



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

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

PROYECTO EDUCATIVO

TEMA:

INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES
COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA
DE VENEZUELA, ZONA 8 DISTRITO 3, PROVINCIA
DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL PERÍODO
2016–2017PROPUESTA. DISEÑO DE UNA
GUÍA TUTORIAL INTERACTIVA
EN OFIMÁTICA

CODIGO: BFILO-PIN-17P55

AUTORES: LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER
HERRERA MORANTE ISRAEL ISAIAS

TUTOR: MARIO VALVERDE ALCIVAR

REVISOR: TATIANA AVILES HIDALGO

GUAYAQUIL, MARZO 2018



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**MODALIDAD PRESENCIAL
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

DIRECTIVOS

**MSc. Silvia Moy - Sang Castro
DECANA**

**MSc. Wilson Romero Davila
VICEDECANO**

**MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR CARRERA INFORMÁTICA**

**Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Máster

Silvia Moy-Sang Castro

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

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de fecha Noviembre del 2017 en la cual se me designó Consultor del Proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialización Informática.

Al respecto me permito informar lo siguiente: Que los egresados: LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER C.I. 0910823079 y HERRERA MORANTE ISRAEL ISAIAS CI: 0929810349, diseñó y ejecutó el Proyecto Educativo con el **TEMA:** INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA. **PROPUESTA:** DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE EDUCATIVO A LA OFIMÁTICA. De conformidad con lo que prescribe el Art. 4 literal b del Reglamento para el diseño y ejecución de proyectos, informo que las participantes han cumplido satisfactoriamente, ejecutando las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** y ponerlo a su consideración para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc. MARIO VALVERDE ALCIVAR
TUTOR

Silvia Moy-Sang Castro

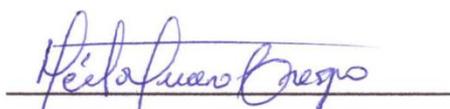
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad.-

De nuestras consideraciones:

Para los fines legales pertinentes, comunico a usted, que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo: INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE A LA OFIMÁTICA Pertencen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,



HÉCTOR LUCERO CRESPO

CI: 0910823079



HERRERA MORANTE ISRAEL

CI: 0929810349

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD PRESENCIAL****CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA****JURADO EXAMINADOR**

Confiere al presente proyecto la calificación de _____
Equivalente _____

TRIBUNAL

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal

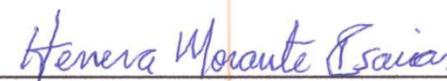
Miembro del Tribunal

Secretario



HÉCTOR LUCERO CRESPO

CI: 0910823079



HERRERA MORANTE ISRAEL

CI: 0929810349

DEDICATORIA

A mis padres, porque todo lo que soy y he logrado es gracias a ellos y por inculcarme la importancia del estudio.

Héctor Lucero Crespo

A mis padres, porque creyeron en mí y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final. Va por ustedes, por lo que valen, porque admiro su fortaleza y por lo que han hecho de mí.

A mis hermanos, tíos, primos, abuelos y amigos.

Gracias por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.

Herrera Morante Israel

AGRADECIMIENTO

Agradezco sinceramente a la gran oportunidad de que me da en la vida por tener la posibilidad de culminar la carrera de estudio que escogí años atrás. Doy gracias a Dios y a todos los compañeros que estuvieron conmigo en aquel proceso durante todos esos años pues la gran calidad de amistad que tuve de parte de todas aquellas personas que a pesar que muchos no lo pudieron lograr dieron de si a uno muchas iniciativas para poder seguir y poder lograr la meta planteada.

Por otro lado también doy gracias a todos aquellos directivos y docentes que me inculcaron una muy buena enseñanza durante todo el tiempo de la carrera de estudio.

HÉCTOR XAVIER LUCERO CRESPO

El siguiente trabajo previo a mi graduación quiero agradecer primero a Dios, por ser mi luz, guía y fuerza en este largo camino que está a punto de culminar.

A mis padres, Héctor Hugo Herrera y Clara Morante que con su gran amor me apoyaron en todo momento a seguir adelante. A la Sra. Jacqueline Navarro mi compañera y amiga quien con sus consejos me ayudó en todo momento.

HERRERA MORANTE ISRAEL

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Directivos	ii
Carta de Aprobacion	iii
Derechos Intelectuales	iv
Jurado examinador	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	viii
Indice de tablas.....	xii
Indice de graficos.....	xiii
Resumen	xiv
Abstrac.....	xv

Introducción	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación	3
Problema de investigación.....	5
Situación conflicto y hecho científico	5
Hecho científico	5
Delimitación del problema.....	6
Causas.....	6
Formulación del problema	7
Objetivos de la investigación	7
Interrogantes de investigación	8
Justificación	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio.....	12
Bases teóricas	13
Definición niveles cognitivos	13
Incidencia del entorno en el nivel cognitivo.....	14
Comprensión lectora en los niveles cognitivos	16
Niveles cognitivos en latinoamérica	18
Cibermetría	19
Mapas mentales unesco	20
Realidad nacional y local	22
Técnicas tradicionales	22
Modalidades para el uso de técnicas de estudio	25
Técnicas de lectura continua	27
Pedagogía activa	30
Definición	30
Herramientas de la pedagogía activa	32
Taxonomía de bloom	33
Realidad internacional	37
Escuelas activas	37
Desarrollo de un sistema virtual.....	38
Ambiente pedagógico virtual.....	40
Realidad nacional y local	43
Técnicas activas	43
Concepto	43
Clases de técnicas.....	45
Técnicas participativas.....	45
Técnica activa como juego	46
Técnicas para la comunicación eficaz	47
Técnicas de trabajo en equipo.....	47
Importancia	48
Aplicabilidad de las técnicas activas	49

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Lugar de la investigación	50
Población y muestra	50
Población	50
Muestra	51
Investigación descriptiva	52
Investigación de campo	52
Investigación bibliográfica	53
Método	53
Prueba del chi cuadrado	67
Técnica	68
Instrumento	68
Conclusiones y recomendaciones	69
Conclusiones	69
Recomendaciones	69

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Justificación	71
Objetivos	72
Objetivo general	72
Objetivos específicos	72
Aspectos teóricos	73
Aspecto filosófico	73
Aspecto pedagógico	73
Aspecto sociológico	74
Aspecto legal	74
Aspecto tecnológico	75
Utilidad y beneficios de la guía interactiva	76
Factibilidad de su aplicación	76
Factibilidad financiera	77

Factibilidad técnica	78
Factibilidad humana.....	79
Descripción de la propuesta	79
Bibliografía.....	96
Referencias bibliográficas	98
Anexos.....	100

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población	51
Tabla N° 2 Operacionalización de las variables.....	54
Tabla N° 3 Niveles Cognitivos	55
Tabla N° 4 Pedagogía activa	56
Tabla N° 5 Necesidades Educativas Especiales	57
Tabla N° 6 Desarrollo de los Niveles Cognitivos.....	58
Tabla N° 7 Grado de asimilación de los Niveles Cognitivos	59
Tabla N° 8 Capacitación del Docente	60
Tabla N° 9 Desarrollo de la Pedagogía Activa	61
Tabla N° 10 Proceso Enseñanza Aprendizaje	62
Tabla N° 11 Socializar el Conocimiento.....	63
Tabla N° 12 Promedio de Notas	64
Tabla N° 13 Guía Tutorial Interactiva.....	65
Tabla N° 14 Potencializar Proceso de Aprendizaje	66
Tabla N° 15 Prueba de Chi Cuadrado Docentes	67
Tabla N° 16 Factibilidad Financiera	78

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1 Niveles Cognitivos	55
Gráfico N° 2 Pedagogía activa.....	56
Gráfico N° 3 Necesidades Educativas Especiales	57
Gráfico N° 4 Desarrollo de los Niveles Cognitivos	58
Gráfico N° 5 Grado de asimilación de los Niveles Cognitivos	59
Gráfico N° 6 Capacitación del Docente.....	60
Gráfico N° 7 Desarrollo de la Pedagogía Activa	61
Gráfico N° 8 Proceso Enseñanza Aprendizaje	62
Gráfico N° 9 Socializar el Conocimiento	63
Gráfico N° 10 Promedio de Notas.....	64
Gráfico N° 11 Guía Tutorial Interactiva	65
Gráfico N° 12 Potencializar Proceso de Aprendizaje	66



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA

Autores: Lucero Crespo Héctor Xavier
Herrera Morante Israel Isaias

Resumen

La presente tesis trata sobre la necesidad de aplicar la Pedagogía Activa de los Niveles Cognitivos en los estudiantes del Primero de Bachillerato en la asignatura de Ofimática, de la Unidad Educativa República de Venezuela, para lo cual se realizó una investigación de tipo descriptiva, detallan las características del fenómeno en estudio, esto permitirá alcanzar el conocimiento necesario acerca de la situación conflicto, además también se aplicó la investigación bibliográfica que permitió recopilar información actualizada para el marco teórico con las definiciones de las variables de pedagogía activa y de nivel cognitivo. La Población está conformada por el director, docentes y los estudiantes a quienes se les aplicó una encuesta. Como conclusión se determinó que docentes están de acuerdo en la implementación de una Guía Tutorial Interactiva, que va a beneficiar al rendimiento de los estudiantes. Como objetivo se plantea mejorar el aprendizaje e incrementar el nivel académico del estudiante.

Descriptores:

Pedagogía activa	Nivel cognitivo	Guía Tutorial Interactiva
------------------	-----------------	---------------------------



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
 MODALIDAD PRESENCIAL

Abstrac

This thesis deals with the need to apply the Active Pedagogy of the Cognitive Levels in the students of the First of Bachillerato in the subject of Office of the Venezuelan Educational Unit, zone 8, district 3, afternoon session, Guayaquil canton, province of the Guayas academic period 2016 - 2017, for which a descriptive research was carried out, because they detail the characteristics of the phenomenon under study, as it is and through it, this will allow to reach the necessary knowledge about the situation, activities and processes within the area to be investigated, in addition also the bibliographic research was applied that allowed to compile updated information for the theoretical framework with the definitions of the variables of active pedagogy and of cognitive level. The Population consists of the director, teachers and students enrolled in the academic year 2016 - 2017 who were given a survey in order to get to know the causes that originate the problem. In conclusion, it was determined that teachers agree on the implementation of an Interactive Tutorial Guide, which will benefit the performance of the students, in turn will allow to perform tasks in less time, this develops an optimal level of concentration in the student. Within the objectives of the proposal it is proposed to improve the teaching-learning process in the subject of Office Technology; and increase the academic level of students. In addition, it is carried out, to increase the academic performance of the students, it promotes the active participation, it implements didactic techniques that allow to improve the cognitive level. It is concluded that the teaching of computing will be improved through the creation of an Interactive CD in Flash.

Keywords:

Active Pedagogy	CognitiveLevels	Interactive Tutorial Guide
-----------------	-----------------	----------------------------

INTRODUCCIÓN

En las evaluaciones que de forma constante que se han realizado al sistema educativo que se realizan tanto en estudiantes como en docentes, existe una marcada tendencia estadística de reprobación al menos en las asignaturas consideradas como básicas, la capacitación que da el Ministerio de Educación a los diferentes componentes no han rendido los resultados esperados para impulsar gradualmente cambio significativos en el proceso enseñanza aprendizaje.

Los procesos y capacitaciones de docentes y estudiantes deberían ser delineados hacia el nuevo modelo educativo pedagógico, y que los resultados de los mismos se deben publicar para que los docentes puedan apreciar sus aciertos y errores, se recuerda que muchos de ellos han sido formados y capacitados en una Metodología que hoy está en desuso, pero se sigue manteniendo hegemonía al haber resistencia de parte de los maestros en poner en práctica una pedagogía activa.

La apertura de la educación hacia una Inclusión generalizada, sino también ha provocado que aquellos que forman la docencia tengan que intentar capacitarse constantemente; unas veces con recursos de su propio peculio, y en otras con aquellas que suministra el Estado, pero este principio no se aplica a todos los profesores pues continúan con una práctica tradicionalista y no aplican técnicas de estudio, o estrategias motivadoras que lleven a los estudiantes exponer el conocimiento significativo.

Siempre en toda reunión social, se escucha que la educación anterior era mejor que la actual, la cual brinda un exceso de facilismo a los estudiantes y que ellos no logran integrarse al proceso del aprendizaje, eso se debe que antes no existían evaluaciones ni a los docentes ni a los estudiantes, para medir su conocimiento crítico, solo se

medía la repetición de lo que en algún momento lo había socializado el docente. La Declaración de Helsinki dejó estándares internacionales para medir si el sistema está rindiendo lo esperado. La educación ya no puede ni debe ser repetitiva debemos no solo educar para aprender, tenemos que educar para hacer, para luego educar para ser y por último educar para convivir.

La pedagogía activa es una estrategia aplicada en todos los niveles educativos, en especial en Inicial y en Educación Básica, la forma en cómo son desarrolladas permiten a los docentes que las socializan o imparten se les simplifique su explicación en el caso de una charla magistral o con la utilización de diapositivas de PowerPoint, una mayor adopción y adaptación del conocimiento por parte de los estudiantes que las reciben.

La presente Tesis contiene los siguientes capítulos:

Capítulo I.- El problema, Contexto de la investigación, Problema de la investigación: Situación conflicto y Hecho científico, Causas, Formulación del problema, Objetivos: General y Específicos, Interrogantes de investigación, Justificación

Capítulo II.- Antecedentes de estudio, Bases Teóricas, en donde se desarrollan las dos variables que están debidamente fundamentadas

Capítulo III.- Metodología, Proceso, Análisis y Discusión de Resultados, Diseño metodológico, Tipo de investigación, Población y Muestra, Operacionalización de Variables, Métodos de investigación, Técnicas e instrumentos de la investigación, Análisis de datos, Interpretación de resultados, Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo IV.- La Propuesta, Título, Justificación, Objetivos, Factibilidad de su aplicación, Descripción, Impacto social y Beneficiarios.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

La educación en el presente milenio se ha convertido en la piedra fundamental sobre la que se construye una nueva sociedad por que al estar inmersa en un proceso de evolución, e innovación en sus paradigmas, induce a los países a plantear nuevas políticas estatales direccionadas hacia esas transformaciones, el docente ya no es el centro del proceso del aprendizaje; hoy, son los estudiantes que con su aporte individual y colectivo modifican las estrategias tradicionales.

La Unidad Educativa República de Venezuela se encuentra ubicada en el cantón Guayaquil provincia del Guayas, zona 8 distrito 3, y funciona en la jornada vespertina, de acuerdo a las observaciones que se encuentran, existe un alto porcentaje de estudiantes que se abstienen de participar en las actividades del aula, lo que conlleva a un bajo rendimiento académico, inferimos uno de los factores puede ser lo social, económico, el otro puede ser el poco desarrollo de los diferentes niveles del conocimiento, los que influyen en su desempeño educativo.

La Institución se ha caracterizado en los últimos años por buscar la excelencia educativa para volverse en un referente en el sector, ha tenido cambios en todos los niveles, lo que ha generado resistencia entre sus componentes. Se debe de considerar que el estudiar no significa necesariamente llenar el cerebro de ideas sino que debemos transformar las mismas en nuevos enfoques cognitivos.

De acuerdo a un informe elaborado por las Naciones Unidas de 100 estudiantes que ingresan al sistema educativo terminan solo terminan

entre 30 a 35 de los mismos, lo que lleva a pensar que los pocos que llegan a culminar sus estudios no continúan una carrera universitaria y peor una profesionalización.

De acuerdo a cifras emanadas del Ministerio de Educación para el año 1996 en el Ecuador existía una población entre los 60 a 65% en relación a la totalidad de la misma con algún grado de analfabetismo, y de este porcentaje la mayoría se encontraba distribuida en sectores urbano marginales de las grandes ciudades y en las zonas agrícolas y rurales.

Esto conlleva a que el Estado ecuatoriano inicie una Reforma Educativa tendiente a rescatar a niños y niñas, que moren en zonas vulnerables y lograr la reinserción de los mismos en el Sistema educativo sobre todo en el género femenino que es la que ha sufrido la mayor deserción escolar

El desempeño escolar debe estar vinculada a la calidad de la pedagogía, estrategias y motivaciones de él y los docentes las cuales van a ser determinantes y su incidencia se verán por lo general en la sociedad, cuando a los estudiantes no se los instruyen en los distintos niveles cognitivos, esto nos creara conflictos, hacia ellos y entre los mismos, lo que afecta a la Institución. Este ambiente genera que se desarrolle una disminución gradual en la motivación para desarrollar un adecuado rendimiento escolar incidiendo en el desempeño de los mismos.

La Unidad Educativa cuenta con pabellones de dos plantas cada una en donde laboran 56 docentes, repartidos entre las tres jornadas, diurna, vespertina y nocturna, en los que se forman 1271 estudiantes en los diferentes niveles que tiene la misma posee cerramiento perimetral, ambientes educativos en sus pabellones incluido uno de dos plantas para desarrollar actividades pedagógicas.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Situación conflicto y Hecho científico

Los niveles cognitivos, en la actualidad incide en el proceso educativo porque las estrategias se aplican en todas las actividades y procedimientos educativos que se desarrollan en todas las jornadas en las que los estudiantes exponen sus potencialidades, es por eso que los docentes deben buscar tácticas que agilicen los diferentes ángulos que tiene la pedagogía activa. Al realizar la investigación se observó a niños cansados, sin energía, irritables y por lo tanto sin ganas de participar, socializar y de aprender llevándolo a no superar el aprendizaje requerido.

En múltiples casos los estudiantes provienen de hogares con conflictos intro familiares, que genera la disfuncionalidad de la familia, volviendo a ambos progenitores en descuidados en el consumo de alimentos que vayan en beneficio de sus hijos.

A pesar de la inversión que el estado ha realizado en los últimos años en el aspecto socio educativo, todavía existen falencias que no permiten a los estudiantes un adecuado desarrollo de sus niveles cognitivos. En las entidades educativas no existen los recursos tecnológicos que permitan afianzar los contenidos en los jóvenes y lograr un adecuado estímulo de sus habilidades y destrezas.

Hecho científico

Bajo uso de los niveles cognitivos en la pedagogía activa en los estudiantes de la Unidad educativa República de Venezuela, zona 8 distrito 3, jornada vespertina de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, periodo lectivo 2016 – 2017. Diseño de una Guía en Ofimática.

Delimitación del problema

Campo: Bachillerato.

Área: Educación Especial.

Aspectos: Psicopedagógico.

Tema: Influencia en la Pedagogía Activa de los Niveles Cognitivos en los estudiantes del Primero de Bachillerato en la asignatura de Ofimática, de la Unidad Educativa República de Venezuela, zona 8, distrito 3, jornada vespertina, cantón Guayaquil, provincia del Guayas periodo lectivo 2016 – 2017.

CAUSAS

Entre las causales que provocan el problema de los niveles cognitivos en la pedagogía activa en los estudiantes tenemos los siguientes:

- Escasa utilización de las nuevas tecnologías de aprendizaje.
- Limitados programas computacionales que estimulen el área cognitiva en los estudiantes.
- Escasa aplicación de una pedagogía activa en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Poca utilización de las tics de software libre que estimulen los procesos educativos.

En un medio ambiente óptimo se desarrolla un entorno en el cual los estudiantes puedan mantener un buen desarrollo de las estrategias metodológicas, por ende el docente influye a un mejor desenvolvimiento en el proceso enseñanza- aprendizaje, que motiva a encontrar el nexo que le permita exponencial el nexo entre estudiantes regulares y con necesidades educativas.

Según el Código Internacional Normalizada de la Educación (CINE) y de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia, la Cultura y la Comunicación. Este proyecto de titulación se delimita al fortalecimiento de técnicas que ayuden a mejorar la calidad de la nutrición infantil de los estudiantes.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la pedagogía activa en los niveles cognitivos en los estudiantes de la Unidad educativa República de Venezuela Institución que se encuentra ubicada en la Zona 8 distrito 3, jornada vespertina, del Cantón Guayaquil, en el periodo lectivo 2016 – 2017?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General:

Determinar la influencia de la pedagogía activa en los niveles cognitivos de los estudiantes mediante el método científico para diseñar una guía tutorial interactiva en ofimática.

Objetivos Específicos

- Indagar el papel que cumple la institución educativa en fomentar la pedagogía activa en los estudiantes.
- Identificar los aspectos que influyen los niveles cognitivos de los estudiantes.
- Diseñar una Guía Didáctica que permita el fortalecimiento de las destrezas de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo influye la pedagogía activa en los procesos educativos?
- ¿Cuál es la importancia de la pedagogía activa en el rendimiento escolar?
- ¿Cómo se podrá orientar a los docentes en la aplicación de la pedagógica activa?
- ¿De qué manera la pedagogía activa beneficia los procesos educativos?
- ¿Cómo se podrán elevar los niveles cognitivos en los estudiantes?
- ¿Cuál es la importancia del desarrollo cognitivo en la educación?
- ¿Cuáles podrían ser las estrategias para estimular el nivel cognitivo de los estudiantes?
- ¿Cómo el docente debe estimular el nivel cognitivo de los estudiantes?
- ¿Quiénes se beneficiarán con el diseño de una Guía interactiva en Ofimática?
- ¿Puede una Guía interactiva ser evaluada semestre a semestre?

JUSTIFICACIÓN

La investigación verificará que es relevante como los niveles socio económico, afectivos y que la capacitación tradicional de los docentes, inciden en los niveles cognitivos y esta a su vez en la pedagogía activa de los estudiantes en la Unidad Educativa República de Venezuela, por lo cual se involucrará a toda la comunidad educativa para corregir gradualmente el problema, permitiendo que los beneficiarios de esta investigación puedan paliar los errores detectados, el problema observado incide en un área estratégica de la formación de los estudiantes como es la asignatura de Ofimática, lo que afectará al entorno social vinculado con la Institución, se sugerirán tácticas y estrategias para ser seguidas por los beneficiarios.

Esta investigación beneficia a los componentes educativos por que al no recibir una pedagogía activa adecuada, disminuye el interés en el proceso de formación y aprendizaje escolar porque en la mayoría de los

niveles cognitivos de los estudiantes en todas las áreas presentan aburrimiento, cansancio, sin energía, irritabilidad sin ganas de adoptar y adaptar nuevos conocimientos, durante el proceso educativo y en general en una de las áreas donde presentan bajas calificaciones por la dificultad de adquirir o desarrollar destrezas y competencias que les ayudarán a desenvolverse participativamente en su entorno social.

PERTINENTE.- El problema está relacionado con el Régimen del Buen Vivir y con la Ley Orgánica de Educación Intelectual, como la Matriz Productiva en estos casos se garantiza el derecho de la inclusión educativa y cualquier forma de exclusión será observada por el estado.

El objetivo 2 manifiesta lo siguiente: “Auspiciar la igualdad, la cohesión, la inclusión y la equidad social y territorial, en la diversidad”.

Al enfrentar los problemas de pobreza y desigualdad desde una mirada multidimensional y potencializar la enorme riqueza que en el Ecuador representa la diversidad en sus variadas expresiones para alcanzar la igualdad en ella, la cantidad de pueblos, culturas como de nacionalidades y todas ellas teniendo la misma necesidad niños, jóvenes, adultos, adultos mayores con algún tipo de discapacidad física o intelectual.

Todos ellos con deseos de superación y que eran constantemente excluidos de los diferentes niveles educativos solo por ser diferentes.

Estas declaraciones parten de los Derechos de los Niños, y que fueron ratificadas en nuestra presente Constitución Política publicada en el año 2008, la cual señala que toda empresa pública y privada tiene que tener entre sus colaboradores personas que se adapten a lo anteriormente señalado.

Matriz productiva, Las economías populares y solidarias, base social y económica, es el mayor empleador del país y cuentan con millones de socios. La economía popular y solidaria que empleó en 2009 el 64% de los ocupados a nivel nacional (MIES, 2011), constituye un ejemplo palpable de que un sistema económico que privilegie al ser humano sobre el capital es posible.

Por ello es fundamental insistir en la urgencia de cambiar las conductas individuales (los patrones consumistas), que son las que provocan y aceleran la insostenibilidad del consumo capitalista en el mediano plazo, aunque sean el fundamento de las utilidades del capital en el corto plazo.

El Índice de Desarrollo Humano (IDH) sintetiza varios componentes del desarrollo económico y social de un país, principalmente en educación, salud e ingreso por habitante. En el caso ecuatoriano, su valor ha ascendido de 0,59 en 1980 a 0,65 en 2000 y a 0,72 en 2012 (PNUD, 2012) (Gráfico 5.2.). Como meta para 2030 se propone incrementarlo al menos a 0,8213.

Se preserva los legítimos principios universales que tienen las personas con algún tipo de discapacidad física e intelectual, estas declaraciones parten de los Derechos de los Niños, y que fueron ratificadas en nuestra presente Constitución Política publicada en el año 2008.

Debemos concienciar que la educación se centrará en el ser humano dando incentivo a su formación holística y sobre todo esta debe ser incluyente este principio del Derecho Internacional está en el art. 27 de nuestra Carta Magna.

PERTINENTE.- El problema por estar relacionado con el área de ofimática se vincula con la libertad individual y social exige la

emancipación del pensamiento. El conocimiento debe ser entendido como un proceso permanente y cotidiano, orientado hacia la comprensión de saberes específicos y diversos en permanente diálogo.

Por lo tanto, el conocimiento no debe ser entendido como un medio de acumulación individual ilimitada, ni un acervo que genere diferenciación y exclusión social.

“Este conocimiento, más que un medio para saber, es un instrumento para la libertad individual, para la emancipación social y para vivir y convivir bien; es decir, para encontrar la libertad, satisfacer necesidades, garantizar derechos, cambiar el patrón de acumulación y redistribución, vivir en armonía con la naturaleza y convivir en una democracia democratizada y de calidad” (Movimiento Alianza PAIS, 2012: 99).

El conocimiento se fortalece a lo largo de la vida, desde el nacimiento, con la cotidianidad y con la educación formal y no formal. El talento humano también se nutre de los saberes existentes, del vivir diario, de la indagación y de la retroalimentación constante de conocimientos.

Educar en este modelo se convierte en un diálogo constante, en el cual aprender y enseñar son prácticas continuas para los actores sociales. Hay que tomar en cuenta no solo la calidad del profesor y del estudiante, sino también la calidad de la sociedad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Dentro de los antecedentes de la investigación se debe mencionar que Universidad Técnica de Ambato, el estudiante Dávalos Robayo, Diana Fernanda, diseño la tesis con el tema: La pedagogía activa y el desarrollo cognoscitivo en los niños y niñas del cuarto año de la Escuela de Educación Básica Particular Emanuel del cantón Ambato Provincia de Tungurahua, la misma que trata de El aprendizaje del estudiante pasivo es la manera de memorizar la información y esta puede ser abordada por la pedagogía activa, que requiere que los estudiantes respondan preguntas y resuelvan problemas, poniendo a prueba sus conocimientos y desarrollo de sus habilidades personales. Los resultados de la pedagogía activa son el trabajo creativo y productivo, así como una mayor colaboración entre profesor y estudiante. Esta colaboración se fortalece con una legítima vinculación emocional, que a su vez aumenta la madurez emocional de los estudiantes.

La pedagogía activa considera a la educación como un medio para la autodeterminación personal, social y el desarrollo de la conciencia crítica a través del análisis y la transformación de la realidad. Los profesores pueden mejorar y acelerar el desarrollo cognitivo de sus estudiantes, ofreciendo actividades que requieren que los estudiantes practiquen el análisis, el razonamiento y la resolución de problemas.

En la Universidad Técnica del Azuay existe el tema: La educación superior siempre ha estado destinada para personas entre 18 y 25 años, quienes tienen sus características de cada época. Los estudiantes de ahora no son los mismos que los de hace 10 años, al igual que la tecnología; hoy en día todos estamos en la era digital donde es muy fácil

el acceso a la información, por lo tanto el método de enseñanza-aprendizaje no puede seguir siendo el mismo de la escuela tradicional.

Bases Teóricas

Definición Niveles cognitivos

El interés por el desarrollo de los niveles cognitivos aplicados en educación es relativamente antiguo aunque ha sido en los últimos años cuando ha cobrado una gran relevancia.

Su interés se debe a que varios estudios de seguimiento de varias décadas, como informes clínicos y otros estudios, indican que hay niños que habiendo pasado por circunstancias difíciles, extremas o traumáticas en la infancia, como abandono, maltrato, guerras, hambre, etc., no desarrollan problemas de salud mental, abuso de drogas o conductas criminales de adultos.

La fragilidad de un cuerpo decrece al aumentar la resistencia. O, la capacidad de un material de recobrar su forma original después de someterse a una presión deformadora.

Un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas. Pensar en la instrucción como un medio ambiente destaca al 'lugar' o 'espacio' donde ocurre el aprendizaje. Los elementos de un medio ambiente de aprendizaje son: el estudiante, un lugar o un espacio donde el actúa, usa herramientas y artefactos para recoger e interpretar información, interactúa con otros, etcétera. Herrera, M. (2010 et al González y Flores 2000 págs., 110- 111).

Una parte del párrafo anterior es claramente un concepto de la física y de la ingeniería civil, que luego es adaptado a las ciencias sociales. Pero aquellos que han descrito y elaborado el concepto de niveles cognitivos han encontrado que la habilidad para afrontar el estrés y los eventos adversos proceden de la interacción de diversos elementos en la vida del niño como el temperamento biológico y las características internas, especialmente la inteligencia.

El temperamento del niño, la de los jóvenes púberes, la familia y el ambiente de la comunidad en la que estos viven, especialmente en relación con su crianza y las cualidades de apoyo que están presentes; y, el número, intensidad y duración de circunstancias estresantes o adversas por las que ha pasado el niño, especialmente a temprana edad.

Indican que los niveles cognitivos se refieren, al proceso de superar los efectos negativos de la exposición al riesgo, afrontamiento exitoso de las experiencias traumáticas y la evitación de las trayectorias negativas asociadas con el riesgo. (Fergus y Zimmerman 2010 pág. 14)

INCIDENCIA DEL ENTORNO EN EL NIVEL COGNITIVO

El nivel cognitivo de los estudiantes puede explicarse por diferentes fenómenos. Por una parte, es obvio que las escuelas, unidades educativas, centros educativos o cualquier otra denominación de instituciones integradas al sistema educativo nacional, juegan un papel central en el aprendizaje de los estudiantes, ya que a ellas se les ha asignado esta responsabilidad en las sociedades actuales.

Sin embargo, las características socioeconómicas y culturales del contexto de los estudiantes son condiciones de posibilidad para apoyar el aprendizaje.

Estudiantes en cuyas familias escasean los recursos económicos, donde los padres alcanzaron pocos años de educación formal, que tienen poco acceso a materiales de lectura y que viven en condiciones de aislamiento geográfico enfrentan un escenario marcadamente distinto a estudiantes con familias donde hay ingresos económicos suficientes, con padres de formación universitaria, con disponibilidad de libros en casa y asentados en una zona urbana de clase media o media alta.

Cuando los niños provenientes de hogares de bajo nivel socioeconómico ingresan a octavo de básica, aproximadamente a los 11 a 13 años de edad, se supone que están listos para el aprendizaje de la tarea escolar. Sin embargo, el gran número de ellos tienen un bajo rendimiento o fracasa en los primeros años de escolaridad, esto sugiere, que la deserción y el abandono escolar son situaciones comunes en el sistema de educación pública.

De acuerdo a la UNICEF el rendimiento académico de los estudiantes se centran en los siguientes motivos:

El bajo Nivel socio económico y educacional de la familia (UNESCO 2010).

La falta de condiciones apropiadas en el hogar para el adecuado desarrollo cognitivo y psicosocial de los niños (UNICEF 2010)

La escasa interacción intrafamiliar en relación con estrategias de aprendizaje escolar que ayuden a los estudiantes a lograr un buen rendimiento en la escuela (UNICEF 2010).

Cuando se trata de analizar el rendimiento, en los niveles cognitivos de los estudiantes, los profesores tienden a pensar que el ambiente familiar y

las actitudes de los padres están en el origen del problema. La familia, a su vez, tiende a culpar a la institución escolar (UNICEF 2010 cita a Peña y otros 1996), de tal manera que la comprensión y el tratamiento de los aspectos sicopatológicos y sicosociales que rodean al niño hace imprescindible que se recoja información tanto de las pautas de interacción intrafamiliar como de las características sicosociales del medio escolar en que se desenvuelve.

El bajo nivel educativo de los padres incide negativamente en el rendimiento escolar de sus hijos” (UNICEF 2010 cita a Halpern 1986). Esto según el investigador está relacionado con la pobreza, los hábitos de vida, los modelos de interacción familiar, la comunicación lingüística al interior del hogar, y las expectativas educacionales para los hijos.

Lo que involucra la adquisición de mínimos bienes, influyendo en la no disponibilidad en el hogar de textos y materiales de apoyo a la tarea escolar, como también en la utilización que se haga de ellos. Implica, además, la baja calidad y la escasez de estrategias de aprendizaje que ayuden a los niños a tener éxito en la escuela (UNESCO 2010 cita a Jadue 1996b).

COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIVELES COGNITIVOS

La comprensión de textos es una herramienta imprescindible para desenvolverse con éxito en las instituciones de Educación Básica y en las actividades de la vida diaria. Para progresar académicamente, los estudiantes necesitan trascender la comprensión de una frase y relacionar frases entre sí, de manera que puedan construir una representación mental del texto.

Aún más, sólo cuando los estudiantes son capaces de comprender los textos podrán avanzar desde la fase de aprender a leer a una fase

cualitativamente diferente del aprendizaje, que consiste en leer para aprender. Pero comprender es una actividad compleja que incluye diferentes procesos mentales: captación de ideas explícitas, realización de inferencias anafóricas e inferencias basadas en el conocimiento, y elaboración de macro ideas (Aso. Neurología 2010).

A lo que se debe agregar que si esto sucede con la formación tradicional tiene mayor injerencia al usar la tecnología.

“Leer, escribir e interactuar en la red es una forma totalmente diferente de hacerlo con el papel y los libros, de modo que hay que aprender sus particularidades y adaptarse. (Daniel Cassany 2010).

El resultado final va a depender de la competencia del estudiante para orquestar las múltiples habilidades que intervienen en la construcción de una representación coherente y estructurada.

Existen varios tipos de necesidades educativas especiales que inciden en la capacidad de generar conocimientos en los estudiantes, para lo que primero se debe de determinar cuáles son los elementos que conforman la comprensión lectora:

En primer lugar, para comprender un texto tenemos que descifrarlo en la cual se utilizara habilidades de descodificación fonológica y de identificación de palabras.

Otro elemento crítico en la comprensión es la fluidez de la lectura, que suele operacionalizarse como velocidad en lectura de palabras. Como postula la hipótesis de eficacia verbal, leer palabras con rapidez es esencial para comprender mejor, ya que así se liberan recursos para que actúen los procesos de alto nivel.

Los malos lectores, o aquellos que presentan diferentes niveles cognitivos, aun cuando consigan descodificar con corrección, no han automatizado la lectura de palabras y gastan demasiados recursos.

En consecuencia, queda poco margen para que intervengan los procesos de alto nivel que están más implicados en la comprensión de las frases y del discurso.

El desarrollo del lenguaje oral es otro mediador importante del rendimiento en lectura. En efecto, investigaciones empíricas han puesto de manifiesto que el conocimiento del vocabulario y de la sintaxis influye en el rendimiento en tareas de comprensión lectora, tanto en la etapa de primaria como de secundaria.

Junto con las habilidades que tradicionalmente se ha considerado que son necesarias para la comprensión, como el lenguaje oral, y la exactitud y velocidad en el reconocimiento de palabras, se ha comenzado a investigar desde la neurociencia cognitiva el papel de las funciones ejecutivas.

Por tales motivos es indispensable indagar cuál es la influencia de la escuela en los niveles cognitivos, al considerar el efecto que tiene este tipo de variables socioeconómicas y culturales.

NIVELES COGNITIVOS EN LATINOAMÉRICA

La capacidad para el mejoramiento de los niveles cognitivos depende, de manera relevante, de todos los equipos, directivos y de docentes con liderazgo que contribuyan activamente a dinamizar, apoyar, animar su desarrollo, de manera que pueda construir su capacidad interna hacia la intención planteada.

El informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, OCDE señala “necesitamos contrastar estas tendencias con la práctica y la forma actuales del liderazgo escolar... En muchos países hay una creciente inquietud de que la función de los directores, diseñada para las necesidades de una época diferente, pueda no ser la adecuada para enfrentar los desafíos de liderazgo que las escuelas encaran en el siglo XXI” (Pont, Nusche&Moorman, 2008, pág. 27).

Los investigadores nos permiten establecer como norma generalizada que para lograr una educación de calidad primero se debe de fortalecer exponencialmente el grado de liderazgo de los Directores seguido por los docente, en las diferentes Instituciones educativas los que se deberán enfrentar a los nuevos desafíos del siglo XXI.

Karen Seashore-Louis y Kenneth Leithwood (2010, pág. 7)

“El cambio en el siglo XXI es crear escuelas que aseguren, a todos los estudiantes en todos los lugares, los conocimientos considerados imprescindibles para insertarse socialmente y para desplegar al máximo sus potencialidades de desarrollo personal”.

En el mundo de la globalización la mayoría de las naciones tienden hacia la producción, por lo que desarrollan políticas estatales que justifiquen su evolución económica, por lo consiguiente la educación debe responder a la necesidad de una nación vinculada a una matriz productiva o sea desde la escuela se forma personas que tienen que ubicarse en un contexto económico.

CIBERMETRÍA

Es una nueva disciplina que puede ayudarnos a mejorar la recuperación de información en el Web, pues parece claro que los sistemas tradicionales de recuperación de información no ofrecen buenos

resultados con la información de la nube. La riqueza semántica de los enlaces, en la estructura hipertexto, debe ser estudiada y tenida en cuenta.

El estudio del World Wide Web (www) se está convirtiendo en uno de los campos de investigación más interesantes y, como dice Kleinberg, “pocos eventos de la historia de la computación han tenido tanta influencia en la sociedad como la llegada y crecimiento del World Wide Web”. Precisamente este crecimiento exponencial y esta influencia han creado un sistema de comunicación de información muy potente, pero que al mismo tiempo tiene enormes carencias desde el punto de vista documental y, por ello, es necesario abordar su estudio.

Para algunos autores este estudio debe realizarse con las técnicas bibliométricas clásicas y de análisis de citas; sin embargo, es necesario realizar otros estudios y abrir nuevas vías de investigación que nos permitan caracterizar adecuadamente el Web, porque no hay que olvidar que el tipo de información con el que se trabaja, por ejemplo, tiene unos niveles de permanencia concretos que nos obliga a ajustar nuestras técnicas de estudio.

MAPAS MENTALES UNESCO

Karen Parker cita a Annette Lamb (s/f)

“los niños aprender a leer figuras antes de aprender a leer, desgraciadamente dejamos de enseñar visualmente tan pronto los niños aprenden a leer”.

Es común ver en el entorno niños de los primeros grados de escolaridad dibujar o pintar figuras con formas preestablecidas en donde gracias al proceso de relación el cual es parte del desarrollo del pensamiento reconoce en los mismos a lo que les rodea.

En la sociedad actual al ritmo vertiginoso que vivimos estamos vinculados al desarrollo de mensajes visuales que son mucho más explícitos que los que contienen un sin número de palabras o diálogos, el uso extendido de la televisión, el Internet, las revistas, se estima que un alto porcentaje de la población mundial aprende primero por imágenes visuales.

En pedagogía las imágenes visuales son considerados como elementos de apoyo a cualquier actividad que los y las docentes quieran realizar, pero esto ya no es así hoy por hoy se estudia y se aplican teorías explicativas sobre este tipo de aprendizaje.

Desde comienzo de los años 70, se empezaron a presentar estudios sobre las denominadas representaciones mentales, se pensaba que si una persona podía representar mentalmente lo que estaba leyendo la lectura había sido entendida, Bower (s/f) manifestó que la imagen:

“era una presentación mental ejecutable por las personas, y que era beneficiosa para la retención de información”.

Pero sobre todo tenemos que resaltar que el primer indicio de una representación mental o mapa mental aplicado a la pedagogía lo encontramos en los cuadros sinópticos, también hay que destacar que son los más limitados por cuanto la información que presentan es escasa y se presenta de forma vertical.

Barrom introduce el concepto de “organizador gráfico”, basada en una idea de David Ausubel, el organizador de Ausubel contenía un texto en prosa, Barrom sostuvo “que esto era muy limitante introduciendo imágenes en los organizadores, pero su trabajo no fue entendido hasta muchos años después que Joseph Novak propone en mapa conceptual”.

Mediante esta técnica se relacionan conceptos de un mismo dominio de conocimientos unidos mediante conectivos verbales, hoy se los denomina grafo o esquema mentales.

Tony Buzan propone el uso de los “mapas mentales o sea la representación del conocimiento haciendo uso de los dos lados o hemisferios del cerebro”, esta representación incluye texto, imágenes, figuras, color, etc.,

La visualización es una Técnica que permite la construcción mental que supera la simple percepción, y está más relacionada con el conocimiento.

REALIDAD NACIONAL Y LOCAL TÉCNICAS TRADICIONALES

Los modelos en formación educativa como el Conductual y el Conductismo, estuvieron vigentes hasta el siglo XX y en algunos casos hasta el presente basaron el proceso algorítmico de aprendizaje en la memorización total o parcial de la información que suministraba el docente a los estudiantes.

Indiscutiblemente una de las primeras estrategia que se aprende en el proceso estudiantil, es la toma de notas o apuntes cuando un docente expone una clase magistral, está comprobado que al repasar lo que escribimos nos acordamos automáticamente de lo que se dijo en clase, está estrategia es denominada simple, aunque existen otras muchos más complejas.

Cuando ya se ha alcanzado la independencia de la tutoría de alguno de nuestros padres una estrategia un poco diversa a la anterior es memorizar y repetir constantemente lo que se vio en clases, por ende debemos trazarnos un objetivo a alcanzar, luego contrastarlo con una

información más científica que la podemos localizar en la web o en un libro, y sacar nuestras propias conclusiones.

Cook y Mayer (1983) plantearon lo siguiente:” los propósitos u objetivos del estudio deben ser codificados, la codificación es un proceso interno de la persona que supone facilitar el manejo de la información que nos llega” pág.1, los autores nos proponen que debemos tener un modelo para el análisis de estrategias lectoras, en donde existen cuatro aspectos fundamentales que nos van a permitir sacarle provecho a esta actividad selección, adquisición, construcción e integración que se consideran objetivos básicos para la lectura.

Haciendo énfasis en lo ya manifestado anteriormente uno de las habilidades que los estudiantes desde la básica media, hasta el bachillerato debe desarrollar es el auditivo, no solo oír sino clasificar lo que escucha, discernirlo o analizarlo para luego procesarlo y aplicarlo a lo que se realiza, siendo esta cualquier actividad en las diferentes asignaturas que le toque ver.

Otra de las estrategias en las técnicas de estudio es el conocimiento previo que debe tener el estudiante antes de iniciar una clase, claro esto va de la mano con la idea de que el estudiante lee o investiga los temas de las asignaturas a él signadas, antes de que el docente las explique y para esto el socializador del conocimiento debe entregar su micro planificación a los estudiantes desde el primer día de inicio de las actividades educativas.

El profesor utiliza el esquema para presentar sus temas y así ayudar a sus estudiantes a organizar y almacenar los contenidos significativamente en su memoria.

Su uso es correcto y permite que los estudiantes ordenen su conocimiento sobre un tema, sepan cuáles son los apartados y conceptos más importantes, puedan relacionar estos nuevos contenidos con otros anteriores que ellos ya poseían (aprendizaje significativo). Además, el tener clara la estructura de un tema facilita su estudio, su memorización y el posterior recuerdo. Debe continuar así.

Solicitar el subrayado de las ideas principales del tema, individualmente a cada estudiante.

La pretensión del profesor es que, una vez que conocen la estructura del tema y los contenidos principales, vayan a profundizar en cada apartado y sean capaces de captar las ideas fundamentales.

La idea es buena, pero surge un problema, y es que el tutor no corrige el subrayado de los estudiantes, con lo cual unos subrayarán casi todo y otros casi nada. En Educación básica superior y en el Bachillerato, se observa que hay bastantes estudiantes que presentan problemas de comprensión lectora; por tanto, al no comprender bien los textos, no pueden extraer las ideas más importantes.

También se aprecia que la mayoría de los estudiantes tiene un vocabulario reducido, con lo cual encuentran bastantes palabras desconocidas en los textos, que les impiden comprender los contenidos.

Con esta estrategia se gana tiempo en la presentación del tema del docente o cuáles son los objetivos planteados para que los estudiantes realicen en clase, para comprender esta sencilla táctica debemos conocer que la investigación se almacena con estructuras cognitivas llamadas esquemas en donde se guardan de forma sumaria lo aprendido.

Estos esquemas o representaciones mentales del conocimiento pueden tener distintos niveles de generalidades y forman un interconectado neuronal, esto nos permite poder ubicar a aquellos estudiantes que tienen un conocimiento previo como organizados, de forma clara y amplia. Los esquemas funcionan como una forma de guía en el proceso del aprendizaje.

MODALIDADES PARA EL USO DE TÉCNICAS DE ESTUDIO

Hay que estudiar desde el primer día: En toda la etapa escolar desde inicial hasta el bachillerato es suficiente con mantener un ritmo de estudio diario de 2 a 3 horas diarias para llegar bien preparado a las evaluaciones.

El estudiante debe establecer este ritmo de estudio, que le permita llegar a los exámenes sin agobios de última hora. Estudiar un día mucho y los dos siguientes no hacer nada no es una buena estrategia.

Por otra parte, la mejor manera de asimilar las asignaturas es trabajarlas con continuidad porque de nada sirve un gran esfuerzo final para intentar aprobar un examen cuando no se ha hecho nada durante el curso.

Al estudiar es conveniente establecer periodos regulares de descanso: Es una manera de despejar la mente y de tomar nuevos bríos para seguir adelante, la mente rinde menos, además al día siguiente estará uno agotado, no tiene sentido habituar a la mente a rendir más por la noche y a estar relajada durante el día.

Si los estudiantes cambian sus horas de estudio puede vivir un pequeño caos, además inconscientemente tenderá a retrasar el comienzo

lo que se traducirá en terminar más tarde o en no estudiar el tiempo necesario.

Es conveniente planificar también el fin de semana: el sábado puede ser el mejor día para trabajar, teniendo el viernes para descansar y el domingo para estar más relajado. Hay que evitar lo que suele ser muy habitual: llegar al domingo por la noche agobiados a tratar de hacer a última hora lo que no se ha hecho antes.

Algunos consejos que pueden ayudar a una mejor gestión del tiempo: No retrasar el comienzo del estudio. Hay que estudiar desde el primer día de curso.

La planificación diaria hay que cumplirla con rigurosidad: si uno ha establecido comenzar a estudiar a las 4:30 de la tarde debe ponerse con los libros justo a esa hora y no media hora más tarde. Mientras antes se empiece antes se termina., anticipar el estudio: Por ejemplo, si el lunes el profesor envía deberes para el jueves es conveniente tratar de hacerlos el mismo lunes, cuando la materia aún está fresca.

Además, permite contar con cierto margen por si hubiera que resolver alguna duda, evitar el cansancio de última hora, que es precisamente cuando menos se rinde ya que los nervios bloquean la mente.

Fijarse objetivos diarios, no se trata de estar todos los días un número determinado de horas delante de los libros, sino de que esas horas sean productivas, para ello es importante fijarse unas metas, finalizado el tiempo de estudio valorar el rendimiento obtenido, todos los días, una vez se ha terminado de trabajar, hacer una rápida valoración de si el tiempo ha sido beneficioso y en caso negativo tratar de determinar las causas.

Por último, insistir en que al realizar una planificación hay que esforzarse en cumplirla, si bien admitiendo ciertos márgenes de flexibilidad uno puede tomarse un día libre, aunque debe tratar de recuperar ese tiempo (lo ideal es haberlo recuperado ya los días previos).

TÉCNICAS DE LECTURA CONTINUA

Al leerse suele incurrir de forma inconsciente en ciertos vicios que generan una lentitud considerable, nuestra velocidad de leer. Estos vicios son:

1. Leer palabra por palabra: Es la forma que se aprende desde pequeños. Lo leemos todo, sustantivos, verbos, adjetivos, y también artículos, conjunciones y preposiciones, con independencia de que algunas de estas palabras apenas aporten información. Por ejemplo: "El colegio de mi hermana está cerca de mi casa" Al leer esta frase iremos leyendo todas sus palabras.

2. Sub vocalización: Al leer se tiende a pronunciar las palabras, ya sea moviendo los labios o mentalmente.

3. Regresión: También se da continuamente a dirigir la vista atrás, sobre lo que ya hemos leído, para asegurarnos de que entendemos lo que estamos leyendo. Frente a esta lectura lenta, el estudiante debe tratar de leer rápido ya que esto le reporta las siguientes ventajas:

1. 1.- Ahorro de tiempo en la lectura: Tiempo que podrá dedicar a avanzar en el estudio o simplemente a descansar.

2.2.- Mayor concentración: La lectura rápida predispone a prestar más atención, haciendo que sea un tiempo de estudio más provechoso, hay que tratar de aproximar la velocidad de lectura a la velocidad del pensamiento (la velocidad del pensamiento suele ser entre 3 y 5 veces más rápida que la de lectura).

El estudiante debe comenzar midiendo su velocidad de lectura. Debe leer un texto durante 5 minutos y calcular el número de palabras leídas, para ello realizará un cálculo aproximado: cuenta el número de palabras que hay en un renglón estándar y el número de renglones leídos.

Al Multiplicar estas dos cifras obtiene una aproximación del número de palabras leídas. Esta cifra se divide por 5 y se obtiene una medida de la velocidad de lectura (nº de palabras por minuto). ¿Qué se puede hacer para leer más rápido?

1.- Evitar la vocalización, tanto oral como mental. Intentar no mover los labios, manteniendo la boca relajada.

El pronunciar mientras se lee puede reducir la velocidad de lectura hasta en un 50%. Hay que aprender a reconocer la palabra por su aspecto y no por su pronunciación.

2.- Evitar releer. No se debe volver la vista atrás bajo ningún concepto, aunque pensemos que algo se nos ha podido escapar.

Con la práctica nos habituaremos a poner la máxima atención en la lectura, esto evita perder información, si no se comprende bien el texto es preferible darle una segunda lectura completa que ir constantemente releendo.

Se puede utilizar un lápiz para señalar por donde va uno leyendo y evitar de este modo saltos de línea.

3.- Reducir las fijaciones de los ojos. Aunque no nos demos cuenta, al leer vamos fijando (parando) los ojos en cada palabra, y dentro de ella en cada letra. Hay que tratar de ampliar el campo de visión: de una letra pasar a varias letras, luego a una palabra, y después a varias palabras.

Con una fijación de la vista se puede llegar a leer hasta tres palabras a la vez. Los ojos deben realizar un movimiento suave, continuo, y no una sucesión de breves paradas. Es un aprendizaje complicado pero que con la práctica se consigue.

4.- Centrar la atención en las palabras que aporten significado. Hay que fijarse en los sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios, y desechar artículos, preposiciones y conjunciones. Por ejemplo: "El colegio de mi hermana está cerca de mi casa" Quedaría reducido a: "colegio hermana cerca casa".

5.- Al final de la lectura se buscarán en el diccionario las palabras que no se hayan entendido.

En lugar de ir interrumpiendo la lectura cada vez que aparece una palabra que no se entiende, es preferible anotarlas en un papel y al final de la lectura buscarlas en un diccionario.

Para una lectura rápida es importante también cuidar los siguientes puntos:

1.- Iluminación: hay que contar con buena iluminación. La luz natural es mejor que la artificial, pero si no puede ser es preferible combinar una luz central que ilumine toda la habitación y otra luz, no demasiado intensa, centrada sobre el texto.

2.- Postura: el estudiante debe leer sentado, con una postura cómoda y con el libro central apoyado en una mesa.

3.- Silencio. Una lectura rápida exige una gran concentración, y para ello es necesario evitar cualquier distracción. Si se quiere oír música que sea tranquila, a ser posible sólo instrumental, y con el volumen bajo. Se puede mejorar considerablemente la velocidad de lectura.

Hay diversos ejercicios para ello, si bien la mejor manera de aprender a leer rápido es forzarse uno mismo a hacerlo. Al principio se perderá mucha información, pero con la práctica se dominará esta técnica. Entre los ejercicios se pueden mencionar los siguientes:

1. Localizar dentro de un texto una palabra preseleccionada previamente. Por ejemplo: en un artículo deportivo sobre fútbol tratar de localizar la palabra "delantero". Hay que hacerlo rápidamente y luego chequear que se han localizado todas.

2. Localizar informaciones específicas dentro de un texto. Por ejemplo, en un artículo periodístico sobre política localizar rápidamente los

nombres de todos los partidos políticos mencionados. Luego chequear el resultado.

3. Ampliar gradualmente el campo de fijación del ojo. Tomar una hoja de un periódico estructurada por columnas relativamente estrechas (por ejemplo, 5 columnas por hoja). Seleccionar una columna y trazar una línea vertical por el medio. Leer la columna bajando los ojos por la línea vertical, sin apartarse de ella. Comprobar si se ha captado toda la información. En definitiva, el estudiante debe tratar de mejorar su velocidad de lectura pero sin comprometer una buena comprensión del texto (puede perder algún detalle, pero nunca información esencial).

PEDAGOGÍA ACTIVA

DEFINICIÓN

Desde mi punto de vista y experiencia la pedagogía activa, permite el despliegue de un abanico de posibilidades en la educación al usar medios como la inducción, que provocan en los estudiantes la autodeterminación personal y social, así como el desarrollo de la conciencia crítica por medio del análisis, la transformación de la realidad; acentúa el carácter activo del niño en el proceso de aprendizaje, motivándolo como buscar significados, criticar, inventar, indagar en contacto permanente con la realidad.

La Educación es un proceso de socialización de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.); es lo que expresa Goleman, Daniel, (Diciembre de 1999), sobre la educación.

Al concederle importancia a la motivación del niño como la de este en la inter relación escuela sociedad vida permite que se cumpla todos los

pilares del proceso impulsado por el acuerdo de Helsinki; el cual queda el docente como animador, orientador y catalizador del proceso de aprendizaje.

La motivación escolar es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta. Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración, auto concepto, etc. (Alcalay y Antonijevic, 1987: pág. 29-32).

Esta nueva concepción pedagógica invariablemente está centrada en los intereses del entorno y del interior del estudiante permitiéndole adoptar, adaptar y desarrollar en él el espíritu científico, acorde con las exigencias de la sociedad, sin prescindir de los aspectos fundamentales de la cultura.

La pedagogía activa, es una tendencia orientadora del quehacer formativo que tiene que ser aplicado a los diferentes nivel educativos, toma como punto de partida que para todo aprendizaje comienza con la propia actividad, esta se sustenta que todo lo que rodea a los estudiantes puede ser fuente inagotable de preguntas, llevándolos a la búsqueda de información, de formulación de hipótesis, de análisis, comprobación, exploración y observación.

De esta forma todo el medio es un generador de actividades, que se convierten en insumos de conocimientos y aprendizajes con significado y finalidad, enriquecidos con las experiencias previas de los estudiantes, entre el grupo con y entre el docente con los mismos.

De acuerdo a mi experiencia como docente la actividad de los niños y niñas varía con la edad dentro del contexto educativo, dicho de otra manera todos tenemos etapas de desarrollo bien diferencias unos de

otros incluso con estudiantes de la misma edad, como por ejemplo en el nivel inicial los niños conocen al utilizar el juego en sus actividades mientras que en básica el factor cognitivo se lo debiera lograr mediante el descubrimiento.

El principio fundamental de la pedagogía activa es que los estudiantes seansujetos activos en su propio aprendizaje y el docente actúe como un facilitador del proceso, al observar, motivar y preparar un espacio adecuado, en lugar de ser un mero transmisor de conocimientos.

Muchos pensadores y educadores han apostado por este tipo de pedagogía a lo largo de la historia, como Juan Jacobo Rousseau, que abogaba por educar a través de la acción y la experiencia. En la misma línea, el método docente de John Dewey estaba basado en que el estudiante adoptara una posición activa frente al aprendizaje y en una educación científica.

Otra docente que aplicó estas metodologías en sus aulas, y cuyas prácticas se aplican actualmente en muchas escuelas en todo el mundo, fue María Montessori. Esta profesora prestó atención a las acciones espontaneas de los niños no interferidas por adultos y desarrolló un método de enseñanza basado en nuevos materiales y ambientes preparados, donde ayudar al niño a desarrollar su potencial como ser humano a través de la observación científica de un profesor entrenado (Lillard, 2013).

HERRAMIENTAS DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA

La pedagogía activa no sólo reconoce la actividad interna y externa del niño frente al conocimiento, sino que tiene en cuenta la concepción global que el niño tiene del mundo. Las actividades que en este enfoque se proponen deben ser estructuradas y adecuadas a su nivel, responder a

los intereses del niño y estar dirigidas hacia el cumplimiento de un objetivo.

La secuencia verbal es la capacidad de producir un habla espontáneamente fluido, sin excesivas pausas ni falla en la búsqueda de palabras. Esta habilidad es medida habitualmente a través de pruebas en donde se solicita al sujeto que, dentro de un tiempo limitado (habitualmente un minuto), genere la mayor cantidad de palabras pertenecientes a una categoría restringida.

En las pruebas de verbal semántica, la tarea consiste en producir palabras pertenecientes a un mismo campo semántico (por ej. animales), en tanto que en las pruebas de fonología el estudiante debe generar palabras que comiencen con una letra preestablecida por el examinador (por eje.: "p" o "f").

Estas pruebas neuropsicologías brindan información acerca de la capacidad de almacenamiento del sistema mnémico semántico, la habilidad para recuperar la información guardada en la memoria y la indemnidad de las funciones ejecutivas, particularmente a través de la capacidad de organizar el pensamiento y las estrategias utilizadas para la búsqueda de palabras. Esta capacidad de generar palabras refleja la actividad de las regiones cerebrales frontal (funciones ejecutivas) y temporal.

TAXONOMÍA DE BLOOM

El conocimiento se refiere a la capacidad que tenemos los seres humanos en recordar hechos específicos y universales, métodos, procesos, esquemas, estructuras o marcos de referencia sin elaboración de ninguna especie, puesto que cualquier cambio ya implica un proceso de nivel superior. (Eduteka 2010 Pág. 1)

De acuerdo a lo detallado anteriormente todas las personas desde que nacemos tenemos la capacidad de recordar hechos o acontecimientos en los cuales somos integrantes o hemos visualizado un hecho de forma general esto se nos queda grabado en nuestra memoria y luego podemos reproducirla sin necesidad de utilizar esquemas.

Por lo tanto se requiere que el estudiante repita algún dato, teoría o principio en su forma original. Terminología (palabras, términos técnicos, etc.) hechos específicos (fechas, partes de algo, acontecimientos, etc.) convencionalismos (formas de tratar ideas dentro de un campo de estudio, acuerdos generales, fórmulas) corrientes y sucesiones (tendencias y secuencias) clasificaciones y categorías (clases, grupos, divisiones, etc.)

Criterios (para juzgar o comprobar hechos, principios, opiniones y tipos de conducta), metodología (métodos de investigación, técnicas y procedimientos), principios y generalizaciones (abstracciones particulares para explicar, describir, predecir o determinar acciones), teorías y estructuras (evocación de teorías, interrelaciones de los principios y generalizaciones).

Comprensión Se refiere a la capacidad de comprender o aprehender; en donde el estudiante sabe qué se le está diciendo y hace uso de los materiales o ideas que se le presentan, sin tener que relacionarlos con otros materiales o percibir la totalidad de sus implicaciones.

El material requiere de un proceso de transferencia y generalización, lo que demanda una mayor capacidad de pensamiento abstracto. Requiere que el estudiante explique las relaciones entre los datos o los principios que rigen las clasificaciones, dimensiones o arreglos en una determinada materia, conocimiento de los criterios fundamentales que rigen la

evaluación de hechos o principios, y conocimientos de la metodología, principios y generalizaciones.

Traducción.- (parafrasear; habilidad para comprender afirmaciones no literales como simbolismos, metáforas, etc.; traducir material matemático, simbólico, etc.) interpretación (explicación o resumen; implica reordenamiento o nuevos arreglos de puntos de vista) extrapolación (implicaciones, consecuencias, corolarios, efectos, predicción, etc.).

Aplicación.- se guía por los mismos principios de la comprensión y la única diferencia perceptible es la cantidad de elementos novedosos en la tarea por realizar. Requiere el uso de abstracciones en situaciones particulares y concretas.

Pueden presentarse en forma de ideas generales, reglas de procedimiento o métodos generalizados y pueden ser también principios, ideas y teorías que deben recordarse de memoria y aplicarse, solución de problemas en situaciones particulares y concretas (utilización de abstracciones en tipos de conducta y tipos de problemas).

Análisis.- consiste en descomponer un problema dado en sus partes y descubrir las relaciones existentes entre ellas. En general, la eventual solución se desprende de las relaciones que se descubren entre los elementos constituyentes.

Implica el fraccionamiento de una comunicación en sus elementos constitutivos de tal modo, que aparezca claramente la jerarquía relativa de las ideas y se exprese explícitamente la relación existente entre éstas.

El análisis de elementos (reconocer supuestos no expresados, distinguir entre hechos e hipótesis) identificación de relaciones entre los elementos (conexiones e interacciones entre elementos, comprobación de

la consistencia de las hipótesis con informaciones y suposiciones dadas) reconocimiento de los principios de organización de la situación problemática (estructura explícita e implícita; reconocimiento de formas y modelos, técnicas generalmente utilizadas, etc.) identificación de conclusiones y fundamentación de enunciados.

Síntesis.- Es el proceso de trabajar con fragmentos, partes, elementos, organizarlos, ordenarlos y combinarlos para formar un todo, un esquema o estructura que antes no estaba presente de manera clara.

Requiere la reunión de los elementos y las partes para formar un todo, elaboración de un plan o conjunto de actos planeados (habilidad para proponer formas de comprobar las hipótesis) desarrollo de conjuntos de relaciones para clasificar o explicar datos deducción de proposiciones y relaciones (de un grupo de proposiciones básicas o de representaciones simbólicas) construcción de un modelo o estructura reordenación de las partes en una secuencia lógica.

Evaluación.- Se refiere a la capacidad para medir; se mide a través de los procesos de análisis y síntesis. Por ende requiere formular juicios sobre el valor de materiales y métodos, de acuerdo con determinados propósitos.

Incluye los juicios cuantitativos y cualitativos de acuerdo a los criterios que se sugieran (los cuales son asignados), juicios en función de evidencia interna (de exactitud lógica, consistencia o criterio interno) juicios en función de criterios externos (criterios seleccionados; comparación de teorías, comparación de un trabajo con respeto a normas, etc.).

REALIDAD INTERNACIONAL

ESCUELAS ACTIVAS

Desde el siglo pasado han surgido muchas escuelas activas que emplean esta metodología en sus aulas, como las escuelas Free and Open School en Estados Unidos y Europa. Pese a que la pedagogía activa presenta aspectos muy positivos en cuanto a la mejora del ambiente en el aula, mayor motivación a los estudiantes, adquisición de conocimiento profundo experimentado, etc., la mayoría de acciones se realizan con estudiantes de inicial y básica, son muchas las dificultades para aplicarla en el entorno universitario.

Una de las principales limitaciones es la necesidad de contar con un personal altamente capacitado, puesto que la labor de facilitación es muy compleja. Sin embargo, el profesorado universitario ha sido educado mayoritariamente con programaciones cerradas dentro de una enseñanza tradicional.

“Asimismo, el saber del profesor o el cumplimiento de la guía docente no deben ser un obstáculo entre el estudiante y su aprendizaje” (Sanmartín, 2012).

A lo largo de la historia, el ejercicio de la docencia se la ha aprendido por la experiencia cotidiana adquirida, siendo en muchos casos considerados innecesarios los cambios. Más adelante, en los siglos XVIII y XIX se “industrializó” fuertemente la educación y aplicó los métodos de producción al aprendizaje.

En este contexto se estableció un fuerte paralelismo entre la escuela y la industria, esto limitó el movimiento a áreas de productividad con “estudiantes sentados en sus mesas durante muchas horas continuadas, parcializando a los estudiantes al igual

que trabajadores de una sección industrial, primando la “(Herrero, 2010).

Sin embargo, en la era actual, dada la volatilidad del mercado laboral, la formación debe prolongarse a lo largo de la vida profesional por la necesidad de ocupar diferentes puestos de trabajo y orientarse a la reorganización permanente, donde se hace imprescindible el manejo de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) (Domínguez, 2003).

En la actualidad, las TIC están continuamente presentes en los diferentes niveles educativos. En concreto el aprendizaje asistido por computador ha supuesto un acercamiento a todo tipo de información, la posibilidad de automatizar numerosas tareas o facilitación de actuación entre otros.

“El ordenador, además de ser un instrumento de trabajo personal o grupal, ha servido como herramienta de simulación gracias a la capacidad de representar diversas situaciones a bajo coste” (Domínguez, 2003). Según el autor de la cita esto indica que mediante la simulación el estudiante es capaz de diseñar un modelo de un sistema real y llevar a cabo experiencias con él, con la finalidad de aprender el comportamiento del sistema o de evaluar diversas estrategias para el funcionamiento del mismo.

DESARROLLO DE UN SISTEMA VIRTUAL

La mayor parte de plataformas y entornos de aprendizaje en la actualidad tienden hacerse virtuales, por que ofrecen una multitud de funcionalidades, aunque generalmente este potencial no suele tenerse en cuenta por parte de los docentes, empleándose simplemente como repositorios de elementos estáticos como presentaciones de clase, enunciados de ejercicios, etc.

Así, paralelamente a la realización de la teoría debe ir acompañada de la práctica, por ende el diseño de un entorno virtual con el fin de fomentar la formación activa de los estudiantes, como su participación en el desarrollo de la clase y aumentar la motivación de los mismos para alcanzar unas mayores capacidades, se vuelve imperativo.

En base a las principales competencias que debe adquirir el estudiante al cursar las diferentes asignaturas correspondientes a los niveles educativos “asignaturas” se deben de desarrollar test de autoevaluación a través del Aula Virtual para que el estudiante sea capaz de observar su evolución en la adquisición de dichas competencias.

Asimismo, al aprovechar las posibilidades que ofrece el Aula Virtual para la realización de actividades no presenciales del estudiante, se debe de estructurar un material didáctico para facilitar la auto comprensión y el aprendizaje autónomo. Para ello, se deben elaborar, en formato PowerPoint, las presentaciones con imágenes fotográficas propias.

La plataforma se puede organizar en diferentes secciones, entre las que destaca la separación entre contenidos, que recoge todos los materiales didácticos proporcionados por el profesor (apuntes, presentaciones de clase, etc.) y actividades evaluadoras, en las que se han incluido todas las actividades que formarán parte en la evaluación de las competencias adquiridas durante el curso.

En este punto, se debe de mantener en todo momento una comunicación multidireccional, incluyendo y dando el uso de herramientas de comunicación profesor-estudiante y alumno-alumno para la búsqueda de soluciones a los problemas planteados en clase y dificultades de aprendizaje.

Además de la inclusión del material didáctico, ejercicios y autoevaluaciones en una plataforma virtual, se debe diseñar un material didáctico en formato CD-ROM, la cual destaca su accesibilidad y su uso interactivo, a la vez que se tienen que establecer protocolos de seguridad para proteger toda la información, esto facilita su utilización y manejo.

Con el desarrollo descrito, los resultados del aprendizaje esperados que tienen relación con las competencias propias de las asignaturas propuestas deberían incluir:

- Planteamiento de un problema de diseño y propuesta de alternativas dando a razonar científica y técnicamente la solución adoptada.
- Comprender, exponer y transmitir información obtenida de distintas fuentes y generar información y estrategias de transmisión del conocimiento elaborado por ellos mismos.
- Participar en equipos de trabajo diferentes y en contextos disciplinares variados, asumiendo responsabilidades operativas para con otros miembros del equipo, cogiendo decisiones de forma autónoma sobre las actividades a realizar y gestiona los recursos del equipo.
- Participar activamente en su proceso de aprendizaje.

AMBIENTE PEDAGÓGICO VIRTUAL

Los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje. Estos ambientes pueden utilizarse en la educación en todas las modalidades (presencial, semi presencial o mixta). En los ambientes virtuales de aprendizaje podemos distinguir dos tipos de elementos: los constitutivos y los conceptuales.

Los primeros se refieren a los medios de interacción, recursos, factores ambientales y factores psicológicos; los segundos se refieren a los aspectos que definen el concepto educativo del ambiente virtual y que son: el diseño instruccional y el diseño de interfaz.

Los elementos constitutivos de los ambientes virtuales de aprendizaje son: 4 Se recuerda que la provisión de estímulos sensoriales se da cuando la computadora, a través de la interfaz, sirve como mediadora entre el sujeto y las fuentes de información.

Herrera, M (2010) cita a González y Flores (2000)

“Un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas” [...] “Pensar en la instrucción como un medio ambiente destaca al ‘lugar’ o ‘espacio’ donde ocurre el aprendizaje. Los elementos de un medio ambiente de aprendizaje son: el estudiante, un lugar o un espacio donde el actúa, usa herramientas y artefactos para recoger e interpretar información, interactúa con otros, etcétera”.

De acuerdo al investigador los ambientes pedagógicos virtuales de aprendizaje son sitios que los estudiantes utilizan para lograr un mejor conocimiento significativo por cuanto puede utilizar herramientas que le permiten descubrir y aclarar todas sus dudas.

De acuerdo a lo manifestado por el investigador y a lo cual yo me allano los elementos constitutivos que existen entre un salón tradicional y un virtual son:

a) MEDIOS DE INTERACCIÓN: mientras que la interacción en los ambientes de aprendizaje no virtuales es predominantemente oral; la interacción en los ambientes virtuales se da, por ahora, de manera

predominantemente escrita, sin embargo ésta puede ser multidireccional (a través del correo electrónico, video-enlaces, grupos de discusión, etc. en donde la información fluye en dos o más sentidos, a manera de diálogo), o unidireccional(principalmente a través de la decodificación o lectura de los materiales informáticos, en donde la información sólo fluye en un sentido emisor-receptor).

b) LOS RECURSOS: si bien en los ambientes no virtuales de aprendizaje los recursos suelen ser principalmente impresos (textos) o escritos (apuntes, anotaciones en la pizarra o pizarrón), en los ambientes virtuales los recursos son digitalizados (texto, imágenes, hipertexto o multimedia). En ambos casos (presencial o virtual) se puede contar con apoyos adicionales como bibliotecas, hemerotecas, bibliotecas virtuales, sitios web, libros electrónicos, etc.

c) LOS FACTORES FÍSICOS: aunque los factores ambientales (iluminación, ventilación, disposición del mobiliario, etc.), son muy importantes en la educación presencial, en los ambientes virtuales de aprendizaje dichas condiciones pueden escapar al control de las instituciones y docentes, sin embargo, siguen siendo importantes.

Si el ambiente virtual de aprendizaje se ubica en una sala especial de cómputo, es posible controlar las variables del ambiente físico. En caso contrario, las condiciones dependen de los recursos o posibilidades del estudiante o del apoyo que pueda recibir por parte de alguna institución. Por otro lado, las NT pueden contribuir a hacer más confortable un ambiente de aprendizaje al estimular los sentidos a través de la música o imágenes que contribuyen a formar condiciones favorables.

d) LAS RELACIONES PSICOLÓGICAS: las relaciones psicológicas se medían por la computadora a través de la interacción. Es aquí donde las NT actúan en la mediación cognitiva entre las estructuras mentales de los

sujetos que participan en el proyecto educativo. Para nosotros, éste es el factor central en el aprendizaje.

REALIDAD NACIONAL Y LOCAL TÉCNICAS ACTIVAS

Concepto

Son el recurso didáctico al cual se acude para concretar un momento de la lección o parte del método en la realización del aprendizaje, o la manera de utilizar los recursos didácticos para la efectivización del aprendizaje en el estudiante.

Son acciones coordinadas por el profesor, con la finalidad de hacer activa la clase y que el aprendizaje se dé de manera natural, fortaleciendo el aprendizaje del estudiantado, puesto que construyen conocimientos, ya que las aportaciones de cada uno son válidas, al emplear su ingenio y creatividad, así como también se fortalece la interacción por el contacto que tiene el estudiante con sus compañeros y les crea un sentido de pertenencia, pues este se siente parte del grupo y es aceptado como tal.

Estas técnicas son una forma de estudio, por lo consiguiente se los puede acompañar para facilitarles el aprendizaje de uno o más grupos.

Acosta, M. (2010)

Herramienta auxiliar para reforzar el aprendizaje de manera lúdica y significativa que se desarrollan mediante la planeación consecutiva de una serie de actividades con el fin de llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje, en los que los individuos forman parte activa del proceso. Dichas técnicas son variadas según su finalidad, el contexto, las características del grupo, etc.

De acuerdo a la investigadora es el proceso educativo más que una simple transmisión de conocimientos, es una situación compleja que involucra diferentes sujetos con características diversas en los que cada uno tiene su propia manera de asumir las informaciones, ritmo de aprendizaje, estilo individual de entender e intereses particulares, en tal sentido resulta coherente determinar la forma de cómo sería más efectiva la interacción de conocimientos, en la que cada docente logre sus fines y expectativas, asuma el propósito de los contenidos propuestos, y cada quien se nutra de lo que más necesite.

De acuerdo a mi experiencia en el área educativa la clave del éxito del proceso formativo está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactúan adecuadamente mediante Técnicas Activas, al usar eficazmente los recursos educativos a su alcance.

Dentro de las responsabilidades del docente, están las de seleccionar las Técnicas Activas adecuadas para facilitar los aprendizajes de los estudiantes de una manera interesante y motivada. Es en este contexto que las técnicas activas constituyen una herramienta fundamental para el logro de los objetivos de aprendizaje.

La Educación es un proceso de socialización de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.); es lo que expresa Goleman, Daniel, (Diciembre de 1999), sobre la educación.

Las Técnicas Activas en el Aprendizaje Significativo, no son más que la simple nexos de la información nueva con la ya existente en la estructura

cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es un puente, arbitrario y no sustantivo; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

CLASES DE TÉCNICAS

Técnicas Participativas.

Como parte de una metodología ampliamente utilizada, se consideran como instrumentos que conducen a una activa intervención de profesores y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una estrategia comprende actividades las que generalmente, son acciones llevaderas cabo para el tutor y/o estudiante. Las actividades se caracterizan por un mayor o menor predominio de agentes: tutor y/o estudiante, la mayoría de las actividades son bidireccionales en la medida que existe interacción entre tutor estudiante. (Hernández 2005).

Lo que el investigador sugiere que el estudiante va a necesitar tiempo y esfuerzo para iniciar nuevas relaciones personales, debemos también hacer énfasis a las dificultades generados por el aumento del número de asignaturas como de profesores, el incremento del nivel de dificultad y de exigencia académica.

En este trabajo aparecen algunos ejemplos de diferentes actividades que sirven como suplemento de la labor docente educativa en la enseñanza del área de Lenguaje y Comunicación, donde su empleo posibilita una mayor participación de los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos, mediante el análisis y la reflexión de temas relacionados con su nivel de intereses.

Por las características de esta técnica se pudo comprobar su alto grado de motivación en el estudiantado, que permite una asimilación y aprendizaje superiores, así como un marcado grado de creatividad.

El art. 2 de la LOEI en el literal X manifiesta que:

x. Integralidad.- La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones.

Técnica Activa como Juego

No son sólo formas fundamentales en la vida del niño, sino también son factores necesarios en accionar del adulto e imprescindibles para el desarrollo cultural. Permite establecer relaciones sensibles con el mundo y en especial con sus estudiantes, al potencializar el aprendizaje creativo no sólo en la escuela, sino extendido a la vida cotidiana.

Es de vital importancia plantear al estudiante un acercamiento del campo teórico al campo práctico (ejercicios de aplicación), que serán realizados a manera de diagnóstico; es decir, cómo estos fenómenos del juego, la lúdica, el ocio, el tiempo libre y la recreación están o no introyectada en él, como sujeto en formación y en su comunidad, llámese barrio, vereda o escuela.

La actividad lúdica del hombre, entendida como toda actividad humana, aparece como un sistema incluido en el sistema de relaciones de la sociedad, no existiendo en absoluto fuera de estas relaciones.

Distribuir el tiempo de trabajo es aumentar el tiempo libre, esto es, el tiempo que sirve para el desarrollo completo del individuo. El tiempo libre

para la distracción, así como para las actividades superiores, transformará naturalmente quien de él saque provecho en un individuo diferente.

A través de esta técnica, los juegos permiten que el niño despierte su imaginación. Por ejemplo en cuanto a la narración de un Cuento, cada participante interpretará un rol, en base a la historia dada por el narrador, va dando forma a su personaje, en base a sus gustos. De igual manera, tendrá que explicar todo aquello necesario de saber, en cuanto a su personaje. Ropa que utiliza, edad, etc. Es por lo mismo, que muchas veces se cuenta con papel y lápiz, para que cada personaje sea desarrollado en ella, para el conocimiento del resto.

Técnicas para la Comunicación Eficaz

Somos primordialmente seres “sociales”, en el sentido de que pasamos la mayor parte de nuestras vidas con otras personas. Por consiguiente, es importante aprender a entenderse con los otros y a funcionar adecuadamente en situaciones sociales. Ciertas habilidades de comunicación nos ayudan a mejorar las relaciones interpersonales.

La comunicación es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información. En la comunicación intervienen diversos elementos que pueden facilitar o dificultar el proceso.

Técnicas de trabajo en Equipo

En el grupo de trabajo cada persona puede tener una manera particular de funcionar, mientras que en el equipo es necesaria la coordinación, lo que va a exigir establecer unos estándares comunes de actuación (rapidez de respuesta, eficacia, precisión, dedicación, etc.).

En el equipo de trabajo es fundamental la cohesión, hay una estrecha colaboración entre sus miembros. Esto no tiene por qué ocurrir en el grupo de trabajo.

El grupo de trabajo se estructura por niveles jerárquicos. En el equipo de trabajo en cambio las jerarquías se diluyen: hay un jefe de equipo con una serie de colaboradores, elegidos en función de sus conocimientos, que funcionan dentro del equipo en pie de igualdad aunque sus categorías laborales puedan ser muy diferentes.

IMPORTANCIA

Las Técnicas Activas son importantes ya que están concebidas para contribuir al desarrollo de la personalidad del docente, que como participante, está en el deber de dominar y ponerlas en práctica diaria y consistentemente. El estudio, es una estrategia de aprendizaje esencial dentro del proceso educativo de los estudiantes , lejos de pasar de moda, es una actividad necesaria para complementar otras actividades de aprendizaje como la elaboración de proyectos de aprendizaje, el intercambio y contraste de opiniones, los debates, conversatorios o la realización de actividades de aplicación. Estas técnicas significan relacionar lo nuevo con el conocimiento ya integrado y poder recordarlo en el momento oportuno, es decir, comprenderlo y memorizarlo de manera permanente para que los estudiantes tengan una visión global y bastante completa del alcance de las estrategias de aprendizaje y su aplicación tanto personal como en sus grupos de trabajo.

Por otro lado, las técnicas activas se están convirtiendo en uno de los conceptos más importantes en el mundo estudiantil. Después de ver todo el fracaso escolar que se está dando en los centros educativos, a los estudiantes se les debe proporcionar todas las herramientas necesarias

para mejorar su rendimiento con normas, trucos, técnicas o recetas de estudio que puedan mejorar claramente los resultados.

APLICABILIDAD DE LAS TÉCNICAS ACTIVAS

Para realizar con éxito la educación de la personalidad en las nuevas generaciones es necesario analizar, como una influencia importante, la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje y ello condiciona la valoración del quehacer pedagógico del profesor en el aula, responsable fundamental de dicho proceso en el cual la clase es la forma de organización básica y a la vez su pequeña gran obra.

Dentro de los componentes del proceso enseñanza- aprendizaje se encuentran los métodos o técnicas educativas y medios de enseñanza, estos últimos son colaboradores directos del profesor para el logro de los objetivos propuestos en el momento de la actividad formativa. Los métodos se relacionan con el "cómo hacer para", los medios son sus vehículos de manifestación; ambos contribuyen a que el intercambio adquiera matices diferentes que motiven a los estudiantes.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación fue elaborado en el Unidad Educativa República de Venezuela, la información obtenida es sobre los niveles cognitivos en la pedagogía activa en la asignatura de Ofimática.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

Es un término que hace referencia al conjunto de elementos sobre el cual se realizan las observaciones en un estudio estadístico, también se lo conoce como Universo. Por lo general es muy extenso para poderlo cubrir, por tal motivo se puede realizar la investigación o estudio con una muestra de ella.

Mundo Metodológico (2015) en su blog cita a Arias, F. (2006:81), quien en su libro “EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN” en su quinta edición se entiende por Población el “(...) conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio”. En esta cita para el autor, Población es un conjunto de personas que tienen características comunes y que serán de objeto de una investigación.

En esta investigación, la Población está conformada por el director, docentes y los estudiantes matriculados en la Unidad Educativa República de Venezuela en el año lectivo 2016 – 2017 de la ciudad de Guayaquil, según las especificaciones del siguiente cuadro.

Tabla N° 1 Población

Ítem	Informantes	Población
1	Director	1
2	Docentes	17
3	Estudiantes	70
TOTAL		88

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

MUESTRA

Es el subconjunto o parte de los elementos de una Población en la que se realizará el estudio estadístico.

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2001) en su segunda acepción, define la palabra Muestra de la siguiente forma: “Parte o porción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él”. Al Tomar este concepto, podemos decir que Muestra es un término usado en la Estadística para representar, una parte o subconjunto de una Población objeto de estudio, la cual está constituida por elementos que han sido seleccionados.

Una muestra es que lo represente. A este respecto, Bavaresco (2006), refiere que “cuando se hace difícil el estudio de toda la población, es necesario extraer una muestra, la cual no es más que un subconjunto de la población, con la que se va a trabajar”. (pág. 92). Se entiende la muestra como una pequeña parte de un total, que se separa o se divide para analizar, estudiar, observar o experimentar.

Para obtener una muestra la población debe superar los 100 sujetos, por lo tanto la población es la misma muestra.

INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

El propósito de la investigación descriptiva es describir situaciones y eventos. Decir como es y cómo se manifiesta dicho fenómeno. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010:80) en su Quinta Edición del libro “Metodología de la Investigación” indica: “los estudios descriptivos buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice”. El tipo de nuestra investigación es descriptiva, porque describe el fenómeno tal cual es y por medio de ella, alcanzar el conocimiento necesario acerca de la situación, actividades y procesos dentro del área a investigarse.

Con el propósito de obtener información suficiente, confiable y válida para nuestra investigación, se realizó un trabajo de campo y bibliográfica.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación de campo es la que se realiza en el lugar de los hechos, es decir donde ocurren los fenómenos estudiados.

Planificación de proyectos Emirarismendi (2013) en su blog cita a Arias, F. (2012:31) quien lo define de la siguiente manera:

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes

Nuestra investigación de campo se empezó por un estudio preliminar de sondeo de la realidad educativa de los estudiantes de Primero de

Bachillerato en el área de Informática en la Unidad Educativa República de Venezuela.

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

En la investigación bibliográfica se utilizó varios libros, autores y bibliotecas virtuales, acerca del uso de las TICS en la educación, los cuales nos permiten reforzar los argumentos sobre la importancia del uso de las mismas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Informática.

MÉTODO

El método utilizado en la investigación es el inductivo – deductivo, el mismo que nos permite llegar de lo particular a lo general. El inductivo cuando se vaya de las partes al todo, en el proceso de sistematización de la información proveniente de los datos estadísticos; el deductivo cuando una vez obtenido la documentación necesaria, poder sentar las bases para determinar la naturaleza del objeto de estudio.

Se utiliza este método porque lo que se pretende es analizar la situación en la que se encuentra el plantel con respecto al uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje y llegar a una conclusión lógica con la información obtenida para determinar las posibles soluciones a todas las necesidades encontradas.

Tabla N° 2 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
NIVELES COGNITIVOS	DEFINICIONES DE NIVELES COGNITIVOS	Definición
		Ambientes socio educativo
		Comprensión Lectora
	REALIDAD INTERNACIONAL	Niveles Cognitivos en la Región Sudamericana
		Cibernetría
		Organizadores Mentales UNESCO
	REALIDAD NACIONAL Y LOCAL	Técnicas Conductuales
		Modalidades de las Técnicas de Estudio
		Lectura Continua
	PEDAGOGÍA ACTIVA	DEFINICIONES EN TORNO A LA PEDAGOGÍA ACTIVA
Herramientas de la Pedagogía Activa		
Taxonomía de Bloom		
REALIDAD INTERNACIONAL		Escuelas con Pedagogía Activa
		Sistema Virtual
		Ambiente Pedagógico Virtual
		Tipos de Técnicas
		Importancia y aplicación de las técnicas

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela

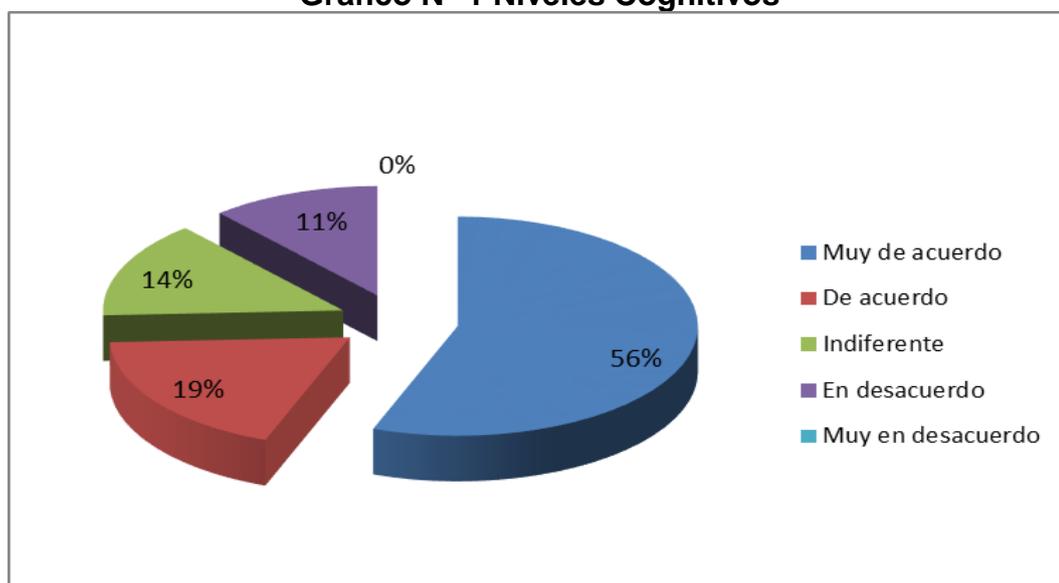
Análisis e Interpretación de Datos
Presentación de los resultados
Encuestas dirigida a estudiantes del Primero de Bachillerato de la
Unidad Educativa República de Venezuela

Tabla N° 3 Niveles Cognitivos

1.- ¿Consideran, que los niveles cognitivos deben desarrollarse plenamente?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 1	Muy de acuerdo	39	56%
	De acuerdo	13	19%
	Indiferente	10	14%
	En desacuerdo	8	11%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		70

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 1 Niveles Cognitivos



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

Comentario : Los estudiantes tienen plena conciencia de que es importante desarrollar los niveles cognitivos para el desarrollo de sus actividades tanto en sus estudios como en la vida cotidiana.

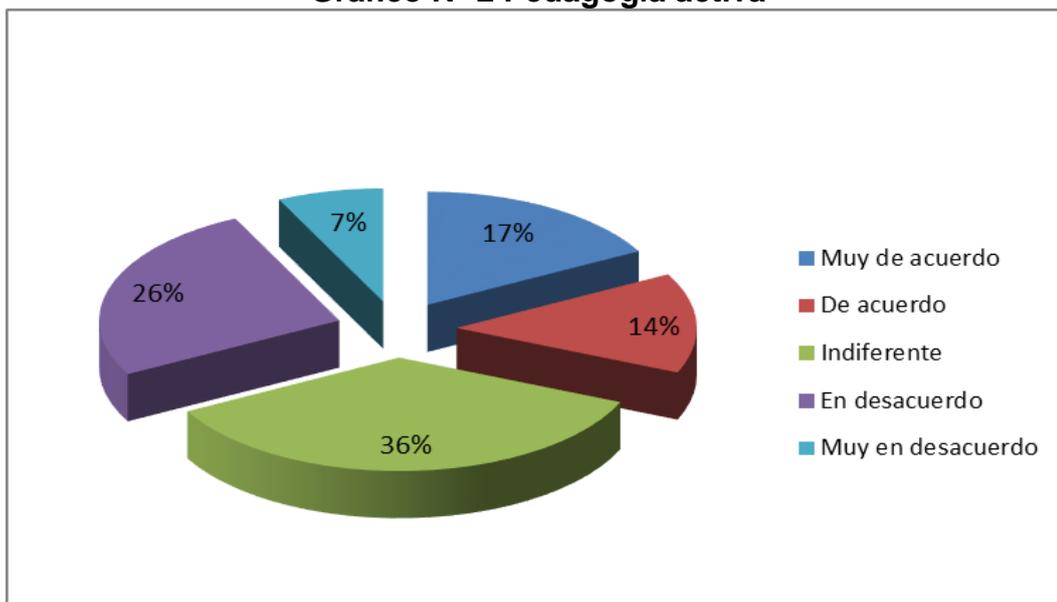
Tabla N° 4 Pedagogía activa

2.- ¿Cuál es la importancia de la aplicación de la pedagogía activa en la enseñanza?			
Código	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
ítem	Muy de acuerdo	12	17%
	De acuerdo	10	14%
	Indiferente	25	36%
	En desacuerdo	18	26%
	Muy en desacuerdo	5	7%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela

Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 2 Pedagogía activa



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela

Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

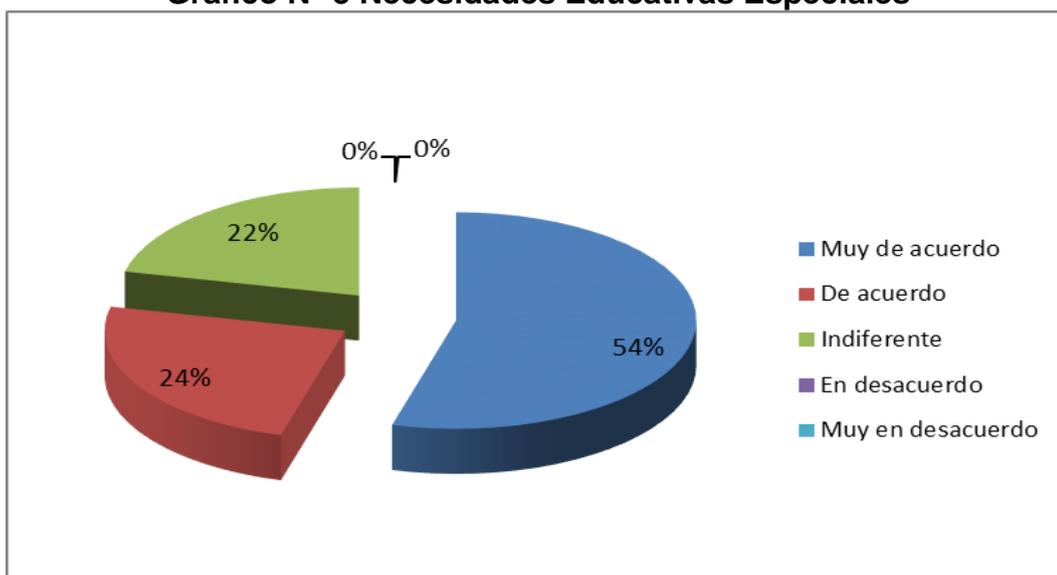
Comentario: A través de las nuevas tecnologías se podrá conocer la importancia de la aplicación de la pedagogía activa en la enseñanza pues a través de esta ellos aprenderán a desarrollar sus conocimientos de manera practica con un mayor incentivo.

Tabla N° 5 Necesidades Educativas Especiales

3.- ¿Al Utilizar algún tipo de Pedagogía diferente podría dar mejor atención a los estudiantes?			
Código		Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 3	Muy de acuerdo	38	54%
	De acuerdo	17	24%
	Indiferente	15	21%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 3 Necesidades Educativas Especiales



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

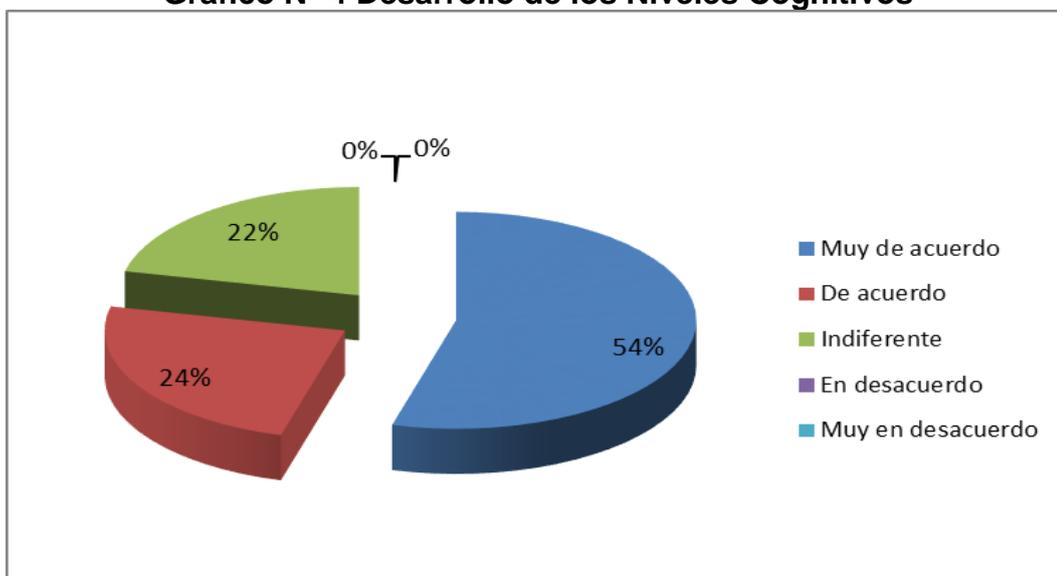
Comentario: Los encuestados consideran que las necesidades educativas especiales, si pueden ser consideradas como niveles cognitivos ya que esta elevara sus aspiraciones antes las cosas que hagan.

Tabla N° 6 Desarrollo de los Niveles Cognitivos

4.- ¿Considera haber desarrollado su nivel de conocimiento?			
Código	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
ítem	Muy de acuerdo	38	54%
	De acuerdo	17	24%
	Indiferente	15	21%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 4 Desarrollo de los Niveles Cognitivos



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Elaborado por; Lucero Héctor, Herrera Israel

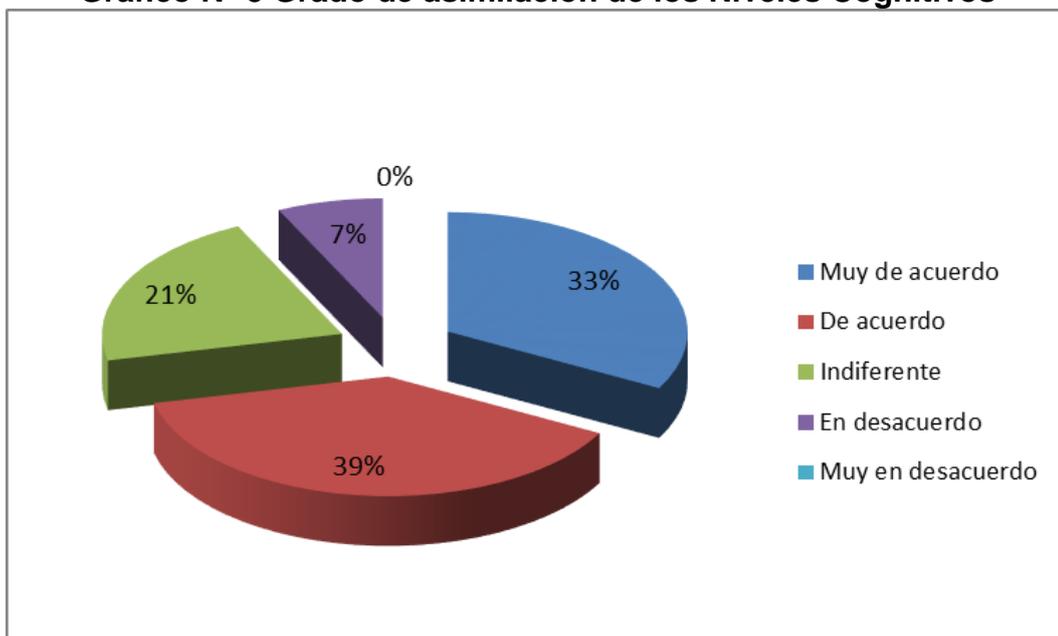
Comentario: Se considera que las estrategias introducidas por el docente han mejorado su nivel cognitivo de esta manera los estudiantes desarrollan un mejor desarrollo tanto en las clases como en su vida social.

Tabla N° 7 Grado de asimilación de los Niveles Cognitivos

5.- ¿Al aplicar otro modelo pedagógico en el salón de clases, cual es el grado de asimilación de la asignatura?			
Código	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
ítem	Muy de acuerdo	23	33%
	De acuerdo	27	39%
	Indiferente	15	21%
	En desacuerdo	5	7%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 5 Grado de asimilación de los Niveles Cognitivos



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

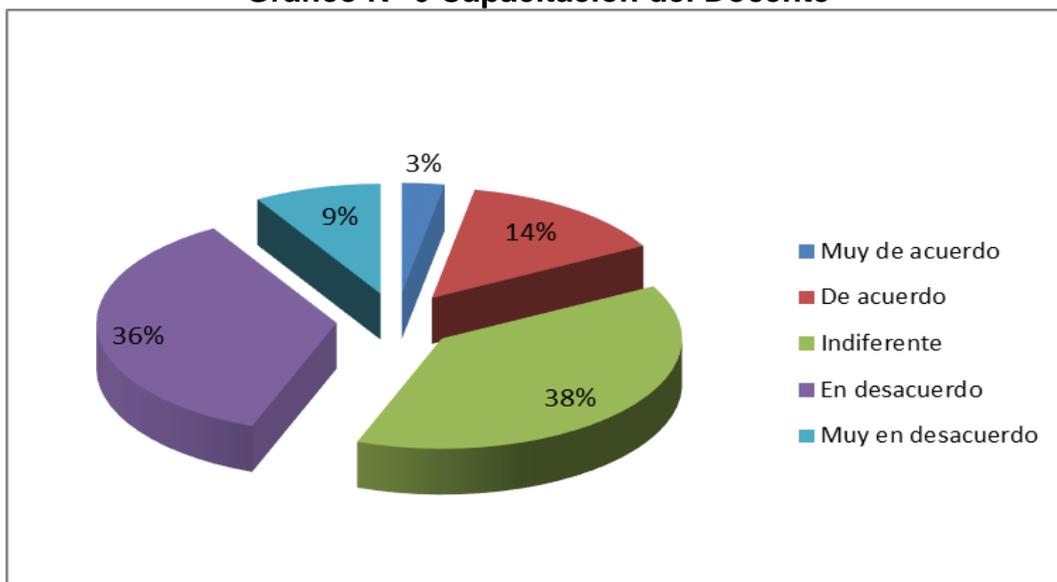
Comentario: Los estudiantes asimilan mejor cuando los docentes aplican pedagogía activa en el salón de clases pues los estudiantes aplican un mejor desarrollo del conocimiento que se les está impartiendo.

Tabla N° 8 Capacitación del Docente

6.- ¿Considera que el docente se capacita constantemente en el uso de programas aplicados a la educación?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 6	Muy de acuerdo	2	3%
	De acuerdo	10	14%
	Indiferente	27	39%
	En desacuerdo	25	36%
	Muy en desacuerdo	6	9%
	Total		70

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 6 Capacitación del Docente



Fuente Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Comentario: Los estudiantes en su gran mayoría creen que si se capacitan los docentes constantemente otros están indiferentes pero la docencia aplicada a estos es muy buena.

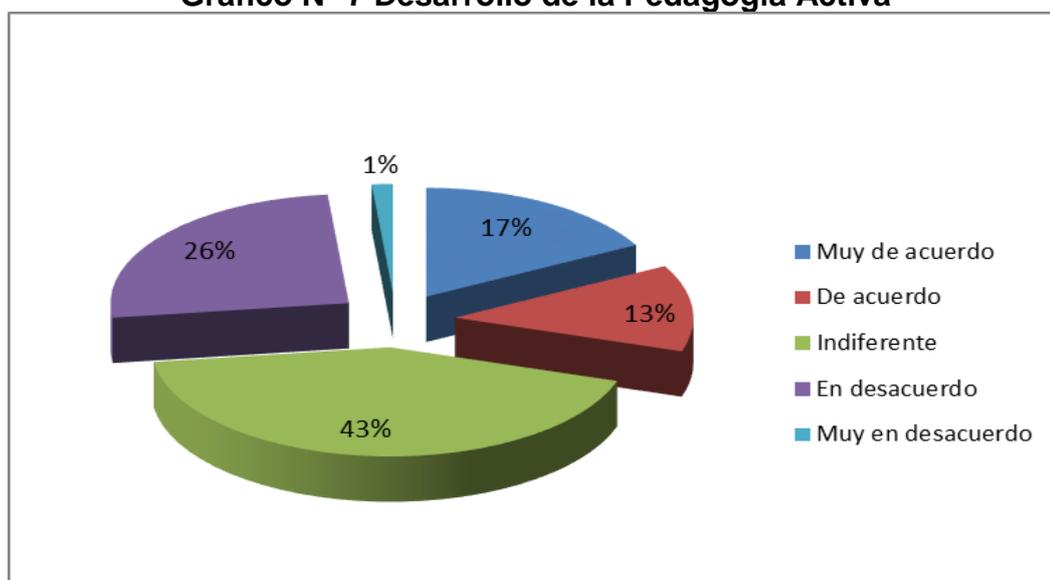
Tabla N° 9 Desarrollo de la Pedagogía Activa

7.- ¿Participa activamente en el proceso de aprendizaje en el aula?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 7	Muy de acuerdo	12	17%
	De acuerdo	9	13%
	Indiferente	30	43%
	En desacuerdo	18	26%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela

Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 7 Desarrollo de la Pedagogía Activa



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela

Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

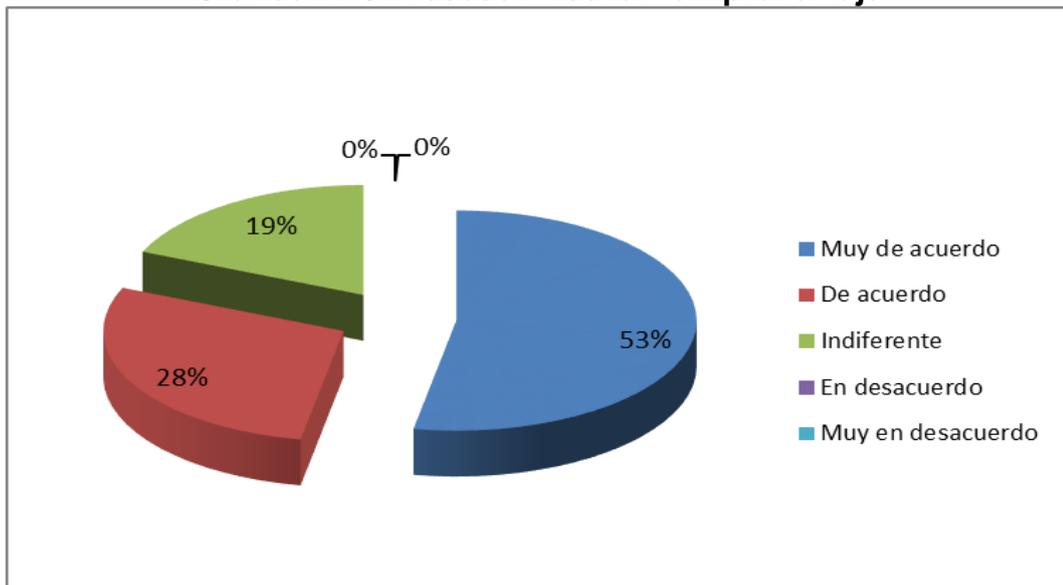
Comentario: Los estudiantes consideran que al trabajar en grupo desarrollan más la pedagogía activa en el proceso del aprendizaje, esto es un mayor incentivo y gran desarrollo en su aprendizaje.

Tabla N° 10 Proceso Enseñanza Aprendizaje

8.- ¿Con el proceso enseñanza aprendizaje en lo cognitivo se fortalecerá el aprendizaje significativo?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 8	Muy de acuerdo	37	53%
	De acuerdo	20	29%
	Indiferente	13	19%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		70

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 8 Proceso Enseñanza Aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

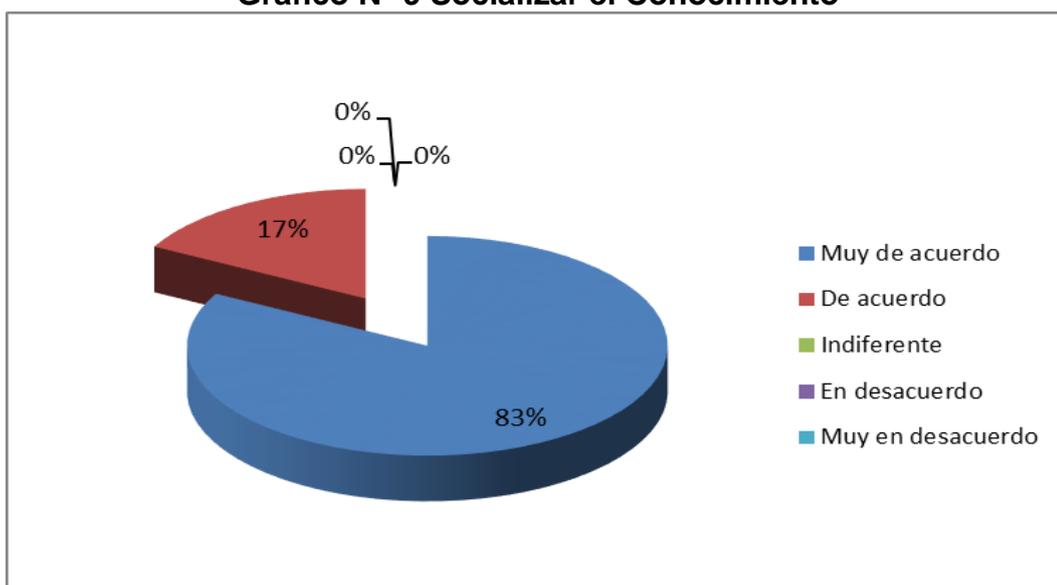
Comentario: Se considera que se fortalece el aprendizaje significativo al momento que el docente imparte su clase ya que los estudiantes siguen con gran esmero lo que el Maestro imparte.

Tabla N° 11 Socializar el Conocimiento

9.- ¿Al momento de socializar el conocimiento como se siente?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 9	Muy de acuerdo	58	83%
	De acuerdo	12	17%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 9 Socializar el Conocimiento



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

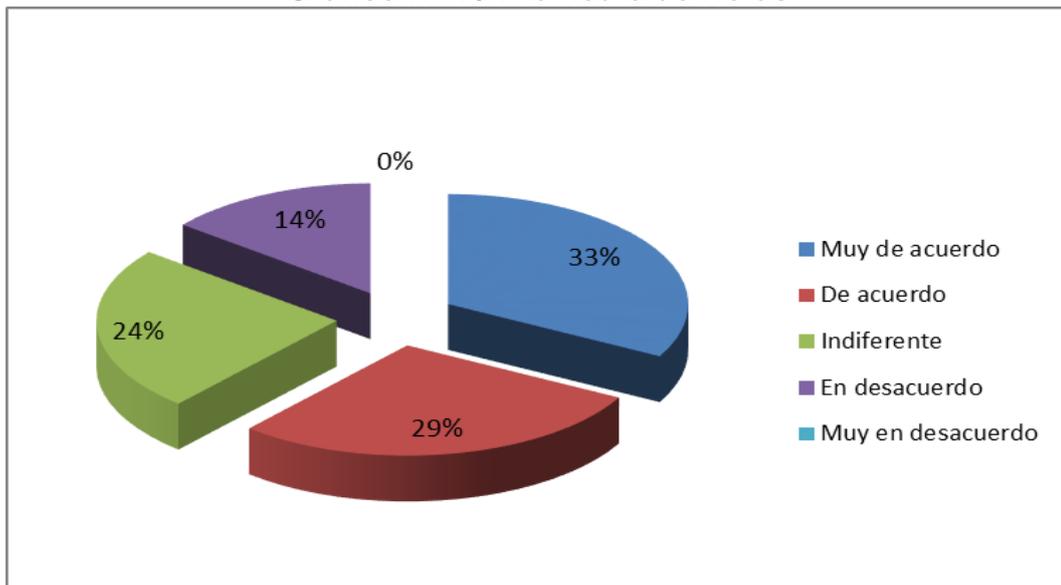
Comentario: Los estudiantes se sienten optimistas y no deprimidos al momento de socializar el conocimiento, tienen total confianza en lo que se les imparte día a día en el centro Educativo.

Tabla N° 12 Promedio de Notas

10.- ¿Cuál es su promedio de notas?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 12	Muy de acuerdo	23	33%
	De acuerdo	20	29%
	Indiferente	17	24%
	En desacuerdo	10	14%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	70	100%

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 10 Promedio de Notas



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

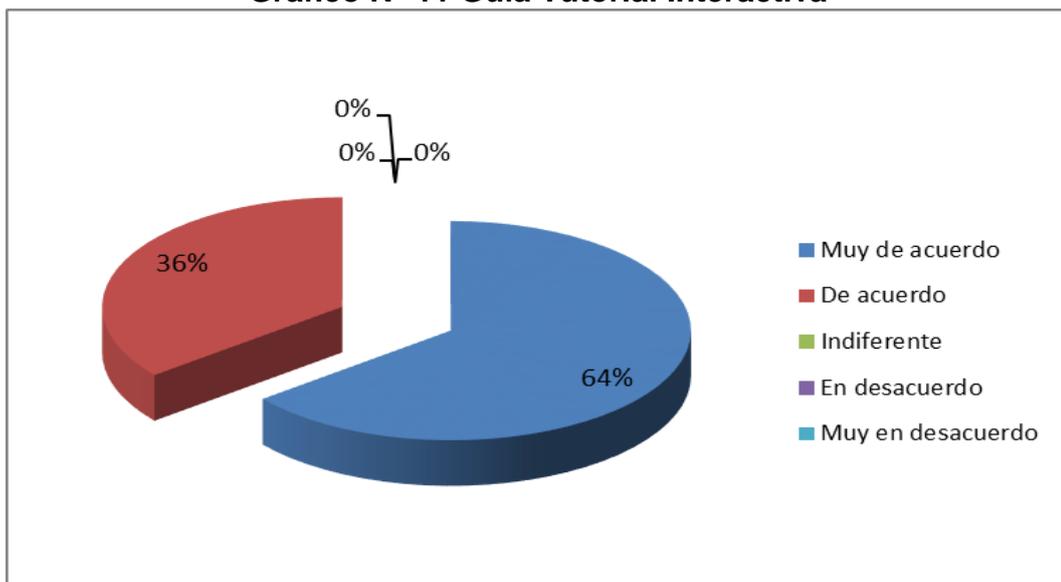
Comentario: La mayoría de los estudiantes aspiran a la más alta calificación pero a veces no se puede y el promedio es 8 que es bastante aceptable.

Tabla N° 13 Guía Tutorial Interactiva

11.- ¿Está de acuerdo en el Diseño de una Guía Tutorial Interactiva?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 12	Muy de acuerdo	45	64%
	De acuerdo	25	36%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		70

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 11 Guía Tutorial Interactiva



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

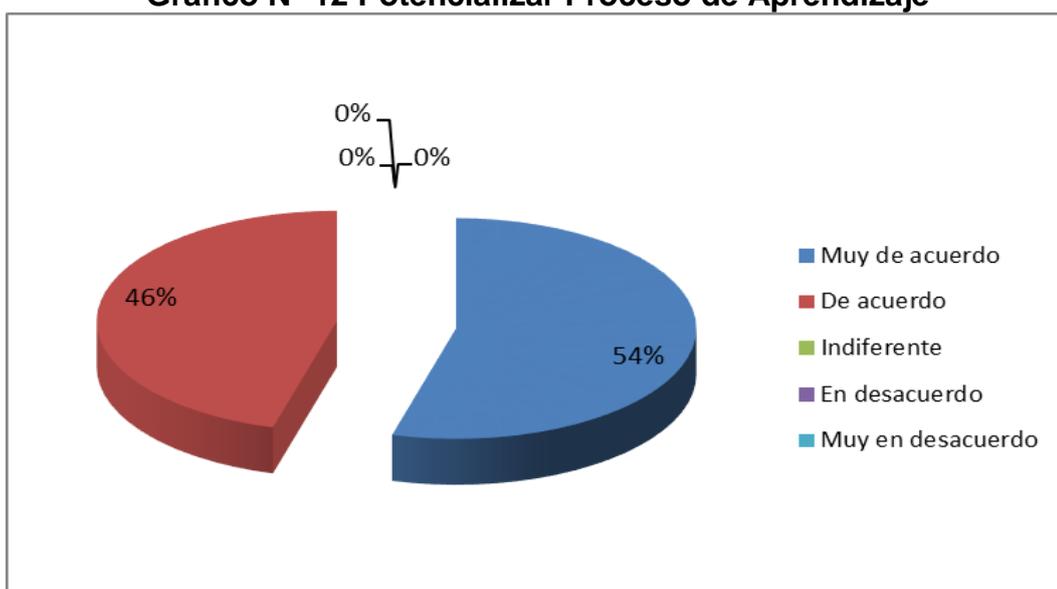
Comentario: Se considera de acuerdo a obtener una guía para implantar nuevas técnicas ya que con el tiempo la Informática va alcanzando nuevas ideas y nuevos desarrollos para el conocimiento.

Tabla N° 14 Potencializar Proceso de Aprendizaje

12.- ¿Usaría la Guía para potencializar el proceso del aprendizaje?			
Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Ítem n. 12	Muy de acuerdo	38	54%
	De acuerdo	32	46%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		70

Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Gráfico N° 12 Potencializar Proceso de Aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa República de Venezuela
 Autor: Lucero Héctor, Herrera Israel

Comentario: Los estudiantes consideran que el uso de una guía mejoraría su nivel de interés para mejorar sus conocimientos.

PRUEBA DEL CHI CUADRADO

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

Variable Independiente: Pedagogía activa

Variable Dependiente: Desarrollo de los niveles cognitivos

**Tabla N° 15 Prueba de Chi Cuadrado Docentes
Influencia de la Pedagogía activa en el desarrollo de los niveles cognitivos**

tabulación cruzada

			Al aplicar los niveles cognitivos cual es el grado de asimilación		Total
			Instantáneo	Rápido	
Los estudiantes desarrollan la pedagogía activa en el proceso del aprendizaje	Mucho	Recuento % de motivación	4 80,0%	1 20,0%	5 100,0%
	Bastante	Recuento % de motivación	3 100,0%	0 0,0%	3 100,0%
	Poco	Recuento % de motivación	0 0,0%	2 100,0%	2 100,0%
Total		Recuento % de motivación	7 70,0%	3 30,0%	10 100,0%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa República de Venezuela

Elaborado por: Lucero Héctor, Herrera Israel

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

Estadístico de prueba a utilizar: Chi Cuadrado

Valor P o significancia

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	6,190 ^a	2	,045
Razón de verosimilitud	7,213	2	,027
Asociación lineal por lineal	2,536	1	,111
N de casos válidos	10		

a. 6 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,60.

Como el valor de p es menor que 0,05 afirmo que si existe relación entre las variables y por lo tanto las técnicas de estudio si influyen en el desarrollo del pensamiento creativo.

TÉCNICA

La técnica utilizada es la observación. Milady P., (2013) cita a Van Deler y Mayer (1981) quienes expresan que “La observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos”. Los autores por medio de esta técnica pueden examinar en forma directa cada una de las características de la muestra a través de los datos estadísticos obtenidos y una vez conseguida la información poder sacar una conclusión sobre el objeto de estudio.

INSTRUMENTO

El instrumento utilizar en la investigación es la encuesta, la misma que es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE: 2012) en su segunda acepción, define la palabra encuesta de la siguiente manera: “Conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho”. Por lo tanto la encuesta es el recurso de investigación más importante y el más empleado.

Gracias a la autorización del director del plantel, la encuesta se realizó a través de un formulario de 11 preguntas, las cuales se aplicó a los docentes de la institución y a los estudiantes de Primero de Bachillerato de Educación General Básica.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Luego del análisis y resultados de datos llegamos a la conclusión:

1. El total de encuestados, ven con entusiasmo la implementación y fortalecimiento de una Guía Tutorial interactiva; además de provechoso para el Colegio Nacional República de Venezuela, la será productiva para elevar el rendimiento de los mismos.
2. Los docentes están de acuerdo en la implementación de una Guía Tutorial Interactiva, que va a beneficiar al rendimiento de los estudiantes, a su vez permitirá realizar tareas en menos tiempo, esto desarrolla un nivel de concentración óptimo en el estudiante.
3. Resaltar la importancia que en la actualidad tienen la adquisición de equipos tecnológicos, eficaces, eficientes y efectivos en las labores escolares, ya sea este utilizado por los docentes o estudiantes.

RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista académico algunas recomendaciones para la factibilidad del proyecto:

1. No se deben de limitar los parámetros que pongan en manifiesto la utilización de herramientas tecnológicas, las cuales son interesantes y motivacionales para el desenvolvimiento académico.
2. Capacitación constante a los docentes en tecnología virtual con sus respectivas evaluaciones que permitan analizar el desenvolvimiento de los docentes.

3. Debe darse el correcto uso a la Guía Tutorial Interactiva, la cual será supervisado por los docentes, y constantemente actualizar la plataforma; para de cierta forma despertar interés por aprender la asignatura y la utilización del programa, así como la ejecución de tareas.

4. Instaurar una sala de estudios de uso académico el cual sea accesible para docentes y estudiantes, en el cual se incluya material tangible con aplicaciones actualizadas en informática, la cual tenga como resultado satisfacer las necesidades y problemas de los estudiantes con mayor efectividad.

CAPÍTULO IV LA PROPUESTA

TÍTULO: DISEÑO DE UNA GUÍA INTERACTIVA EN OFIMÁTICA

JUSTIFICACIÓN

De acuerdo al desarrollo de la investigación del proyecto, sea obtenido información importante; la cual permite primero enfocarnos en la poca motivación y falta de interés de los estudiantes por la lectura, influyendo al bajo rendimiento en sus calificaciones. Como segundo problema se observó y analizo la mala utilización que se le da a las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes, en temas de búsqueda relacionados a tareas educativas y deberes encomendados por los docentes.

Bajo este concepto, se propone el Diseño de una Guía Didáctica con enfoque en Destrezas con criterio de desempeño educativo, de manera que pueda ser incorporado, con el propósito de incentivar a los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa República de Venezuela, zona 8 distrito 3, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, cuyo objetivo y beneficio sea ayudar a la a incrementar su nivel académico en la asignatura de Ofimática, fortaleciendo la investigación así como su escritura y redacción.

El interés como docente, está enfocado en realizar un trabajo más participativo e interactivo en el proceso del aprendizaje, relaciona la dinámica pedagógica entre docente-estudiante; complementa los propósitos con la aplicación de destrezas, esto logra como resultado estudiantes innovadores en conocimientos y más comunicativos en el aula de clases.

Con la implementación de esta propuesta, también se beneficiaran los docentes de la Unidad Educativa República de Venezuela; permitiéndoles estar actualizados en asuntos de desarrollo y evolución educativa; adquiriendo nuevos conocimientos que podrán ser empleados en las asignaturas que impartan dentro del salón de clases.

La propuesta tiene como fin, intensificar el conocimiento y conveniencia del estudiante en su diario vivir; al emplear sus destrezas y habilidades de educación con la sociedad, que destaca la calidad de estudiantes que se forman en la Unidad Educativa República de Venezuela.

Esta Guía Didáctica Interactiva, hará que el estudiante trabaje y demuestre todo su potencial, ilustrándose en, gráficos, dibujos y animaciones, diseñado, adquirido e implementado por la institución educativa.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la signatura de Ofimática; e incrementar el nivel académico de los estudiantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Emplear la Guía Interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las tareas del estudiante, al desarrollar habilidades interactivas, dando solución a los problemas en la asignatura de Ofimática.
- Fomentar la calidad y destrezas pedagógicas, en la asignatura de Ofimática, al aplicar la tecnología informática.
- Determinar las principales tareas y aspectos funcionales; para que el estudiantado le dé el uso correcto a la misma, estimulándolo a

adquirir nuevos conocimientos e incrementar su rendimiento escolar.

ASPECTOS TEÓRICOS

Nuestra fundamentación teórica destaca la educación, facultado a la solución de problemas que se presentan en el proceso de formación del estudiante, al desarrollar capacidades analíticas y sociables, cumpliendo con los objetivos planteados por la unidad educativa.

Hacemos énfasis en lo teórico-práctico, enfocados en la Guía Didáctica, de manera que este hará participar al estudiante, supervisado por el docente, esto facilita la realización de tareas y promoviendo una investigación de estudio más productiva, permitiendo adquirir conocimientos más duraderos.

ASPECTO FILOSÓFICO

Este aspecto nos conlleva a una filosofía crítica y propositiva; crítica porque observa el problema que existe en el plano educativo, y propositiva, porque crea un nivel de conciencia en la comprensión lectora proponiendo una solución al fomentar la pedagogía activa.

ASPECTO PEDAGÓGICO

En el presente, los métodos de enseñanza son innovadores, que provocan en el estudiante, emplear todas sus capacidades, al utilizar todo el potencial del cerebro; al razonar y construir con la información que el docente imparte.

Para el docente usar pedagogías que empleen estrategias dinámicas, resulta innovador y factible; fortaleciendo las expectativas de enseñanza, que originan que sus clases sean más interactivas e instructivas.

La utilización de pedagogías influenciada por la Guía Didáctica, relaciona el aprendizaje del estudiante, con la participación activa del docenteal cambiar el esquema de enseñanza haciéndolo práctico y sencillo.

ASPECTO SOCIOLÓGICO

Perfeccionar aptitudes sociables en el estudiante, permitirá desarrollar el pensamiento crítico, influenciado a su crecimiento personal y profesional. Ayudar al crecimiento personal e intelectual del estudiante, le permite ganar orientación de confianza, con la finalidad de relacionarse y comunicarse con su entorno social.

La función laboral del docente será incitar al estudiante a realizar trabajos grupales, al fomentar la integración con los demás compañeros, compartiendo ideas y conocimientos.

ASPECTO LEGAL

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

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

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

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

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

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

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
 2. 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.

ASPECTO TECNOLÓGICO

La Guía Interactiva, aplicada a la asignatura de Ofimática; relaciona las técnicas de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de facilitar las tareas en el estudiante al lograr incrementar su mejoramiento académico.

Los objetivos de nuestra propuesta se ven relacionados con los procesos empleados en la institución, que garantiza el aprendizaje a través de métodos cognitivos, generados por el uso e interpretación de la Guía.

Ilustrar la búsqueda de información e interacción en la signatura de Lengua y Literatura, es lo que se pretende realice el estudiante, al elaborar y planificar por parte de las autoridades del plantel, una estructura clara y precisa, que permita desarrollar en el estudiante una amplia investigación a las tareas encomendadas por parte de sus docentes; como deberes prácticos, participaciones en clases; resolución de evaluaciones, etc.

UTILIDAD Y BENEFICIOS DE LA GUÍA INTERACTIVA

Complementar el aprendizaje del estudiante.

Realizar trabajos didácticos en Informática y en otras.

Generar actividad en el estudiante, fomentar la práctica de todas sus habilidades y destrezas.

Crear alternativas de búsqueda de información valederas.

Relacionar la creatividad e interés por parte de los estudiantes.

FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

La investigación realizada determino el problema, al encontrar falencias en el nivel cognitivo de los estudiantes en la asignatura de Ofimática, originado por la falta de material de apoyo, aplicadas a la pedagogía educativa.

La participación de las autoridades del plantel, personal administrativo, docentes y padres de familia, luego de las encuestas

planteadas y con los objetivos establecidos; hacen posible la realización de este proyecto investigativo.

La implementación de este proyecto, factible y ejecutable para los estudiantes de la institución, beneficiara a incrementar su aprovechamiento y rendimiento académico. Crear oportunidades de desarrollo en el ámbito escolar, y cumplir con todos los aspectos determinantes para la ejecución del diseño de una Guía Interactiva, permitirán lograr la aceptación del entorno social.

Una de las prioridades de este proyecto es fomentar estudiantes de calidad, innovadores, participativos y productivos. Confirmado la factibilidad de nuestra propuesta.

Para la implementación de nuestra propuesta, detallaremos los siguientes recursos de factibilidad para su proceso de aplicación:

FACTIBILIDAD FINANCIERA

El costo del proyecto, es financiado con recursos propios de los investigadores, contribuyendo al progreso de la Unidad Educativa República de Venezuela. De acuerdo a esto seleccionamos las actividades más acordes para la elaboración de una Guía Interactiva, y este fortalece la asignatura de Ofimática.

Una vez establecidos los esquemas de la Guía, con la inversión y capital inicial, determinamos la rentabilidad del proyecto, siendo los beneficiados directos los estudiantes y docentes del plantel.

Tabla N° 16 Factibilidad Financiera

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Materiales de Oficina			
Resma Papel Bond	4	3,80	15,20
Impresiones	200	0,05	10,00
Cd's	2	1,25	2,50
Anillados	2	1,25	2,50
Copias	100	0,03	3,00
Empastados	2	15,00	30,00
Transporte	50	0,25	12,50
Bolígrafos	10	0,40	4,00
Lápices	50	0,20	10,00
Carpetas manila	4	0,50	2,00
Alimentación	15	2,00	30,00
Botellas de agua	15	0,30	4,50
Recursos tecnológicos			
Software Interactivo	1	250,00	250,00
Internet	5	1	5,00
		TOTAL	375,70

FACTIBILIDAD TÉCNICA

El adquirir conocimientos nos lleva a emplear técnicas didácticas que guie al docente al proceso de formación del estudiante, al diseñar métodos teóricos-prácticos; la implementación de procesos facilita utilizar recursos y materiales educativos, cuyo propósito es fortalecer el aprendizaje, al aplicar pedagógica formativa.

La disponibilidad de material educativo tecnológico, proporcionado por los docentes y la Institución, serán un aporte de desarrollo para el

estudiante, estableciendo vínculos con los profesores encargados de la asignatura, permitiendo lograr sus objetivos.

FACTIBILIDAD HUMANA

Aprender, entender y desarrollar temas de interés investigativo será una oportunidad de crecimiento y progreso para el personal docente como el estudiantil, encaminado hacia la implementación de proyectos pedagógicos activo-participativo.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta se realiza, para incrementar el rendimiento académico de los estudiantes, fomenta la participación activa, implementa técnicas didácticas que permitan mejorar el nivel cognitivo.

El Diseño de la Guía Interactiva, se lo realiza para lograr un esparcimiento participativo en los estudiantes, de tal manera que adquieran conocimientos significativos. Esta, cuenta con procedimientos dinámicos que impulsan al estudiante a participar en tareas más reales, relaciona el uso correcto de las palabras; aplica gráficos, juegos interactivos, lecturas, comedias, además de conceptos y definiciones importantes utilizadas en la asignatura de Ofimática.

MANUAL DEL USUARIO

Manual de procedimiento

Este proyecto tiene como finalidad motivar y mejorar la enseñanza de la computación por medio de la creación de un CD Interactivo en Flash.

Flash

El programa **Flash** de **Adobe** es uno de los programas más utilizados en todo el mundo para la creación de CDs interactivos o animaciones virtuales. Es empleado tanto por profesionales como por personas que se inician en la creación de su primera animación.

De hecho muchos lo consideran ampliamente superior a otros programas similares. Vamos a hacer es tener una primera aproximación a la última versión de **Flash**: la versión 6 de **Adobe Flash Profesional CS6**.

Mostraremos de una forma fácil y didáctica como sacar provecho de él con unos pocos *clics* y nos pondremos en la senda para poder penetrar mejor en sus secretos. El objetivo de este curso es mostrar las principales funcionalidades de **Flash**, de manera que cuando sea empleado cualquiera sea capaz de comprender el programa y este capacitado para afrontar la *creación* de un CD Interactivo.

Muchos creen que como **Flashes** un programa usado por profesionales, tiene que ser muy complicado para los usuarios ocasionales. Realmente **Flashes** un programa muy *sencillo* e *intuitivo*, que puede ser utilizado a muchos niveles.

En este manual se irá describiendo de forma fácil y didáctica, las distintas *funcionalidades* del programa. El objeto de estas demostraciones multimedia es *reforzar* el contenido didáctico de cada *lección* mostrando como se hace realmente en el programa.

Utilización del panel Herramientas

Las herramientas del panel Herramientas permiten dibujar, pintar, seleccionar y modificar ilustraciones, así como cambiar la visualización del escenario. El panel Herramientas se divide en cuatro secciones:

- La sección de herramientas contiene las herramientas de dibujo, pintura y selección.
- La sección de visualización contiene herramientas para ampliar y reducir, así como para realizar recorridos de la ventana de la aplicación.
- La sección de colores contiene modificadores de los colores de trazo y relleno.
- La sección de opciones contiene los modificadores de la herramienta actualmente seleccionada. Los modificadores afectan a las operaciones de pintura o edición de la herramienta.

Para especificar las herramientas que se mostrarán en el entorno de edición, utilice el cuadro de diálogo

Personalizar panel de herramientas.

Para mostrar u ocultar el panel Herramientas, seleccione Ventana > Herramientas.

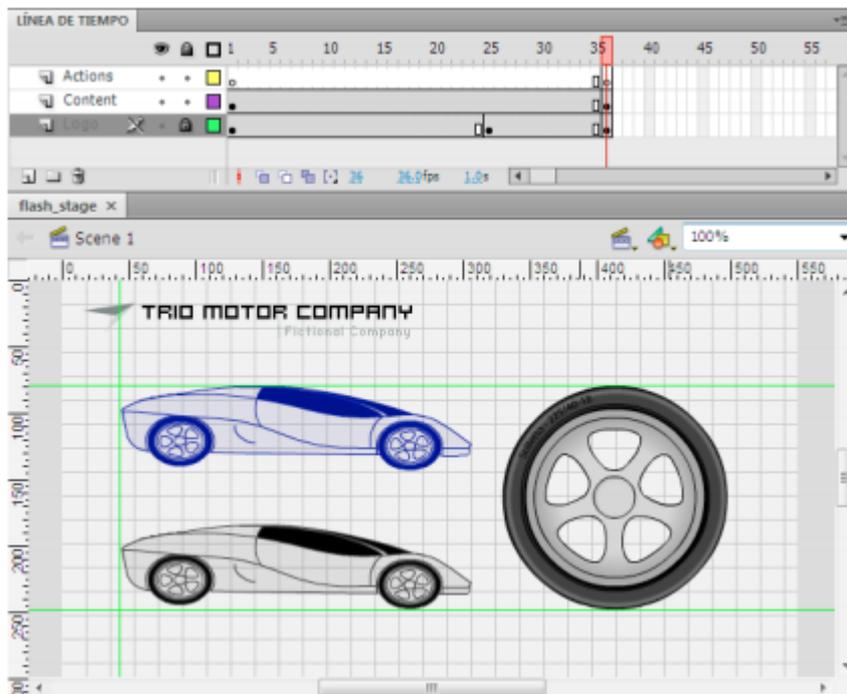
Imagen N°1 Panel de Herramientas



Utilización del escenario

El escenario es un área rectangular en la que se coloca el contenido gráfico al crear documentos de Flash Pro. El escenario del entorno de edición representa el espacio rectangular de Flash Player o del navegador Web donde se muestra el documento durante la reproducción. Para cambiar el aspecto del escenario mientras trabaja, utilice las opciones Acercar y Alejar. Puede utilizar la cuadrícula, las guías y las reglas como ayuda para colocar los elementos en el escenario.

Imagen N°2 Escenario y Línea de Tiempo



La línea de tiempo y el escenario con contenido.

Línea de tiempo

La línea de tiempo organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas y fotogramas. Al igual que en las películas, los documentos de Flash Pro dividen el tiempo en fotogramas. Las capas son como varias bandas de película apiladas unas sobre otras, cada una de las cuales contiene una imagen diferente que aparece en el escenario. Los componentes principales de la línea de tiempo son las capas, los fotogramas y la cabeza lectora.

Las capas de un documento aparecen en una columna situada a la izquierda de la línea de tiempo. Los fotogramas contenidos en cada capa aparecen en una fila a la derecha del nombre de la capa. El encabezado de la línea de tiempo situado en la parte superior de la línea de tiempo indica los números de fotograma. La cabeza lectora indica el fotograma actual que se muestra en el escenario. Mientras se reproduce el documento, la cabeza lectora se desplaza de izquierda a derecha de la línea de tiempo.

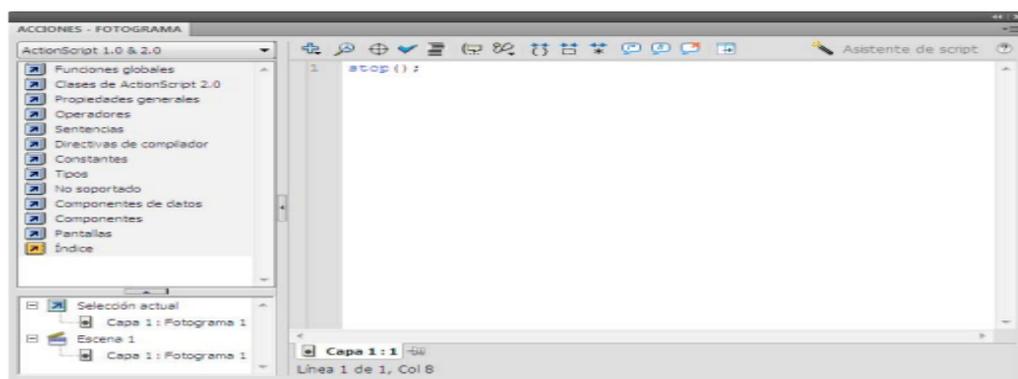
La información de estado de la línea de tiempo situada en la parte inferior de la misma indica el número del fotograma seleccionado, la velocidad de fotogramas actual y el tiempo transcurrido hasta el fotograma actual.

Nota: al reproducir una animación, se muestra la velocidad de fotogramas actual, que puede diferir de la velocidad de fotogramas del documento si el sistema no puede mostrar la animación con la rapidez apropiada.

Panel Acciones

El panel Acciones permite crear y editar código ActionScript para un objeto o fotograma. El panel Acciones se activa cuando se selecciona una instancia de un fotograma, botón o clip de película. El título del panel Acciones cambia a Acciones - Botón, Acciones - Clip de película o Acciones - Fotograma, según el elemento que esté seleccionado.

Imagen N°3 Panel de Acciones



El panel Acciones muestra una acción stop() de un fotograma.

Para mostrar el panel Acciones, seleccione **Ventana > Acciones** o presione **F9**.

Creación de un documento nuevo

1 Seleccione Archivo > Nuevo.

2 En la ficha General, seleccione el tipo de documento de Flash que quiera crear.

3 Realice uno de los siguientes pasos:

- (Sólo CS5.5) Seleccione Alto, Ancho, Velocidad de fotogramas y otros ajustes a la derecha del cuadro de diálogo.

Creación de clases de ActionScript

El panel Proyecto admite la creación de clases de ActionScript basadas en plantillas dentro de una estructura de paquetes de ActionScript. Utilice el botón Crear clase para agregar archivos de clases a los paquetes especificados. Se admiten plantillas de ActionScript 3.0 y de ActionScript 2.0. Puede especificar las plantillas de clases para usar en el panel Preferencias.

Utilice el panel Preferencias para especificar las opciones de las clases. Si especifica una carpeta en el cuadro de texto

Guardar clases en de la ficha Clases, el panel Proyecto muestra dicha carpeta en el directorio de proyectos con un símbolo <> para indicar que se trata de la ubicación predeterminada para las nuevas clases. Flash Pro agrega esta carpeta a la ruta de clases cuando se publica desde el panel Proyecto.

Esta carpeta de ruta de clases puede estar en un subdirectorio de la carpeta del proyecto, en un directorio relativo a esta carpeta o en cualquier otra carpeta del equipo. Puede definir la ruta de clases globalmente en el panel Preferencias o proyecto por proyecto en Propiedades del proyecto. De forma predeterminada, todos los paquetes de clases se almacenan en la carpeta raíz del proyecto.

La visibilidad de la carpeta de clases se puede cambiar desde la ficha Configuración del panel Preferencias.

Para crear una clase de ActionScript:

1.- Haga clic en el botón Crear clase situado en la parte inferior del panel Proyecto.

2.- Introduzca la ruta del paquete (directorio) de la clase.

3.- Seleccione Vincular clase a símbolo de biblioteca para crear un clip de película en la biblioteca (en la misma estructura de carpetas que la ruta del paquete). Para vincular un clip de película existente, selecciónelo en la biblioteca y seleccione la opción Utilizar símbolo de biblioteca seleccionado en el cuadro de diálogo Crear clase.

Flash mueve el clip de película a la ubicación correspondiente de la biblioteca y actualiza la vinculación del símbolo para reflejar la nueva clase.

4.- Seleccione Declarar instancias de escenario para agregar declaraciones de variables y sentencias de importación al nuevo archivo de clases a fin de que se tengan en cuenta todas las instancias nombradas en la línea de tiempo del clip de película seleccionado.

5.- Seleccione Abrir archivo tras su creación para abrir el archivo de clase y editarlo una vez creado.

6.- Haga clic en Crear clase.

El panel Proyecto crea el archivo de clase según la plantilla de la clase y lo coloca en el directorio del paquete correspondiente. Si es necesario, crea lo crea.

Flash Pro puede importar distintos formatos de archivo de mapa de bits o vectoriales, en función de si tiene instalado en el sistema QuickTime 4 o una versión posterior. La utilización de Flash Pro con QuickTime 4 es especialmente útil en los proyectos de colaboración en los que los editores trabajan en plataformas Windows y Macintosh. QuickTime 4 amplía la compatibilidad con ciertos formatos de archivos (incluidos PICT, película QuickTime y otros) para ambas plataformas.

Imagen N°4 Tipos de Formatos

Flash puede importar los siguientes formatos de audio:

Tipo de archivo	Extensión	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	*	*
Onda	.wav	*	
Formato de archivo de intercambio de audio	.aiff		*
MP3	.mp3	*	*

Flash puede importar los siguientes formatos de audio únicamente si está instalado QuickTime 4 o posterior:

Tipo de archivo	Extensión	Windows	Macintosh
Formato de archivo de intercambio de audio	.aiff	*	*
Sound Designer II	.sd2		*
Películas de QuickTime solo con sonido	.mov, .qt	*	*
Sun AU	.au	*	*
Sonidos de System 7	.snd		*
Onda	.wav	*	*

Formatos de vídeo

Flash puede importar los siguientes formatos de vídeo:

Tipo de archivo	Extensión	Windows	Macintosh
Video de Adobe Flash	.flv, .f4v	*	*
Película QuickTime	.mov, .qt	*	*
Video para Windows	.avi	*	*
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	*	*
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	*	*
Video digital	.dv, .dvi	*	*
3GPP/3GPP2 para dispositivos móviles	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	*	*

Gráficos vectoriales y de mapa de bits

Los sistemas informáticos muestran las imágenes en formato de vectores o de mapa de bits. Si conoce las diferencias entre estos dos formatos, podrá trabajar de forma más eficaz. Con Flash Pro, puede crear y animar gráficos vectoriales compactos. Flash Pro también permite importar y manipular gráficos vectoriales y de mapa de bits creados en otras aplicaciones.

Gráficos vectoriales

Los gráficos vectoriales describen las imágenes mediante líneas y curvas, denominadas vectores, que incluyen propiedades de color y posición. Por ejemplo, la imagen de una hoja se describe mediante puntos por los que pasan las líneas, creando el contorno de la hoja. El color de la hoja queda

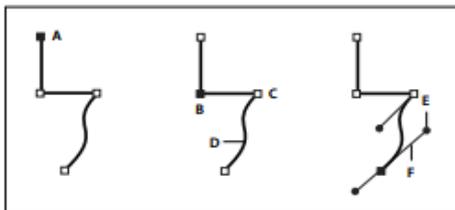
determinado por el color del contorno y del área que encierra este contorno.

Trazados

Cuando dibuja una línea o una forma en Flash, crea una línea denominada trazado. Un trazado se compone de uno o varios segmentos rectos o curvos. El principio y el final de cada segmento están marcados con puntos de ancla, que funcionan como grapas que mantienen un cable en su lugar. Un trazado puede estar cerrado (por ejemplo, un círculo), o abierto, con marcados puntos finales (por ejemplo, una línea ondulante).

Puede cambiar la forma de un trazado arrastrando sus puntos de ancla, los puntos de dirección en el extremo de las líneas de dirección que aparecen en los puntos de ancla o el propio segmento de trazado.

Imagen N°5 Trazados

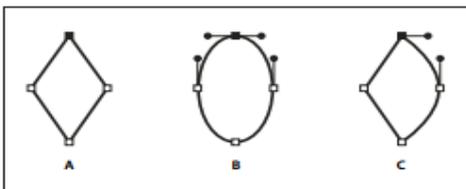


Componentes del trazado

A. Punto final (continuo) seleccionado B. Punto de ancla seleccionado C. Punto de ancla deseleccionado D. Segmento de trazado curvo E. Punto de dirección F. Línea de dirección.

Los trazados pueden tener dos tipos de puntos de anclaje: puntos curvos y puntos angulares. En un punto angular, el trazado cambia de dirección de forma abrupta. En un punto curvo, los segmentos del trazado están conectados como una curva continua. Puede dibujar un trazado utilizando cualquier combinación de puntos de vértice y de curva. Si dibuja el tipo de punto equivocado, podrá modificarlo.

Imagen N°6 Puntos de un Trazado



Puntos de un trazado

A. Cuatro puntos de esquina B. Cuatro puntos curvos C. Combinación de puntos de vértice y de curva.

Un punto de vértice puede conectar dos segmentos rectos o curvos cualesquiera, mientras que un punto de curva siempre conecta dos segmentos curvos.

Modo de dibujo combinado

El modo de dibujo predeterminado combina automáticamente las formas dibujadas cuando se superponen. Cuando se dibujan formas que se superponen una a otra en la misma capa, la forma de la parte superior corta la parte de la forma inferior sobre la que se superpone. De esta forma, el dibujo de formas es un modo de dibujo destructivo. Por ejemplo, si dibuja un círculo, lo cubre con un círculo más pequeño y seguidamente selecciona el círculo más pequeño y lo desplaza, la parte del segundo círculo que ha quedado cubierta por el primero quedará eliminada.

Cuando una forma tiene trazo y relleno, éstos se consideran elementos gráficos independientes, que se pueden seleccionar y mover de forma independiente.

Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

Para crear una curva, añada un punto de ancla en el que la curva cambia de dirección y arrastre las líneas de dirección que crean la curva. La longitud y la pendiente de la línea de dirección determinan la forma de la curva.

Las curvas son fáciles de modificar y se pueden visualizar e imprimir más rápido si se dibujan utilizando el mínimo posible de puntos de ancla. Usar demasiados puntos puede también introducir protuberancias no deseadas en una curva. En su lugar, dibuje puntos de ancla bien espaciados y practique la formación de curvas ajustando la longitud y los ángulos de las líneas de dirección.

- 1.- Seleccione la herramienta Pluma.
- 2.- Sitúe la herramienta Pluma donde desee que empiece la curva y mantenga presionado el botón del ratón.

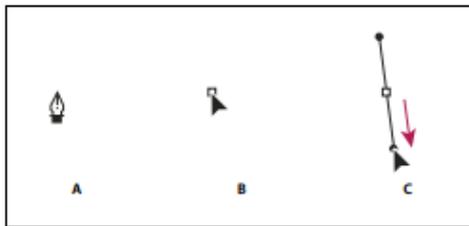
Aparece el primer punto de ancla y el puntero de la herramienta Pluma se convierte en una punta de flecha. (En Photoshop, el puntero sólo cambia cuando ha comenzado a arrastrarlo.)

3.- Arrastre para definir la inclinación del segmento curvo que está creando, y suelte el botón del ratón.

En general, extienda la línea de dirección alrededor de un tercio de la distancia al siguiente punto de ancla que planea dibujar. (Más adelante, puede ajustar uno o ambos lados de la línea de dirección.)

Mantenga presionada la tecla Mayús para limitar la herramienta a múltiplos de 45°.

Imagen N°7 Dibujo de Curvas

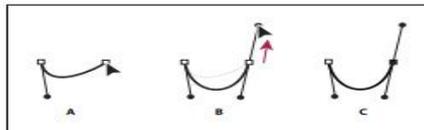


Dibujo del primer punto de una curva

A. Colocación de la herramienta Pluma B. Inicio del arrastre (botón del ratón pulsado) C. Arrastre para extender las líneas de dirección.

4.- Sitúe la herramienta Pluma donde desea que termine el segmento curvo y, a continuación, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes: Para crear una curva con forma de C, arrastre en una dirección opuesta a la de la línea anterior y suelte el botón del ratón.

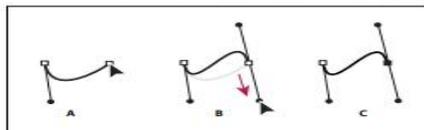
Imagen N°7 Dibujo de Curvas



Dibujo del segundo punto de una curva

A. Comenzar a arrastrar el segundo punto suave B. Arrastre en dirección opuesta a la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de C. C. Resultado después de soltar el botón del ratón.

- Para crear una curva con forma de S, arrastre en la misma dirección que la línea anterior y suelte el botón del ratón.



Dibujo de una curva en forma de S

A. Comenzar a arrastrar un nuevo punto suave B. Arrastre en la misma dirección que la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de S. C. Resultado después de soltar el botón del ratón.

5.- Para crear una serie de curvas suaves, siga arrastrando la herramienta Pluma desde distintas ubicaciones. Coloque puntos de ancla al principio y al final de cada curva, no en la punta de la curva.

Para dividir las líneas de dirección de un punto de ancla, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre las líneas.

6.- Para completar el trazado, realice una de las acciones siguientes:

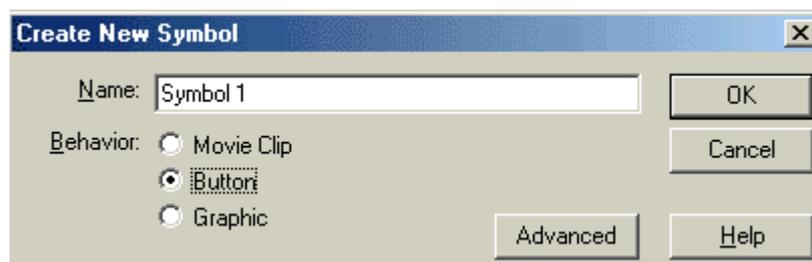
- Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de ancla (hueco). Cuando la herramienta Pluma esté situada correctamente, aparecerá un pequeño círculo junto a ella. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.
- Para dejar el trazado abierto, presione Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cualquier punto lejos de todos los objetos, seleccione otra herramienta o elija Edición > Anular todas las selecciones.

Creación de botones

1- Primero crearemos un nuevo símbolo, haciendo la siguiente combinación de teclas: ALT+F8.

Aparecerá el siguiente cuadro:

Imagen N°8 Creación de Botones

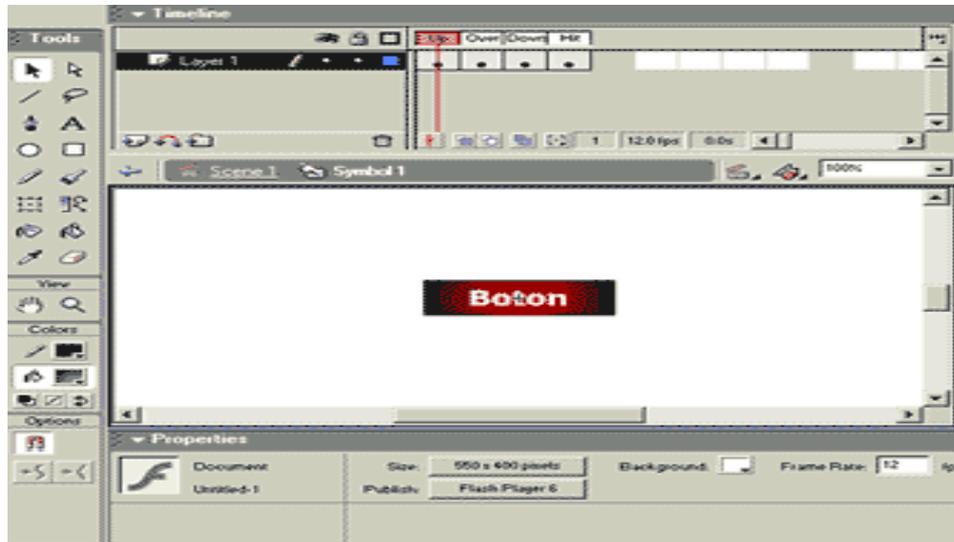


2- En Nombre (Name), escribe "botón 1", en Comportamiento (Behavior) selecciona la opción Botón (Button), finalmente haz click en Aceptar (OK).

Automáticamente, seremos enviado desde la Escena 1 al escenario del símbolo "botón 1"; ahí es donde crearemos un botón que será incluido en nuestra biblioteca.

El escenario únicamente para la creación de botones, será parecido a la siguiente imagen:

Imagen N°8 Creación de Botones

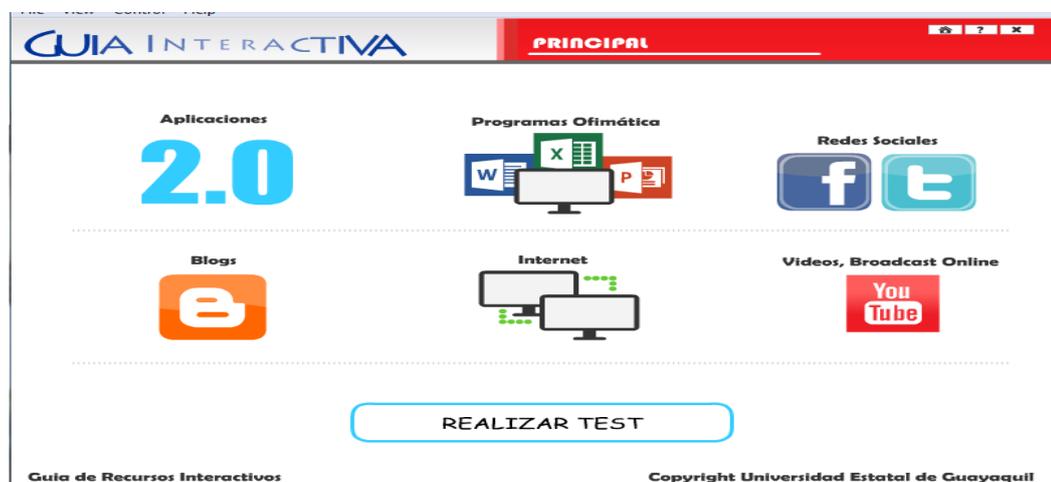


Mira hacia la línea del tiempo (Timeline), como puedes notar es diferente a la línea del tiempo de la Escena 1.

Ventana Principal, la cual contiene en su menú:

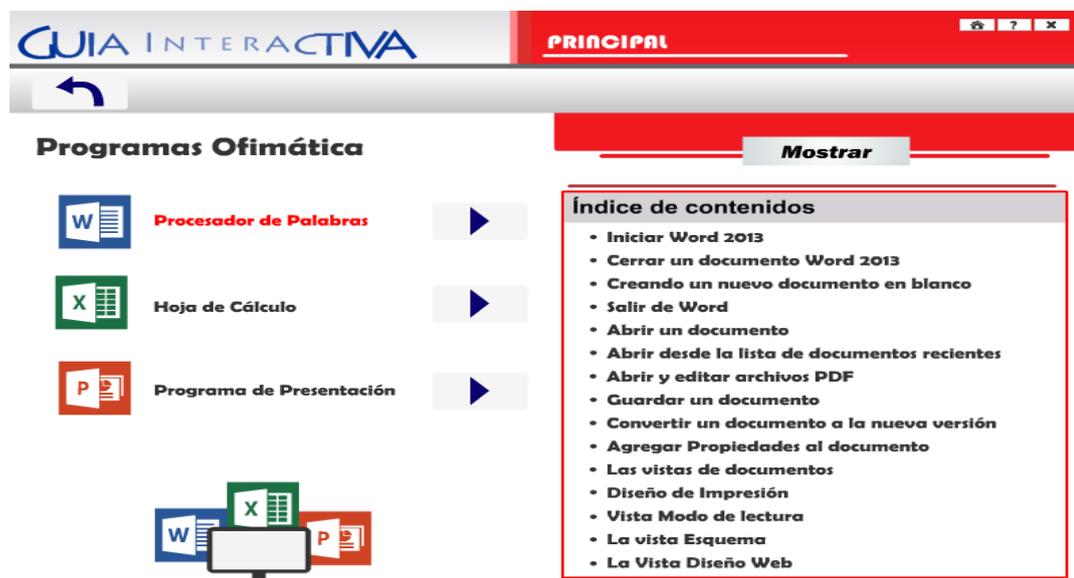
- Aplicaciones 2.0
- Internet
- Videos.

Imagen N°9 Menú de la Guía Interactiva



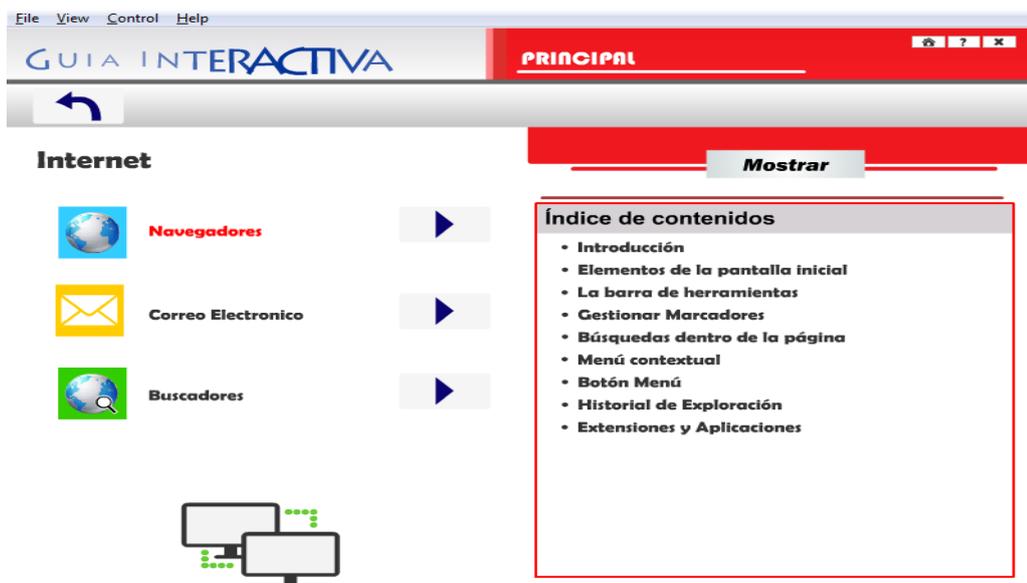
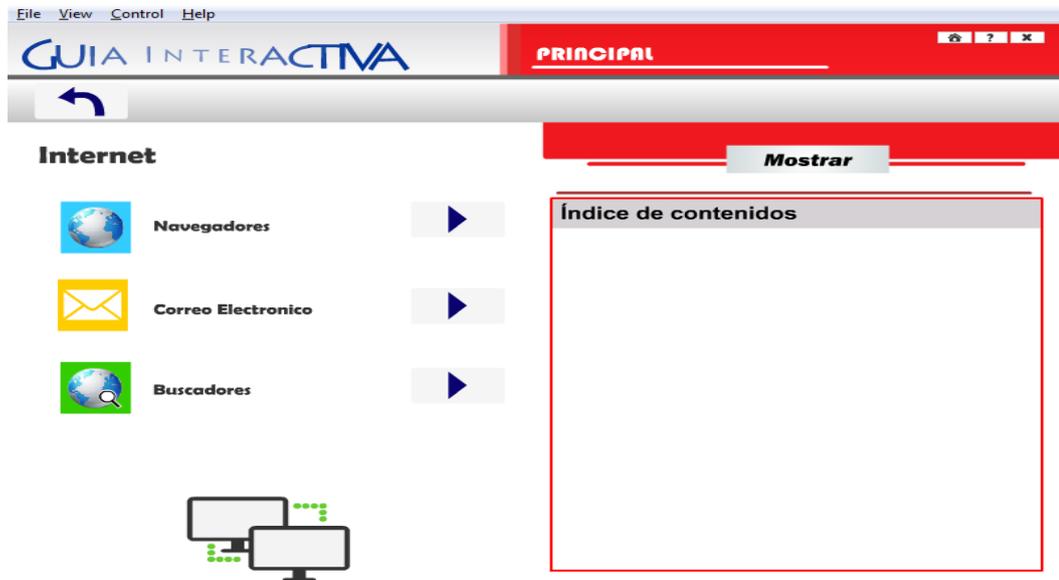
En el menú de Aplicaciones 2.0 encontraremos en su lado derecho el índice de contenido a desarrollar.

Imagen N°10 Índice de Contenidos



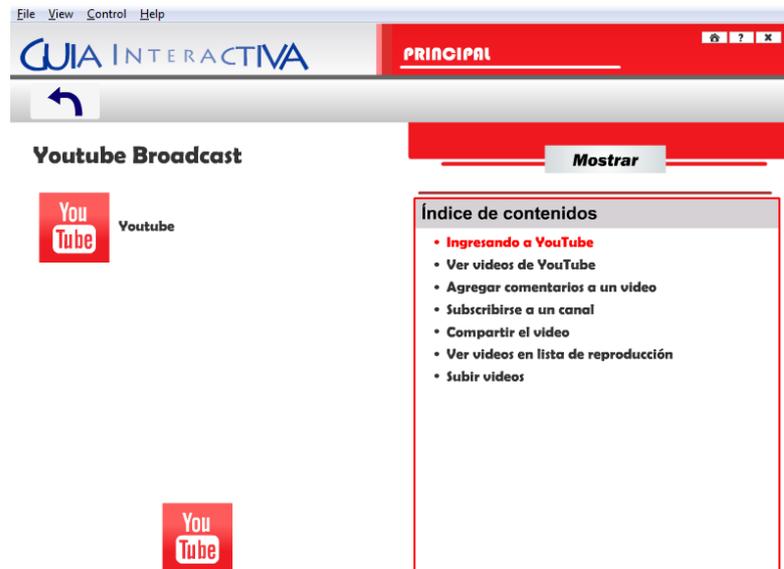
En el menú Internet, encontraremos contenido relacionado a los navegadores, los más utilizados hoy en día. Correo electrónico, que es un email, como enviarlo, utilizar programas externos para mensajería, y que es correos spam o basura. Buscadores, como realizar un búsqueda, maneras eficientes de búsqueda, motores de búsqueda, etc.

Imagen N°11 Menú Internet



Por último tenemos el menú videos, el cual nos muestra desde cómo crearnos una cuenta, suscribirnos a otros canales de videos, compartir nuestro propio video y como subirlo a la web.

Imagen N°12 Menú de Videos



En la sección de **Ayuda**, se encuentra información sobre el CD interactivo y los autores del mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcalay, L. y Antonijevic, N. (1987). Variables afectivas. Revista de Educación, 29-32. <http://www.actiweb.es/estudiantediego/archivo2.pdf>
- CASSANY, D. Enseñar lengua. Graó. Barcelona, 2010.
- CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) (2012a). Panorama social de América Latina 2012. Santiago de Chile: CEPAL.
- Consejo Nacional de igualdad de Discapacidades. Normas Jurídicas en Discapacidad Ecuador. Ed. CONADIS. 24 de marzo de 2014. 4 de setiembre de 2014
- Constitución de la República del Ecuador (2008). Ciudad Alfaró: Asamblea Constituyente
- Fergus, S. y Zimmerman, M.A. (2010). Resiliencia de los adolescentes: un marco para comprender el desarrollo saludable frente al riesgo. Revisión Anual de Salud Pública.
- Goleman, D. (1999b). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.
- GONZÁLEZ, O., y FLORES, M. (2000): El trabajo docente: enfoques innovadores para el diseño de un curso. Ed. Trillas, México
- Gómez, M. (2010) Técnicas de Estudio y Estrategias de Aprendizaje, IES Trafalgar, Chile
- HERRERA B., Miguel (2010): “Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos”, Revista Iberoamericana de Educación.
- INFA, M. (2011). *Desarrollo Infantil Integral*. Ministerio de Inclusión Económica y Social, Guayaquil.
- Institución española Especializada en Lexicografía, G. O. (2001). *Diccionario Real Academia Española* (22 ed.). Madrid, España.
- JADUE, G. 1996a. “Características familiares de los hogares pobres que contribuyen al bajo rendimiento o al fracaso escolar de los niños”, Revista de Psicología. Pontificia Universidad Católica del Perú, Vol. XIV 1: 34-45.
- Lillard, A. S. (2013). Aprendizaje juguetón y Educación Montessori. American Journal of Play

Masdevall, M. T. G., & Costa, V. M. (2011). Altas capacidades en niños y niñas: detección, identificación e integración en la escuela y en la familia. Narcea Ediciones.

Ministerio de Educación del Ecuador, (2010) Introducción a la Actualización de Educación General Básica y Bachillerato, Quito, Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador (2010) Actualización Curricular a Primero a Tercero de Bachillerato área Informática, Quito, Ecuador.

PARKER, K. Module 1: *Construcción de marcos de información: Andamios, Cartografía de Conceptos y Organizadores Gráficos*. <http://www.uni.edu/pro-fdev/conceptmap/one/>.

Peña. (2010). Los niños con necesidades especiales .Afectividad y conducta.

Pont, B., Nusche, D. & Moorman, H. (2008). Improving school leadership. 2 vols. Paris, Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD. [Edic. castellana del vol. 1: Mejorar el liderazgo escolar] Disponible en: <http://www.oecd.org/edu/schoolleadership>.

Saintmartin, P. (2012). Otra educación infantil: la escuela activa. *Reflexiones y Experiencias en Educación 7*, 1-11.

Salazar, J. y Marqués, M. D. L. L. (2012). Acompañamiento al aula: una estrategia para la mejora del trabajo pedagógico. *RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 5 (1), 10-20.

Seashore-Louis, K., Leithwood, K., Wahlstrom, K. L. & Anderson, S. E. (2010). Aprender de los líderes hip: investigar los vínculos a la mejora de los ingresos de los estudiantes. La Fundación Wallace Centro de Investigación Aplicada y Mejoramiento Educativo / Universidad de Minnesota.

Senplades (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo) (2012c). Transformación de la Matriz Productiva. Quito: Senplades.

Swartz, S. (2010). Cada niño un lector: estrategias innovadoras para enseñar a leer y escribir. Santiago de Chile: Ediciones UC.

Szatmari, P. (2013). Una mente diferente: Comprender a los niños con autismo y síndrome de Asperger. Grupo Planeta Spain.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GONZÁLEZ, O., y FLORES, M. (2000): El trabajo docente: enfoques innovadores para el diseño de un curso. Ed. Trillas, México. Pág. 14

Fergus, S. y Zimmerman, M.A. (2010). Resiliencia de los adolescentes: un marco para comprender el desarrollo saludable frente al riesgo. Revisión Anual de Salud Pública. Pág.15

CASSANY, D. Enseñar lengua. Graó. Barcelona, 2010. Pág.18

Pont, B., Nusche, D. & Moorman, H. (2008). Improving school leadership. 2 vols. Paris, Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD. [Edic. castellana del vol. 1: Mejorar el liderazgo escolar] Pág. 20

PARKER, K. Module 1: *Construcción de marcos de información: Andamios, Cartografía de Conceptos y Organizadores Gráficos*. <http://www.uni.edu/pro-fdev/conceptmap/one/>. Pág. 22

COOK, L. K. y MAYER, R. E. (1983): "Reading strategies training for meaningful learning from prose", en M. Pressley y J. R. Levin (Eds.): Cognitive strategy research. Educational applications. New York, Springer-Verlag; 87-132. Pág. 24

Goleman, D. (1999b). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós. Pág. 32

Alcalay, L. y Antonijevic, N. (1987). Variables afectivas. Revista de Educación, 29-32. Pág. 33

Lillard, A. S. (2013). Aprendizaje jugueteón y Educación Montessori. American Journal of Play.

Pág. 34

- <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3> Pág. 35
- Saintmartin, P. (2012). Otra educación infantil: la escuela activa. *Reflexiones y Experiencias en Educación 7*, 1-11. Pág. 39
- Goleman, D. (1999b). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós. Pág.46
- Institución española Especializada en Lexicografía, G. O. (2001). *Diccionario Real Academia Española* (22 ed.). Madrid, España. Pág. 53
- Bavaresco, A. (2006). Proceso Metodológico en la Investigación. (Cómo hacer un diseño de investigación). Maracaibo: La Universidad del Zulia. Pág.53
- Arias, F. (2006 a). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (5aed.). Caracas: Episteme. Pág. 54
- VAN DALE, D.B. I MEYER, W.J. (1981). MANUAL DE TÉCNICA DE LA INVESTIGACIÓN EDUCACIONAL. BARCELONA: PAIDÓS Pág. 70

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Máster

Silvia Moy-Sang Castro

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

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de fecha Noviembre del 2017 en la cual se me designó Consultor del Proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialización Informática.

Al respecto me permito informar lo siguiente: Que los egresados: LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER C.I. 0910823079 y HERRERA MORANTE ISRAEL ISAIAS CI: 0929810349, diseñó y ejecutó el Proyecto Educativo con el **TEMA**: INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA. **PROPUESTA**: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA CON ENFOQUE EDUCATIVO A LA OFIMÁTICA. De conformidad con lo que prescribe el Art. 4 literal b del Reglamento para el diseño y ejecución de proyectos, informo que las participantes han cumplido satisfactoriamente, ejecutando las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** y ponerlo a su consideración para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mario Valverde Alcivar', is written over a horizontal line.

**MSc. MARIO VALVERDE ALCIVAR
TUTOR**



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

Guayaquil, 27 de Octubre del 2017

Sr.

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL, PERÍODO 2016-2017. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA TUTORIAL INTERACTIVA EN OFIMÁTICA.** De los estudiantes, **LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER – HERRERA MORANTE ISRAEL ISAÍAS.** indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

MSc. Mario Valverde Alcívar
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0905888319



ANEXO 5

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL, PERÍODO 2016-2017. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA TUTORIAL INTERACTIVA EN OFIMÁTICA.		
Autores: LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER – HERRERA MORANTE ISRAEL ISAÍAS		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	2.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.2
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad/Facultad/Carrera	0.4	0.2
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	0.3
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	0.3
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	0.2
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.1
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.1
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	2.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	0.2
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	0.2
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	0.2
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.3
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.3
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	0.5
Pertinencia de la investigación	0.5	0.1
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.1
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	8.3
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

MSc. Mario Valverde Alcívar
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0905888319

Guayaquil, 27 de Octubre del 2017



Universidad de Guayaquil

ANEXO 6

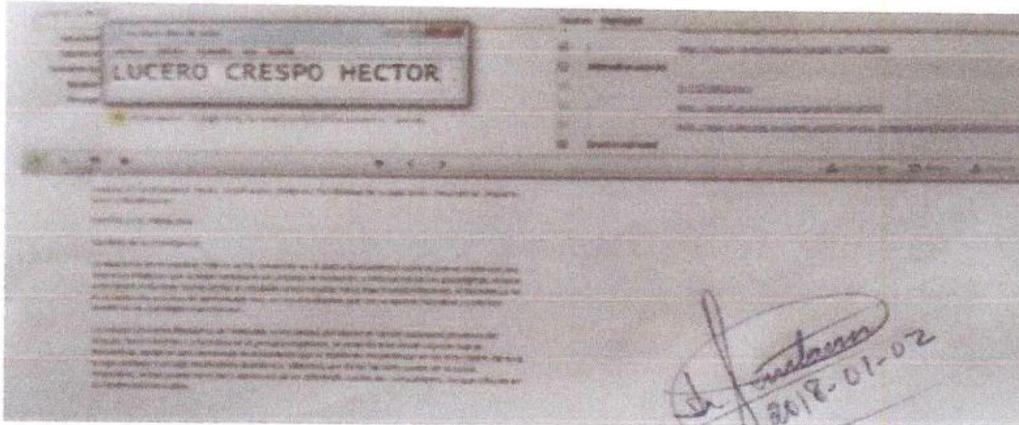
FACULTAD Filosofía y Letras
ESCUELA/CARRERA Informática

UNIDAD DE TITULACIÓN

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **MSc. Mario Valverde Alcívar**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **Lucero Crespo Héctor Xavier C.C: 0910823079** y **Herrera Morante Israel Isaías C.C: 0929810349**, con mi respectiva supervisión como requerimiento para la obtención del título de Licenciado en Informática.

Se informa que el trabajo de titulación "Mac 1", ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio **URKUND** quedando el 4% de coincidencia.



NOMBRE DEL DOCENTE TUTOR

C.I. 0905888319



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

Guayaquil, 17 de Noviembre del 2017

Sr.

Lic. Juan Fernández Escobar, MSc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, CIENCIAS Y LETRAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL, PERÍODO 2016-2017. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA TUTORIAL INTERACTIVA EN OFIMÁTICA.** De los estudiantes **LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER – HERRERA MORANTE ISRAEL ISAÍAS**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 43 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sub líneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 7 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER – HERRERA MORANTE ISRAEL ISAÍAS** están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


Econ. Tatiana Avilés Hidalgo, MSc
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.I. 0923830483



ANEXO 8

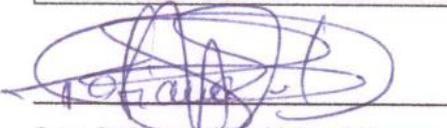
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, CIENCIAS Y LETRAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA ZONA 8, DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL, PERÍODO 2016-2017. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA TUTORIAL INTERACTIVA EN OFIMÁTICA

Autores: LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER – HERRERA MORANTE ISRAEL ISAÍAS

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	2.8	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.4	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	4.4	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.4	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.5	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.6	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.1	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.1	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.1	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.3	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	0.7	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.2	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	7.9	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			


Econ. Tatiana Avilés Hidalgo, MSc
FIRMA DEL DOCENTE TUTOR REVISOR
No. C.I. 0923830483

FECHA: 17/11/2017

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
ENTREVISTA A DIRECTIVO (A)

1.- ¿Considera Ud., que los estudiantes que cursan el Primer año de Bachillerato tienen un aceptable aprendizaje por el desarrollo de los niveles cognitivos?

Hay un alto índice de un aprendizaje incompleto cuyos factores que vienen a influir que los estudiantes que ingresan al Primer Año de Bachillerato lo tengan.

- Falta de interés de estimulación en el aprendizaje de parte de los estudiantes.
- Un alto índice de direccionales negativas (Internet, facebook)
- Falta de ayuda y colaboración de los padres de familia sobre todo del control académico de sus hijos.

2.- ¿Considera Ud., que los docentes motivan e inducen a los estudiantes a usar una o varias actividades para estimular los niveles cognitivos, para que estos mejoren su desempeño académico?

Uno de los factores para elevar los Niveles Cognitivos es la motivación ya sea por las Tícs o material Didáctico, que hay maestros que no la utilizan y esto hace que desmejoren en la Enseñanza Aprendizaje.

3.- ¿Considera Ud., que el desarrollo de la pedagogía activa fortalecerá el pensamiento crítico de los estudiantes?

Hoy en día uno de los instrumentos para el desarrollo del Pensamiento Creativo eficiente y eficaz para un cambio de actitud en los estudiantes es el uso de la Pedagogía Activa moderna.

4.- ¿Cómo considera Ud., el hecho de que la memorización aun siendo una herramienta conductista se la utilice en el constructivismo en el área de Informática?

Para que haya un cambio en el Sistema Educativo tendríamos que modificar la metodología de los maestros que todavía utilizan la memorización como aprendizaje.

Cambiando la forma de trabajo en los docentes ya sea en capacitación, seminarios y utilizando la nueva modalidad en los procesos, métodos, evaluaciones, actividades, lograremos que el estudiante llegue a un aprendizaje eficaz práctico, comprensible.

5.- ¿Ud., considera que una Guía interactiva reforzara el desarrollo de los niveles cognitivos en la pedagogía activa, mejorando las relaciones interpersonales docente estudiantes?

En la mayoría de los colegios y escuelas no existe una guía interactiva que lleve a la solución para desarrollar los niveles cognitivos que complementen a esa Pedagogía Activa en la que queremos llegar, para entonces elaborando, creando, formando, esta guía ayudara a los maestros, autoridades, asesores pedagógicos a mejorar a una Educación Sistemática y lograr los objetivos propuestos.

Msc.



Director



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA



Encuesta a Estudiantes de Primero de Bachillerato.



Encuesta a Estudiantes de Primero de Bachillerato.



Encuesta al Docente



Entrevista con el Director de la Unidad Educativa



UNIVERSIDAD DE GUAYQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: INFORMÁTICA EDUCATIVA

Encuestas dirijas a estudiantes

Por favor lea cada una de las siguientes preguntas que se plantean en la presente encuesta y seleccione las repuestas que Usted considere correcta escribiendo una X en el recuadro que se anota al final de las interrogantes según esta escala.

- Muy de acuerdo 5
- De acuerdo 4
- Indiferente 3
- En desacuerdo 2
- Muy en desacuerdo 1

DESCRIPCIÓN	5	4	3	2	1
1.- ¿Consideran, que los niveles cognitivos deben desarrollarse plenamente?					
2.- ¿Cuál es la importancia de la aplicación de la pedagogía activa en la enseñanza?					
3.- ¿Utilizando algún tipo de Pedagogía diferente podría dar mejor atención a los estudiantes?					
4.- ¿Considera haber desarrollado su nivel de conocimiento?					
¿Al aplicar otro modelo pedagógico en el salón de clases, cual es el grado de asimilación de la asignatura?					
¿Considera que el docente se capacita constantemente en el uso de programas aplicados a la educación?					
¿Participa activamente en el proceso de aprendizaje en el aula?					
¿Con el proceso enseñanza aprendizaje en lo cognitivo se fortalecerá el aprendizaje significativo?					
¿Al momento de socializar el conocimiento como se siente?					
Piensa usted que desarrollando las habilidades, destrezas, mejorara sus notas?					
¿Está de acuerdo en el Diseño de una Guía Tutorial Interactiva?					
¿Usaría la Guía para potencializar el proceso del aprendizaje?					



UNIVERSIDAD DE GUAYQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: INFORMÁTICA EDUCATIVA

Encuestas dirigias a docentes

Por favor lea cada una de las siguientes preguntas que se plantean en la presente encuesta y seleccione las repuestas que Usted considere correcta escribiendo una X en el recuadro que se anota al final de las interrogantes según esta escala.

- Muy de acuerdo 5
- De acuerdo 4
- Indiferente 3
- En desacuerdo 2
- Muy en desacuerdo 1

DESCRIPCIÓN	5	4	3	2	1
Considera Ud., que los niveles cognitivos deben desarrollarse plenamente?					
¿Conoce los diversos niveles cognitivos?					
¿Considera a las necesidades educativas especiales como niveles cognitivos?					
¿Qué número de estudiantes mejoraran con el desarrollo de los niveles cognitivos?					
¿Al aplicar los niveles cognitivos, en el salón de clases cual es el grado de asimilación?					
¿Está Ud., capacitándose constantemente en el uso de programas aplicados a la educación?					
¿Los estudiantes desarrollan la pedagogía activa en el proceso del aprendizaje?					
¿Con el proceso enseñanza aprendizaje se fortalecerá con una pedagogía activa?					
¿Al momento de socializar su conocimiento cómo se siente?					
¿Cuál es el promedio de un salón de clases?					
¿Está de acuerdo en el Diseño de una Guía Tutorial Interactiva?					
¿Usaría la Guía para potencializar el proceso del aprendizaje?					

Document Sin título: Bloc de notas

Submitted Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Submitted by **LUCERO CRESPO HECTOR**

Receiver

Message

4% of this approx. 35 pages long document consists of text present in 7 sources.

Sources Highlights

- <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/115642>
- Alternative sources
- [IF-T-ST-0022.docx](#)
- <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/47653>
- http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&aid=S0185-26982008000300
- Sources not used

0 Warnings Reset Export

Capítulo IV.-La Propuesta, Título, Justificación, Objetivos, Factibilidad de su aplicación, Descripción, Impacto social y Beneficiarios.

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

La educación en el presente milenio se ha convertido en la piedra fundamental sobre la que se construye una nueva sociedad por que al estar inmersa en un proceso de evolución, e innovación en sus paradigmas, induce a los países a plantear nuevas políticas estatales direccionadas hacia esas transformaciones, el docente ya no es el centro del proceso del aprendizaje; hoy, son los estudiantes que con su aporte individual y colectivo modifican las estrategias tradicionales

La Unidad Educativa República de Venezuela se encuentra ubicada en el cantón Guayaquil provincia del Guayas, zona 8 distrito 3, y funciona en la jornada vespertina, de acuerdo a las observaciones que se encuentran, existe un alto porcentaje de estudiantes que se abstienen de participar en las actividades del aula, lo que conlleva a un bajo rendimiento académico, inferimos uno de los factores puede ser lo social, económico, el otro puede ser el poco desarrollo de los diferentes niveles del conocimiento, los que influyen en su desempeño educativo.

[Handwritten signature]
2018-01-02



Universidad de Guayaquil

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



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	INFLUENCIA DE LA PEDAGOGÍA ACTIVA EN LOS NIVELES COGNITIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE VENEZUELA, ZONA 8 DISTRITO 3, PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL. DISEÑO DE UNA GUÍA TUTORIAL INTERACTIVA EN OFIMÁTICA		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	LUCERO CRESPO HÉCTOR XAVIER HERRERA MORANTE ISRAEL ISAIAS		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MSC. AVILES HIDALGO TATIANA MSC. VALVERDE ALCIVAR MARIO		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	INFORMÁTICA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIATURA EN INFORMÁTICA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No. DE PÁGINAS:	99
ÁREAS TEMÁTICAS:			
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:			
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	La presente tesis trata sobre la necesidad de aplicar la Pedagogía Activa de los Niveles Cognitivos en los estudiantes del Primero de Bachillerato en la asignatura de Ofimática, de la Unidad Educativa República de Venezuela, para lo cual se realizó una investigación de tipo descriptiva, detallan las características del fenómeno en estudio, esto permitirá alcanzar el conocimiento necesario acerca de la situación conflicto, además también se aplicó la investigación bibliográfica que permitió recopilar información actualizada para el marco teórico con las definiciones de las variables de pedagogía activa y de nivel cognitivo. La Población está conformada por el director, docentes y los estudiantes a quienes se les aplicó una encuesta. Como conclusión se determinó que docentes están de acuerdo en la implementación de una Guía Tutorial Interactiva, que va a beneficiar al rendimiento de los estudiantes. Como objetivo se plantea mejorar el aprendizaje e incrementar el nivel académico del estudiante.		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 2370833 0990864614	E-mail: hectorlucrocrespo@gmail.com Israelherrera_93@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía		
	Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065		
	E-mail: fca@uta.edu.ec		