



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

**INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN
FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA
DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD
EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”. DISEÑO
DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE
A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA
DIRIGIDA A DOCENTES
Y ESTUDIANTES**

**TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO
ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

AUTOR: CHRISTIAN ANTONIO ARÉVALO MONCADA, LIC.
CONSULTOR ACADÉMICO: CARLOS BARROS BASTIDAS, MSc.

GUAYAQUIL, MARZO 2016

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA CONSULTOR ACADÉMICO

En calidad de Consultor Académico, de la Tesis de Investigación nombrado por la autoridad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Certifico:

Que he dirigido y aprobado la Tesis de Investigación, presentada por el **Licenciado Christian Antonio Arévalo Moncada**, con Cédula de ciudadanía No. **0924815186**, previo a la obtención del Grado Académico de **Magíster en Educación Informática**, por lo que procedo a la aprobación, salvo el mejor criterio el Tribunal

Tema:

INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”. DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DIRIGIDA A DOCENTES Y ESTUDIANTES.

MSc. Carlos Barros Bastidas
Consultor Académico

Guayaquil, MARZO DE 2016

DEDICATORIA

Este trabajo, está dedicado a mi familia quienes con su apoyo me han dado fuerzas en todo momento, pues en ellos siempre encontré el respaldo para seguir adelante en mis estudios.

CHRISTIAN ANTONIO

AGRADECIMIENTO

Mi Agradecimiento al ser supremo "DIOS", porque me guía día a día en el camino del de la vida. A mis padres, a quien debo mi vida, me brindaron su apoyo para continuar mi vida y mis estudios.

A la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, en donde encontré un horizonte académico para mi crecimiento profesional.

CHRISTIAN ANTONIO

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	i
APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE CUADRO	ix
ÍNDICE DE GRAFICO	x
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	4
EL PROBLEMA	4
Contexto de la investigación	4
Situación conflicto o problémica.....	5
Causas de la situación conflicto o problémica.....	6
Formulación del problema de investigación.....	6
Tema de la Investigación	6
Hipótesis	7
OBJETIVOS.....	7
Objetivos Generales.....	7
Objetivos Específicos.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	7
CAPITULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
Antecedentes	10
Fundamentación Teórica	11
Importancia y enfoque de enseñanza-aprendizaje de la asignatura	
Emprendimiento y Gestión	11
Base del Constructivismo	13
Paradigma Histórico Social de los modelos Aprendizajes Interactivos.....	14
Conceptos básicos de emprendimiento	15
Clases de Emprendedores	15

Clases de Emprendimientos	16
Funciones y destrezas de un emprendedor	16
Perfil del Emprendedor	16
Diferencias entre un Jefe y un Líder	17
Fortalecimiento Académico	18
Relevancia y aporte de la investigación	20
La asignatura de Emprendimiento y Gestión	21
Aprendizaje	22
Modelo Pedagógico de la Institución Educativa	22
Material Didáctico Interactivo	23
Que es un Portal Web Interactivo	25
Portales Educativos	25
Ventajas de un Portal	25
Las Tic's y los Roles Docentes	26
Fundamentación Filosófica	27
Fundamentación Pedagógica	28
Fundamentación Sociológica	29
Fundamentación Psicológica	30
Fundamentación Legal	30
Variables de la Investigación	32
Identificación y Operacionalización de las Variables.....	33
CAPITULO III	34
METODOLOGÍA	34
Diseño de la Investigación	34
Recursos Empleados.....	35
Recursos Humanos	35
Tipos de Investigación	35
Investigación Descriptiva	35
Investigación Explicativa.....	35
Investigación Bibliográfica	36
Investigación de Campo	36
Población y Muestra	36

Población	36
Muestra	37
Métodos y Técnicas.....	38
Métodos Teóricos de Investigación	38
Análisis y Síntesis	38
Métodos Inductivo	38
Métodos Deductivo	38
Instrumentos de la Investigación.....	38
Encuestas	39
Entrevistas	39
Observación	39
Observación Directa	40
Observación Indirecta	40
Encuesta dirigida a Docentes	41
Encuesta dirigida a Estudiantes	51
Análisis de los Resultados	61
Cruces de los Resultados	61
Respuestas a las preguntas de la Investigación a la Autoridad	62
CAPÍTULO IV	66
LA PROPUESTA.....	66
Título	66
Justificación	66
Objetivos	67
Objetivo General	67
Objetivos Específicos	67
Factibilidad de la Propuesta	67
Descripción de la Propuesta	68
Estructura de Navegación de la Guía Web Interactiva	68
Maquetación de la Aplicación Web	69
Diseño de las Pantallas	73
Conclusiones y Recomendaciones	77
Conclusiones	77

Recomendaciones	77
Bibliografía	79
Páginas electrónicas	80
ANEXOS	81

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
CUADRO 1: Operacionalización de las Variables	33
CUADRO 2: Población	36
CUADRO 3: Muestra	37
CUADRO 4: Utilizar tecnologías de la informática	41
CUADRO 5: Docentes utilicen la tecnología	42
CUADRO 6: Motivar los aprendizajes de la asignatura emprendimiento y gestión.	43
CUADRO 7: Creativos en el proceso de aprendizaje.....	44
CUADRO 8: Docentes deben domina5 la tecnología.....	45
CUADRO 9: La tecnología optimizará la participación de los estudiantes	46
CUADRO 10: Trabajos autónomos.....	47
CUADRO 11: Tipo de metodología para trabajar con la tecnología.	48
CUADRO 12: Herramientas tecnológica para el desarrollo en clases.....	49
CUADRO 13: Guía Web Interactiva.....	50
CUADRO 14: La tecnología motiva los aprendizajes.....	51
CUADRO 15: Es necesaria la implementación de la guía interactiva.	52
CUADRO 16: Conoce las características de una Guía Interactiva.....	53
CUADRO 17: El uso de la tecnología es importante en clases.....	54
CUADRO 18: Conoce el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.....	55
CUADRO 19: Es importante contar con recursos tecnológicos	56
CUADRO 20: Esta de acuerdo que el docente utilice tecnología en las clases	57
CUADRO 21: Capacitar al docente en la tecnología	58
CUADRO 22: La guía interactiva motiva los aprendizajes en clases	59
CUADRO 23: Utilizar herramientas tecnológicas en emprendimiento y gestión	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO 1: Utilizar tecnologías de la informática	41
GRÁFICO 2: Docentes utilicen la tecnología	42
GRÁFICO 3: Motivar los aprendizajes de la asignatura emprendimiento y gestión.	43
GRÁFICO 4: Creativos en el proceso de aprendizaje.	44
GRÁFICO 5: Docentes deben domina5 la tecnología.	45
GRÁFICO 6: La tecnología optimizará la participación de los estudiantes	46
GRÁFICO 7: Trabajos autónomos	47
GRÁFICO 8: Tipo de metodología para trabajar con la tecnología.	48
GRÁFICO 9: Herramientas tecnológica para el desarrollo en clases.	49
GRÁFICO 10: Guía Web Interactiva.	50
GRÁFICO 11: La tecnología motiva los aprendizajes.	51
GRÁFICO 12: Es necesaria la implementación de la guía interactiva.	52
GRÁFICO 13: Conoce las características de una Guía Interactiva.	53
GRÁFICO 14: El uso de la tecnología es importante en clases.	54
GRÁFICO 15: Conoce el funcionamiento de las herramientas tecnológicas.	55
GRÁFICO 16: Es importante contar con recursos tecnológicos	56
GRÁFICO 17: Esta de acuerdo que el docente utilice tecnología en las clases	57
GRÁFICO 18: Capacitar al docente en la tecnología	58
GRÁFICO 19: La guía interactiva motiva los aprendizajes en clases	59
GRÁFICO 20: Utilizar herramientas tecnológicas en emprendimiento y gestión	60

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”. DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DIRIGIDA A DOCENTES Y ESTUDIANTES.

AUTOR: CHRISTIAN ANTONIO ARÉVALO MONCADA, LIC.
CONSULTOR ACADÉMICO: CARLOS BARROS BASTIDAS, MSc.
GUAYAQUIL, MARZO 2016

RESUMEN

El propósito de esta tesis de investigación es considerar el diseño de una guía web interactiva para la asignatura de emprendimiento y gestión para la Unidad Educativa “Zeñon Vélez Viteri” para que los docentes hagan la enseñanza-aprendizaje dinámica e interesante utilizando la tecnología así los estudiantes se incentiven con gran interés en las clases impartidas por el docente. En los antecedentes de estudio de esta investigación no guarda semejanza con otros trabajos planteados. El contenido del marco teórico está centrado al uso de los sistemas tecnológica con la guía web interactiva, los cuales posibilitan el acceso con gran interés el estudiante como a profesores desde cualquier lugar y en cualquier momento, mediante una conexión en la Unidad Educativa. La filosofía planteada incluye una aproximación constructiva basada en el constructivismo social de la educación, enfatizando que los educandos puedan contribuir a la experiencia educativa mediante el uso de las herramientas tecnológicas. Se lo considera como un proyecto factible: entre sus fases abarca una investigación descriptiva y explicativa, además incluye una investigación documental y de campo. Como instrumento de investigación se utilizó la observación, a través de entrevistas, encuestas, aplicadas mediante muestreo aleatorio, especialmente en los segmentos docentes y estudiantes de la población en estudio correspondiente a 26 docentes y 723 estudiantes. De los cuales se tomó como muestra a 6 educandos y 90 estudiantes. El aporte de esta tesis de investigación es lograr el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión a los estudiantes con el objetivo de preparar y enviar a la sociedad educandos capaces de enfrentarse a cualquier circunstancia en la vida diaria. La propuesta planteada, es el diseño de una guía web interactiva, que apoya al docente en su labor educativa para que aprenda de una manera significativa, y a la vez pedagógica, práctica y dinámica, porque es un sistema virtual interactivo.

Palabras claves:

MATERIAL DIDÁCTICO FORTALECIMIENTO ACADÉMICO GUÍA WEB INTERACTIVA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

INFLUENCE OF INTERACTIVE TEACHING MATERIALS IN ACADEMIC
STRENGTHENING THE COURSE OF ENTREPRENEURSHIP AND
MANAGEMENT IN EDUCATIONAL UNIT "ZENÓN VÉLEZ VITERI " .
DESIGN OF A WEB - BASED INTERACTIVE GUIDE THE CONTENT OF
THE COURSE ADDRESSED TO TEACHERS AND STUDENTS

AUTOR: CHRISTIAN ANTONIO ARÉVALO MONCADA, LIC.
CONSULTOR ACADÉMICO: CARLOS BARROS BASTIDAS, MSc.
GUAYAQUIL, MARZO 2016

ABSTRACT

The purpose of this research thesis is to consider the design of an interactive web guide for the subject of entrepreneurship and management for Educational Unit "Zenon Velez Viteri" for teachers to make teaching and learning dynamic and interesting using technology so students They must be encouraged with great interest in the classes taught by the teacher. In the background of this research study no resemblance to other works raised. The content of the theoretical framework is focused on the use of technological systems with interactive web guide, which provide access with great interest the student and teachers from anywhere and at any time, through a connection in the Educational Unit. The stated philosophy includes a constructive approach based on social constructivism of education, emphasizing that learners can contribute to the educational experience through the use of technological tools. It is considered as a feasible project between phases includes a descriptive and explanatory research also includes a documentary and field research. As a research tool used observation, through interviews, surveys, implemented by random sampling, especially teachers and students study population segments corresponding to 26 teachers and 723 students. Of which was sampled to 6 students and 90 students. The contribution of this thesis research is to improve teaching and learning in the subject of entrepreneurship and management students in order to prepare and send the learners society able to face any circumstance in daily life. The proposal put forward, is the design of an interactive web guide, which supports teachers in their educational work to learn in a meaningful way, and to educational, practical and dynamic time, because it is an interactive virtual system..

Keywords:

DIDACTIC MATERIAL

STRENGTHENING ACADEMIC

INTERACTIVE WEB GUIDE

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, están creando mayores oportunidades para enriquecer el ambiente en el que se desarrolla la educación, es decir, nuevos servicios digitales, como los videos y teleconferencias, los CD-ROMS, las bibliotecas digitales, archivos y centros de información accesibles por la Web, libros en línea y ambiente digital de apoyo a los docentes para sus diferentes cátedras, se añaden a los medios y materiales para la enseñanza.

Sin duda estos avances tecnológicos tienen potencial para servir como instrumento educativo y de comunicación diaria, para la calidad de educación y los estudiantes se sentirán más atraídos e interesados trabajando con la tecnología

La tendencia de la sociedad emergente, apunta hacia la consolidación de una sociedad informatizada, en la cual habrá un gran intercambio de datos, valoraciones y funciones de utilidad a los mismos. Ya que el uso educativo del computador ha dado origen a nuevos modelos educativos, particularmente el Paradigma informático que incluye el sistema de la multimedia individual, la educación a distancia o en línea. Por lo que nos encontramos frente a un período caracterizado por la rapidez con la información, ya que permite localizar los datos que se requieren con rapidez y la información es accesible en cualquier lugar que nos encontramos.

Las tecnologías de la información y la comunicación que abarcan un conjunto de servicios que integra un sistema interconectado como computadores, telefonía celular e internet. Ambas tecnologías complementan, ya que dependen de la preferencia y el acceso que tengan los usuarios. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S), son el conjunto de elementos que permite el acceso, producción presentación de información a través imágenes, sonido y datos contenidos

dentro de un sistema de información integrado e interconectado, lo que permitirá trabajar entre docentes y estudiante, con más interés, así las clases no se verá aburrida.

Las innovaciones en el campo de la tecnología han ido avanzando radicalmente porque conlleva una transformación en la forma de conocimiento y de relación que tiene el ser humano. Desarrollar en la población los conocimientos necesarios que le permitan comprender, desde una perspectiva sistémica, el funcionamiento de su entorno. Incentivar el sentido de responsabilidad y de participación en lo concerniente a la asignatura Emprendimiento y Gestión por intermedio de la Guía Web Interactiva. En términos generales se puede decir que los fines de la Educación con esta tesis se orientan hacia la formación de una población capacitada para gestionar su entorno, así como también para desarrollar las capacidades (afectivo-valóricas) individuales y colectivas para establecer una nueva relación ya que actualmente es posible disponer de tecnología de la información que facilitan otros modos de comunicación, esto es debido a las transformaciones tecnológicas ocurridas en el campo de la informática.

En el **primer capítulo**: Se realiza un análisis de estudio a investigar de la actual realidad de cómo se lleva la enseñanza en la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, a través de los avances realizados en el proceso de aprendizaje y el uso de las TIC’S.

En el **segundo capítulo**: Se manifiesta la necesidad de una educación avanzada en cuanto a la utilización de las TIC’s en el proceso de aprendizaje, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, de manera que se facilite el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico y creativo en la asignatura Emprendimiento y Gestión.

En el **tercer capítulo**: Se refiere a la metodología del diseño de la investigación incluyendo las diferentes fuentes de información y recopilación de datos para determinar con un plan de análisis. Se presentó los instrumentos de investigación lo que se aplicó para conocer acerca de operacionalización de las variables, así mismo se refiere al estudio de los resultados, en cuanto a la información obtenida con los cuadros y gráficos, recopilación de todo tipo de datos, factores y a la resolución de las interrogantes de la investigación realizada.

En el **cuarto capítulo**: Se refiere a la propuesta, se exponen las conclusiones y recomendaciones; que se dan como resultado de la investigación realizada, se registra la bibliografía consultada y los anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Contexto de la Investigación

La presente tesis de investigación se da en la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, situado en el Recinto San Nicolás, Cantón Salitre de la Provincia del Guayas, la cual fue creado mediante Decreto Resolución N° MINEDUC-CZ5-2013-0371-R, de fecha Septiembre del 2013 y con Régimen costa jornada matutina y vespertina con especialidad comercio y administración, siendo actualmente el Rector MSc Carlos Chipre Chipre.

Considerando este antecedente, se está empeñado en ofertar y proponer a la comunidad Salitreña y la patria un nuevo esquema curricular con innovaciones educativas válidas para la superación del tradicionalismo pedagógico y la transformación del sistema educativo ofertar para la Institución la carrera la especialización de Comercio y Administración, para la especialidad contamos con laboratorios de computación, en las cuales los estudiantes pueden desarrollar sus conocimientos de una forma práctica y dinámica.

Éste proyecto esta direccionado hacia un estudio y análisis de la falta de implementación tecnológica en el sector educativo del medio, siendo estos los principales lugares de adquisición de conocimientos.

Es evidente conocer las falencias en cuanto a la falta de la utilización de la parte tecnológica, que en este medio todavía no está puesto en práctica. La excelencia académica y las tendencias de hoy en día, se convierte en una necesidad para todos los medios y entidades, los cuales necesitan enfrentar con eficacia. Significa entonces que nosotros como la parte interesada tenemos que utilizar la manera tradicional, el que

significa acercarse directamente a la entidad, lo cual a veces resulta innecesario.

En los últimos años hemos palpado como la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, resultando contradictorio el que una institución esmerada en el desarrollo de los conocimientos no avance al mismo ritmo que la misma, considerando como necesidad prioritaria de la creación de una Web-interactiva en el cual se dará y demostrará una información eficiente y precisa y satisfacer con cada una de las interrogantes y las necesidades con conocimientos prácticos y teóricos.

1.2. Situación del Conflicto o Problémica

El problema encontrado en la Unidad Educativa Zenón Vélez Viteri, nace a raíz de la no utilización de herramientas informáticas para la enseñanza-aprendizaje, la cual es una necesidad muy importante para los estudiantes, es una necesidad encontrada, se las pudo apreciar mediante una entrevista a los estudiantes, ya que por la falta de un sistema informativo, sistematizado y eficaz, existe una insatisfacción de los servicios que como entidad educativa debería ofrecer a los estudiantes.

En pleno siglo XXI los docentes que no utilicen herramientas informáticas para impartir sus cátedras. Por lo que la solución a esta problemática sería la implementación de sistemas informáticos y procesos metodológicos, con el fin de impulsar la Ampliación Tecnológica en el medio social. Como centros educativos en el que se imparten conocimientos, hoy en día es fundamental que cuenten con procesos automatizados, y mucho mejor si estos se presentan vía internet, ya que es la mejor opción de presentarse a la sociedad, debiendo su éxito como tal, gracias a la tecnología

En la actualidad contamos con el uso de la TIC's, utilizando el internet, a través de portales o páginas de carácter web pero como se ha indicado no se las aplica de forma eficaz en el ámbito educativo de la

Unidad Educativa, impidiendo acercarse a los estudiantes con los docentes de forma oportuna para mejorar el proceso de enseñanza.

1.3. Causas de la situación conflictiva

- ✓ Material didáctico interactivo.
- ✓ Se debe a que los contenidos de esta asignatura son llevados siempre en manera impresa.
- ✓ Se debe a la falta de una guía web interactiva que indique cuál es el contenido académico de la asignatura de emprendimiento y gestión.
- ✓ Falta de conocimiento en el nivel informático de los docentes de la UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VELEZ VITERI”.
- ✓ Desvinculación por parte de las autoridades a impulsar el desarrollo de la utilización de herramientas colaborativas.

1.4. Formulación del Problema de Investigación

¿Cómo influye el material didáctico interactivo en el nivel de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”?

1.5. Tema de la Investigación

INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”. DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DIRIGIDA A DOCENTES Y ESTUDIANTES.

1.6. Hipótesis

Una guía didáctica interactiva ayudara positivamente al desempeño profesional de los docentes de la asignatura de emprendimiento y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes motivándolos al gusto por la asignatura.

1.7. Objetivos: General y Específicos

- **Objetivo General:**

Analizar el Impacto de los recursos web interactivos en el fortalecimiento académico mediante una investigación de campo y bibliográfica con el diseño una guía web-interactiva colaborativa de fácil uso, para el personal docente y estudiantes como material didáctico de apoyo en el desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión.

- **Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar el uso de recursos didácticos por parte de los docentes y estudiantes por medio de encuestas.
- Diseñar la herramienta colaborativa que permita mayor integración para el docente y estudiante de la Unidad Educativa “ZENON VELEZ VITERI”.
- Establecer un diseño automatizado adecuado para la realidad del docente y estudiante para facilitar el aprendizaje.

1.8. Justificación e Importancia

La presente tesis de investigación, se justifica en la Ampliación Tecnológica como objeto fundamental para la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, situado en el Recinto San Nicolás, Cantón Salitre de la Provincia del Guayas, específicamente para la asignatura de emprendimiento y gestión, el cual permitirá su desarrollo se dirccione hacia las nuevas tendencias de la tecnología, ya que se establecen las

nuevas necesidades y requerimientos de los recursos de las tecnologías de información y comunicación emergentes y de sus posibilidades de utilización y aplicación en el campo educativo.

El uso es cada vez mayor sobre la información y su adecuado uso de las tecnologías, pues su uso será la clave del éxito y la riqueza en el desarrollo de la asignatura emprendimiento y gestión, ya que se trabajará con materiales didáctico, así los estudiantes estarán motivados y a la vez el fortalecimiento académicos se convertirá a las computadoras en artículos de primera necesidad, para la enseñanza-aprendizaje.

Las Tecnologías de Información y Comunicación están íntimamente relacionadas con la Educación, ya que el docente está en capacidad de Utilizaran los contenidos pedagógicos y la plataforma tecnológica en beneficio de los estudiantes, de su comunidad y de sí mismo, también será un cambio de mentalidad y del rol en el educador, de docente transmisor a facilitador, a mediador de procesos de aprendizaje, con una capacidad, habilidad y aptitudes para transformar la información en conocimiento.

Gracias a las tecnologías la sociedad actual se transformará en un nuevo modelo de educación, una nueva forma de aprender y de enseñar, gracias a las herramientas tecnológicas podemos tener una participación directa, interactividad e igualdad en la Unidad Educativa “Zenón Velez Viteri”, los docentes deben tener actualización continua, hacer uso de las TIC’s en el proceso de enseñanza, para ir con los avances tecnológicos, científicos. No podemos dejar de avanzar con los pasos gigantescos que está dando la tecnología.

Esta tesis es importante porque con el interés por realizar esta investigación surge el afán de proporcionarle a los docentes de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri” las nuevas opciones y posibilidades que proporcionan el uso de las Nuevas Tecnologías al impartir su cátedra y así al igual que el estudiante obtenga los mayores beneficios posibles, en

donde se pretende despertar en los docentes el interés por el uso de las TIC'S, y así mejorar la calidad de enseñanza, ya que el uso de las tecnologías trae consigo beneficios educativos para la adquisición de conocimientos para los estudiantes de la Unidad Educativa.

CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

Conforme a investigación realizada en varias ciudades se han realizado investigación con tesis relacionada al Diseño de una Guía Didáctica Interactiva:

En el cantón de San Pedro de Huaca, provincia del Carchi, se elaboró una tesis sobre: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA, PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD GENERAL BÁSICA, PARA LOS DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACION BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL “HUACA” DE LA CIUDAD SAN PEDRO DE HUACA AÑO LECTIVO 2006-2007”. Tiene como objetivo la elaboración de una guía didáctica interactiva para el aprendizaje significativo de la Contabilidad, utilizando técnicas activas para un mejor proceso en la enseñanza-aprendizaje; la misma que servirá como material didáctico para maestros y estudiantes.

En la ciudad de Guayaquil, (José Eleazar Alvarado Barcia), abril 2013, se elaboró una tesis “RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE EMPLEAN LOS DOCENTES PARA OPTIMIZAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA FACULTAD DE INGENIERÍA QUÍMICA: PROPUESTA: DE UNA GUÍA INTERACTIVA. Recursos Tecnológicos que emplean los docentes para optimizar el proceso de aprendizaje en la Facultad de Ingeniería Química de la Universidad de Guayaquil.

En el Cantón Ambato, (Doris Mariel Caiza Chinlle), año 2011, elaboró una tesis de grado “ELABORACIÓN DE MATERIAL MAGNÉTICO

INTERACTIVO DE EDUCACIÓN AMBIENTAL Y SU GUÍA DIDÁCTICA PARA PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CHIBULEO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, en donde busca concienciar a la población estudiantil en el cuidado del ambiente, frente a esta situación y buscando incorporar materiales didácticos que sirvan de apoyo en el procesos enseñanza-aprendizaje.

En la Ciudad de Cuenca, (Daniel Leonardo Molina Andrade), año 2006, elaboró una tesis de Pregrado, “GUIA DIDÁCTICA INTERACTIVA DEL MOVIMIENTO ARMÓNICO SIMPLE (MAS)”, Este trabajo está enfocado en la importancia que tienen los materiales interactivos audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje para el logro de aprendizajes significativos.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Importancia y enfoque de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión

Los cambios de hoy en día que estamos presenciando en el siglo XXI configuran un nuevo escenario donde emergen inéditas exigencias para el desarrollo laboral y profesional de los estudiantes. Con este nuevo contexto, los estudiantes requieren entrenarse en nuevas competencias que los doten de mayor capacidad para responder a los requerimientos de resolver en forma creativa los desafíos propios de su desarrollo; así mismo como su inserción al mundo laboral, su integración social a su comunidad y a la vida cívica como ciudadano responsable, demostrando ser creativo y efectivo a los desafíos. Desde esta propuesta, ser emprendedor es saberse dueño de su propio destino y para conseguir sus propósitos, empeñarse en alcanzar lo que se propone y contagiar a los demás ese entusiasmo.

La inclusión de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la malla curricular es una propuesta en la que se busca fomentar la cultura del

emprendimiento para favorecer la conexión entre educación y visión para contribuir al perfeccionamiento de los sistemas de cualificación y formación profesional. Con el diseño de una guía web-interactiva en base a los contenidos de la asignatura, el uso de las herramientas tecnológicas en el aula será de mayor apoyo y vigor a los conocimientos en donde docentes y estudiantes. La importancia el emprendimiento en el mundo, en la generación de nuevos empleos, justifica el creciente interés de las instituciones públicas, académicos, empresario y la población en general, hacía las iniciativas emprendedoras.

La mayoría de las veces emprende en un área de su especialidad, por lo que posee un conocimiento previo y le gusta trabajar en ello, la confianza en sí mismo es quizás uno de los rasgos que más resalta y esto puede explicar su capacidad para asumir riesgos. El emprendedor puede imaginar con gran precisión el resultado final y aunque puede trabajar bajo un plan, no se detiene demasiado en pensar en el proceso

(Smith, 2012) Dice:

“No existe una manera fácil. No importa cuán talentoso seas, tu talento te va a faltar si no lo desarrollas. Si no estudias, si no trabajas duro, si no te dedicas a ser mejor cada día”.

Entre los que sustentan la importancia de esta asignatura, destaca el desarrollo de un conjunto de contenidos y la gestión de emprendimientos desde la dinámica de la productividad, la economía social y la interculturalidad, lo que construye en su esencia al buen vivir. La importancia de este trabajo se soporta en la necesidad de que los jóvenes desarrollen un espíritu emprendedor que los conduzcan a la creación de empresas de diverso tipo, incentivando su liderazgo, la búsqueda de oportunidades y la creatividad. De igual manera, es fundamental que los estudiantes entiendan el impacto que tiene esta

asignatura tanto pedagógica, dinámica por intermedio de los materiales didácticos interactivos.

Por lo que se hace necesario el diseño de una guía web-interactiva en base a los contenidos de la asignatura dirigida a docentes y estudiantes para que se sientan más cómodos y familiarizado con la aplicación de la tecnología en su cátedra, que esto beneficiaría no sólo al estudiante, sino a toda la sociedad, porque el estudiante se sentirá mejor acorde con los avances científicos y técnicos, en donde esto le ayudará en su perfil de sus estudios de Bachillerato General Unificado. Para tener excelentes resultados en este proyecto se necesita tener como base y modelo las corrientes filosóficas educativas como: **Pragmatismo y Constructivismo**.

Es importante porque parte de la concepción del ser humano no se presenta como un ser teórico, sino como un ser práctico, que debe ir con los avances de la ciencia y tecnología. En el plano educativo el pragmatista busca trabajar directamente en la realidad. Ya no se trata de enseñarles para la vida, sino de actuar sobre ella. No se piensa por ninguna manera la separación entre la realidad y educación, por el contrario se piensa en un binomio entre la educación y el trabajo, la educación y los avances de la tecnología.

2.2.1.2. Base del Constructivismo

La meta educativa es que cada individuo acceda progresiva y secuencialmente a la etapa superior del desarrollo intelectual. El conocimiento adquirido por los estudiantes debe fortalecer a la superación personal y llenar las expectativas en el campo empresarial, la etapa del adolescente ayuda a abstraer conocimientos concretos que le permitan emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.

(HERRA, 2009). “Dewey aflora con meridiana claridad que la escuela es una real institución social donde se deben concentrar todos los medios disponibles que contribuyan y posibiliten que el individuo exprese, con el mayor alcance, las potencialidades biológicas y cognitivas que posee”. (Pág. 6)

El Filósofo Dewey mira el futuro en el cual el pasado es la luz, que impulsa al futuro considerando la experiencia en todas las manifestaciones y rasgos que afectan a la vida humana, por la cual la acción y razón tiene función constructiva.

2.2.2. Paradigma Histórico Social de los modelos Aprendizajes Interactivos.

El docente debe implementar las estrategias didácticas para que logren de manera muy efectiva la interacción constante entre estudiantes, retomar los conocimientos previos, y la relación docentes-estudiantes y estudiantes – familia. Es decir el conocimiento se construye en determinado ambiente social, no es lo mismo ser docente en Instituciones ubicadas en zonas urbanas de nivel socioeconómico alto que en zonas rurales o zonas urbanas marginales, las metas y propósitos son diferentes por sus condiciones de vida desde la niñez, hasta llegar a la juventud.

Vigotsky L.(1930) afirma:

Que el maestro debe pensar y actuar sobre la base de la teoría, de que la mente es un conjunto de capacidades – tiene: capacidad de observación, también de atención, de memoria y de razonamiento, cada mejoramiento de cualquiera de las capacidades significa el mejoramiento de todas las capacidades en general. Además se afirma que el aprendizaje del ser humano comienza mucho antes de la época escolar y que el aprendizaje del ser humano debe ser congruente con el nivel de desarrollo. Bajo estos supuestos, los docentes debemos de tener claro estas sugerencias ya que nos permiten crear otras condiciones escolares es decir, si nosotros como docentes evitamos caer en la memorización y buscamos alternativas para que los alumnos comprendan y compartan las experiencias en

relación a una asignatura o contenido, es decir, que ellos compartan los diferentes puntos de vista acerca de un contenido, permitimos que el aprendizaje se socialice y se potencialice, esa actividad autoestructurante del sujeto mediada por la influencia de los demás, se le denomina estrategia metodológica del aprendizaje cooperativo. (Pág.28)

Es importante el aprendizaje cooperativo, es decir involucra a todos los integrantes del aprendizaje, los involucra para que el sistema no se haga tedioso, sino más bien sea dinámico, muy integral, creativo y no se dé una educación memorística, por el contrario sea muy didáctica e interactiva que propicie a un aprendizaje a la integración constante entre docentes-estudiantes y estudiantes-familia, comunidad y sociedad en general.

2.2.3. Conceptos básicos de emprendimiento

Un emprendedor es una persona que enfrenta, con resolución, acciones difíciles y que está dispuesto a asumir riesgos económicos o de otra índole, especialmente en el campo de la economía, finanzas o negocios. Generalmente, el término emprendedor se utiliza para designar a una persona que crea una empresa o quien empieza un negocio por su propia iniciativa.

2.2.3.1. Clases de Emprendedores

Existen dos clases de emprendedores.

a). Emprendedores que aprovechan oportunidades.-

En esta categoría existen de dos tipos:

- Quiénes eligen el emprendimiento como profesión. Son emprendedores independientes que hicieron de su profesión su fuente de sustento.
- Quiénes eligen el emprendimiento como una ocupación transitoria. Son los que inician una actividad aprovechando una oportunidad pasajera sin abandonar sus empleos principales.

b). Emprendedores por necesidad.-

Son emprendedores que realizan el emprendimiento como la única manera de subsistir, es decir inicialmente no eligen ser emprendedores, sino que lo hacen como única alternativa.

2.2.3.2. Clases de Emprendimientos

- a). Emprendimiento social. El objetivo de este emprendimiento es satisfacer alguna de las necesidades de la sociedad.
- b). Emprendimiento empresarial. El objetivo es desarrollar un proyecto de negocios o una idea en particular que genere ingresos y establezca una microempresa.
- c). Emprendimiento económico. Este es temporal y se basa en una oportunidad de negocio en él se busca el mayor beneficio económico posible.

2.2.3.3. Funciones y destrezas de un Emprendedor.

Tienen cuatro funciones.

- 1). Planear: Involucra la definición de las metas del emprendimiento a largo y mediano plazo.
- 2). Organizar: Involucra definir las actividades de las personas dentro de una estructura para que cumplan las metas institucionales.
- 3). Dirigir: Involucra convencer a las personas para que trabajen junto al emprendedor
- 4). Controlar: Involucra supervisar o monitorear las acciones de las personas que realizan el trabajo y tomar correcciones en el desempeño de las personas.

2.2.3.4. Perfil del Emprendedor

Existen cualidades comunes en los emprendedores exitosos que las podemos resumir de las siguientes maneras:

1. Perseverancia. Firmeza y constancia en la ejecución de propósitos y resoluciones o en la realización de algo.
2. Capacidad para trabajar. Una de las cualidades más comunes entre los emprendedores es su capacidad para trabajar más de las 8 horas diarias, que normalmente lo hace un trabajador convencional.
3. Responsabilidad para tomar decisiones. Un emprendedor deberá tomar decisiones y correr riesgos, los cuales deberá calcular cuidadosamente y decidir.
4. Convicción en el negocio. Debe tener completa fe en su idea de negocio es la única manera con que podrá convencer a todos los incrédulos que encontrará en su camino.
5. Disposición a realizar todo. Apertura de sus negocios, estar dispuesto a realizar cualquier cosa con tal que el negocio salga adelante.

6. Buen nivel de comunicación. Una de las características fundamentales de todo emprendedor es su habilidad para comunicarse.
7. Aprender a aprender. En esta era de la información, los emprendedores deben estar continuamente aprendiendo nuevas herramientas para mejorar su negocio
8. Creatividad e innovación. Es que están buscando algo nuevo, diferente u otra forma de hacer las cosas.
9. Planificación y organización. Son necesarias para lograr el éxito en los emprendimientos realizados, pues ayudan a prever situaciones riesgos, flujo de dinero etc.

Según KENDALL & KENDALL (2005)

Son muchas y distintas las fuentes que dan inicio a los proyectos de sistemas por razones diversas. Algunos de los proyectos sugeridos sobrevivirán varias etapas de la evaluación hasta llegar a usted (o a usted y a su equipo); otros no conseguirán llegar tan lejos; los ejecutivos de negocios sugieren proyectos de sistemas por dos razones principales:

- 1) **Porque tienen problemas que requieren una solución de sistemas y**
- 2) **Porque identifican oportunidades de mejorar mediante actualización, modificación o instalación de nuevos sistemas cuando ocurren problemas. Ambas situaciones se pueden dar conforme las organizaciones se adaptan al cambio evolutivo y natural. (Pág 50.).**

Existen varias técnicas para el análisis de sistemas entre las cuales una de la más importante es los diagramas de flujo de datos.

2.2.3.5. Diferencias entre un Jefe y un Líder

Jefe	Líder
En un grupo inspira temor.	En un grupo genera confianza
Dice "YO".	Dice "NOSOTROS".
Sabe por qué debe hacerse una tarea.	Muestra cómo se debe forjar una carrera.
Se basa en la autoridad.	Se basa en la cooperación.
Dirige.	Guía.
Echa la culpa.	Soluciona los problemas y arregla

	los errores.
Ordena al problemático 10% del personal.	Trabaja como a codo con el 90% del personal que coopera.
Hace que crezca el resentimiento.	Promueve que crezca el entusiasmo.
Hace que el trabajo sea monótono.	Hace que el trabajo sea interesante.
Ve los problemas y los desastres que puedan destruir a la empresa.	Ve los problemas como oportunidades para que el equipo de trabajo los supere y los convierta en ocasiones para crecer.

2.2.3.6. Fortalecimiento Académico

El Fortalecimiento Académico, tiene como finalidad otorgar a los estudiantes, docentes y personal en general de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri” las condiciones para favorecer su formación integral, a través del establecimiento de una oferta de estrategias de formación en apoyo a los programas educativos existentes, en cuyas temáticas se incluyan elementos de formación académica, valoral, cultural artística, deportiva y de salud que contribuyan a favorecer la adquisición de los aprendizajes y el desarrollo de competencias profesionales, centrándose en los siguientes propósitos:

- Fortalecer el perfil de los miembros de la comunidad, dándole un valor agregado a su formación académica.
- Coadyuvar en la formación integral a través de la implementación del programa de educación continua en sus diversas dimensiones de formación.
- Optimizar el potencial humano con el que cuentan estudiantes y personal que les permita desarrollar otras áreas de su formación.

- Fortalecer una cultura institucional en la formación integral de los miembros de la comunidad.

Para fortalecer el desarrollo de habilidades básicas, así como hábitos y técnicas de estudio, adecuadas y pertinentes al nivel de su formación, que les permita una inserción adecuada en base a los requerimientos académicos. Brindar herramientas que le permitan insertarse de una forma adecuada y les brindarán un valor agregado a su formación academia, en donde las Tecnologías de la Información y Comunicación. Salud y desarrollo personal Brindar información técnicas para un desarrollo físico y psicológico saludable, con la intención de mejorar su calidad de vida y la interacción con su entorno. Artes Sensibilizar a través de las artes como una forma de apreciar lo que les rodea y reconocer las diferentes formas de representación de la realidad en los contextos en los que se desarrollan.

Con base en los resultados obtenidos y el seguimiento constante que se realizará, se deberá ajustarse a las necesidades que presente la Unidad Educativa en cada periodo. Habilidades básicas. Ortografía básica. Comprensión lectora. Conversación en inglés básica. Tecnologías de la información y comunicación. Uso de pizarrón electrónico. Computación: paquetería básica Microsoft Word, Excel, Power point. Acondicionamiento físico. Formación de valores. Artes Literatura. Teatro. Música.

Para la evaluación se considerarán varios mecanismos: Evaluación a través de un instrumento en donde se valore el desempeño de los instructores, la pertinencia de los contenidos y estrategias utilizadas, así como la logística de cada evento. Reuniones y foros con estudiantes respecto de las necesidades que deberán atenderse en relación a este propósito.

Reuniones de trabajo con los docentes para identificar las necesidades a partir de las intenciones de cada etapa de formación que

conforme el plan de estudio. Se pretende que esta propuesta permita la colaboración de todos por un mismo fin, de igual forma los estudiantes, docentes y demás participantes se verán beneficiados.

Según (BARRAS, 1994) El estudio es el proceso realizado por un estudiante mediante el cual tratamos de incorporar nuevos conocimientos a nuestro intelecto. Es el proceso que realiza el estudiante para aprender cosas nuevas

El estudio es un proceso consciente y deliberado, por lo tanto se requiere tiempo y esfuerzo, es una actividad individual. Nadie presta las alas del entendimiento a otros.

2.2.3.7. Relevancia y aporte de la investigación

La teoría educativa sin práctica es estéril, alejada del vital interactuar con la realidad que nutre, cuestiona y enriquece su reflexión, las pedagogías se alimentan y crecen interactuando con problemas reales. Ciega resulta la práctica educativa alejada de la teoría, pues desconoce las razones de su quehacer y sin mecanismos sociales auto correctivos transcurre sin norte.

Es relevante destacar que no se ha encontrado la asignatura de emprendimiento y gestión un criterio unificado ni directrices específicas que se utilicen en la comunidad educativa, por lo general los esfuerzos son aislados, inconexos y centran más su atención en aspectos multimediales que en la calidad del proceso de enseñanza.

Con la finalidad de promover el desarrollo de las habilidades digitales docentes en la creación, el acceso y ejecución de los recursos y entornos educativos virtuales se muestran las siguientes dimensiones:

- Tecnología.
- Calidad de la comunicación.

- Contenidos.
- Diseño.
- Aspecto didáctico pedagógico.

2.2.3.8. La asignatura de Emprendimiento y Gestión

La asignatura de Emprendimiento y Gestión, se busca que los estudiantes descubran sus fortalezas, habilidades de comunicación y desarrollen motivación para emprender. Además, se los introduce en el área administrativo-organizacional, para brindar herramientas, con el fin de desarrollar una gestión efectiva, priorizando el trabajo cooperativo en la resolución de problemas y toma de decisiones.

- **Asumir** nuevos desafíos con base en objetivos y estrategias claras para lograrlos.
- **Identificar** las oportunidades, los recursos y las herramientas potenciales para convertirse en emprendedores.
- **Desarrollar** la habilidad para planificar y organizar un plan de trabajo.
- **Comunicar** de manera efectiva y empática.
- **Desarrollar** habilidades administrativas.
- **Trabajar** de manera colaborativa.
- **Reconocer** y **utilizar** herramientas para la solución de problemas y la toma de decisiones.
- **Identificar** las necesidades del entorno y adaptarse a sus cambios.

2.2.3.9. Aprendizaje

(KIMBLE, 1961), Plantea que el aprendizaje es todo cambio más o menos permanente de un organismo, que ocurre como consecuencia de la práctica.

El autor Kimble, señala que el Aprendizaje es todo cambio relativamente permanente en la potencialidad de la conducta resultante de una práctica reforzada.

El aprendizaje es una actividad en la que no sólo tienen importancia los contenidos que se aprenden, sino también el modelo en el que éstos son aprendidos. Es un proceso muy personal que dura toda la vida y que se establece en función de los intereses que cada uno tenga y de sus necesidades. Las personas aprenden mirando, escuchando, experimentando y construyendo a partir de su pasado. Al mismo tiempo, el aprendizaje debe ser una experiencia estimulante. Cada persona tiene un estilo de aprendizaje que, se caracteriza por formas específicas y relativamente estables de procesar la información. Aprender es comprender las nuevas situaciones con las que se entra en contacto y adquirir habilidades.

Por lo que es parte esencial para enriquecer la práctica pedagógica ofrecer herramientas teóricas y prácticas de hábito de estudio de forma tal que el alumno se sienta motivado y reciba estrategias adecuadas para "aprender a aprender". Los enfoques de aprendizaje emergen de la concepción que el alumno tiene de las tareas académicas, de las exigencias del contexto de aprendizaje y de sus características personales.

2.2.3.10. Modelo Pedagógico de la Institución Educativa

La misión de la Pedagogía se concentra en la actividad del educador y del educando con sentido científico, en organizar y dirigir en forma dinámica el conjunto completo de actividades sistemáticas para una educación integral. El motor impulsor de la acción del individuo, es la motivación y su interés por adentrarse en el camino del saber teórico que tiene como propósito enfrentar de manera resolutiva y exitosa, en su vida

personal y profesional. Para lo cual precisamente, el ser humano se educa y se capacita dentro del proceso de enseñanza.

FECODE. Revista Educación y Cultura No. 59 (2002)“Una práctica educativa sin teoría es ciega; una teoría pedagógica sin práctica es estéril”.
(Pág. 2).

Estas teorías aportan al quehacer diario del docente, prácticas cualificadas exitosas, cristalizadas, reflexionadas y sometidas al férreo escrutinio público de la comunidad educativa y académica, fundamentadas en el aula y convirtiéndolas en científicas.

2.2.3.6. Material Didáctico Interactivo

El uso de las Tic's en el aula debe apoyarse en la ciencia para ayudar a construir un marco teórico que dé apoyo y vigor a los conocimientos, lograr a realizar una planificación para las clases y diseñar una metodología para lograr los objetivos de la educación. Además, debe ayudar a reflexionar, elegir alternativas y hacer propuestas responsables mediante la investigación, pues hay que conocer las variables que modelan el contexto nacional, regional y local. Constructivismo, conductismo u otro paradigma, serán útiles tras una metódica investigación de sus propuestas y pertinencia a la realidad nacional.

Algunos de los beneficios de fundamentar el trabajo educativo son dotar al quehacer docente de los atributos metodológicos, de estructuración y sistematización que caracterizan a otras ciencias. De este modo, el trabajo educativo se apoya en la realidad y relaciona los estudios con las normas didácticas. Así, se favorece la incorporación de lo aprendido en la estructura mental del estudiante, a la vez que se identifican sus características cognoscitivas y de personalidad.

El hecho de que el docente cuente con conocimiento científico orientado hacia la práctica andragógica lo hace más eficiente y más eficaz al cumplir con los objetivos de modo más asertivo y seguro, muchas veces con menos recursos. Justificar científicamente el aprendizaje da la ventaja de entender los cambios de la sociedad del conocimiento, y la preparación de individuos reflexivos, críticos y autocríticos que se comprendan a sí mismo, a su entorno y a otros. El trabajo educativo se convierte asimismo en una oportunidad de hacer ciencia.

En este objetivo de convertir la teoría en práctica es prioritario desarrollar estrategias de enseñanza encaminadas a lograr en los estudiantes la construcción de sus propias estrategias de aprendizaje, con la finalidad de que ellos continúen haciéndolo a lo largo de su vida. Es posible aprovechar los múltiples recursos disponibles para personalizar la acción docente trabajando en colaboración con otros docentes, manteniendo una actitud investigadora en las aulas, compartiendo recursos, observando y reflexionando sobre la propia acción didáctica.

Finalmente todo esto requiere de un docente y una institución educativa críticos que entiendan a fondo las consecuencias de adoptar o construir una teoría pedagógica, un paradigma, porque tal sustento deberá reflejarse en todos los aspectos desde los programas académicos, la didáctica, la infraestructura, las interacciones, la administración escolar, etc. Es decir, pasar del discurso a la realidad.

Fundamentar científicamente el aprendizaje en la acción docente puede resolver muchos de los obstáculos que surgen en el proceso educativo, mejorando las estrategias de enseñanza, la planeación, clarificando e identificando objetivos durante la selección de recursos adecuados o material didáctico, y así, evitar improvisaciones.

¿Qué es un Portal Web Interactivo?

Un sitio web es un lugar que muestra imágenes y textos para que el visitante los pueda ver, lo que, a priori, le convierte en un elemento pasivo. Pero si nos quedamos ahí estamos desaprovechando todas las posibilidades que ofrece Internet.

Portales Educativos: Es un punto de entrada a Internet donde se organizan contenidos, ayuda al usuario y concentra servicios y productos. De forma que le permitan a éste hacer cuanto necesite en Internet diariamente, o al menos que pueda encontrar allí todo cuanto utiliza, sin necesidad de salir de dicho sitio. Un portal es, en todos los casos, un sitio web (website), una página web.

Ventajas de un Portal: Los portales educativos son espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, estudiantes y familias), tales como información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, etc.

Existen diversas formas de definir qué se entiende por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En todo caso el nombre dado a este tipo de tecnología está seriamente marcado por aquellos que la han desarrollado, los tecnólogos. Es por ello que nos parece como la definición más acertada aquella que expresa que las tecnologías de la información y la comunicación son: el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

(COLL, 2009), expresa:

El primer y principal argumento sobre el impacto esperado de la incorporación de las tics a la educación tiene que ver con su papel en la sociedad de la información. Nos estamos refiriendo al argumento según el cual en el nuevo escenario social, económico, político y cultural facilitado en buena medida por las TIC y otros desarrollos tecnológicos que han venido produciéndose desde la segunda mitad del siglo XX el conocimiento se ha convertido en la mercancía más valiosa de todas, y la educación y la formación en las vías para producirla y adquirirla. (Pág. 78).

El interés por la educación se ha acompañado al desarrollo de las tics, basada en el conocimiento comporta la puesta en relieve del aprendizaje argumento que se apoya en la naturaleza simbólica de las tecnologías de la información y la comunicación en general, y de las tecnologías digitales en particular, y en las posibilidades inéditas que ofrecen para buscar información y acceder a ella, representarla, procesarla, transmitirla y compartirla, las TIC se presentan como instrumentos poderosos para promover el aprendizaje.

2.2.3.7. Las Tic´s y los Roles Docentes

(COPE, 2009), refiere que en el reporte 2020 Visions, la Federación para el Aprendizaje (2003) plantea que, los roles del maestro de conferencista, tutor, consejero, evaluador, diseñador curricular, se transformarán y se harán cada vez más especializados en tic y educación.

El cambio de función en la Unidad Educativa propiciado por las potencialidades de las TIC's ofrece implicaciones sociológicas, metodológicas, etc. Pero sobre todo, lleva consigo cambios en los estudiantes de la enseñanza y entre éstos, el cambio del rol docente es uno de los más importantes.

La Unidad Educativa y el docente dejan de ser fuentes de todo conocimiento, y el docente pasa a actuar de guía de estudiantes para facilitarles el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas, pasa a actuar como gestor de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador.

2.2.4. Fundamentación Filosófica

La Fundamentación Filosófica en el presente trabajo investigativo está basado en el materialismo dialéctico ya que este se sustenta en el cambio, y la transformación. El método dialéctico se basa en que la materia y el movimiento forman una unidad, que no existe nada material que no se halle en constante movimiento, o en frecuente cambio. De la misma forma el pensamiento del ser humano se encuentra en continuo cambio. VÁSCONEZ, sustenta:

El método dialéctico es de gran valor para el tratamiento de las ciencias sociales si queremos hacer del estudiante un ser pensante, libre de falsedades históricas, capaz de analizar los hechos sociales en su verdadera dimensión y sujeto activo en la práctica social. (Pág. 118)

El materialismo dialéctico no descarta la importancia del sujeto y el objeto en el proceso del conocimiento, que existe una correspondencia entre ambos. El ser humano puede llegar a conocer la realidad objetiva.

El “aprender haciendo” y la experimentación cobran relevancia en este enfoque. Según el pedagogo Gagne citado por los autores.

(ARAUJO & Clifton, 2004), mencionan que:

“El aprendizaje es un proceso que permite a los organismos vivos modificar sus comportamientos de manera suficientemente rápida y permanente para que dicha modificación no tenga que repetirse en cada nueva situación. La comprobación de que el aprendizaje ha tenido lugar consiste en la verificación de un cambio comportamental relativamente persistente. De esta observación se infiere que el organismo procedió a un

cambio interno y por lo tanto, que aprendió” (Pág.47)

La educación modela en los individuos la disciplina del aprendizaje, que interviene en el comportamiento de los niños, jóvenes y adultos, en donde crea intereses.

2.2.5. Fundamentación Pedagógica

Dentro de un contexto pedagógico corresponde a los docentes y a experiencias, la aplicación y la reflexión evaluativa que aporte los datos para el mejoramiento de la acción.

Freire P. (1996) sostiene:

El avance tecnológico no debe constituir una imposición, para evitar el peligro y la problemática de una sociedad. Que ciegamente consuma productos tecnológicos y culturales, las nuevas tecnologías se perciben como un medio creado para un uso, ante todo humano. Entendido como un medio para el desarrollo personal y social del alumno, del docente y de la comunidad educativa en general, se constituye en una forma de recuperar el valor de la persona y el grupo cultural en una sociedad amenazada por sus instrumentos. Desde esta perspectiva es esencial una filosofía educativa que conduzca a la revalorización de lo personal y lo social. Las nuevas tecnologías no son únicamente un implemento de educación, de trabajo y desenvolvimiento individual. El ser humano es un ser social, vive en una comunidad donde persona y sociedad cohabitan y se complementan. Frente a la fuerza de los nuevos medios en el aula, el desarrollo personal debe buscarse tanto en la labor individual como en el trabajo grupal, en una práctica liberadora, y reflexiva que asegure niveles necesarios de autonomía. (Pág. 57).

El uso de las TIC's en el aula, debe proveer un ambiente que asegure la formación de una persona con pensamientos libres, creadores y capaz de actuar sobre la realidad y transformarla cuando ello sea necesario.

2.2.6. Fundamentación Sociológica

El hombre es un ente social, es decir que no puede vivir aislado de los demás, él vive y se desarrolla dentro de una sociedad, es por eso que todo cambio que se produzca en la sociedad el primer afectado es el hombre; Los cambios que se realizan en los procesos de enseñanza-aprendizaje van a repercutir directamente en los estudiantes, y estos cambios deben ser beneficiosos para el buen desenvolvimiento progresivo dentro de la sociedad.

(CHAVEZ, 2008)

La corriente social se eleva a un nivel superior y considera al hombre como un individuo que procede de la evolución social y cultural. En ambos casos, el extremo opuesto no se niega, pero no resulta lo esencial. En esta visión de la educación, el hombre ya no tiene por madre sólo a la naturaleza, sino a la sociedad y la cultura. Nace de ellas y debe ser educado para vivir en y para la sociedad, el fin de la educación, el verdadero fin de la acción educativa es el perfeccionamiento de la sociedad y la cultura. La educación social vuelve a descubrir el valor de la disciplina como carácter moral y, de la vocación como servicio social. (Pág. 301)

El sistema educativo, los aprendizajes, también se definen por esta complejidad pluridimensional que exige nuevas adaptaciones. Los pedagogos y andragogos hablan de una educación integral que es la educación total del ser que es una integridad de la personalidad, es decir holística. En sentido formativo quiere decir: integral, integrado, íntegro. Integral porque procura el desarrollo completo del individuo. Integrado porque dicho desarrollo funciona como un sistema. Íntegro porque persigue un fin positivo, constructivo y ético.

2.2.7. Fundamentación Psicológica

En el campo de la educación, los avances logrados por la psicología han jugado un papel de importancia creciente a través del aporte de las diferentes escuelas y corrientes de esta ciencia, logrando aproximaciones cada vez más cercanas a la explicación del proceso de aprendizaje. En donde la teoría del aprendizaje que sustenta la esta investigación es la cognoscitiva, puesto que considera al aprendizaje como un proceso dinámico y permanente de adaptación de nuevos conocimientos a las estructuras mentales previas, al menos en el rango de edades que abarca a los estudiantes de las tres etapas de la educación básica.

Por lo tanto, es un punto de vital importancia para las teorías cognoscitivas, por lo que Smith (1990) afirma: **“los psicólogos cognoscitivos consideran a los aprendices humanos como buscadores discriminativos de información por creativos de información, más que como criaturas de hábitos”** (Pág. 122).

2.2.8. Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador Sección quinta Educación

Art. 29. La educación potenciará las capacidades y talentos humanos orientados a la convivencia democrática, la emancipación, el respeto a las diversidades y a la naturaleza, la cultura de paz, el conocimiento, el sentido crítico, el arte, y la cultura física. Preparará a las personas para una vida cultural plena, la estimulación de la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

SECCIÓN NOVENA DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Art. 80.- El estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos

naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

TÍTULO VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Art. 347 literal 8.- Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

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

Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.

Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.

Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

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

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

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.

Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.

Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.

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

2.3. Variables de la Investigación

Variable Independiente

Material Didáctico Interactivo

Variable Dependiente

Fortalecimiento Académico

2.4. Identificación y Operacionalización de las Variables

CUADRO N°1

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Variable Independiente</p> <p>MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO</p> <p>Adecuada utilización del material tecnológico, como alternativa pedagógica en la Unidad Educativa</p>	<p>Percepción de los docentes sobre las Tics</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de conocimiento. • Opinión sobre las Tics. • Aplicación. • Expectativa.
	<p>Aplicación del material interactivo en las actividades didácticas y de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de las Tics en clase. • Manejo del Internet. • Nivel de participación y uso de la guía interactiva.
	<p>Integración Tecnológica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales audiovisuales • Videos • Animaciones
<p>Variable Dependiente</p> <p>FORTALECIMIENTO ACADÉMICO</p> <p>Aprender nuevas experiencias formativas de aprendizaje con niveles de calidad</p>	<p>Metodología de la enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza programada. • Actividades de aprendizaje • Satisfacción del estudiante.
	<p>Estrategias en la enseñanza-aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia en el uso. • Opinión de los estudiantes. • Receptividad. • Motivación. • Solución de problemas

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

CAPITULO III

3. METODOLOGIA

3.1. Diseño de la Investigación

La metodología que se empleará para llevar a cabo la elaboración de esta investigación es la siguiente: entrevistas, encuestas así como también analizar textos y análisis comparativos, lo cual permitirá obtener de una manera comprimida la información recabada y así derivar de ellos comentarios.

(NAVARRO, 1996), plantean que: "La investigación documental se entiende como una serie de procesos en la búsqueda tratamiento de información bibliográfica y documentales generales a palos estudios hechos sobre un particular...". (Pág. 43)

En la investigación documental se reflexiona sobre los hechos fenómenos para delimitar el tema a estudiar, proporciona una visión de la realidad por investigar y permite establecer categorías concepto para determinar el carácter teórico de la investigación.

(TAYLOR, 1987) Afirma:

Por otra parte, la investigación será de carácter etnográfica, al respecto, que en la descripción etnográfica el investigador trata de suministrar una imagen fiel a la vida, de lo que las personas dicen y del modo en que se comportan, es decir, se deja que las palabras de las personas hablen por sí solas. (Pág. 153)

En este caso, el propósito del estudio está orientado a diseñar estrategias y recursos metodológicos, en donde esta investigación se concretará con la influencia del material didáctico interactivo en fortalecimiento académico de la asignatura de emprendimiento y gestión en la Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri" como un instrumento de planificación pedagógica basado en la transversalidad que implica la

investigación, que genera la globalización del aprendizaje, y por ende la integración de los contenidos con el contexto socio natural de los educandos.

Igualmente, la presente investigación, de acuerdo con sus características y objetivos, es una investigación documental, el cual según las normas para la elaboración, presentación y evaluación de los trabajos especiales de Grado, La investigación documental se ocupa del estudio de problemas planteados a nivel teórico, la información requerida para abordarlos se encuentra básicamente en materiales impresos, audiovisuales .

3.1.1. Recursos Empleados

3.1.1.2. Recursos Humanos

Comprenden a las Autoridades, Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri, así se pudo aplicar el diseño de una guía web-interactiva.

3.2. Tipos de Investigación

3.2.1. Investigación Descriptiva

A través de la observación y aplicación de instrumentos el propósito de elaborar el diagnóstico real de necesidades y dar respuestas a las preguntas directrices y analizar científica y técnicamente el fenómeno planteado en el problema mencionado en la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.

3.2.2. Investigación Explicativa

Esta expone las características de la población, determinando su grado de complejidad y características relevantes de cada una de ellas.

3.2.3. Investigación Bibliográfica

Bibliográfica porque se ha realizado la recopilación de datos en diferentes textos con los cuales se hizo un análisis de estudio.

3.2.4. Investigación de Campo

Con la realización de este trabajo, tiene un enfoque social donde participan personal docente y estudiantes, consulta a las autoridades de la Unidad Educativa, analizando la realidad de una manera descriptiva con la finalidad de plantear una alternativa de solución al problema detectado.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

La población es definida por (RAMIREZ, 1998) como "un subconjunto del universo conformado en atención a un determinado número de variables que se van a estudiar, variables que lo hacen un subconjunto particular con respecto al resto de los integrantes del universo". (Pág. 63)

Para el efecto de esta investigación, la población estará conformada por la Autoridad, Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri", según las especificaciones de este cuadro a continuación:

Cuadro Nº 2

ESTRATOS	POBLACIÓN
Autoridades (Rector)	1
Docentes	26
Estudiantes	723
Total	750

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

3.3.2. La Muestra

La muestra es la parte que tomamos de la población para llevar a efecto la tesis, y de la cual se obtiene la información para el desarrollo del trabajo de investigación. Para cumplir esta característica la inclusión de sujetos en la muestra debe seguir una técnica de muestreo. En tales casos, puede obtenerse una información similar a la de un estudio exhaustivo con mayor rapidez.

(BATPISTA, 2004), definen que la muestra es subgrupo de población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población. Pág. 236

Cuadro Nº 3

ESTRATOS	POBLACIÓN
Autoridades (Rector)	1
Docentes	6
Estudiantes	90
Total	97

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Se aplica la siguiente fórmula para el tamaño de la muestra:

FÓRMULA

$$N = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

Despejando la fórmula tenemos:

n	=	Tamaño de la muestra	→ Variable
PQ	=	Constante de varianza poblacional	→ 0.25
N	=	Tamaño de la población	→ 750
E	=	Error máximo admisible	→ 0.1
K	=	Coficiente de corrección de error	→ 2

3.4. Métodos y Técnicas

En el proceso investigativo se hace necesario el empleo de métodos, en esta tesis sustentado, escogimos el método científico, el método problémico, el método de proyectos, el método activo que van a fortalecer la investigación de la tesis presentada.

3.4.1. Métodos Teóricos de Investigación

Es un conjunto de procedimientos lógicamente sistematizados que el investigador utiliza para descubrir y enriquecer las ciencias.

3.4.2. Análisis y Síntesis:

Para dar una mejor visión a la realidad actual en el proceso educativo en base a la información que se obtuvo, se planteó soluciones que contribuyeron a la solución del problema.

3.4.3. Método Inductivo

Es el proceso donde el razonamiento lógico nos permite partir de la observación en casos particulares para luego establecer comparaciones de características; propiedades y relaciones funcionales de las diferentes facetas de los objetos del conocimiento en que se abstrae, se generaliza y se llega al establecimiento de las reglas y leyes científicas. El método inductivo va de lo particular a lo general.

3.4.4. Método Deductivo

Es aquel proceso mediante el cual se reconocen los conceptos, principios, definiciones, afirmaciones, fórmulas, reglas, y a partir de éstos se analiza, sintetiza, compara, generaliza y demuestra.

3.5. Instrumentos de Investigación

Para la elaboración de esta tesis, se utilizó los medios en los cuales

requerimos en la presente investigación con técnicas primarias y secundarias para recabar datos, y se detallará a continuación los instrumentos como la entrevista y la encuestas que se realizaron y que fueron los que nos proporcionaron la información requerida. Las técnicas utilizadas en la investigación son las siguientes:

3.5.1. Encuestas

Con la finalidad de dar respuestas a los objetivos planteados en nuestra investigación, se diseñó un instrumento que permitió recoger información, para ello se utilizó la técnica de la encuesta. Dicho instrumento fue aplicado a docentes y estudiantes, previo a la aplicación se efectuó la validación de resultados que constan como anexo.

3.5.2. Entrevistas

De la misma manera se elaboró una entrevista, la cual fue aplicada a la autoridad de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, esta fue dirigida para analizar y diagnosticar la percepción entorno al Diseño de una Guía Web-Interactiva, para docentes y estudiantes que es el objeto del estudio. Tanto la encuesta como la entrevista fueron elaboradas en una plena relación con los objetivos del estudio considerando la operacionalización de las variables, en donde se trató en lo posible que el número de preguntas absorbiera las diferentes respuestas, para establecer un diagnostico confiable y que las personas investigadas respondan de manera integral en función de los requerimientos de la investigación.

3.5.3. Observación

La Observación se utiliza fundamentalmente para obtener información primaria de los fenómenos que se investigan y para comprobar los planteamientos formulados en el trabajo, existen dos modalidades de la observación que son:

- Observación Directa
- Observación Indirecta.

3.5.3.1. Observación Directa.- El observador se sirve de determinados instrumentos de observación con lo que se registra y valora los comportamientos observados.

3.5.3.2. Observación Indirecta.- Este tipo de observación se puede llevar a cabo a través de cuestionarios y encuestas que produce el sujeto investigado en presencia o no del observador y de las entrevistas en la que participa activamente el entrevistador y el entrevistado.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”

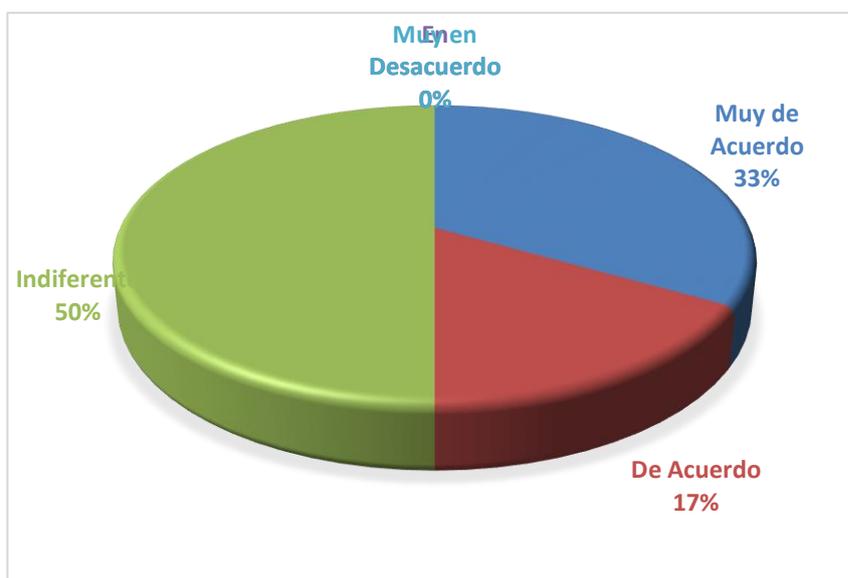
1. ¿Le resulta fácilmente utilizar las Tecnologías de la Informática en las clases?

CUADRO N° 4 Utilizar tecnologías de la informática

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	2	33%
2	De Acuerdo	1	17%
3	Indiferente	3	50%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 1 Utilizar tecnologías de la informática



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: En base a los resultados de la encuesta realizada en esta pregunta, responden muy de acuerdo el 33% de acuerdo el 17%, indiferente 50%, por lo que se evidencia que no se resulta fácil utilizar la tecnología de la informática en las clases.

2. ¿Cree usted, que es importante que los docentes utilicen la tecnología en los contenidos en la asignatura Emprendimiento y Gestión?

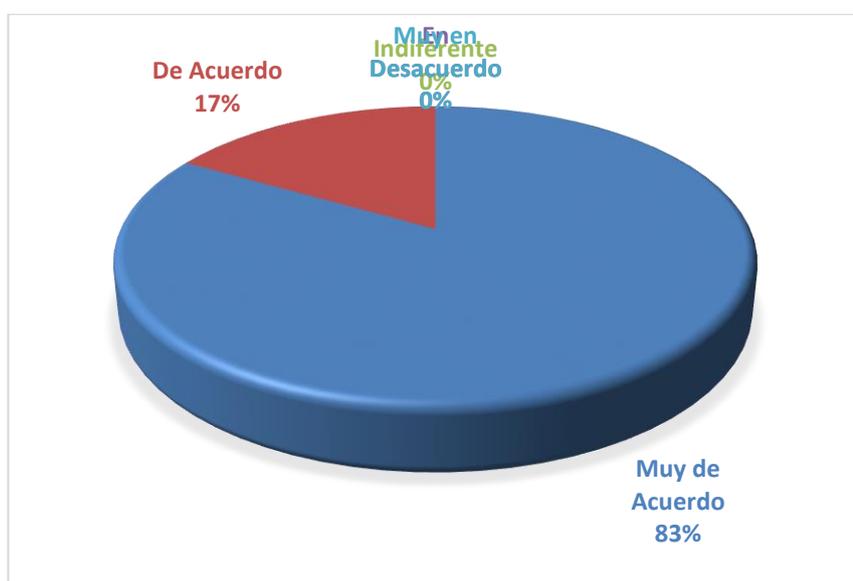
CUADRO Nº 5 Docentes utilicen la tecnología

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	5	83%
2	De Acuerdo	1	17%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".

Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO Nº 2 Docentes utilicen la tecnología



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".

Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 83% de acuerdo el 17%, por lo que se evidencia que es importante que los docentes utilicen la tecnología en los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

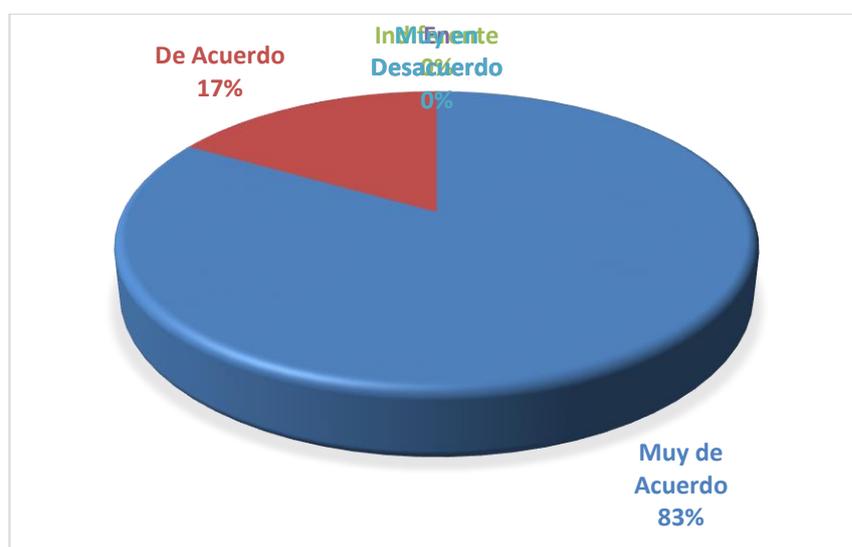
3. ¿Considera usted, que es importante el uso de una Guía Web-Interactiva para motivar los aprendizajes de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

CUADRO Nº 6 Motivar los aprendizajes de la asignatura emprendimiento y gestión

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	5	83%
2	De Acuerdo	1	17%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO Nº 3 Motivar los aprendizajes de la asignatura emprendimiento y gestión



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: En base a los resultados de la encuesta realizada en esta pregunta, responden muy de acuerdo el 83% de acuerdo el 17%, consideran que es importante el uso de una guía web-interactiva para motivar el aprendizaje.

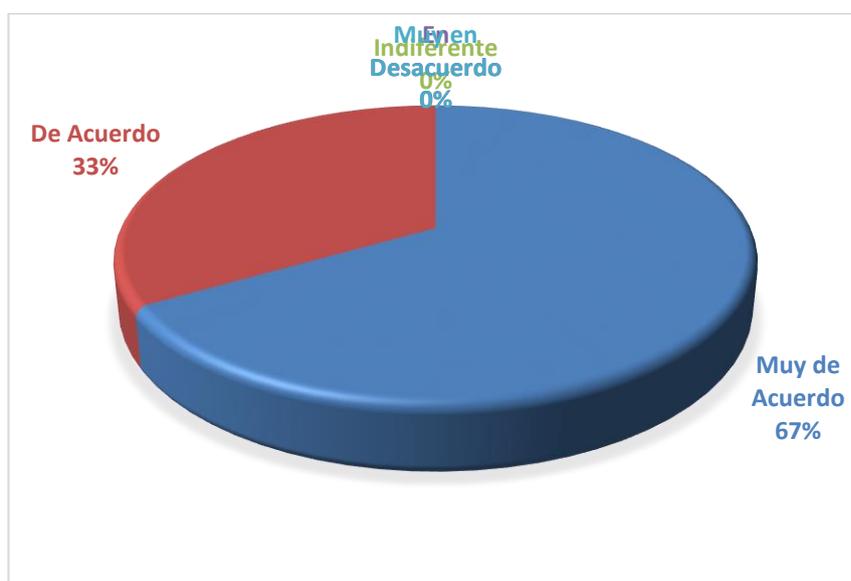
4. ¿Está de acuerdo que los docentes deben ser creativos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje?

CUADRO N° 7 Creativos en el proceso de aprendizaje

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	4	67%
2	De Acuerdo	2	33%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 4 Creativos en el proceso de aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: en relación a los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 67% de acuerdo el 33%, lo que consideran que los docentes deben ser creativos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

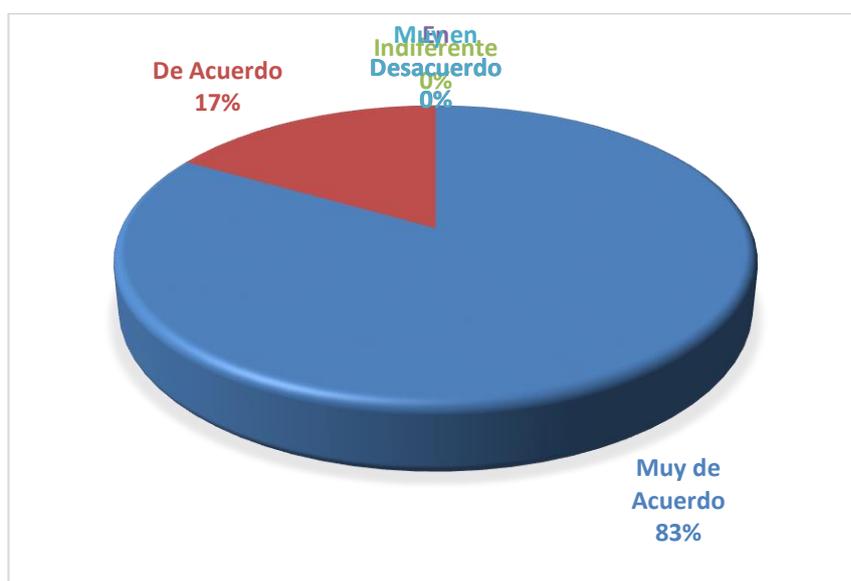
5. ¿Cree usted, que los docentes deben dominar la Tecnología de la Información para aplicarlo en clase?

CUADRO N° 8 Docentes deben dominar la tecnología

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	5	83%
2	De Acuerdo	1	17%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 5 Docentes deben dominar la tecnología



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 83% de acuerdo el 17%, lo que consideran que los docentes deben dominar la tecnología de la información para aplicarlo en clases.

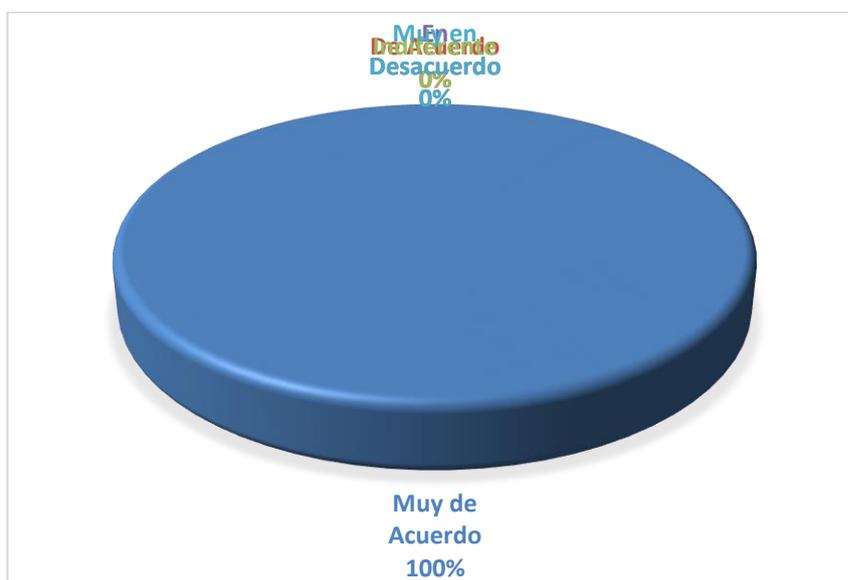
6. ¿El uso de la Tecnología optimizará la participación de los estudiantes?

CUADRO N° 9 La tecnología optimizará la participación de los estudiantes

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	6	100%
2	De Acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 6 La tecnología optimizará la participación de los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 100% lo que consideran que el uso de la tecnología optimizaría la participación de los estudiantes.

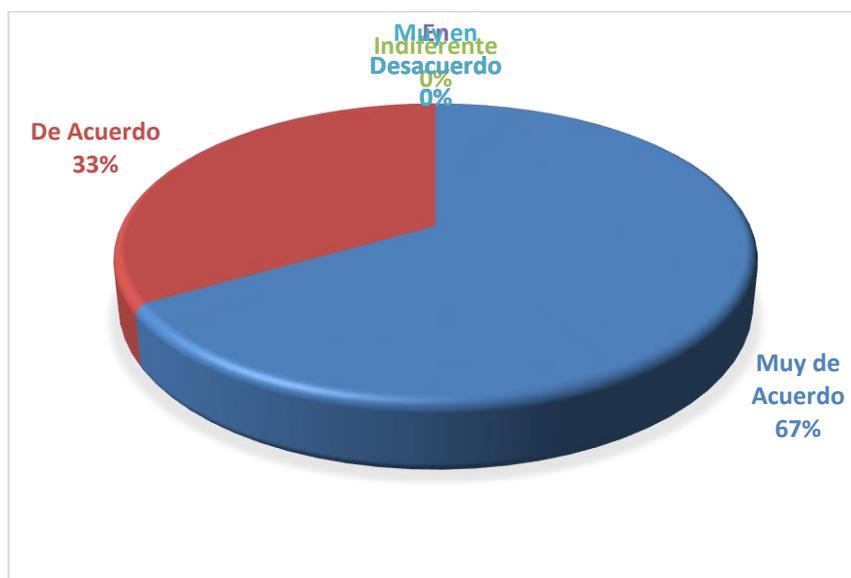
7. ¿Estaría de acuerdo en realizar trabajos autónomos utilizando tecnología?

CUADRO Nº 10 Trabajos autónomos

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	4	67%
2	De Acuerdo	2	33%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO Nº 7 Trabajos autónomos



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: En esta pregunta los resultados de la encuestas, responden muy de acuerdo el 67% de acuerdo el 33%, lo que se considera que los docentes están de acuerdo en realizar trabajos autónomos utilizando la tecnología.

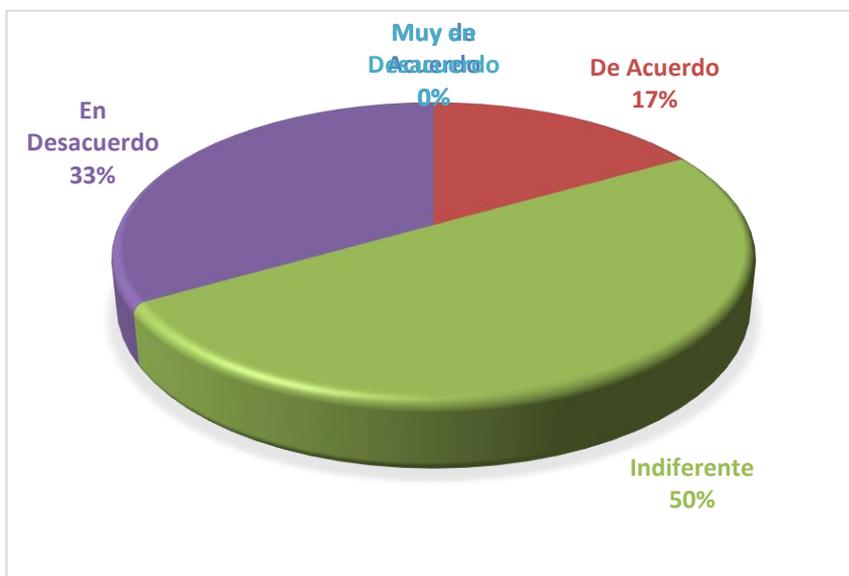
8. ¿Conoce el tipo de metodología para trabajar con la tecnología?

CUADRO N° 11 Tipo de metodología para trabajar con la tecnología

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	0	0%
2	De Acuerdo	1	17%
3	Indiferente	3	50%
4	En Desacuerdo	2	33%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 8 Tipo de metodología para trabajar con la tecnología



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden de acuerdo el 17% indiferente el 50%, en desacuerdo el 33%, lo que considera que no conocen el tipo de metodología para trabajar con la tecnología

9. ¿Considera importante el Diseño de una Guía Web-Interactiva como herramienta tecnológica para el desarrollo de las clases?

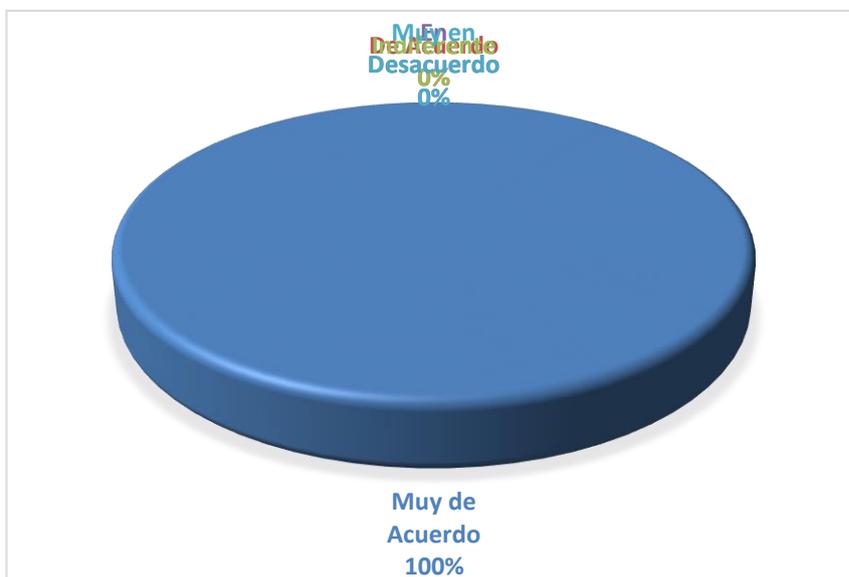
CUADRO N° 12 Herramienta tecnológica para el desarrollo en clases

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	6	100%
2	De Acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.

Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 9 Herramienta tecnológica para el desarrollo en clases



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.

Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 100% lo que se considera que es importante el diseño de una guía web-interactiva como herramienta tecnología para el desarrollo de las clases.

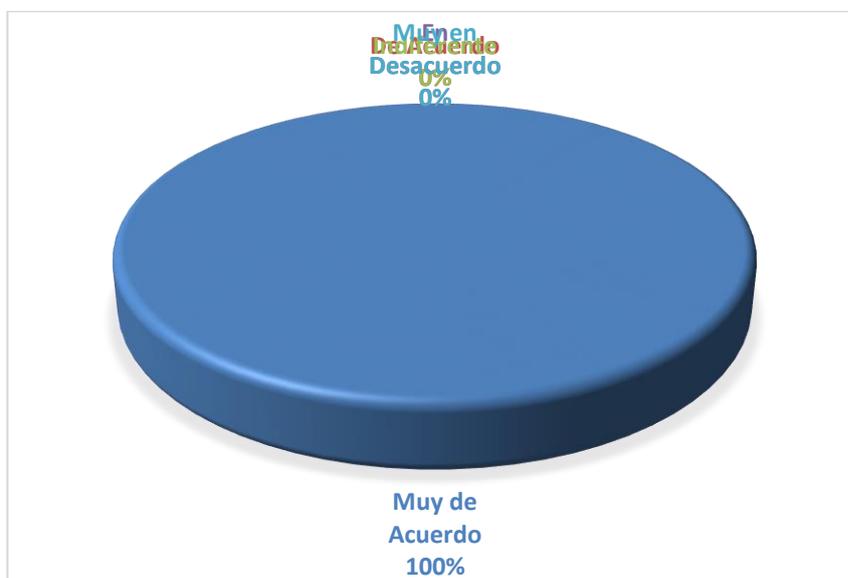
10. ¿Está de acuerdo en utilizar la Guía Web- Interactiva propuesta para la enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

CUADRO N° 13 Guía web-interactiva

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	6	100%
2	De Acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 10 Guía web-interactiva



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 100% lo que se considera que es importante la utilización de la guía web-interactiva propuesta para la enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”

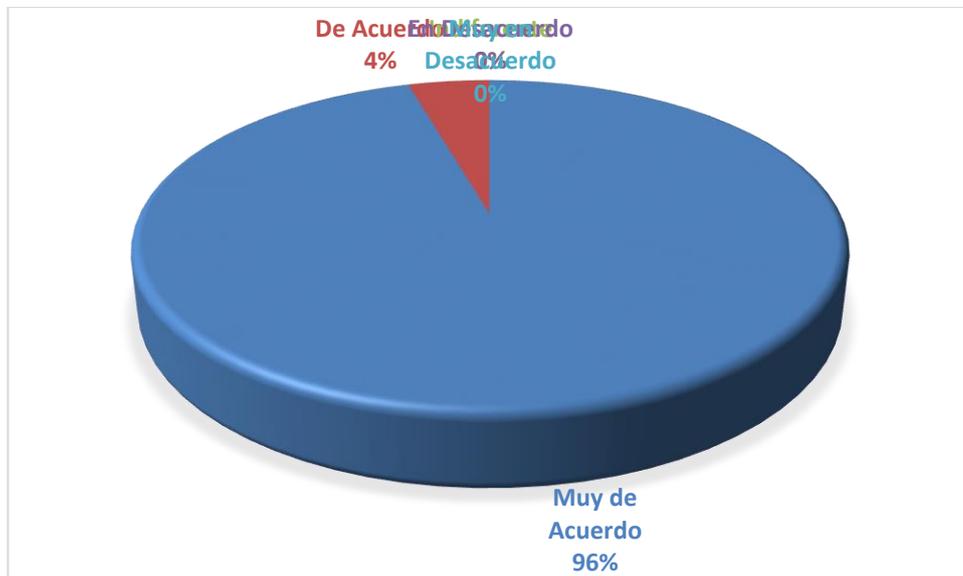
1. ¿Cree usted, que la Tecnología motiva los aprendizajes?

CUADRO N° 14 La tecnología motiva los aprendizajes

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	86	96%
2	De Acuerdo	4	4%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 11 La tecnología motiva los aprendizajes



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 96%, de acuerdo el 4%, que se considera que la tecnología motiva los aprendizajes.

2. ¿Usted, cree necesario la implementación de la Guía Web-Interactiva en la asignatura?

CUADRO N° 15 Es necesaria la implementación de la guía interactiva

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	87	97%
2	De Acuerdo	1	1%
3	Indiferente	2	2%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 12 Es necesaria la implementación de la guía interactiva



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 97%, de acuerdo el 1%, indiferente 2%, que se considera que es necesario la implementación de la guía web-interactiva en la asignatura.

3. ¿Conoce las características de una Guía Interactiva?

CUADRO N° 16 Conoce las características de una Guía Interactiva

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	12	13%
2	De Acuerdo	10	11%
3	Indiferente	25	28%
4	En Desacuerdo	35	39%
5	Muy en Desacuerdo	8	9%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 13 Conoce las características de una Guía Interactiva



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 13%, de acuerdo e11%, indiferente 28%, en desacuerdo 39%, muy en desacuerdo 9% lo que se considera que no conocen las características de una guía interactiva.

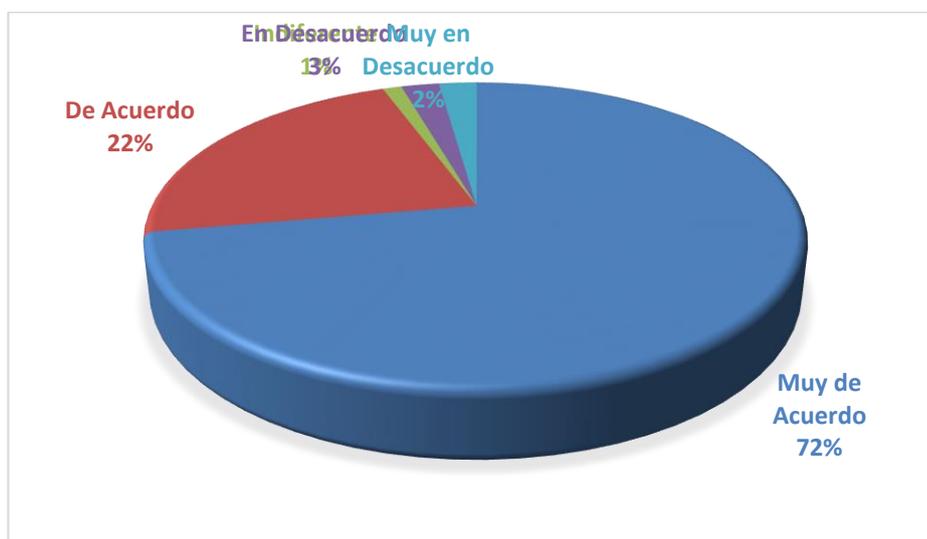
4. ¿Considera importante el uso de tecnología en las clases de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

CUADRO Nº 17 El uso de la tecnología es importante en clases

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	65	72%
2	De Acuerdo	20	22%
3	Indiferente	1	1%
4	En Desacuerdo	2	2%%
5	Muy en Desacuerdo	2	2%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO Nº 14 El uso de la tecnología es importante en clases



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 72%, de acuerdo el 22%, indiferente 1%, en desacuerdo 2%, muy en desacuerdo 2%, que se considera que es importante el uso de la tecnología en las clases de la asignatura.

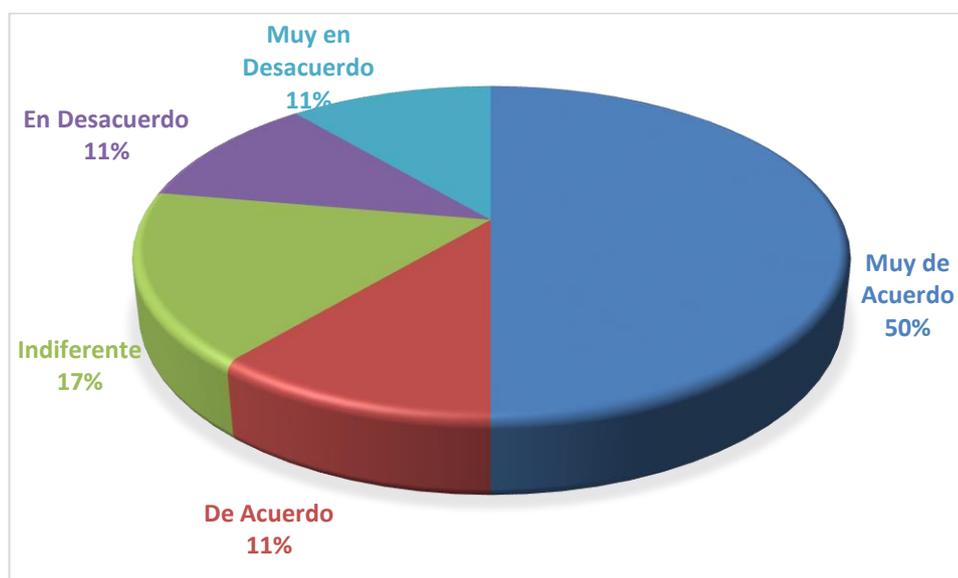
5. Conoce el funcionamiento de las herramientas tecnológicas?

CUADRO N° 18 Conoce el funcionamiento de las herramientas tecnológicas

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	45	50%
2	De Acuerdo	10	11%
3	Indiferente	15	17%
4	En Desacuerdo	10	11%
5	Muy en Desacuerdo	10	11%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 15 Conoce el funcionamiento de las herramientas tecnológicas



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: La encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 50%, de acuerdo el 11%, indiferente 17%, en desacuerdo 11%, muy en desacuerdo 11%, indican que no conocen el funcionamiento de las tecnología.

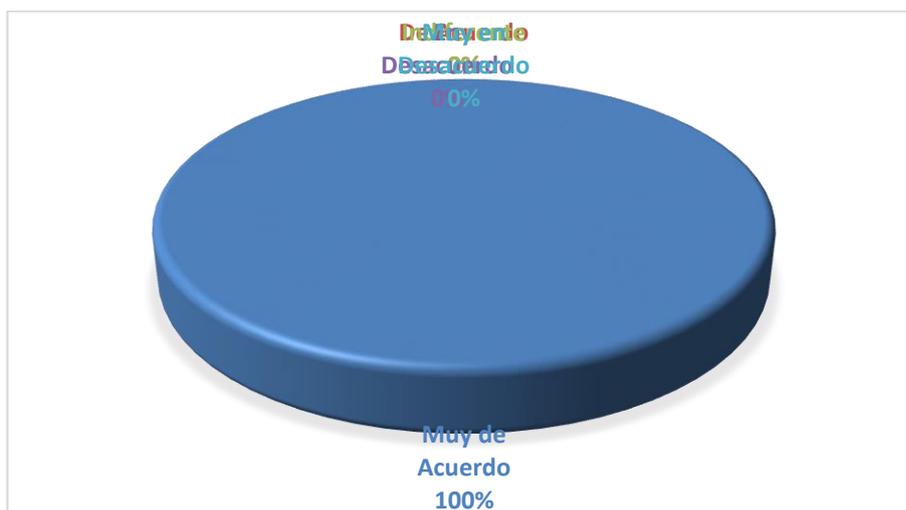
6. ¿Es importante contar con recursos tecnológicos para optimizar los aprendizajes?

CUADRO N° 19 Es importante contar con recursos tecnológicos

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	90	100%
2	De Acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 16 Es importante contar con recursos tecnológicos



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 100%, importante contar con recursos tecnológicos para optimizar los aprendizajes.

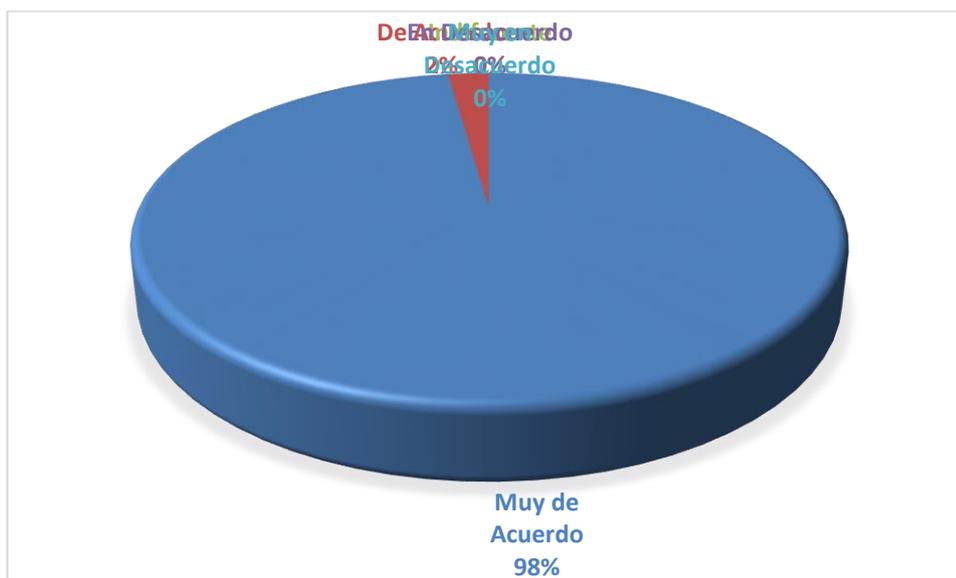
7. ¿Estaría de acuerdo que el docente utilice tecnología de la información en las clases?

CUADRO N° 20 Está de acuerdo que el docente utilice tecnología en las clases

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	88	100%
2	De Acuerdo	2	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 17 Está de acuerdo que el docente utilice tecnología en las clases



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 98%, de acuerdo el 2%, están de acuerdo que los docentes utilicen tecnología en las clases..

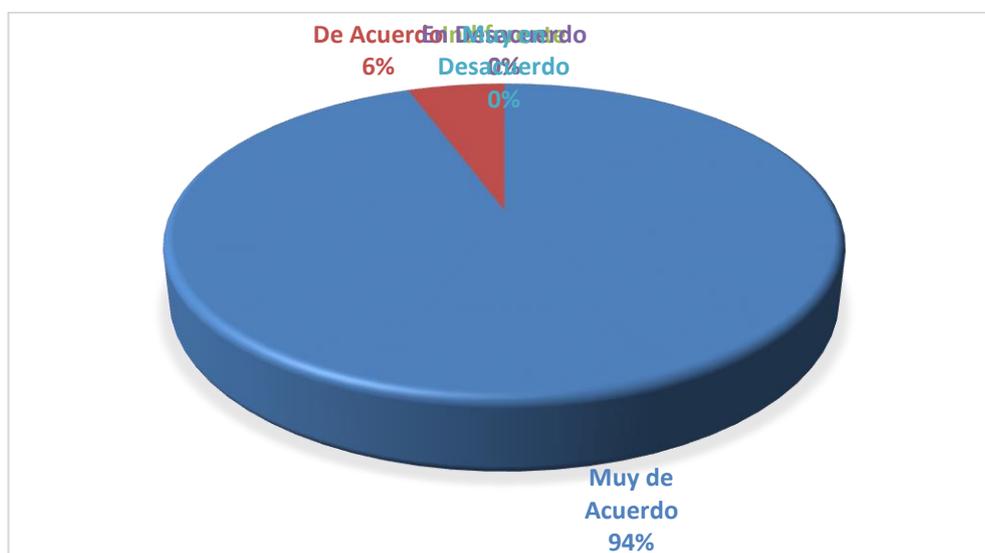
8. ¿Considera necesario capacitar al docente para incorporar las tecnologías en clase?

CUADRO N° 21 Capacitar al docente en la tecnología

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	85	94%
2	De Acuerdo	5	6%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 18 Capacitar al docente en la tecnología



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 94%, de acuerdo 6%, consideran que los docentes deben capacitarse para incorporar las tecnologías en las clases..

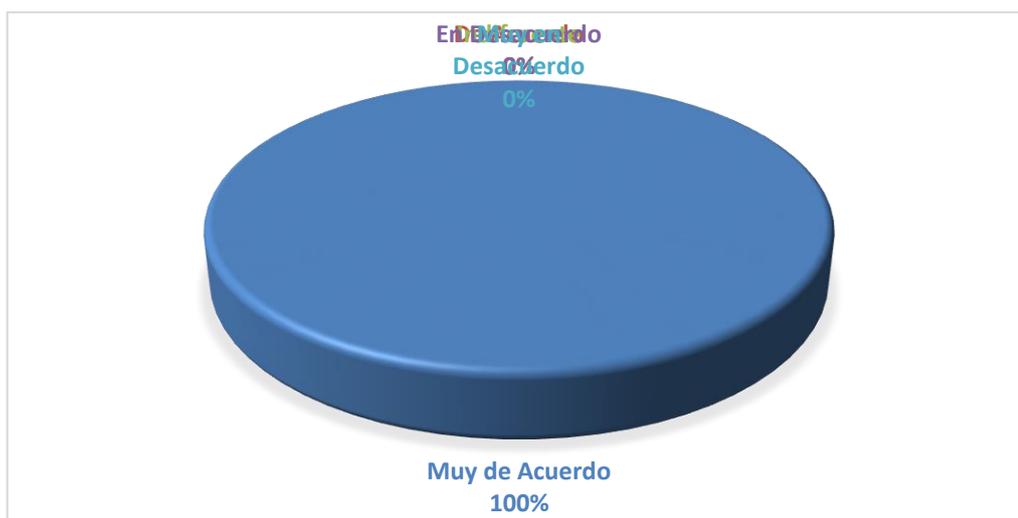
9. ¿Es importante el uso de la Guía Web-Interactiva como instrumento para motivar los aprendizajes, conocimientos en la clase?

CUADRO Nº 22 La guía interactiva motiva los aprendizajes en clases

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	90	100%
2	De Acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO Nº 19 La guía interactiva motiva los aprendizajes en clases



Fuente: Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”.
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 100%, el uso de la guía web-interactiva como instrumento para los aprendizajes, conocimientos en la clase.

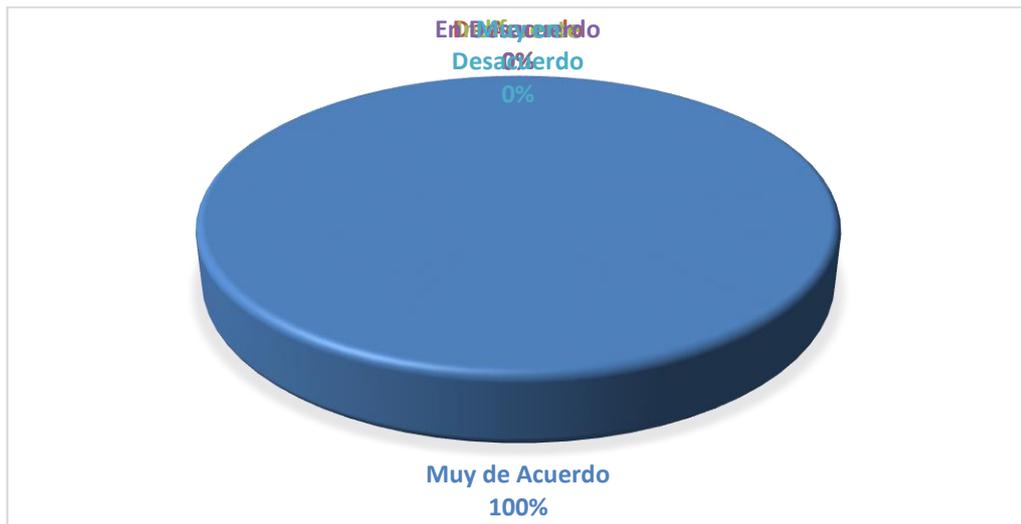
10. ¿Le gustaría utilizar en clases las herramientas tecnológicas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

CUADRO N° 23 Utilizar herramientas tecnológicas en emprendimiento y gestión

ITEM	DETALLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de Acuerdo	90	100%
2	De Acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En Desacuerdo	0	0%
5	Muy en Desacuerdo	0	0%
	Total	90	100%

Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

GRÁFICO N° 20 Utilizar herramientas tecnológicas en emprendimiento y gestión



Fuente: Unidad Educativa "Zenón Vélez Viteri".
Elaborado: Christian Antonio Arévalo Moncada

Análisis: Los resultados de la encuesta realizada a esta pregunta, responden muy de acuerdo el 100%, consideran les gustaría utilizar en clases las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura emprendimiento y gestión.

3.7. Análisis de los Resultados

Durante la investigación, la recolección de la información y el procesamiento de la misma fueron pasos muy importantes, para poder aplicar esta tesis en la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, pues de esta depende la confiabilidad y validez de los resultados. La información ha sido el componente primordial porque define el problema objeto de la investigación.

La recolección de información a través de la encuesta y utilizando un cuestionario el cual ha permitido conocer cuáles son las motivaciones, apreciaciones y actitudes de los docentes y estudiantes con respecto a la investigación que se ha realizado.

El cuestionario fue aplicado a una población conformada por docentes y estudiantes, seleccionada a través de la aleatoriedad, el diseño del cuestionario fue responsabilidad del autor de la investigación y el instrumento fue analizado y validado por tres expertos Educadores con grado académico de Magíster, quienes hicieron las revisiones previas a su aplicación. Se procedió a tabular las encuestas para obtener la información que permitió comprobar, clasificar, realizar la propuesta y analizar los resultados obtenidos a través de mediciones estadísticas procesadas en hoja de Excel como porcentajes de participación, promedio y graficados de forma circular para una mejor interpretación.

A continuación se presentan los resultados que han tenido mayor y menor aceptación y en algunos casos indiferentes, en la formulación de las preguntas de la encuesta aplicada a la muestra de Funcionarios y colaboradores:

3.8. Cruce de los Resultados

El análisis basado en las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, ubicado en el cantón Salitre, en criterio permite obtener los resultados que a continuación se señalan. Según los resultados obtenidos durante la encuesta a los docentes y estudiantes en la presente tesis es:

Se obtuvo que el 100% de los encuestados están muy de acuerdo que dentro de los procesos se implemente el Diseño de una Guía Web-Interactiva dirigida a los docentes y estudiantes para la asignatura de Emprendimiento y Gestión

El 100% de los encuestados estuvo muy de acuerdo que es necesario la capacitación de docentes en la tecnología.

El 100% de los encuestados estuvo muy de acuerdo de contar con la Guía Web-Interactiva en las clases será más interesante y dinámica.

RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”

1.- ¿Es necesaria la capacitación en tecnología a los docentes?

La capacitación en tecnología a los docentes, se hace necesario por los desafíos que presenta hoy en día el siglo XXI, no podemos detenernos ante los avances científicos y tecnológicos.

2.- ¿Es importante que se adapten los modelos académicos a la enseñanza aprendizaje con el uso de las Tecnologías?

Es necesario que se adapten los modelos académicos a la enseñanza aprendizaje con el uso de las tecnologías, porque la herramientas tecnológicas del siglo XXI ha dado grandes pasos y los modelos académicos tienen que volver a reestructurarse, ya que estos no responden a las necesidades actuales de los estudiantes, ni tampoco a lo que exige la sociedad actual.

3.- ¿Qué puede aportar el uso de las Herramientas Tecnológicas al cambio andragógico en la educación?

El uso de las Herramientas Tecnológicas aportaría en lo andragógico de gran manera, porque mejoraría indudablemente en un gran porcentaje las clases serían más interesantes, dinámicas, no serían tediosas, el estudiante actuaría mejor porque se encontrará muy motivado, con deseos de aprender por el cambio andragógico.

4.- ¿Cuál es la importancia de utilizar los recursos tecnológicos en el aula en la asignatura Emprendimiento y Gestión?

Es necesario utilizar los recursos tecnológicos en las clases para que éstas sean más interactivas, más interesantes, porque de esta manera los estudiantes participarán más y adquirirán conocimientos que de una u otra forma harán por la ayuda visual, auditiva del aprendizaje más significativo.

5.- ¿Es necesario realizar cambios estructurales para mejorar la formación de los estudiantes?

Los cambios estructurales se hacen necesarios para mejorar la formación de los estudiantes, actualizando las estrategias y metodologías utilizadas en el salón de clases, también de la preparación y capacitación relacionadas al proceso de enseñanza.

6.- ¿Es importante Diseñar una Guía Web-Interactiva para la asignatura Emprendimiento y Gestión para facilitar el trabajo del docente en las clases?

El uso de la Tecnología facilitaría el trabajo del docente en las clases mejorando las habilidades, conocimientos y destrezas de los estudiantes.

7.- ¿Cree usted, que el docente debería capacitarse sobre el uso de las Herramientas Tecnológicas?

Es importante que el docente se capacite sobre cómo utilizar las Tecnologías en el aula, para que no esté desactualizado e ir de acorde con los cambios tecnológicos que se están dando desde finales del siglo XX y principios del siglo XXI, siendo esta capacitación de mucha importancia por las excelentes oportunidades para el docente y para el estudiante, porque podrá utilizar como recurso didáctico en las clases que él imparte, ofreciéndole mejores expectativas, lo cual amplía el campo ocupacional del docente.

8.- ¿Puede ser la aplicación de los recursos tecnológicos en el aula de gran ayuda para la enseñanza-aprendizaje?

Es de mucha ayuda para la enseñanza-aprendizaje la aplicación de los recursos tecnológicos en el salón de clases, porque a través de estos recursos se llegará a formar un excelente profesional con competencias y estrategias necesarias para afrontar y resolver los inconvenientes que se pudieran presentar en el ámbito laboral.

9.- ¿Es necesario diseñar la Guía Interactiva para los docentes de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”?

Es importante el diseño de la guía Web-Interactiva en el aula para que sirva de guía para el docente, para que pueda utilizarlo con diferentes estrategias y metodologías en el salón de clases.

10.- ¿El conocimiento del uso de las TIC's es una opción para que el educador se vuelva más competitivo?

El conocimiento de las TIC's es una excelente opción para que nuestro educador se encuentre en un nivel alto en tecnología y se vuelva más competitivo para afrontar y resolver los diversos ámbitos que se presente en lo laboral.

3.9. Respuesta a la hipótesis planteada

La hipótesis que se plantea en la investigación es la siguiente:

El diseño de una Guía Web-Interactiva inciden positivamente en el fortalecimiento académico de la asignatura de emprendimiento y gestión en la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri” del cantón Salitre, 2015-2016”

CAPITULO IV

4. LA PROPUESTA

4.1. Título

DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA

4.2. Justificación

Previo a la realización de esta propuesta, se recolectaron todos los datos necesarios; luego de este estudio con los datos, criterios y resultados obtenidos en la investigación efectuada, al procesarla es evidente la necesidad y el interés por parte de los docentes y estudiantes, de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, del Cantón Salitres conocer la implementación de este Guía Web-Interactiva.

En La Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri” considera de suma importancia contar con esta Guía Interactiva, tomar los cauces naturales de la tecnología viva en la unidad educativa, interpretar el sentir popular, estar cerca de los ancestros, percibir la emoción común sin perder la autenticidad que cada estudiante le imprime a sus sentimientos cuando admira una obra tecnológica, son fundamentos educativos para cultivar en los estudiantes su imaginación y sus habilidades para desarrollar el pensamiento asociativo y creativo, necesarios cuando se requieren, como hoy, personas capaces, no solamente de memorizar códigos de los medios electrónicos para poder competir en el mercado laboral, sino que se necesitan ante todo personas imaginativas, capaces de transformar y enriquecer tales lenguajes simbólicos y procesos .

La tecnología son la presentación y o representación de conceptos, emociones y situaciones de carácter humano por medio de elementos materiales o virtuales que puedan ser percibidos por los sentidos (especialmente el de la vista). Los factores principales en el desarrollo de

un programa son la materia, el espacio y el tiempo, estos combinados, presentan al espectador una situación de la cual él, o ella, puedan apropiarse e interpretar en su propio contexto.

La forma más frecuente que se hace en clase con aspectos de la dimensión social y cultural de la experiencia de los estudiantes, representa la manera de ver el entorno, las formas de relacionarse con los otros y las cosas a través de la tecnología.

4.3. Objetivos

4.3.1. Objetivo General

Fortalecer el impacto del diseño de la Guía Web-Interactiva en base a los contenidos de la asignatura dirigida a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”

.4.3.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar el contenido científico, y tecnológico esencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de la Guía Web-Interactiva.
- Difundir la Guía Web Interactiva como una herramienta educativa de apoyo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la ciencia y la tecnología.
- Diseñar, socializar y ejecutar la Guía Web-Interactiva para el fortalecimiento académico.

4.4. Factibilidad de la Propuesta

La infraestructura de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”, cuenta con los recursos tecnológicos para la implementación de la Guía Web-Interactiva para los estudiantes de BGU..

4.5. Descripción de la Propuesta

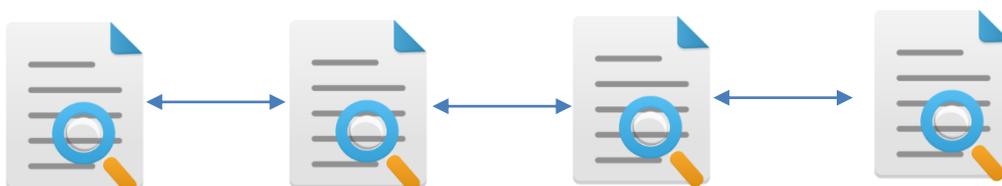
En la descripción de la propuesta se detalla la forma como está estructurada el diseño de la guía Web-Interactiva para docentes y estudiantes, de la Unidad Educativa “Zenón Vélez Viteri”. Luego de realizar la investigación se descubre la necesidad que existe con un sistema que guíe las actividades para un exitoso manejo.

Esta tesis de investigación, ofrece la oportunidad de pensar en la innovación y los detalles de enseñanzas-aprendizajes innovadores de acuerdo a su contexto. Por eso la innovación como tecnología adaptada para los nuevos fines de aprendizaje, apoyan e incluso facilitan el aprendizaje constructivista, adquieren conocimiento y construyen las habilidades sobre la base de actividades y experiencias compartidas entre docentes y estudiantes.

4.5.1. Estructura de Navegación de la Guía Web Interactiva

“la base de un sitio bien diseñado es una estructura definida con precisión”, (Green, Chilcott y Flick, 2013)

El sitio web Guía de emprendimiento está diseñado con una estructura de lista o Lineal, donde no existe una página raíz o principal, existe páginas independientes donde cada una tiene dos vecinas: una a la izquierda y otra a la derecha, excepto las páginas de los extremos.

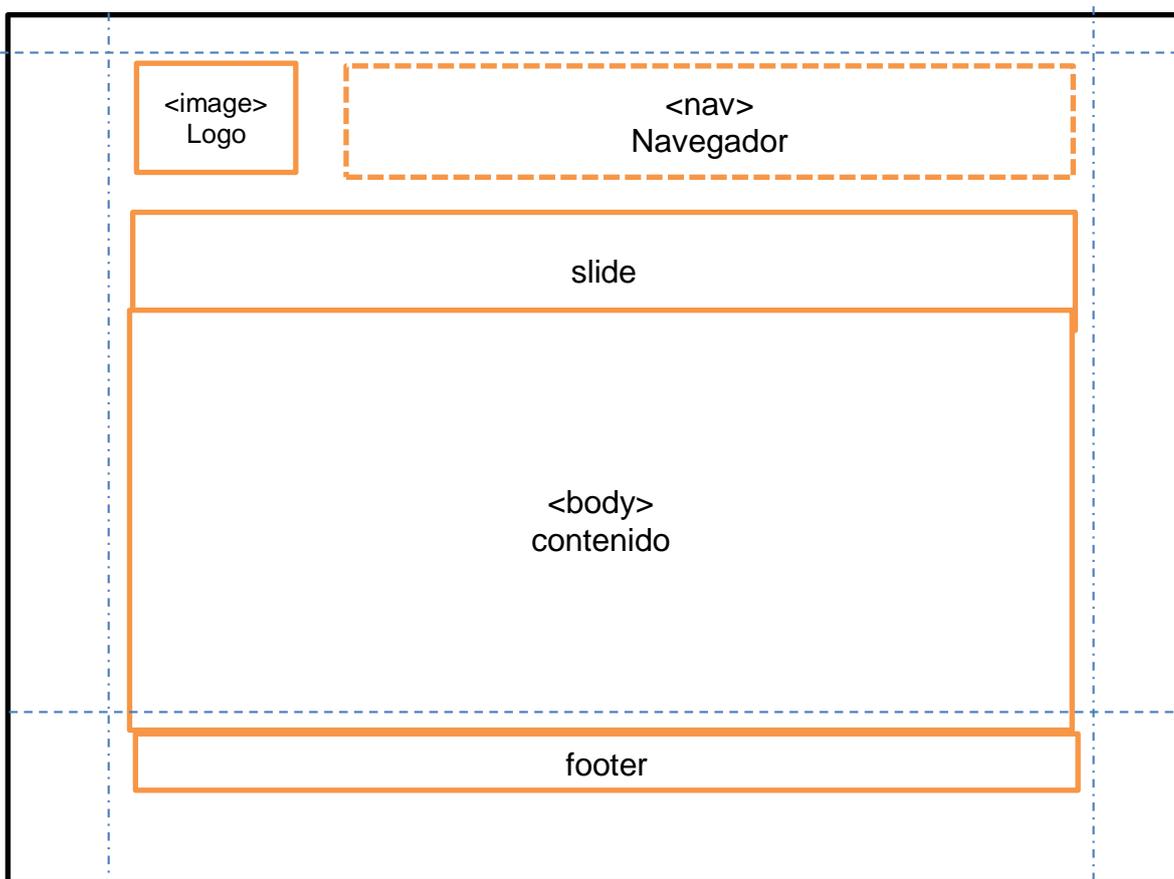


4.5.2. Maquetación de la aplicación web

El objetivo de una maquetación web es tener la facilidad de transformar el diseño del sitio en un conjunto de archivos (html, css, entre otros) capaces de ser leídos por diferentes navegadores.

La maquetación web es el prototipo grafico del sitio presentando de manera superficial todos los elementos de dicho sitio.

Pantalla Inicio



Logotipo

Acá es dónde se ubica la imagen representativa o identificación del sitio, esto puede ser un logo o simplemente un nombre. Al estar arriba acompañara la navegación por todo el sitio.

Navegación

Que importante es la navegación y el menú que la contiene. La forma más aceptada y fácil, es el menú horizontal, que siempre tiene a mano lo más importante del sitio web.

Contenido

Lo más importante y fundamental de una buena página. Lo que mantiene al visitante cautivo e interesado. Si el contenido es malo o poco interesante, abandonará la página en pocos segundos. Para eso, debe estar centralizado y enfocado y a la primera vista. El mejor lugar debe ser para los contenidos.

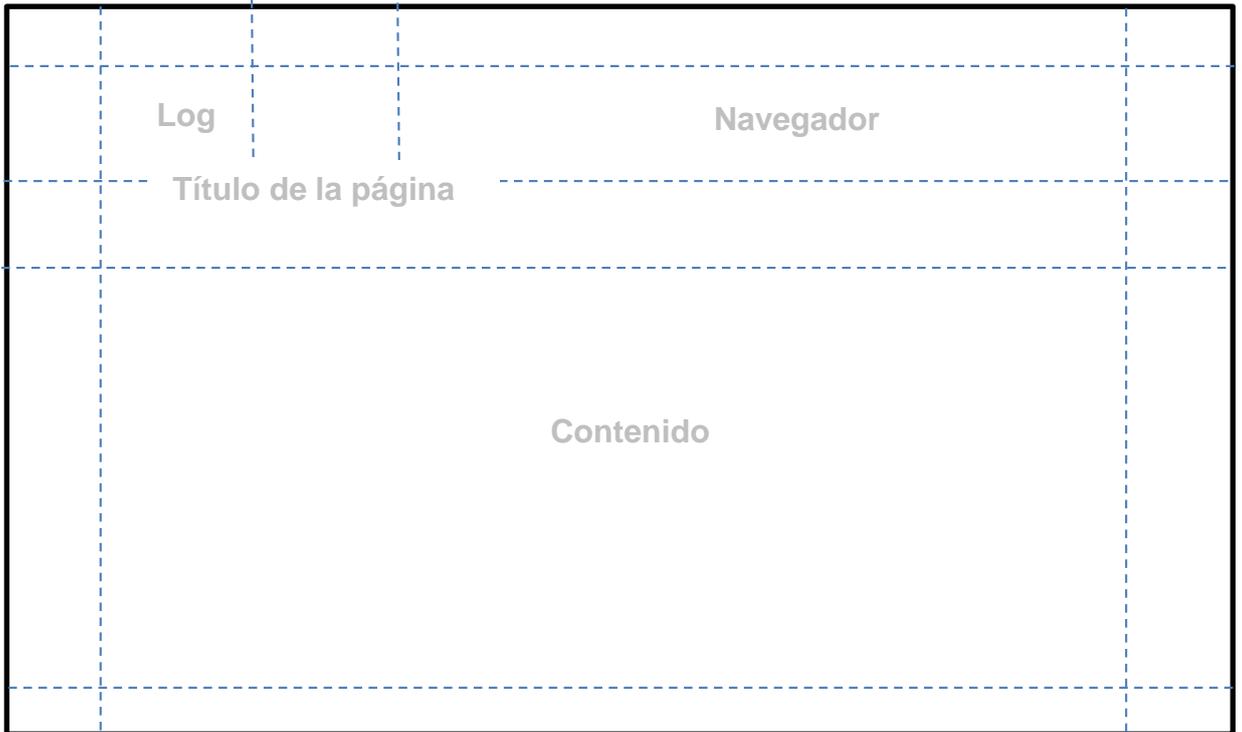
Footer

Localizado al final del sitio, abajo, generalmente dejamos ahí información de Copyright y legales. Aunque en la actualidad se usa para ubicar los enlaces a las redes sociales.

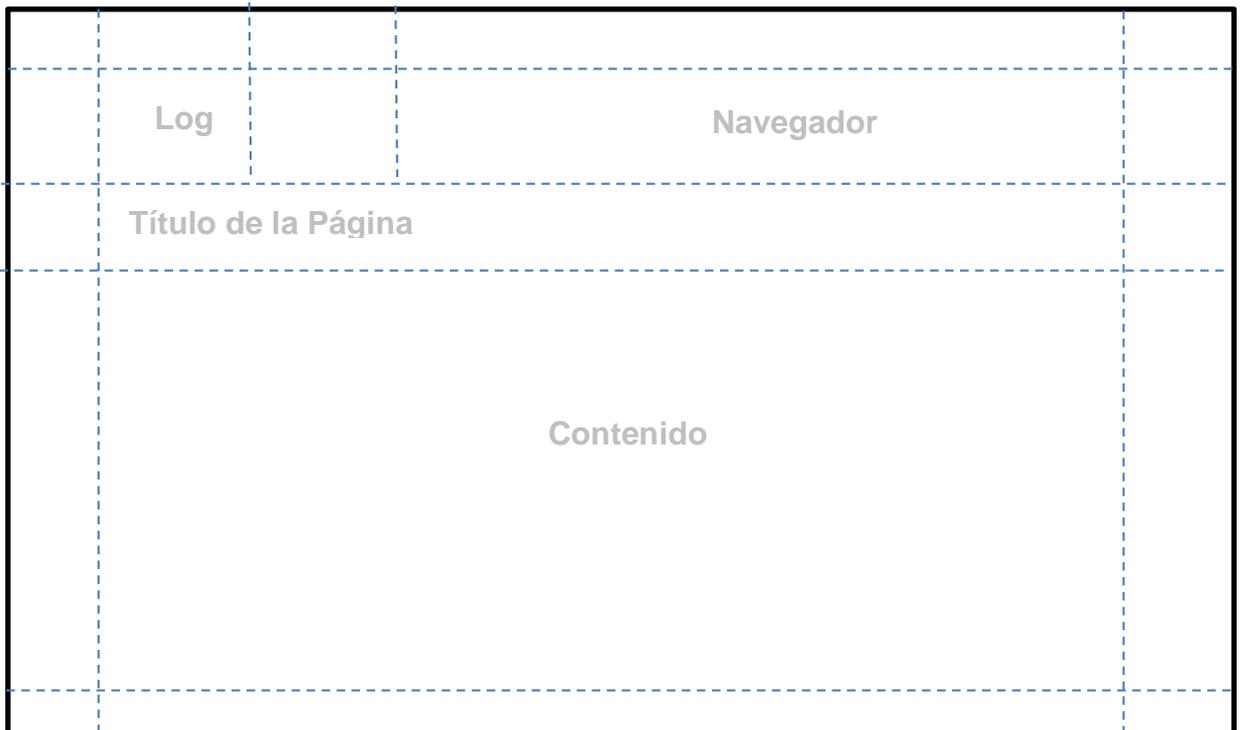
Slide

Una de las alternativas que presentan las páginas o sitios web para que sean dinámicas es una gama de imágenes con información de manera llamativa, esto hace que los usuarios se interesen por el contenido dejando la curiosidad por conocer o saber más.

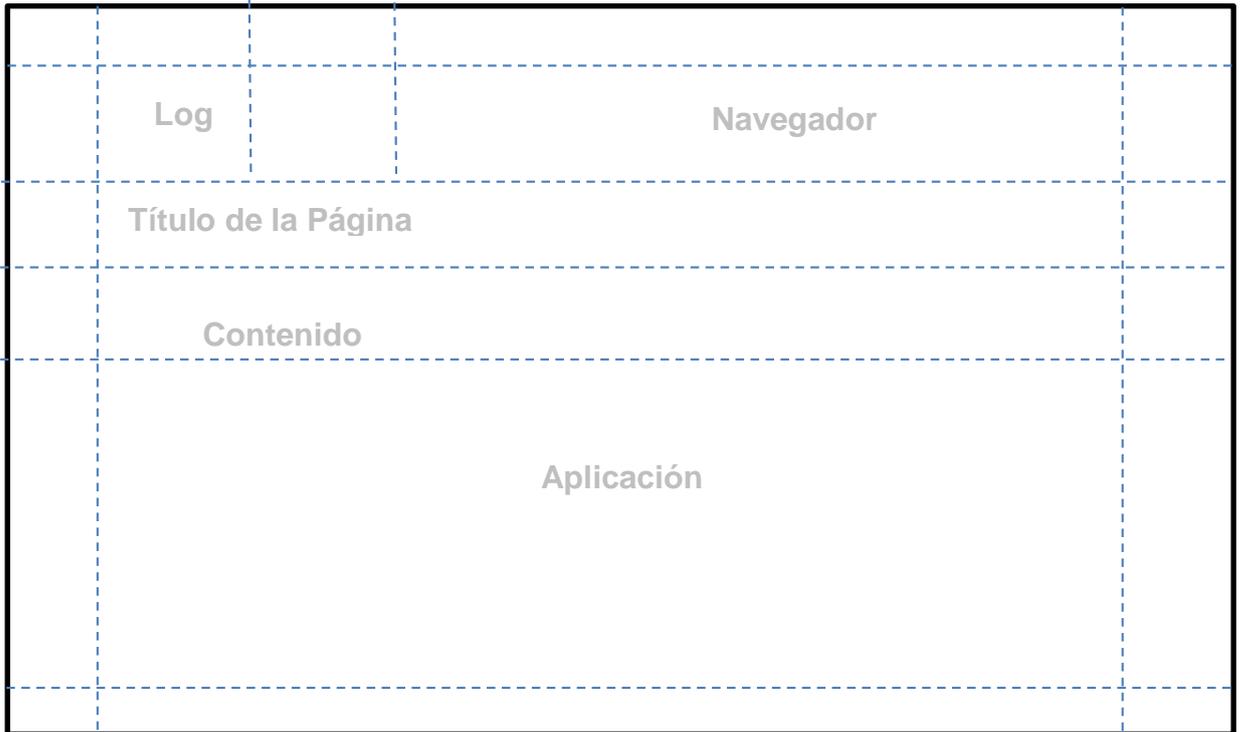
Pantalla Planificación



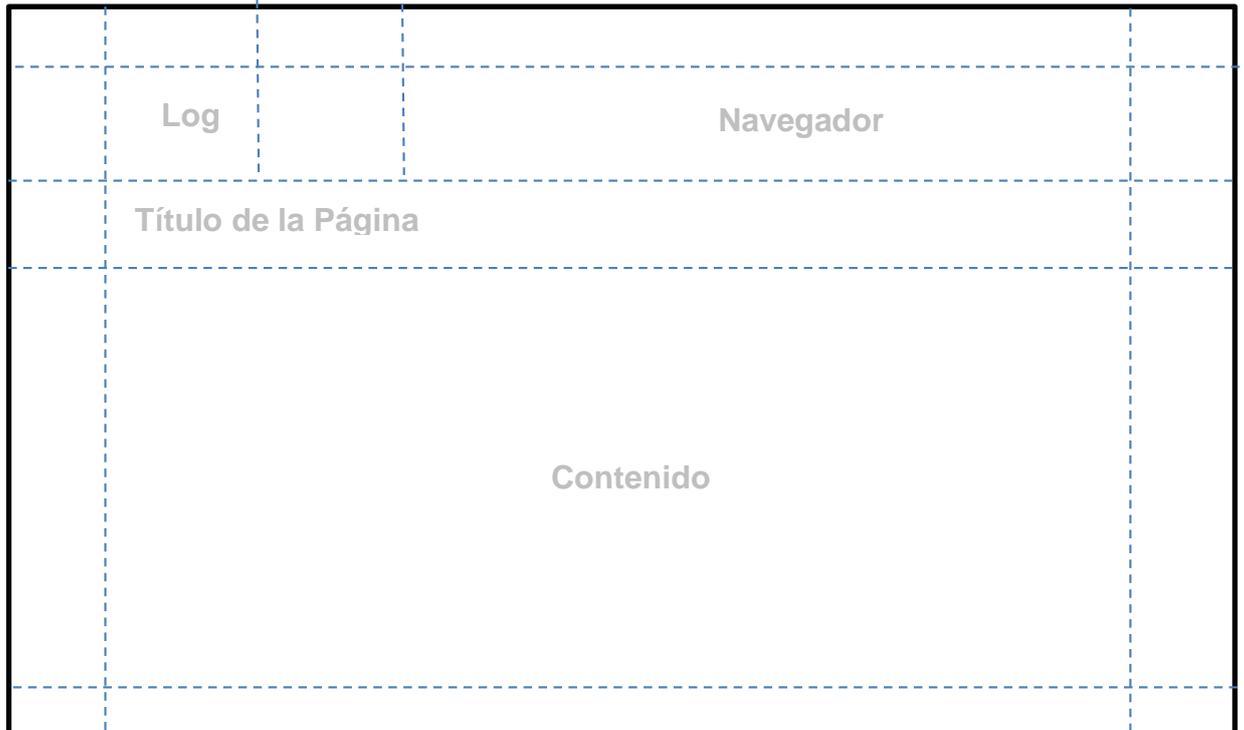
Pantalla Lineamientos



Pantalla Actividades

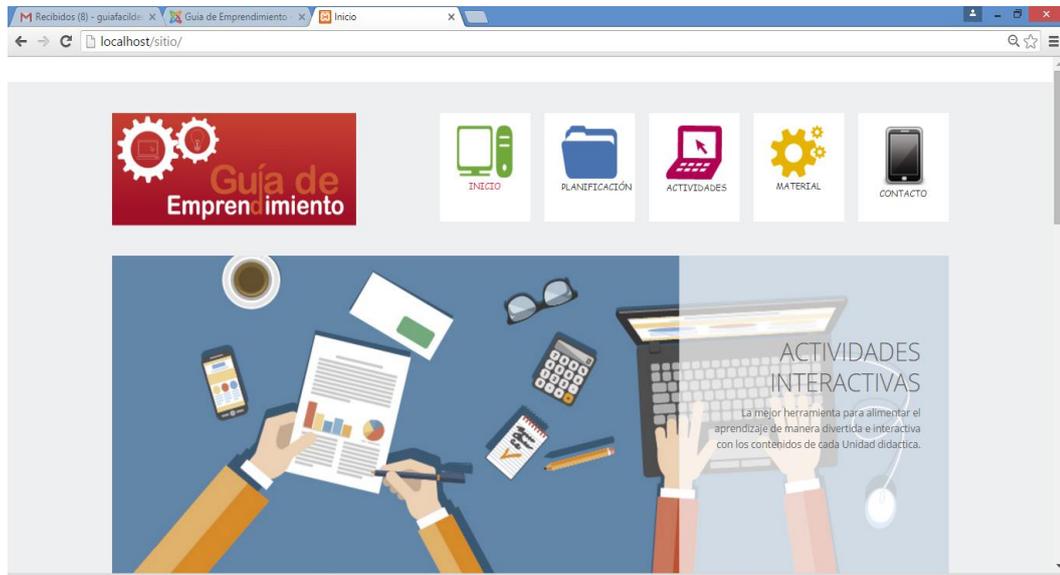


Pantalla Material



Diseño de las Pantallas

Pantalla Inicio



Esta primera página llamada inicio, muestra el contenido esencial y más importante de todo el sitio, por medio de elementos llamativos como slide, tablas dinámicas, slides de texto entre otros.

Partes de la página inicio:

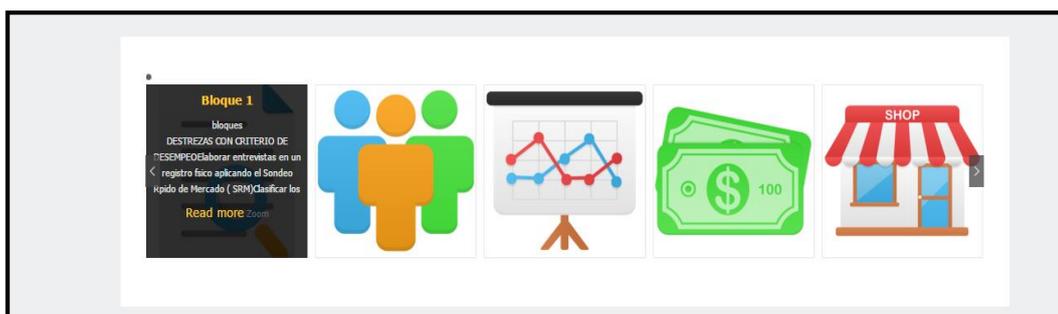
Slide: se presentan tres imágenes con información de lo que se encontrara en el sitio.



Tablas de información: Se presenta tres tablas con información relevante de la asignatura como el perfil de salida del estudiante, orientaciones para llevar la asignatura y como se encuentra estructura los contenidos.



Slide de texto: presenta imágenes y las destrezas de cada bloque con el respectivo enlace que permite ir de manera más rápida a las actividades interactivas para que los estudiantes puedan practicar cada uno de los temas.



Información de feria y fotos.- En esta sección encontramos fotos de feria de emprendimiento realizadas por los estudiantes y los productos más destacados.

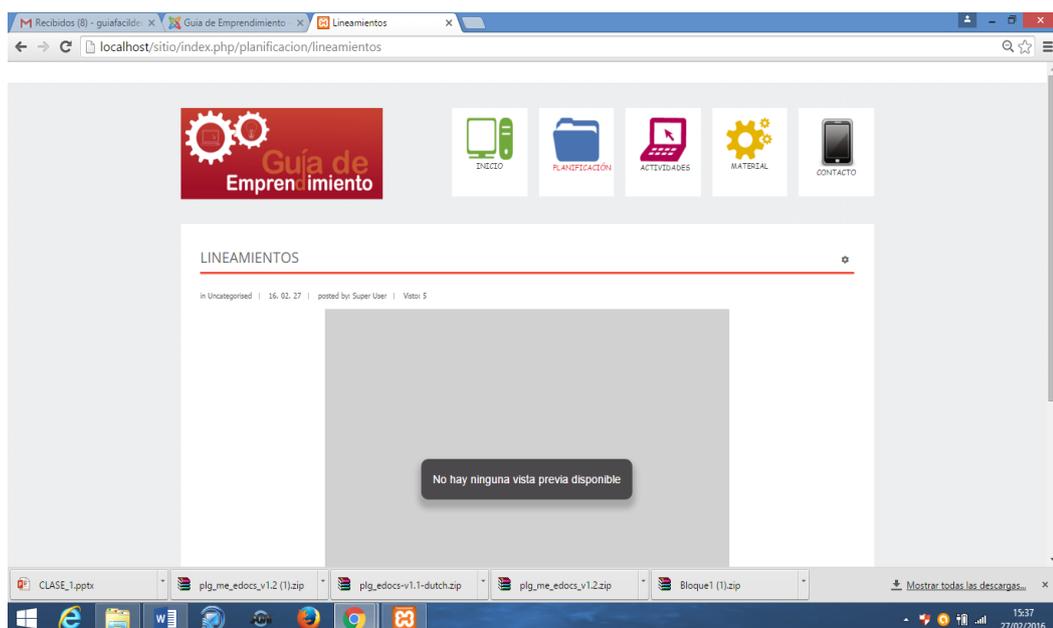


Pantalla Planificación



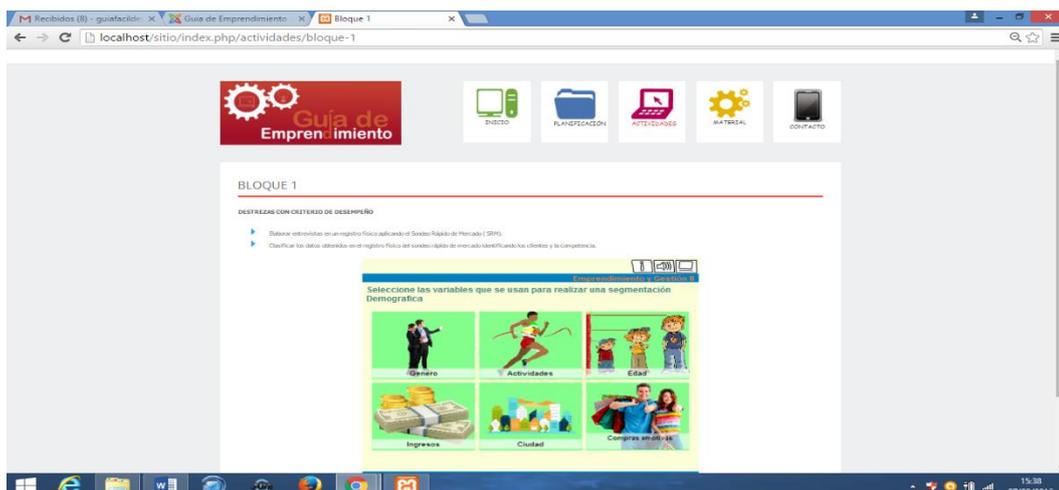
En esta página se presenta una pequeña introducción de la importancia de la planificación en la labor docente y lo más importante los enlaces de descarga de los planes como la planificación anual, planificación mensual o por bloque y la planificación por destreza o de clase.

Pantalla Lineamientos



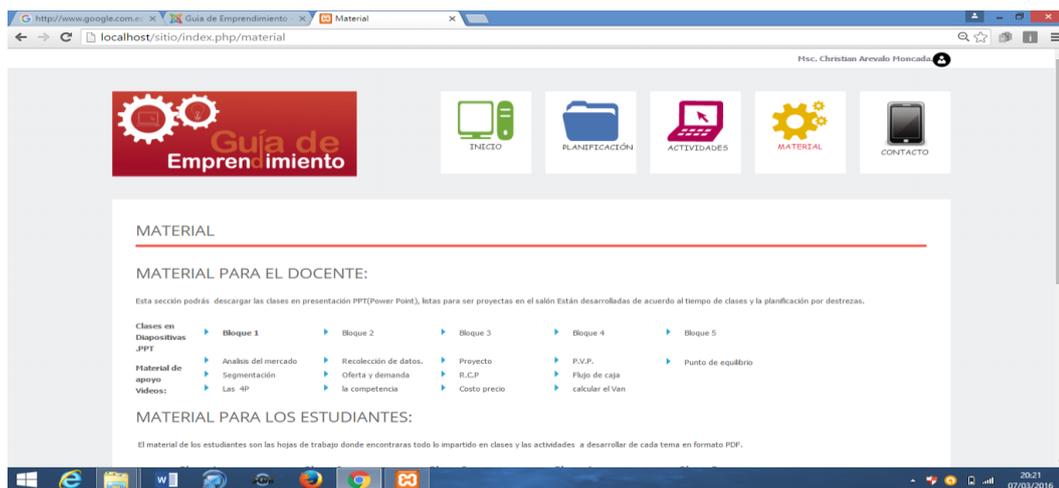
Esta página muestra un archivo en PDF sobre los lineamientos de la asignatura enviado por el Ministerio de Educación.

Pantalla Actividades



Es una de las partes más importantes y dinámicas del sitio y del proyecto ya que se encontraran en esta sección actividades interactivas de cada uno de los bloques o unidades desarrollas en clases, los usuarios pueden practicar o afianzar sus conocimientos por medio de estas actividades de manera online es decir en la misma página o descargarlos para trabajar sin la necesidad de estar conectado a internet.

Pantalla de Material



Esta página muestra de manera clasificada u ordenada el material con el que los docentes pueden dar sus clases, las clases pueden ser descargadas y están desarrolladas en formato PPT(Power Point), de la misma manera el material para los estudiantes a diferencia que en el material del estudiante se encuentra información más detalla de la clase y las respectivas actividades a desarrollar en formato PDF.

4.6. Conclusiones y Recomendaciones

4.6.1. Conclusiones

Se determinan las siguientes conclusiones después de realizar el análisis correspondiente:

- a) En la malla curricular actual no se determinan conocimientos que logren obtener un mejor uso de las TIC's en el aula.
- b) Un grupo de docentes desconocen el uso de las TIC's en el aula.
- c) Según los resultados obtenidos no existen en la actualidad programas que promuevan utilizar en cada clase las herramientas tecnológicas
- d) En la actualidad no existe una excelente relación de la práctica con la teoría, no han seguido con las nuevas tendencias educativas, dejando de lado la práctica, convirtiendo las clases en menos participativas, el estudiante se cansa, siente tedio porque él está en cambio más actualizado en el uso de las TIC's que algunos docentes.
- e) Con todo lo anterior expresado se genera una imagen débil en la Unidad Educativa en lo que lidera en las tecnologías para los procesos educativos.

4.6.2. Recomendaciones

- Los directivos de área deben considerar que la enseñanza por medio de recursos didácticos debe realizarse de forma activa utilizando técnicas, métodos y estrategias de motivación en las clases.
- A los docentes y autoridades asistir a centros de capacitación para que conozcan las herramientas tecnológicas, y se adapten a los nuevos cambios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los maestros de la asignatura Emprendimiento y Gestión, deben desarrollar y aplicar estrategias activas de enseñanza con las

tecnologías para que el estudiante participe y contribuya de forma activa en sus conocimientos para un mejor desarrollo.

- La página inicial debe ser un compendio de lo que deseas ofrecer, todo de manera estructurada, claro y preciso.
- Esta página debe capturar la atención del estudiante y cautivarlo de manera tal que desee continuar y le de interés a la asignatura por intermedio de la Guía Web Interactiva.

5. Bibliografía

ALLES, MARTHA (2005) “*Gestión por competencias.*” Segunda Edición, Editorial Granica S. A. Argentina

ALLES, MARTHA (2005) “*Diccionario de comportamientos, gestión por competencias*”, Primera Edición, Editorial Granica S. A, Argentina.

ARAUJO JOAO y CHADWICK CLIFTON (2004) “*Tecnología Educativa*”, Editorial Paidós, Buenos Aires

CHIAVENATO, IDALBERTO (1993) “*Iniciación a la Organización y Técnica Comercial*” Editorial McGraw-Hill, México

HERNÁNDEZ, SAMPIERI y FERNÁNDEZ BAPTISTA (2008) “*Metodología de la investigación*”, Tercera edición, Editorial McGraw-Hill, México.

VIÑARÁS, M. Solano M.(2013) Las nuevas tecnologías en la familia y la educación: retos y riesgos de una realidad inevitable. Editado e impreso por Fundación Universitaria San Pablo CEU, Madrid

AVOLIO DE COLS, S. (1981). Planeamiento del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Marymar Ediciones.

RODRIGUEZ DIÉGUEZ, J. L. Y SÁENZ, O. (1995) Las Nuevas Tecnología aplicadas a la Educación. Editada en la Universidad de Cádiz.

ARIAS, F (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. (5^o. ed.) Caracas - Venezuela: Episteme.
(BARRAS, 1994)

FECODE. Revista Educación y Cultura No. 59 (2002)“Una práctica educativa sin teoría es ciega; una teoría pedagógica sin práctica es estéril”.
(Pág. 2)

5.1. Electrónica

<http://www.joomlart.com/joomla/templates/showcase>

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”

ENCUESTA SOBRE: INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VELEZ VITERI”. DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DIRIGIDA A DOCENTES Y ESTUDIANTES
OBJETIVOS: Analizar el Impacto de los recursos web interactivos en el fortalecimiento académico mediante una investigación de campo y bibliográfica con el diseño una guía web-interactiva colaborativa de fácil uso, para el personal docente y estudiantes como material didáctico de apoyo en el desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente cada una de las preguntas conteste con mucha seriedad y responsabilidad si gusta firme y si no, no se preocupe.

N° ALTERNATIVA	Por favor consiga su criterio en todos los ítems.					
4 Muy de Acuerdo	Revise su cuestionario antes de entregarlo.					
3 De Acuerdo	La encuesta es anónima					
2 Indiferente						
1 En desacuerdo						
N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Le resulta fácilmente utilizar las Tecnologías de la Informática en las clases?					
2	¿Cree usted, que es importante que los docentes utilicen la tecnología en los contenidos en la asignatura Emprendimiento y Gestión?					
3	¿Considera usted, que es importante el uso de una Guía Web-Interactiva para motivar los aprendizajes de la asignatura Emprendimiento y Gestión?					
4	¿Está de acuerdo que los docentes deben ser creativos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje?					
5	¿Cree usted, que los docentes deben dominar la Tecnología de la Información para aplicarlo en clase?					
6	¿El uso de la Tecnología optimizará la participación de los estudiantes?					
7	¿Estaría de acuerdo en realizar trabajos autónomos utilizando tecnología?					
8	¿Conoce el tipo de metodología para trabajar con la tecnología?					
9	¿Considera importante el Diseño de una Guía Web-Interactiva como herramienta tecnológica para el desarrollo de las clases?					
10	¿Está de acuerdo en utilizar la Guía Web- Interactiva propuesto para la enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión?					

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VÉLEZ VITERI”

ENCUESTA SOBRE: INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ZENÓN VELEZ VITERI”. DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DIRIGIDA A DOCENTES Y ESTUDIANTES

OBJETIVOS: Analizar el Impacto de los recursos web interactivos en el fortalecimiento académico mediante una investigación de campo y bibliográfica con el diseño una guía web-interactiva colaborativa de fácil uso, para el personal docente y estudiantes como material didáctico de apoyo en el desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente cada una de las preguntas conteste con mucha seriedad y responsabilidad si gusta firme y si no, no se preocupe.

N° ALTERNATIVA	Por favor consiga su criterio en todos los ítems. Revise su cuestionario antes de entregarlo. La encuesta es anónima				
5 Muy de Acuerdo					
4 De Acuerdo					
3 Indiferente					
2 En desacuerdo					
1 Muy en desacuerdo					

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Cree usted, que la Tecnología motiva los aprendizajes?					
2	¿Usted, cree necesario la implementación de la Guía Web-Interactiva en la asignatura?					
3	¿Conoce las características de una Guía Interactiva?					
4	¿Considera importante el uso de tecnología en las clases de la asignatura Emprendimiento y Gestión?					
5	¿Conoce el funcionamiento de las herramientas tecnológicas?					
6	¿Es importante contar con recursos tecnológicos para optimizar los aprendizajes?					
7	¿Estaría de acuerdo que el docente utilice tecnología de la información en las clases?					
8	¿Considera necesario capacitar al docente para incorporar las tecnologías en clase?					
9	¿Es importante el uso de la Guía Web-Interactiva como instrumento para motivar los aprendizajes, conocimientos en la clase?					
10	¿Le gustaría utilizar en clases las herramientas tecnológicas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?					

URKUND

Document [TESIS CHRISTIAN AREVALO.docx \(D18358730\)](#)

Submitted 2016-03-08 00:16 (-05:00)

Submitted by carlos_barros_b@me.com

Receiver nelly.ampuero.ucsg@analysis.urkund.com

Message Fwd: tesis Christian Arévalo [Show full message](#)

7% of this approx. 52 pages long document consists of text present in 8 sources.

List of sources **Blocks**

+	+	INTRODUCCION.docx	-
+	+	INTRODUCCIÓN.docx	-
+	+	tesisiguiua.docx	-
+	+	tesis_Mayra_mendoza.docx	-
+	+	http://www.hsph.harvard.edu/population/domesticviolence/ecuador.constitutio...	-
+	+	http://www.monografias.com/trabajos82/desarrollo-programa-mejora-rendimie...	✓
+	+	http://www.galeon.com/paginajuaniosepiba/Trabajofinal.doc	✓

95% # 1 Active ✓

Urkund's archive: UNIVERSIDAD GUAYAQUIL / INTRODUCCION.docx

se está empenado en ofertar y proponer a la comunidad Salitreña y la patria un nuevo esquema curricular con innovaciones educativas válidas para la superación del tradicionalismo pedagógico y la transformación del sistema educativo.

1 Warnings

Reset Export Share

ofertar para la institución la carrera la especialización de Comercio y Administración, para la especialidad contamos con laboratorios de computación, en las cuales los estudiantes pueden desarrollar sus conocimientos de una forma práctica y dinámica.

Este proyecto esta direccionado hacia un estudio y análisis de la falta de implementación tecnológica en el sector educativo del medio, siendo estos los principales lugares de adquisición de conocimientos.

Es evidente conocer las falencias en cuanto a la falta de la utilización de la parte tecnológica, que en este medio todavía no está puesto en práctica. La excelencia académica y las tendencias de hoy en día, se convierte en una necesidad para todos los medios y entidades, los cuales necesitan enfrentar con eficacia. Significa entonces que nosotros como la parte interesada tenemos que utilizar la manera tradicional, el que significa acercarse directamente a la entidad, lo cual a veces resulta innecesario.

En los últimos años hemos palpado como la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, resultando contradictorio el que una institución esmerada en el desarrollo de los conocimientos no avance al mismo ritmo que la misma, considerando como necesidad prioritaria de la creación de una Web-interactiva en el cual se dará y demostrará una información eficiente y precisa



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO INFLUENCIA DEL MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO EN FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ZENÓN VÉLEZ VITERI". DISEÑO DE UNA GUÍA WEB-INTERACTIVA EN BASE A LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DIRIGIDA A DOCENTES Y ESTUDIANTES.		
AUTOR/ES: MSc. Christian Antonio Arévalo Moncada	REVISORES: MSc. Carlos Barros Bastidas	
INSTITUCIÓN: Universidad de Guayaquil	FACULTAD: Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación	
CARRERA: Maestría en Educación Informática		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 18 de marzo del 2016	Nº DE PÁGINAS: 84	
ÁREAS TEMÁTICAS: Pedagógica Didáctica Tecnología		
PALABRAS CLAVE: MATERIAL DIDÁCTICO FORTALECIMIENTO ACADÉMICO GUÍA WEB INTERACTIVA		
RESUMEN: El propósito de esta tesis de investigación es considerar el diseño de una guía web interactiva para la asignatura de emprendimiento y gestión para la Unidad Educativa "Zeñon Vélez Viteri" para que los docentes hagan la enseñanza-aprendizaje dinámica e interesante utilizando la tecnología así los estudiantes se incentiven con gran interés en las clases impartidas por el docente.		
Nº DE REGISTRO (en base de datos):	Nº DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0999135622	E-mail: christian26.am@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre:	
	Teléfono:	