J. Pedagogía, Ed. Pearson. México. 2012

Morán, J. Los Recursos Didácticos. Ed. Prentice Hall. 2009

Flores, R. Tipos de recursos didácticos Ed. El espacio. Buenos Aires. 2012

Urías. Recursos utilizados por docentes. Ed. El espacio. Buenos Aires 2012

Urías. Ventajas de la lectura Ed. Cultural S.A. Bogotá. 2012

Aparici. Desventajas de las imágenes .Ed. Gonzaga. Lima 2010 (p.19)

Ventajas del pensamiento creativo, SEP, Plan y Programa de estudio. 2011

Urias. Importancia de las computadoras. Ed. Cultural S.A, Bogotá (p. 51)

Cegarra. Objetivo de la investigación. Ed. Terreros. España 2011(p. 101)

Sánchez P. Investigación de campo. Ed. Gonzaga. Lima 2011 (p.48)

Gómez. Investigación cualitativa. Ed. Terreros. España 2010 (p.38)

Arias. Investigación explicativa. Ed. Pearson. México. 2012 (p.26).

Hernández. Investigación descriptiva. Ed. Pearson. México. 2012 (p.30)

Fidias G. Arias. Investigación exploratoria. Ed. El espacio. Buenos Aires 2012 (p.23)

Arias. Población. Ed. Pearson. México. 2006, (p. 81)

Hernández. Muestra. Ed. Pearson. México. (p.562)

Santa Palella y Feliberto Martins. Método experimental. Ed. Prentice Hall. México 2010 (p.86)

Bernal. Método inductivo. Ed. Prentice Hall. México. 2010

Peña Acuña, B. Método científicos. Ed. El espacio. Buenos Aires. 2011

Referencias Bibliográficas

Bordwell,2012.....	19
Marina Malfé, 2009.....	21
Gombrich, 2009.....	22
Aumont, 2010.....	24
Alvarado 2010.....	32
Paeznivel, 2011.....	33
Altamirano, 2011.....	35
Torres, 2011.....	37
Mondragón, 2012.....	40
Silva, 2012.....	44
Ausubel, 2010.....	48
García y Llul, 2010.....	51
Edwardde Bono, 2010.....	53
Cegarra, 2011.....	60
Sánchez,2011.....	60
Gómez, 2010.....	61
Fidias G. Arias,2012.....	61
Hernández, 2012.....	62
Galán,2010.....	63

Calderón & Alzamora, 2010.....	64
Cegarra, 2011.....	67
Bernal, 2010.....	68
Blauberg, 2013.....	69
Méndez, 2009.....	70
Páez, 2012.....	72
Méndez Sánchez,2001.....	73
González, 2009.....	73
Ruiz, 2012.....	73

Referencias Web

CONGRESO IBEROAMERICANO DE CIENCIA, T. I. (2014). DEMOCRACIAS CONDICIONADAS Y CULTURA ADOLESCENTE. Obtenido de <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/1128.pdf>

EcuRed. (2016). https://www.ecured.cu/Recursos_did%C3%A1cticos.

El Telégrafo. (18 de Mayo de 2011). El Telégrafo. Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/informacion-general/1/ecuador-avanza-en-el-uso-de-tecnologias-de-la-informacion>

Ley Orgánica de Educación. (2016). <https://educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>.

Ministerio de Educación. (Agosto de 2012). Programa de formación continua del Magisterio Fiscal. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>

Plan Nacional del Buen Vivir. (2013-2017). <http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-4.-fortalecer-las-capacidades-y-potencialidades-de-la-ciudadania>.

UNESCO. (2015). UNESCO EDUCACIÓN. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/education/about-us/>

ANEXOS

revisado por Aula Virtual SI NO Fecha: 15-02-2017

REGISTRO PARA COMITIÓN

No. del Tribunal de Revisión No. _____ Fecha: _____ Hora: _____

TRIBUNAL DE REVISIÓN

Nombre y Apellido _____ Firma: _____
 tor 1: Dr. Ruth Uca
 tor 2: Msc. Marcelo Ballesteros
 tor 3: Msc. Fur Ramirez
 observaciones: Algunos anexos en CD?



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 SOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 A DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
 RO UNIVERSITARIO: GUAYAQUIL
 PROYECTO EDUCATIVO

diplagio: SI NO Porcentaje: _____

REGISTRO PARA SUSTENTACIÓN

Oficio a Decanato autorización para sustentación

No. _____ Fecha: _____ Hora: _____

Oficio para designación de Tribunal de sustentación:

No. _____ Fecha: _____ Hora: _____

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Nombre y Apellido _____ Firma: _____
 tor 1: _____
 tor 2: _____
 tor 3: _____

TEMA:

LECTURA DE IMAGENES EN LA CALIDAD DEL
 SIGNIFICATIVO SOCIO-FUNCIONAL EN LA
 A DE INFORMÁTICA APLICADA EN LOS
 S DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO
 O "PROVINCIA DEL CHIMBORAZO",
 DISTRITO 09D03, PROVINCIA DEL
 AYAS, CANTÓN GUAYAQUIL,
 PARROQUIA XIMENA, PERIODO
 LECTIVO 2015-2016. DISEÑO
 DE UNA BIBLIOTECA
 EDUCATIVA.

Código: IF-T-64-0179

AUTORES:

CHILAN ACUÑA VICTOR HUGO

MACHADO CHONG EDGAR WALTER

CÓDIGO: IF-T-GY-0179

CONSULTOR: MSC. NORCA GUALANCAÑAY TOMALA

GUAYAQUIL, 2017

Victor Chilan - 099576233:

Edgar Machado Chong - 0997678650



Handwritten signatures and dates: 2-2017



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

**SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES**

Guayaquil, 22 de Septiembre de 2015

MSc.
Rosa María Abarca Vanegas
**DIRECTORA DEL COLEGIO FISCAL TECNICO PROVINCIA DE
CHIMBORAZO**
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: LICENCIATURA EN INFORMATICA solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en el Distrito o Unidad Educativa que dirige: COLEGIO FISCAL TECNICO PROVINCIA DE CHIMBORAZO al grupo de estudiantes conformado por: CHILAN ACUÑA VICTOR HUGO C.I 0920186509, MACHADO CHONG EDGAR WALTER C.I. 0106020480.

Tema: Influencia de la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional del área de informática aplicada la Educación en los estudiantes de primer año de bachillerato Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, zona 8, Distrito 9D03, Provincia de Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Jimena, periodo lectivo 2015-2016.

Propuesta: Diseño de una biblioteca Educativa virtual

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Colegio Nac. Técnico
Prov. de Chimborazo

Presentado hoy Sept. 24/2015

Firma 10/27/2015

Recibe 27/9/2015

Atentamente,

DR. ROOSEVELT BARRÓS MORALES MSC.
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo

Caminemos juntos a la excelencia.



Colegio Fiscal Técnico
"Provincia de Chimborazo"

col.chimborazo@hotmail.com

Guayaquil, septiembre 28 de 2015

La suscrita Rectora encargada del Colegio Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo:

CERTIFICA: que los sres: CHILAN ACUNA VICTOR HUGO, c.c. 0920185609 y MACHADO CHONG WALTER, c.c.0106020480, están autorizados para que realicen el Proyecto Educativo en este Plantel, con el tema:

Influencia de la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio funcional del área de informática aplicada a la Educación en los estudiantes de primer año de bachillerato Fiscal Técnico Provincia de Chimborazo, zona 8, Distrito 09D03, Provincia de Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Ximena, periodo lectivo 2015-2016.

Propuesta: Diseño de una biblioteca Educativa Virtual.

Es todo cuanto puedo informar para los fines consiguientes.

Certifica,

Msc. Rosa M. Abarca Vanegas

RECTORA (e)





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

Guayaquil, 09 de mayo del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-GY-0179 con el tema: **Influencia de la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio funcional del Área de Informática Aplicada a la Educación en los estudiantes del primer año de Bachillerato del Colegio Fiscal Técnico "Provincia de Chimborazo", Zona 8, Distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una Biblioteca Educativa Virtual. es de 90% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes. Particular que informo para los fines pertinentes.**

The screenshot shows the URKUND interface. On the left, a document window titled 'Sin título: Bloc de notes' is open, displaying the document ID 'IF-T-GY-0179'. Below it, a status bar indicates '10% of this report: 30 pages long document consists of text present in 20 sources'. On the right, a 'Sources' list is visible with several URLs, including 'http://lavirtualidad.blogspot.com/2014/09/...', 'http://www.monografias.com/trabajos27/...', 'http://www.monografias.com/trabajos28/...', 'http://www.monografias.com/...', and 'http://www.usc.es/...'. The interface also shows standard document navigation icons at the bottom.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA Contexto de la investigación

La tecnología avanza rápidamente. Según las tradiciones educativas como la lectura común de textos pasados y por su entendimiento, estamos en los años en los cuales la lectura de los textos de ahora solo temas a distancia por necesidad o en su defecto cuando un maestro envía a realizar consultas sobre algún tema, es por eso que en esta investigación se va a conocer a fondo el problema sobre la lectura de imágenes y la repercusión en el aprendizaje significativo en el Colegio Fiscal Técnico Provincial de Chimborazo, mediante una encuesta se pudo conocer que los estudiantes no acceden a los contenidos técnicos en el manejo del software de Office.

Los estudiantes tienen una comunicación mediante lectura de imágenes en su entorno social y no identifican ni relacionan textos digitales para poder utilizar y desarrollar un tema que sostenga su propia vida e influencias para alcanzar un objetivo específico. Ellos al no utilizar imágenes y no comprender ni producir beneficios relacionados a sus intereses, tienen a desconocer como organizar ideas sobre temas específicos para tomar decisiones y establecer metas y objetivos personales o grupales, sobre un tema, esto al para la sociedad y el entorno en el que se desenvuelven.

Firma Gestor de Aula Virtual

Foto N°1
Haciendo un recorrido en el plantel



Foto N°2
Ingresando a la institución a la elaboración del proyecto



Foto N°3
Instalaciones del Colegio Provincia de Chimborazo

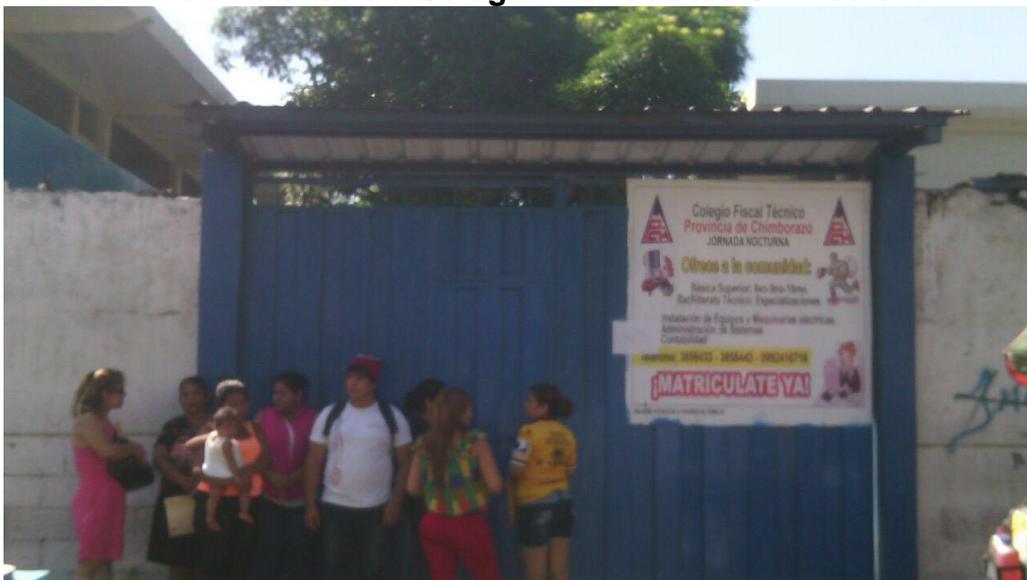


Foto N°4
Estudiantes de Primero de Bachillerato



Foto N° 5
Encuesta a los estudiantes de Primero de Bachillerato



Foto N°6
Entrevista al Rector del Colegio Provincia de Chimborazo





MODELO DE ENCUESTA A LOS DOCENTES

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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL COLEGIO FISCAL “PROVINCIA DE CHIMBORAZO”

Instrucciones: Marque con una “X”, en el casillero que corresponda a la columna que refleje mejor su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1 = Muy de acuerdo 2 = De acuerdo 3 = Indeciso 4 = En desacuerdo 5= Muy en desacuerdo

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Cree usted que el estudio de la asignatura informática es importante?					
2	¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes?					
3	¿Considera que debería existir una herramienta que le permita al estudiante lograr un aprendizaje significativo?					
4	¿Considera importante implementar un software de apoyo para la asignatura de informática?					
5	¿En la actualidad los estudiantes deben mantenerse a la vanguardia de la tecnología?					
6	¿Considera que la lectura de imágenes es un apoyo para mejorar la calidad del aprendizaje significativo del estudiante?					
7	¿Conoce cómo funciona una Biblioteca Virtual?					
8	¿Estaría de acuerdo en participar de una capacitación para manejo de bibliotecas virtuales?					
9	¿Ha trabajado en alguna vez con bibliotecas virtuales?					
10	¿Piensa que la implementación de una Biblioteca Virtual en la institución beneficiaría a los estudiantes?					



MODELO DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO FISCAL "PROVINCIA DE CHIMBORAZO"

Instrucciones: Marque con una "X", en el casillero que corresponda a la columna que refleje mejor su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1 = Muy de acuerdo 2 = De acuerdo 3 = Indeciso 4 = En desacuerdo 5= Muy en desacuerdo

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Cree usted que el estudio de la asignatura informática es importante?					
2	¿Tiene conocimiento de lo que significa la lectura de imágenes?					
3	¿Considera que debería existir una herramienta que le permita al estudiante lograr un aprendizaje significativo?					
4	¿Considera importante implementar un software de apoyo para la asignatura de informática?					
5	¿En la actualidad los estudiantes deben mantenerse a la vanguardia de la tecnología?					
6	¿Considera que la lectura de imágenes es un apoyo para mejorar la calidad del aprendizaje significativo del estudiante?					
7	¿Conoce cómo funciona una Biblioteca Virtual?					
8	¿Estaría de acuerdo en participar de una capacitación para manejo de bibliotecas virtuales?					
9	¿Ha trabajado en alguna vez con bibliotecas virtuales?					
10	¿Piensa que la implementación de una Biblioteca Virtual en la institución beneficiaría a los estudiantes?					

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LA LECTURA DE IMÁGENES EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO SOCIO FUNCIONAL DEL ÁREA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO FISCAL TÉCNICO "PROVINCIA DE CHIMBORAZO", ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA XIMENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA BIBLIOTECA EDUCATIVA VIRTUAL.	
AUTORAS: MACHADO CHONG EDGAR WALTER CHILAN ACUÑA VICTOR HUGO	TUTOR: MSc. VEGA TOMALA RUTH REVISORES: MSc. ERNESTO BASTIDAS MSc. FLOR RAMIREZ R. MSc. RUTH VEGA TOMALA
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA: INFORMÁTICA	
FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2017	No. DE PÁGS: 171 PAGES
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADO EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA	
ÁREAS TEMÁTICAS: INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACION COLEGIO FISCAL TÉCNICO "PROVINCIA DE CHIMBORAZO"	
PALABRAS CLAVE: (LECTURAS DE IMAGENES) (APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO) (BIBLIOTECA EDUCATIVA VIRTUAL)	
<p>RESUMEN: El propósito de esta investigación es de examinar influencia de la lectura de imágenes en la calidad del aprendizaje significativo socio-funcional del Área de Informática Aplicada a la Educación en los estudiantes del primer año de Bachillerato del Colegio Fiscal Técnico "Provincia de Chimborazo", mediante un estudio y entrevista a estudiantes y docentes se pudo conocer un bajo rendimiento de aprendizaje al seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una Biblioteca Educativa Virtual a partir de los datos obtenidos.</p> <p>El objetivo general es permitir mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes mediante una herramienta tecnológica, la Biblioteca Virtual nos ayudará a entender con claridad los fundamentos informáticos básicos mediante métodos y didácticas para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida y promueve el desarrollo académico generalizado, en el aspecto técnico se deben usar LECTURAS DE IMÁGENES para aprender y para enseñar, es decir el aprendizaje de cualquier materia se puede facilitar mediante la Informática.</p>	
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0995762335 – 0987678650 E-mail: victorhugo_chilan@hotmail.com chetma16@outlook.com
Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía	