



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

PROYECTO EDUCATIVO

DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO

CODIGO: BFILO-PSM-18P162

AUTOR: MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID
TUTOR: MSC. ORLY DAVID ALCÍVAR FAJARDO
REVISOR: MSc. LUIS MONTOYA ACOSTA

Guayaquil, Octubre 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro

DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila

VICE-DECANO

MSc. Juan Fernández Escobar

GESTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, martes 31 de ju

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado MSc. Oscar David Alcívar Fajardo, tutor del trabajo de titulación **DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO.** Certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **JOSÉ DAVID MOSQUERA VIÑÁN** con C.I. 0930403068, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación Mención Sistemas Multimedia, de la Facultad de Filosofía y Letras, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSc. Oscar David Alcívar Fajardo

C.C. 1200635744



ANEXO 7

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FOLOSIFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Guayaquil, 31 de agosto del 2018

Sr. JUAN FERNANDEZ ESCOBAR
DIRECTOR DE LA CARRERA
FACULTAD FILOSOFIA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO**, del estudiante **MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID**. 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 20 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 sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 6 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

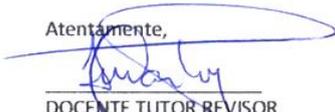
Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- 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 el estudiante **MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


DOCENTE TUTOR REVISOR

C.I. 0959280553



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL
USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Yo, Mosquera Viñán José David, con C.I. 0930403068, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, es de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

José David Mosquera Viñán
C.I. 0930403068

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**

PROYECTO

Tema: DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS.

Propuesta: CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO.

APROBADO

Tribunal N. 1

Tribunal N. 2

Tribunal N. 3

José David Mosquera Viñán
C.I. 0930403068



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

Tribunal No. 1

Tribunal No. 2

Tribunal No. 3

DEDICATORIA

Se lo dedico a Dios por permitirme esta oportunidad de crecer profesionalmente y darme la sabiduría y la fuerza para seguir adelante. Este Proyecto Educativo va dedicado a mis padres que con el esfuerzo y sacrificio me han guiado por todo este proceso estudiantil, y ayudarme en todos los recursos necesarios para el desarrollo de este proyecto, a mi mamá que siempre me ha guiado por el buen camino y brindado su apoyo, motivación, esfuerzo y amor incondicional para cumplir con una meta tan elemental en mi vida profesional.

MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por darnos la fuerza y bendiciones que nos brinda día a día. A nuestras familias por estar a nuestro lado en cada momento de nuestras vidas y en especial al MSc. Orly David Alcívar Fajardo, por su apoyo incondicional y convertirse en mi guía para culminar con éxito este trabajo. A la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil por permitirnos estudiar esta prestigiosa carrera de Sistemas Multimedia, y de esta manera poder ejercer esta valiosa profesión de ser educadores.

MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID

ÍNDICE

CONTENIDO:

PAGINAS PRELIMINARES	Pág.
Portada.....	i
Firma de Directivos.....	ii
Certificación del tutor revisor.....	iii
Informe de revisión final.....	iv
Derechos de Autores.....	v
Aprobado.....	vi
Tribunal Calificador.....	vii
Dedicatoria.....	viii
Agradecimiento.....	ix
Índice de contenido	x
Índice de Tablas.....	xii
Índice Gráficos.....	xiii
Índice de Imágenes.....	xiv
Resumen.....	xv
Abstract.....	xvi
Introducción.....	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Descripción problemática.....	2
Situación Conflicto.....	5
Causas.....	6
Formulacion del problema.....	7
Objetivos de la Investigación.....	8
Interrogantes de la Investigación.....	8
Justificacion	9
Operacionalización.....	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes.....	13
Marco Conceptual.....	15
Aprendizaje significativo.....	15
Ventajas del aprendizaje significativo.....	17
Estrategias para un aprendizaje significativo.....	17
Aprendizaje receptivo.....	19
Aprendizaje por descubrimiento.....	19
Recursos multimedia.....	20
Recursos educativos digitales.....	23
Características de los recursos educativos digitales	24
Tipos de informacion de multimedia.....	25
Marco Contextual.....	26
Fundamentación Legal.....	27

CAPÍTULO III

MARCO METODOLOGÍCO

Metodología o enfoque de la investigación	32
Tipos de Investigación	33
Investigación de Campo.....	33
Investigación Bibliografica.....	33
Investigación descriptiva.....	34
Acción Participativa.....	34
Población y muestra	34
Muestra	35
Metodos Teoricos.....	36
Análisis sintesis.....	36
Histórico lógico.....	37
Inducción deducción.....	37
Métodos de investigación.....	38

La observación.....	38
La encuesta.....	38
La entrevista.....	39
Análisis e Interpretación de datos	39
Encuesta a estudiantes.....	40
Entrevista a la autoridad	46
Entrevista a docentes	50
Conclusiones.....	53

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título.....	54
Objetivo General	54
Objetivos Específicos.....	54
Aspectos teoricos.....	55
Factibilidad de la propuesta.....	56
Factibilidad financiera.....	56
Factibilidad Tecnica.....	56
Factibilidad Legal.....	57
Factibilidad humana.....	57
Descripcion de la propuesta.....	57
Conclusiones.....	61
Recomendaciones.....	62

ÍNDICE DE TABLAS O CUADROS

Tabla No 1

Operacionalización de variables	12
---------------------------------------	----

Tabla No 2

Población de la Unidad Educativa	35
--	----

Tabla No 3

Escala de Likert.....	39
-----------------------	----

Tabla No 4	
Proceso de Aprendizaje.....	40
Tabla No 5	
Recursos multimedia en clase.....	41
Tabla No 6	
Métodos de enseñanza actuales.....	42
Tabla No 7	
Ambiente escolar y convivencia.....	43
Tabla No 8	
Desarrollo de aprendizaje actual.....	44
Tabla No 9	
Aplicación de recursos multimedia.....	45
Tabla No 10	
Ambiente participativo con Sistemas multimedia.....	46
Tabla No 11	
Implementación de sistemas multimedia.....	47
Tabla No 12	
Contenido Multimedia y rendimiento académico.....	48
Tabla No 13	
Factores externos.....	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1	
Proceso de Aprendizaje.....	40
Gráfico No 2	
Recursos multimedia en clase.....	41
Gráfico No 3	
Métodos de enseñanza actuales.....	42
Gráfico No 4	
Ambiente escolar y convivencia.....	43

Gráfico No 5	
Desarrollo de aprendizaje actual.....	44
Gráfico No 6	
Aplicación de recursos multimedia.....	45
Gráfico No 7	
Ambiente participativo con Sistemas multimedia.....	46
Gráfico No 8	
Implementación de sistemas multimedia.....	47
Gráfico No 9	
Contenido Multimedia y rendimiento académico.....	48
Gráfico No 10	
Factores externos.....	49

ÍNDICE DE IMÁGENES

CAPÍTULO IV

Imagen No 1	
Pantalla de Bienvenida.....	58
Imagen No 2	
Pantalla de Menú.....	59
Imagen No 3	
Pantalla de Contenido.....	59
Imagen No 4	
Pantalla de Actividades.....	60
Imagen No	
Pantalla de Evauaciones.....	60



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

Tema: DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO.

Autor(es): Mosquera Viñán José David
Tutor(a): MSc. Orly David Alcívar Fajardo

Guayaquil, julio del 2018

RESUMEN

Los recursos multimedia en la actualidad son una herramienta muy útil en el ámbito del aprendizaje significativo, por este motivo es de gran importancia que los docentes incluyan esta enseñanza, brindando así un ambiente más interactivo motivando los estudiantes a que puedan hacer uso estas tecnologías, e indaguen más en el conocimiento de tal asignatura. En el marco teórico podemos encontrar las diferentes fundamentaciones en las que se basa el proyecto y que ayuda dando validez a la investigación. También encontraremos en la fundamentación tecnológica y la importancia que debe tener los recursos tecnológicos para obtener una mejor educación.

Palabras Claves: Recursos multimedia, aprendizaje significativo, software educativo.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA

Theme: DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA RESOURCES FOR THE SIGNIFICANT LEARNING OF THE DIFFERENT PROVINCES OF ECUADOR, NATURAL AND TOURIST RESOURCES. CREATION AND IMPLEMENTATION OF AN EDUCATIONAL SOFTWARE.

Author(s): Mosquera Viñán José David

Advisor: Orly David Alcívar Fajardo

Guayaquil, July 2018

ABSTRACT

Multimedia resources are currently a very useful tool in the field of meaningful learning, for this reason it is of great importance that teachers include this teaching, thus providing a more interactive environment motivating students to make use of these technologies, and inquire more into the knowledge of such a subject. In the theoretical framework we can find the different foundations on which the project is based and which helps giving validity to the research. We will also find in the technological foundation, the importance that the technological resources must have for the teacher, forming a better education.

Keywords: Multimedia resources, meaningful learning, educational software.

INTRODUCCIÓN

La investigación surge de una necesidad, evidenciada por los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica del Colegio Fiscal Vicente Rocafuerte. Varios de esos estudiantes presentan dificultades para obtener aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales.

El avance en la tecnología como en el desarrollo de nuevas aplicaciones y recursos multimedia ha influido en gran manera en la educación, como principal objetivo despertar la motivación el interés por ciertas asignaturas que muchas de las veces no se les dan tanta relevancia por parte de los estudiantes, adquirir y emplear efectivamente estos nuevos recursos favorece en la destrezas y habilidades cognitivas.

Es por esto que se considera la aplicación de un software educativo de parte de los docentes hacia los estudiantes de noveno año de educación básica, de las diferentes instituciones educativas que hacen uso del texto guía otorgado por el Ministerio de Educación, para que los estudiantes logren una integración con el aprendizaje tecnológico con aplicaciones y recursos de acorde a su edad.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA

DESCRIPCIÓN PROBLEMÁTICA

En la actualidad la educación en temas globales ha tenido un gran éxito en el aprendizaje digital, sin embargo, el cambio presenta sus obstáculos, diversos factores influyen los estudiantes se sienten desmotivados, pierden interés y compromiso en su rendimiento escolar, este uso nuevas tecnologías han invadido su espacio de manera poco positiva en el aspecto educativo.

En Sudamérica hay serios problemas para impulsar el desarrollo del aprendizaje significativo, los estudiantes no contribuyen con su formación académica en el área de estudio social, por lo que no se entusiasman con lo que aprenden. Es así como en estudios correspondientes del Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos (PISA), que revelan que el rendimiento escolar de la región está por debajo de la media de los estándares globales. Los estudiantes de América Latina no resuelven problemas en la vida real, muchos de estos jóvenes no consideran que lo visto en sus salones escolares vaya ayudarlos en su diario vivir.

Un cambio que también se puede notar es en el tamaño de los textos en comparación a países con altos estándares de educación, los libros de

texto son más grandes que en los países desarrollados; también, es común que, si los estudiantes no dominaron un tema en específico, esa carencia sigue afectando al mismo alumno en el nivel siguiente, porque esta deficiencia no es tratada con la debida responsabilidad.

Podemos encontrar más violencia en los hogares y los padres tienen menor nivel educacional. Gran cantidad de niños no viven en circunstancias favorables, que infantes de regiones desarrolladas. La infraestructura escolar suele ser precaria; el uso de tecnologías digital es escaso; el tiempo dedicado al aprendizaje carente; la disciplina excesivamente autoritaria o ausente sin tener un debido equilibrio en los procesos, no existen o se encuentran mal diseñadas las políticas educativas y su implementación y efectos poco justificados.

Uno de los factores más preponderantes es la pobreza, desigualdad y disfunción familiar; además, se invierte menos en educación, en la atención de los alumnos y en la formación docente que, en los países norteamericanos, la región a pesar de incrementar el gasto con respecto a la educación ha sido poco eficiente para aproximarse a estos países la brecha no representa una reducción considerable. Además, las diferencias socioeconómicas se dan en hogares de bajo y altos ingresos donde las competencias matemáticas obtienen una media de 50 puntos sobre los niños de bajos recursos.

Si bien es cierto el sistema y automatización de comunicación entre docentes y padres mejoró en un pequeño porcentaje el año pasado, los profesores, y en general la comunidad educativa nacional no tuvieron acceso a información competente y eficaz. No debe olvidarse que el gobierno de la educación descansa, en buena parte, sobre el gobierno de la información.

En Ecuador el diagnóstico de seguir modelos de otros países sobre prácticas exitosas, constantemente incrementara el aprendizaje significativo. Sin embargo, aún en la actualidad se enfoca en demandar rigurosidad, los estudiantes se dedican aprender pocas cosas, pero muy bien, y promueven poco la coherencia, o progresión en el aprendizaje, esto nos lleva a un aprendizaje de memoria y luego se comprende.

Este proyecto de investigación se evidencia el problema en la Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte” se encuentra ubicada en Lizardo García y Vélez en la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui. A través de la técnica de investigación observación directa pudimos evidenciar varios factores que influyen en un bajo aprendizaje significativo en la materia de estudios sociales. Uno de los déficits que afectan la concentración en los estudiantes, la falta de aplicación de recursos

multimedia por los docentes del área de estudio sociales, motivo por el cual no permite mantener el entusiasmo dentro y fuera del salón.

Una de las falencias que encontramos en la unidad educativa es la escasa participación y vinculación entre los principales actores: estudiantes, docentes y padres de familia. No puede haber un cambio para una educación de excelencia que cumpla los estándares sin la intervención de sus actores.

SITUACIÓN CONFLICTO

El bajo aprendizaje significativo en los estudiantes de noveno año de educación básica en la asignatura de Estudios Sociales de la jornada vespertina de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, del periodo Lectivo 2018-2019

Uno de los inconvenientes actuales es la implementación de métodos didácticos tradicionales se concentra en la comprobación de conocimientos de parte del estudiante, el cual hace mucho énfasis en la memorización, siendo así el docente protagonista de la enseñanza, y el estudiante limitándolo al conocimiento sin una reflexión crítica que nos deja un aprendizaje poco significativo.

Los sujetos considerados como causantes del problema, se podría indicar que es la Comunidad Educativa, de quienes cada uno mantienen responsabilidades que deben considerar, la educación del estudiante no solo depende del docente, en su mayor parte corresponde de la familia y del propio estudiante, pero al no atender estos tipos de problemas la educación no se desarrolla de manera adecuada, dejando vacíos a través de los años.

Los recursos multimedia y tecnológicos han tenido una escasa utilización, generando desmotivación en los alumnos, esto debido a que aun contando con la tecnología adecuada aún no se opta por dar este paso de emplear estos recursos tecnológicos por diversos motivos creando un ambiente rutinario en la enseñanza de la materia Estudios Sociales. Una característica importante que se debe destacar es la docencia por necesidad, debido a la falta de docentes especializados en las diferentes áreas de educación no cuentan con el suficiente conocimiento en el empleo de estos recursos tecnológicos.

CAUSAS

Causas pedagógicas: El docente utiliza métodos de enseñanza tradicionales como pizarrón y libros, evadiendo o haciendo escaso uso de los recursos tecnológicos.

Malestar emocional: Los estudiantes se aburren muy rápido debido a que la materia es teórica y a la falta de implementación de los recursos multimedia por parte del docente.

Motivación: Hay una falta de motivación en los alumnos debido a las clases monótonas y poco participativas.

Clima áulico: Se pudo observar que los estudiantes no trabajan en grupo y por ende no tienen una buena relación entre compañeros.

Recursos tecnológicos: Los docentes cuentan con los debidos recursos tecnológicos necesarios para implementar una enseñanza enfocada en los recursos multimedia pero no son utilizados en su área.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide los recursos multimedia en el aprendizaje significativo de las diferentes provincias del Ecuador, recursos naturales y turísticos, de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno Año de educación Básica General de La Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, del Periodo Lectivo 2018-2019?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los recursos multimedia para el aprendizaje significativo a través del método científico, hemos acordado la elaboración de un software educativo como apoyo al docente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar el proceso del aprendizaje significativo entre docente y estudiante.
- Diagnosticar el desarrollo de los recursos multimedia en la materia de estudios sociales.
- Recopilar aspectos significativos para el diseño de un software educativo como recurso técnico pedagógico en el mejoramiento del rendimiento académico.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cuál es la importancia del rendimiento académico?

¿Cuáles son los factores que benefician el rendimiento académico?

¿Cómo se podría mejorar el rendimiento académico?

¿Cuáles son los principales problemas del rendimiento académico?

¿Cuáles son los tipos de estrategias didácticas que existen?

¿Por qué son importantes las estrategias didácticas?

¿Qué impacto tienen las estrategias didácticas tecnológica en la educación?

¿Cómo se crean las estrategias didácticas tecnológicas?

¿Cuál es la principal función que cumple un software educativo?

¿Qué beneficios genera en el estudiante un software educativo?

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación surge por el bajo aprendizaje significativo que presentan los estudiantes de noveno año de educación básica en el estudio de la asignatura de Estudios Sociales. Es de ahí, que se busca motivar su estudio y fomentar un aprendizaje significativo, a través de los medios didácticos multimedia. Se precisa brindarles a los estudiantes herramientas que contribuyan a la construcción de conocimiento y la realización del análisis del entorno geográfico del Ecuador estudiado en relación a los recursos naturales y turísticos, a la vez que se potencia el desarrollo de un pensamiento crítico en los estudiantes.

La importancia de contar con un medio que contribuya al desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura de se hace evidente a partir de la actitud poco participativa que toman los estudiantes en las horas clases. El uso de medios didácticos multimedia en el aprendizaje ayuda a consolidar los conocimientos adquiridos previamente, y a su vez, a mejorar el rendimiento académico y la calidad de educación.

La investigación y su utilidad se genera al busca que los estudiantes asuman actitudes de cambio hacia el aprendizaje significativo y que acaben por considerar a Estudios Sociales una disciplina interesante e importante. Es concreta porque se plantea con claridad la temática a tratar y la metodología de la investigación.

Nuestro proyecto se va a enfocar en la asignatura de Estudios Sociales ya que nos hemos percatado que los estudiantes tienen muchos problemas con la materia y se perdería el principal propósito del plan del buen vivir que es la implementación de un sistema económico social y solidario. Por tal motivo nuestra estrategia didáctica permitirá llenar esos huecos de conocimientos.

Este proyecto se centra en crear una estrategia didáctica interactiva conveniente para la toda la institución educativa ya que va a tener mucho contacto con la interacción de contenidos garantizando así, un mejor

manejo de la información y control de su aprendizaje, y en el docente un excelente desempeño de su rol de facilitador, mediador y orientador de dicho proceso.

Este proyecto busca el desarrollo en la metodología de enseñanza, ser un aporte para otras investigaciones con el fin de conseguir una mejor educación. El proceso del aprendizaje significativo será mejorado por docentes y estudiantes siendo estos últimos los beneficiarios directos de esta investigación. Por otro lado, este proyecto también tendrá beneficiarios indirectos, en los cuales están incluidos las autoridades de la institución educativa y los padres de familia.

TABLA N° 1 Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
Desarrollo de Recursos Multimedia	El contenido se desarrolla y entrelaza de forma práctica y dinámica las diferentes metodologías	Herramientas Tecnológicas	-Grado de Importancia -Frecuencia de Aplicación -Desarrollo cognitivo
		Contenido Pedagógico	-Aplicación del plan académico -Grado de importancia -Contenido Pedagógico
Aprendizaje Significativo	El aprendizaje significativo ocurre cuando la información nueva se conecta con un concepto relevante ya existente en la estructura cognitiva	Ambiente Escolar	Ventajas del aprendizaje significativo Convivencia escolar Hábitos de Vida Saludable
		Conocimientos Previos	Nivel de Aprendizaje Valoración de aprendizaje Desarrollo cognitivo
		Motivación Escolar	Implementación de TICs Estrategias didácticas Desempeño del Docente

Elaborado por: Mosquera Viñán José David

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

Una vez analizado los repositorios de diversas Universidades encontramos varios temas relacionadas con los antecedentes de estudio de la investigación en la que se pudo respaldar para el desarrollo de este proyecto, otra fuente de consulta muy importante fueron las páginas de internet. Por lo expuesto se acudió a investigar minuciosamente, encontrando lo relacionado a las dos variables, pero de manera individual en el siguiente proyecto.

“Las herramientas tecnológicas y del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica santa rosa del cantón Ambato”; Título Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica; Autor Evelin Karina Lozada Manzano, año 2016, Centro de estudios Universidad Técnica De Ambato.

La investigación nos mostró que existe una influencia de las herramientas tecnológicas sobre del aprendizaje significativo de los estudiantes, razón por la cual, fue necesaria la investigación realizada para exteriorizar de

mejor manera los problemas encontrados, se destaca que en los últimos años en el Ecuador la educación ha afrontado nuevos retos tanto en el nivel primario y secundario pero aquellas dificultades no representan una baja calidad de la institución educativa, sino que derivan en aspectos psicológicos, sociales .

“Empleo del método problémico que utiliza el docente en el aprendizaje significativo del programa a distancia de Daule Facultad de Filosofía Letras Y Ciencias de La Educación”. Título Magister en Docencia y Gerencia en Educación Superior, Autor Alexandra de los Ángeles Lozano Peña, año 2013, Centro de estudios Universidad de Guayaquil.

La investigación referencia, el uso de herramientas tecnológicas el cual diagnostico que solo a veces los docentes utilizan este tipo de elementos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, dejando de lado la tecnología como apoyo al material didáctico para con los alumnos, en esta forma se determina que aún se imparten clases con metodologías tradicionales, las cuales no generan ninguna motivación en el entorno estudiantil

“Diagnóstico de las Técnicas de estudios para el aprendizaje significativo que emplean los estudiantes del 1er año de la carrera de comunicación social” Título Magister en Docencia y Gerencia en Educación Superior;

Autor Martha Magdalena Romero Laínez, año 2014, Centro de estudios Universidad de Guayaquil.

Este trabajo de investigación nos demuestra que la educación es fundamental para el desarrollo continuo de los países en vías de desarrollo, al día de hoy existe desconocimiento en las diversas aplicaciones de técnicas de estudio para crear un aprendizaje significativo por lo que la solución al problema expuesto tiene el fin de encontrar nuevas alternativas como se planteó en este proyecto como la Guía de técnica de estudio.

MARCO CONCEPTUAL

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Perlaza & Vimos (2013) trabajaron en un proyecto de investigación enfocado en el aprendizaje significativo en matemáticas y su influencia en el rendimiento académico. Los autores demostraron que es necesario que se ejecuten nuevas estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, teniendo como evidencia la dificultad que se presentó al momento de comprender los nuevos conocimientos impartidos por el docente durante clase. (Casquete, 2018, pág. 10)

Con respecto al contexto, actualmente existe una contradicción entre lo que se estiman los estudiantes y docentes, en donde los estudiantes indican que los métodos aplicados en la clase no ayudan en la comprensión de la materia, lo cual no permitirá que recuerden los conocimientos impartidos y esto se convierte en un bajo rendimiento.

La teoría del aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los factores, elementos, condiciones que garanticen e influyan en la adquisición, asimilación y retención de los contenidos que los estudiantes obtengan dentro de un aula.

Es importante conocer la estructura cognitiva del estudiante, ya que no solo se debe conocer la cantidad de información que el mismo posee, sino conocer la profundidad de sus conceptos y proposiciones que mantiene como también su grado de estabilidad.

Es importante conocer la estructura cognitiva del estudiante, ya que no solo se debe conocer la cantidad de información que el mismo posee, sino conocer la profundidad de sus conceptos y proposiciones que mantiene como también su grado de estabilidad. (Casquete, 2018, pág. 15)

En el aprendizaje significativo se logra obtener mayor cantidad de conocimientos de modo sistemático, por un tiempo prolongado, pues no es una anexión arbitraria, sino que los nuevos aprendizajes se suman a los ya existentes de un modo reflexivo y relacionado, dentro de la estructura cognitiva.

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- Interacción entre conocimientos nuevos y previos es la característica clave del aprendizaje significativo.
- Búsqueda de evidencias parciales, indicadoras, progresivas (el aprendizaje significativo es progresivo, no lineal)
- Mapas conceptuales pueden ayudar mucho en la evaluación de la progresividad del aprendizaje significativo.
- Incorporación sustantiva, no arbitraria, con significado; implica comprensión, transferencia, capacidad de explicar, describir, enfrentar situaciones nuevas.

ESTRATEGIAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Mediante las estrategias del aprendizaje significativo, el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con

los conocimientos y experiencias previas y familiares que posee en su estructura de conocimientos y que tiene la disposición de aprender significativamente.

Una estrategia de docente se define como procedimientos que el profesor utiliza de manera flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Se tiene que saber el qué, cómo y cuándo emplearlas.

Son un complemento para trabajarlos durante el proceso enseñanza-aprendizaje y que garantizan un que los estudiantes tengan una mejor comprensión al mismo tiempo que son motivados a aprender. La primera estrategia se trata de la “dinámica” de inicio para una clase. En este punto, se sugiere al docente preparar un juego que involucre a los estudiantes con el tema del día, facilitando así el aprendizaje de manera espontánea. (Casquete, 2018, págs. 15-16)

- Esquemas de conocimiento
- Relación sustancial
- Disposición o actitud favorable
- Material didáctico

APRENDIZAJE RECEPTIVO

El docente solo necesita comprender el contenido, sin descubrir nada, como cuando se lee un libro, conoce el tema, pero no sabes en sí de que se trata. Es como un ejercicio de matemática, entiende el procedimiento, pero en ocasiones no puede explicarlo. (Simbaña Choca & Castañeda, 2018, pág. 14)

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

El docente debe descubrir el conocimiento por sí mismo, este conocimiento puede ser guiado por el docente. Es decir, el docente da un concepto al estudiante lo descubre y lo relaciona con otro concepto. Este tipo de aprendizaje se lo puede realizar mediante un experimento, el docente da las pautas, pero el estudiante descubre por sí mismo. (Simbaña Choca & Castañeda, 2018, pág. 14)

De acuerdo con las situaciones actuales en la sociedad evaluando una correlación entre los métodos e itinerarios de aprendizaje creativo y significativo nos invita a concientizar del mecanismo de facilitar y proporcionar los diversos estilos de aprendizaje en los estudiantes.

La alineación constituye la fuente y la máxima expresión a la vez del aprendizaje. La alineación, de carácter inicialmente económico en el trabajo, afecta enseguida los ámbitos de la cultura, el derecho, la religión y la moral.

RECURSOS MULTIMEDIA

Según (Chernez López & Soriano García , 2018), los recursos multimedia en relación a las Nuevas Tecnologías de la información y la computación (NTIC), son una herramienta para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje; por otro lado, son vistos como una práctica social, en la que no solamente se propicia la interacción entre los estudiantes, sino que se convierte en un trabajo participativo entre docentes y el entorno. (Chernez López & Soriano García , 2018, pág. 1).

De acuerdo al contexto, se identifica la poca influencia en la estimulación de la creatividad significativa en los recursos naturales y turísticos, dentro de la búsqueda de actividades creativas para que se mantenga un punto de vista diferente.

Sin embargo, no existe una clara proyección de la base de los enfoques del aprendizaje a través de los recursos multimedia, por lo cual se tomó en cuenta la necesidad de tener una perspectiva que permita visualizar más allá, originando una dinámica inter y transdisciplinaria, en la cual se indague y trabaje en las diferentes provincias del Ecuador, este contexto además de ser una ventana y ejemplo para la sociedad en general

es un gran inicio para promover el camino hacia un desarrollo integral que se implementará mediante los recursos naturales y turísticos.

Es bueno destacar el aporte de actividades lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje creativo y así incentivar y motivar al desarrollo de sus tareas de una manera diferente. Al emplear técnicas creativas se tendrá como resultado el interés a la actividad educativa. (Chernez López & Soriano García , 2018, pág. 4).

En el actual entorno, se define al aprendizaje digital como un reflejo subjetivo del paradigma económico de manera poco positiva, en el cual influyen determinantes como la competitividad, el individualismo, poco interés en el entorno social, en donde no se direccionan a buscar un camino de igualdad, sino buscar el bien propio dejando a un lado la vulnerabilidad de la sociedad, ya que no todos los planteles educativos disponen de tecnología de punta.

Toda pretensión de cuidar y mejorar el mundo supone cambios profundos en los estilos de vida, los modelos de producción y de consumo, las estructuras consolidadas de poder que rigen hoy la sociedad.

Los análisis indican que existe un amplio desconocimiento acerca de las acciones en beneficio de los recursos multimedia esta inclusión además de ser una ventana y un ejemplo para todo el mundo, y a la sociedad en

general que tomen el camino hacia la educación inclusiva e integral con un enfoque del medio ambiente.

La calidad de vida esta sobrepasada con calidad del ambiente; y la satisfacción de las necesidades básicas, con la conservación del potencial productivo de los ecosistemas, con el aprovechamiento integrado de los recursos naturales y con la sustentabilidad ecológica del hábitat. Pero esa calidad también depende de formas inéditas de identidad, cooperación, solidaridad, participación y realización, así como de la satisfacción de necesidades y aspiraciones mediante nuevos procesos y recursos de trabajo.

El estilo de vida medioambiental es la base fundamental para llegar a la cima de grandes objetivos necesarios para el desarrollo de las nuevas medidas innovadoras tanto a nivel de fortalecer los conocimientos y captar el interés de los estudiantes como en otros ámbitos, es por ello que se propone que la sociedad en general adquiera conocimientos en los aspectos cultura, social y ambiental que ayuden con la contribución a la solución de problemas en relación a los recursos multimedia y aprendizaje creativo.

“Las herramientas” funcionan como extensiones de uno mismo, como prótesis que superan nuestras limitaciones físicas y mentales (Engels, Vygotsky).

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Los recursos educativos son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayudan a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores. (Zapata, M. 2012)

Se denominan Recursos Educativos Digitales a los materiales digitales cuando su diseño tiene una finalidad educativa, cuando mantienen un objetivo específico y su diseño responde a características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Los RED son materiales dinámicos e interactivos, debido a que presenta variedad de elementos multimedia como los videos, las imágenes, textos, sonidos, etc.

Debido a la innovación tecnológica se han desarrollado una variedad de recursos digitales que son de aporte para el aprendizaje. Es así como en la actualidad estudiantes y docentes acceden a estos medios, tales como, los sitios web educativos, para mejorar y fortalecer las prácticas educativas.

CARACTERÍSTICAS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

- Abiertos. – Se reconoce como un recurso educativo abierto a los materiales como aplicaciones multimedia, videos e incluso libros, cuyo formato sea digital y disponible con acceso de uso libre.
- Educativo. – Su intención es aportar a la adquisición de conocimientos y favorecer la comprensión de estos, en un área de estudio determinado durante el proceso de aprendizaje.
- Digital. – Para que este sea reconocido y visitado, debe contar con un entorno digital.

- **Motivacional.** – Incentiva al estudiante a ser autodidacta. Se asegura una motivación intrínseca al contemplar la posibilidad de tomar decisiones, realizar acciones y recibir un feedback más inmediato a las mismas.
- **Eficaz.** – Debido a la manera en la que se tendrá acceso a ellos deberán poseer contenidos claros y explícitos, ya que garantiza un aprendizaje significativo.

TIPOS DE INFORMACIÓN DE MULTIMEDIA

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales, etc.
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.

MARCO CONTEXTUAL

Este proyecto se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscal Vicente Rocafuerte, Noveno año de Educación Básica Superior, Zona 8, Distrito Centro, Guayas-Guayaquil, año lectivo 2018-2019. Esta unidad educativa se ubica en las calles Lizardo García y Vélez y cuenta con alrededor de 5000 estudiantes legalmente matriculados en la jornada vespertina.

Fue inaugurado el 26 de diciembre de 1841, luego de que el presidente de la república, el general Juan José Flores, expidiera el decreto de su creación bajo el nombre Colegio de Guayaquil, pero no es hasta el 10 de diciembre de 1900 que, mediante un decreto legislativo, la institución toma el nombre de Colegio Nacional Vicente Rocafuerte, en honor a su creador. Esta Unidad Educativa fue nuevamente reinaugurada en el año 2015, en el cual se implementó el uso de la tecnología para integrar a los estudiantes a la educación digital.

Por esta razón, la investigación presentada en este proyecto busca determinar, a través de un estudio de campo, bibliográfico y estadístico, la importancia de los recursos educativos digitales en el desarrollo del aprendizaje significativo. Actualmente la comunidad educativa, conformada por estudiantes, profesores, padres de familia, y docentes cuenta con 20.000 personas aproximadamente. Ahora cuenta con alrededor de 60 aulas acondicionadas, y doce laboratorios que incluyen sala de profesores y la biblioteca.

Para esta investigación, se seleccionó al paralelo D que cuenta con 50 estudiantes, de la clase de Estudios Sociales. El estudio del problema identificado tiene como finalidad presentar un recurso educativo digital que permita el desarrollo del aprendizaje específicamente en el tema de Recursos Naturales y Turísticos del Ecuador.

El sector en que se encuentra ubicada la institución educativa es un sector con mucho movimiento podremos encontrar diferentes tipos de oficinas, así como negocios, departamentos, colegios, centros de estudios, parques, el malecón del salado, así como la embajada de España, el colegio también cuenta con un fácil acceso desde todos los puntos de la ciudad ya que, al estar en la parte céntrica de la misma cuenta con transporte público, así como paradas de buses y metro vía.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República 2008

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” (p.16).

Art. 347.- Será responsabilidad del estado: “Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo” (p. 107).

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes “Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos” y “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” (p.117).

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley: j” garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo,

y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 15).

Art. 38.- Educación escolarizada y no escolarizada. - El Sistema Nacional de Educación ofrece dos tipos de educación escolarizada y no escolarizada con pertinencia cultural y lingüística.” Los ciudadanos con escolaridad inconclusa recibirán educación general básica, que incluye alfabetización y bachillerato escolarizados o no escolarizados” (p. 31).

Art. 50.- “Educación para personas con escolaridad inconclusa. - La educación para jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa es un servicio educativo para quienes no hayan podido acceder a la educación escolarizada obligatoria en la edad correspondiente. Este tipo de educación mantiene el enfoque curricular y los ejes que atraviesan el currículo de los niveles descritos con anterioridad, pero con las características propias de la etapa adulta, privilegiando los intereses y objetivos de ésta” (p. 34).

Reglamento Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art.10.-” Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tenga como base el currículo nacional; su

implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad zonal Correspondiente” (p. 4).

Art. 23.- Educación escolarizada. - puede ser ordinaria o extraordinaria “La extraordinaria se refiere a los mismos niveles cuando se atiende a personas con escolaridad inconclusa, personas con necesidades educativas especiales en establecimientos educativos especializados u otros casos.”(p.9)

Art.27.- Denominación de los niveles educativos. - El sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles de educación “Las edades estipuladas en este reglamento son las sugeridas para la educación en cada nivel, sin embargo, no se debe negar el acceso del estudiante a un grado o curso por su edad. En casos tales como repetición de un año escolar, necesidades educativas especiales, jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, entre otros, se debe aceptar, independientemente de su edad, a los estudiantes en el grado o curso que corresponda, según los grados o cursos que hubiere aprobado y su nivel de aprendizaje.” (p.10) 43

Acuerdo N° MINEDUC-MINEDUC-2017-0040-A sobre estudiantes con escolaridad inconclusa

Art. 2.- Objeto. - “El presente Acuerdo Ministerial tiene por objeto emitir el Currículo Integrado de Alfabetización; y las Adaptaciones curriculares para la Educación Extraordinaria de personas con escolaridad inconclusa

correspondientes al subnivel de Básica Superior de Educación General Básica y nivel de Bachillerato, con sus respectivas mallas curriculares y cargas horarias.” (p.3)

Art. 5.- “Para el Subnivel de Básica Superior de Educación General Básica Extraordinaria. - Se aplicará las Adaptaciones Curriculares para la Educación Extraordinaria de personas con escolaridad inconclusa, diseñadas a partir del Currículo Nacional Obligatorio; y, contextualizadas según las necesidades, características e intereses de los jóvenes y los adultos.” (p.4)

Art.9.- Tutorías. - “Todas las instituciones educativas que ofertan educación extraordinaria para personas con escolaridad inconclusa, deberán impartir obligatoriamente, en función de las necesidades educativas específicas de los estudiantes, horas destinadas a tutorías, las cuales podrán ser grupales o personalizadas. La institución educativa destinará una carga horaria específica para estas tutorías.” (p. 5)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO
RESULTADOS

En esta parte del trabajo se desarrolla y se describe la metodología de investigación, como mostraremos en todo este capítulo el procedimiento que se llevó a cabo entre ellas los tipos de investigación, técnicas de observación, recolección de datos, los procedimientos y técnicas de análisis, que se ejecutaron, acciones indispensables con el fin de solucionar el problema

METODOLOGÍA O ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación que se realizó con un enfoque mixto. Es preciso aceptar un concepto de este tipo de investigación para entenderla, se asume lo siguiente; “La investigación mixta es un enfoque relativamente nuevo que implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2015, p. 30). Se puede decir que es el camino a seguir donde se describen el camino a seguir, por las características de este trabajo se trata de una investigación cualitativa ya que describe las cualidades del problema y cuantitativo por el análisis gráfico y estadístico.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

En el presente proyecto se aplicó el tipo de investigación bibliográficas, de campo, descriptiva, acción participativa el éxito de estas técnicas es que nos permitió acercarnos a los modelos de la población la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte como encuestas y entrevistas realizadas a los directivos, docentes y estudiantes.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Es una investigación basada en la recopilación de la información directa del lugar del acontecimiento con el objetivo de comprender su esencia. Por lo tanto, la investigación de campo se dio en el sitio de la problemática, la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte en el Cantón Guayaquil; recogiendo datos originales que cercioren la existencia del mismo.

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Este tipo de investigación contribuyó en este proyecto porque permitió reunir información imprescindible sobre el problema de estudio a través de diferentes fuentes como libros, revistas científicas, informes, páginas webs, entre otras.

INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

Se consideró emplear esta investigación para conocer datos o características que proporcionen estudios profundos acerca del problema que se está indagando, y analizar los resultados con la finalidad de tener una descripción exacta del tema.

INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA

Es un método de estudio investigativo de tipo cualitativo la cual logra obtener resultados confiables y de gran útiles para mejorar situaciones donde el grupo sea grande, basando el estudio en la participación de los colectivos a investigar. Es así como se trata de que los grupos de población pasen de ser “objeto” de investigación a “sujeto” protagonista del estudio, creando una interacción y obteniendo mejores resultados de parte de los estudiantes.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Según Tamayo (2012) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una

determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación

La población de esta investigación fue finita y se definió de la siguiente manera:

TABLA N° 2 Población

N°	ESTRATOS	CANTIDAD
1	Autoridad	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	50
	TOTAL	54

Fuente: Secretaria Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

MUESTRA

La muestra es un subconjunto representativo de la población o del conjunto universo. Los estudios que se realizan en una muestra se pueden generalizar a la población por procedimientos estadísticos, es decir, hacer extensivos sus resultados al universo, por lo que la muestra debe tener dos características básicas: tamaño y representatividad (p. 119).

Para toda población superior a 100 sujetos se deberá tomar una muestra representativa de esta, ya que nuestra población es inferior a este número no se tuvo que seleccionar una muestra.

MÉTODOS TEÓRICOS

ANÁLISIS SÍNTESIS

Los conceptos de análisis y síntesis se refieren a dos actividades complementarias en el estudio de realidades complejas. El análisis consiste en la separación de las partes de esas realidades hasta llegar a conocer sus elementos fundamentales y las relaciones que existen entre ellos. La síntesis, por otro lado, se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos. Esta construcción se puede realizar uniendo las partes, fusionándolas u organizándolas de diversas maneras (Bajo, M.T., 2004). La capacidad de análisis y síntesis nos permite conocer más profundamente las realidades de la institución educativa con las que nos enfrentamos, simplificar su descripción, descubrir relaciones aparentemente ocultas y construir nuevos conocimientos acerca de los estudiantes y su aprendizaje a partir de otros que ya poseíamos.

HISTÓRICO LÓGICO

Lo histórico está relacionado con el estudio de la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el decursar de una etapa o período. Lo lógico se ocupa de investigar las leyes generales del funcionamiento y desarrollo del fenómeno, estudia su esencia.

Lo lógico y lo histórico se complementaron en esta investigación. Pudimos descubrir aspectos fundamentales de los fenómenos de aprendizaje, nos basamos en datos que proporciona el método histórico, de manera que no constituya un simple razonamiento especulativo. De igual modo lo histórico no debe limitarse sólo a la simple descripción de los hechos, sino también debe descubrir la lógica objetiva del desarrollo histórico del objeto de investigación.

INDUCCIÓN DEDUCCIÓN

Debemos de tener en cuenta que, en cualquier área del conocimiento científico el interés radica en poder plantear hipótesis, leyes y teorías para alcanzar una comprensión más amplia y profunda del origen, desarrollo y transformación de los fenómenos y no quedarse solamente con los hechos empíricos captados a través de la experiencia sensible.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Nuestra investigación debe surgir de un objeto de estudio delimitado, la información recabada, debe ser observada y analizada, especificando sus características más sobresalientes, ya que todo método surge de una pregunta principal, lo más habitual es realizar interrogantes muy genéricas que no nos llevan a un estudio conciso.

LA OBSERVACIÓN

La observación Científica consistió en analizar directamente algún evento o fenómeno según se presenta espontáneamente en el uso de herramientas tecnológicas dentro de la enseñanza. Describir las características más relevantes de sus falencias y aciertos trabajo que realizan los docentes diariamente.

LA ENCUESTA

Es una técnica con la cual obtenemos información de una gran población a través de muestras para este instrumento se diseñó un temario impersonal de preguntas aplicadas a la escala de tipo Likert y cerradas, de esta forma el investigado marque con una (x) la opción más acercada a su diario convivir, es esta corresponde a la siguiente escala

LA ENTREVISTA

Esta técnica es aplicada como la comunicación tanto del sujeto de estudio (docente, psicólogo, rectora, estudiante), como del investigador con el fin de obtener respuestas expresadas acerca de la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje que tienen los estudiantes. De tal forma nos permite conseguir datos que de otra manera sería poco accesible conseguir, se establece, así como un método esencial en la investigación

Análisis e interpretación

En las siguientes páginas se mostrarán los resultados de las encuestas realizadas a los docentes de estudios sociales y estudiantes de noveno de educación básica de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte se procederá a ingresar los datos para la correspondiente tabulación de los resultados finales, haciendo uso de las herramientas técnicas para elaborar y mostrar tablas y gráficos.

TABLA N° 3 Escala de Likert

N°	VALORACIÓN
1	Muy de Acuerdo
2	De acuerdo
3	Indiferente
4	Desacuerdo
5	Muy desacuerdo

Elaborado por: Mosquera Viñán José David

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE

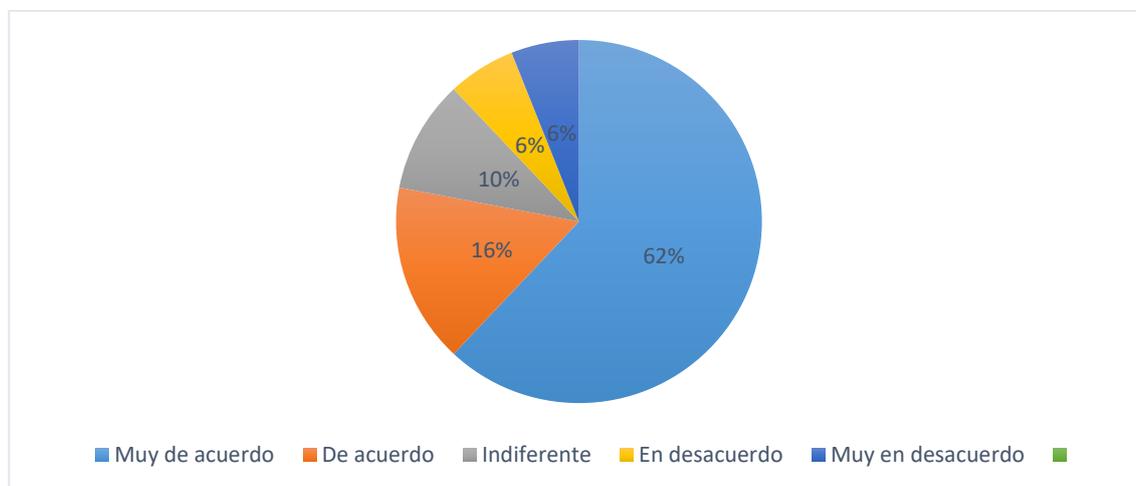
1. ¿Considera adecuado que la aplicación de nuevas estrategias didácticas mejoraría su rendimiento académico?

TABLA N° 4 Proceso de aprendizaje.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	31	62%
4	De acuerdo	8	16%
3	Indiferente	5	10%
2	En desacuerdo	3	6%
1	Muy en desacuerdo	3	6%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 1 Proceso del aprendizaje.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados muestran que hay alto porcentaje de estudiantes que muestra interés para lograr un aprendizaje significativo y que pueda ser reforzado el aprendizaje desde sus casas, a través de nuevos métodos didácticos.

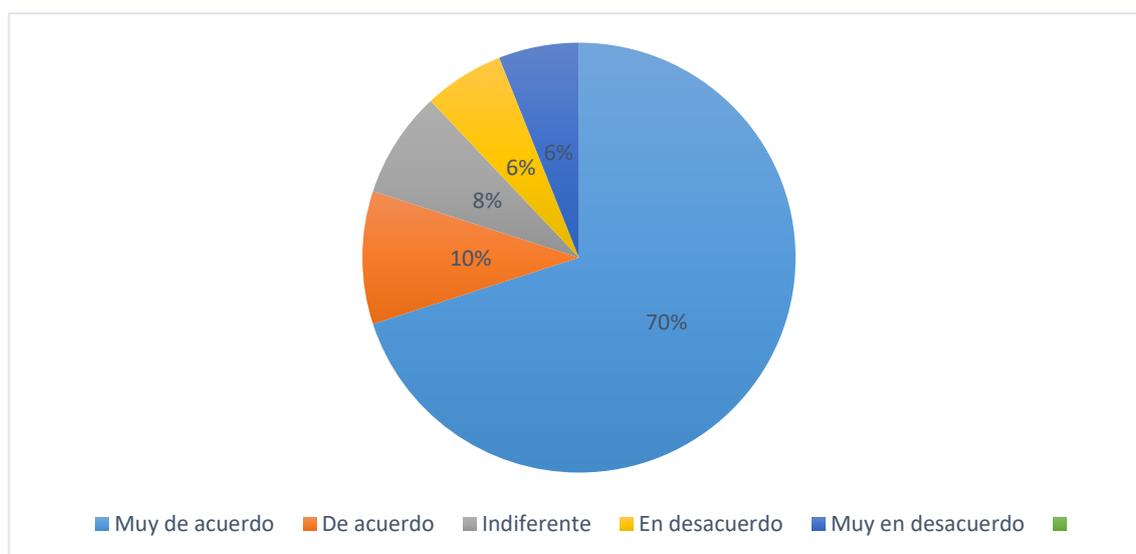
2. ¿Cree usted que el docente debería aplicar recursos multimedia en la clase?

TABLA N° 5 Recursos multimedia en clase.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	35	70%
4	De acuerdo	5	10%
3	Indiferente	4	8%
2	En desacuerdo	3	6%
1	Muy en desacuerdo	3	6%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 2 Recursos multimedia en clase.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los estudiantes se muestran muy favorables hacia métodos donde se aplique los recursos multimedia, que involucre la interacción entre docente contenido y estudiante

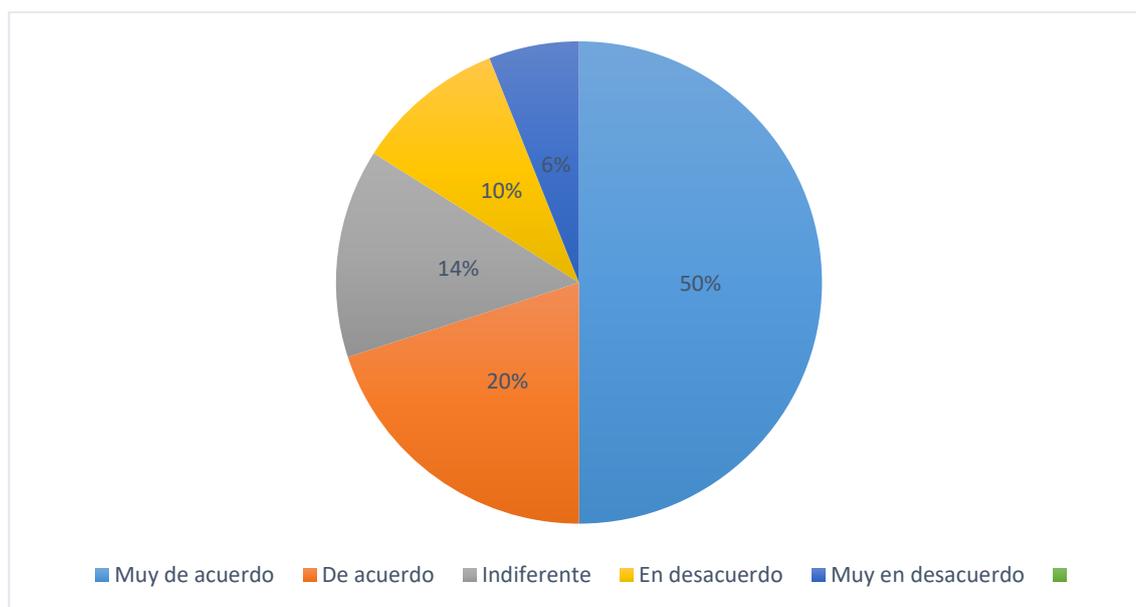
3. ¿Con los métodos actuales de enseñanza aplicados por el docente en su clase hace más fácil y ameno estudiar?

TABLA N° 6 Métodos de enseñanza actuales

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	25	50%
4	De acuerdo	10	20%
3	Indiferente	7	14%
2	En desacuerdo	5	10%
1	Muy en desacuerdo	3	6%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 3 Métodos de enseñanza actuales



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados nos demuestran que hay cierto margen de diferencia, y aunque no sea tan representativo los estudiantes no se sienten conformes con los métodos actuales de enseñanza

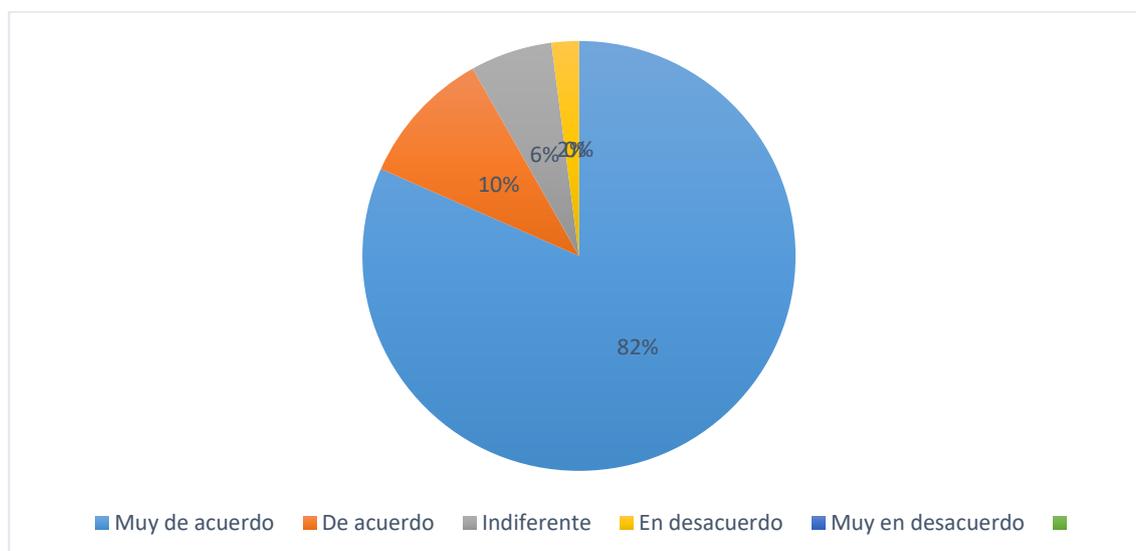
4. ¿Cree que el cambio de ambiente escolar ayudaría a mejorar convivencia escolar?

TABLA N° 7 Ambiente escolar y convivencia.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	40	82%
4	De acuerdo	5	10%
3	Indiferente	3	6%
2	En desacuerdo	2	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 4 Ambiente escolar y convivencia.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los estudiantes se muestran interesados en cambiar el ambiente en que se desarrolla su aprendizaje significativo por lo cual la aplicación de recursos multimedia lo mejoraría

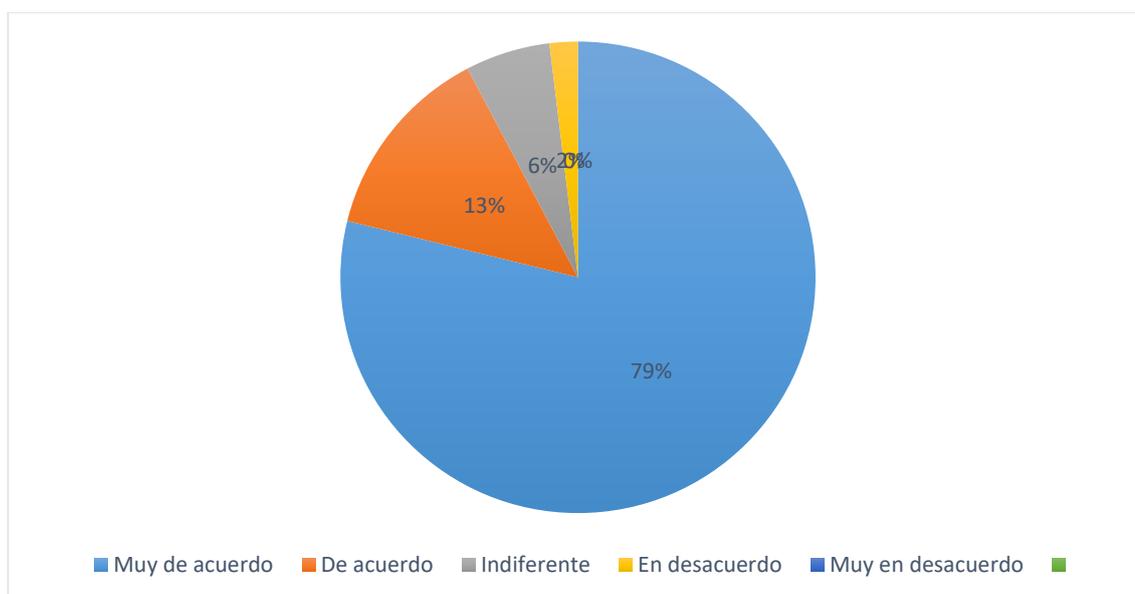
5. ¿Cree usted que el tipo enseñanza de que recibe actualmente es el adecuado para el desarrollo de aprendizaje?

TABLA N° 8 Desarrollo de aprendizaje actual.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	41	79%
4	De acuerdo	7	13%
3	Indiferente	3	6%
2	En desacuerdo	0	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 5 Desarrollo de aprendizaje actual.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados demuestran que recordar conocimientos previos es una actividad frecuente en la mayor parte de los estudiantes, siendo esto necesario para asimilar el nuevo conocimiento y lograr un aprendizaje significativo.

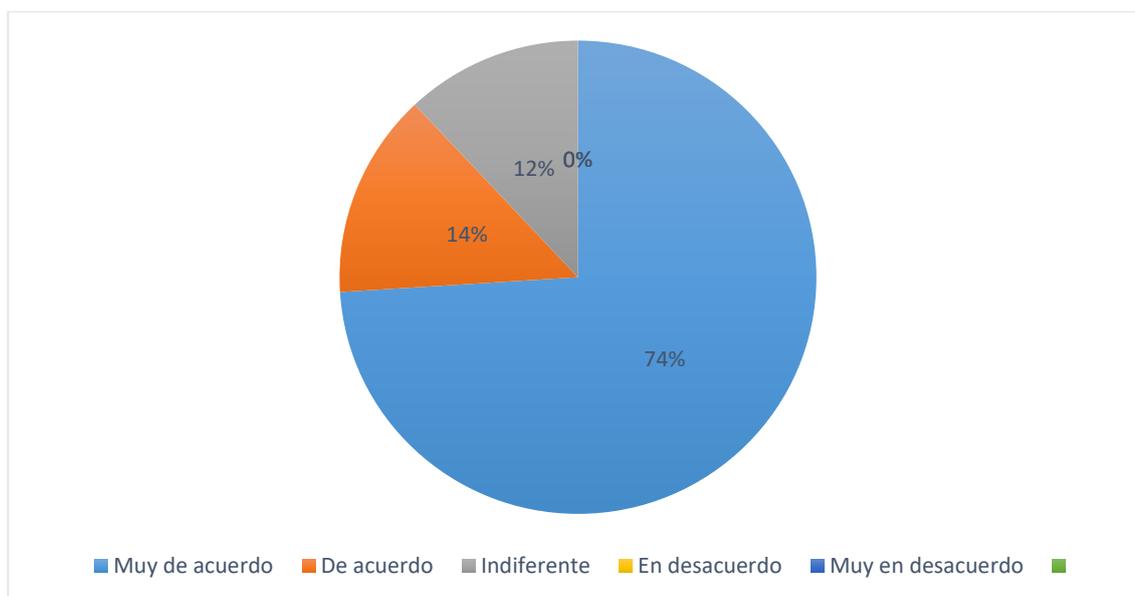
6. ¿Considera que la aplicación de recursos multimedia mejoraría su rendimiento escolar?

TABLA N°9 Aplicación de recursos multimedia.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	37	74%
4	De acuerdo	7	14%
3	Indiferente	6	12%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 6 Aplicación de recursos multimedia.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados muestran que el docente podría hacer uso de otros medios para transmitir el conocimiento y las explicaciones a sus estudiantes, dejando de lado el uso de diapositivas.

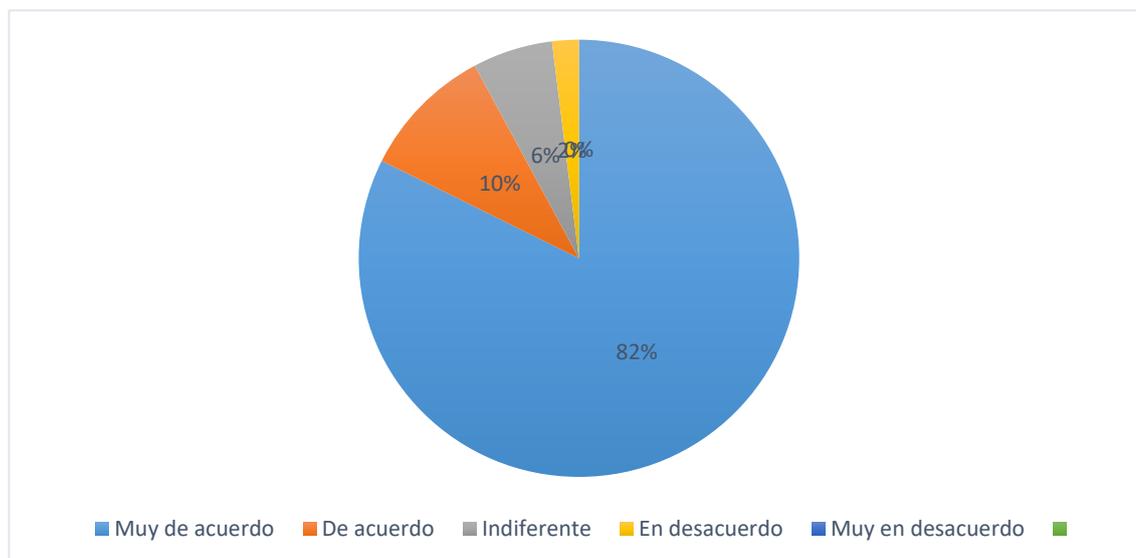
7. ¿Cree usted que la aplicación de este sistema multimedia va a permitir que el ambiente sea más participativo e interactivo?

TABLA N° 10 Ambiente participativo con Sistemas multimedia.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	42	82%
4	De acuerdo	5	10%
3	Indiferente	3	6%
2	En desacuerdo	0	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 7 Ambiente participativo con Sistemas multimedia.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados demuestran que recordar conocimientos previos es una actividad frecuente en la mayor parte de los estudiantes, siendo esto necesario para asimilar el nuevo conocimiento y lograr un aprendizaje significativo.

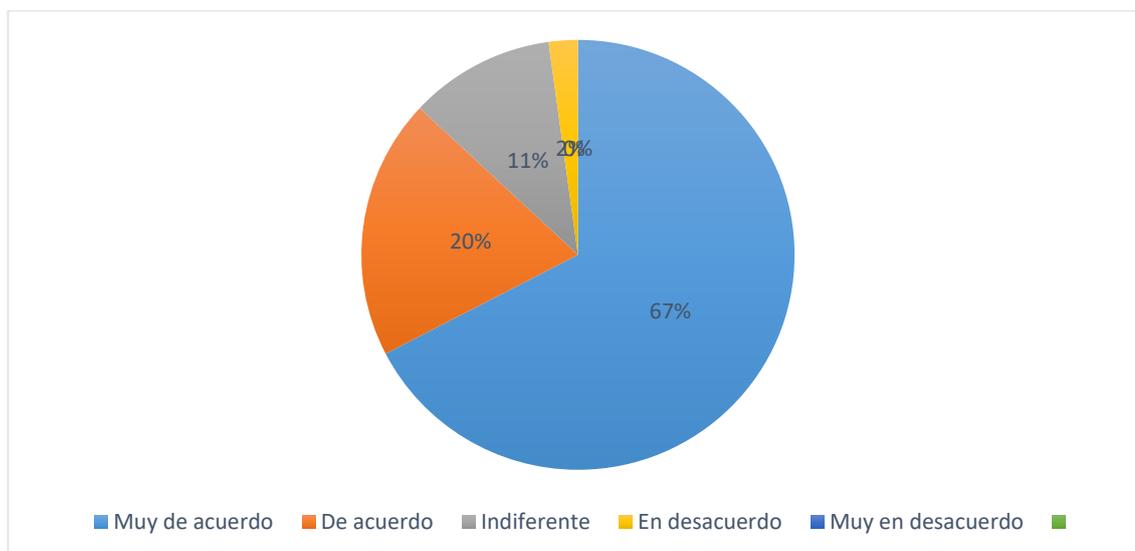
8. ¿Estaría usted de acuerdo con la implementación de un sistema multimedia en el proceso de aprendizaje?

TABLA N° 11 Implementación de sistemas multimedia.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	31	67%
4	De acuerdo	9	20%
3	Indiferente	5	11%
2	En desacuerdo	5	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 8 Implementación de sistemas multimedia.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados muestran que estudiante desea involucrar recursos multimedia en el proceso de aprendizaje de manera anticipada para lograr una buena comprensión de la clase.

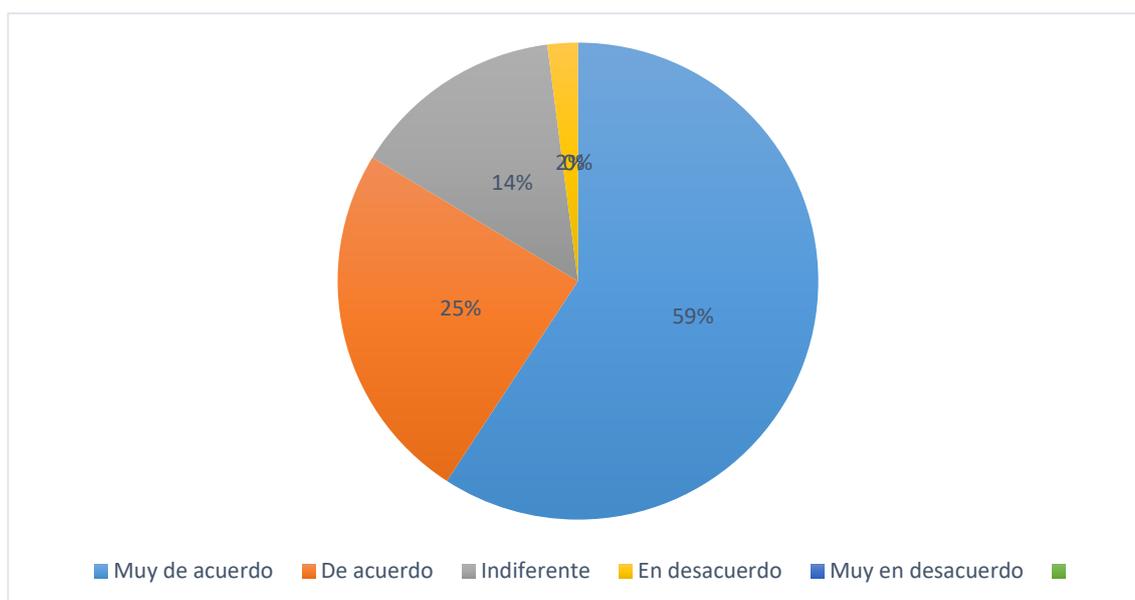
9. ¿Cree usted que la ejecución de recursos y contenidos multimedia motivaría en gran manera su rendimiento académico?

TABLA N° 12 Contenido Multimedia y rendimiento académico.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	29	59%
4	De acuerdo	12	25%
3	Indiferente	7	14%
2	En desacuerdo	2	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 9 Contenido Multimedia y rendimiento académico.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte

Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados muestran que hay un interés de parte de los estudiantes para trabajar con la tecnología, a través de la cual fortalecen el aprendizaje en clase.

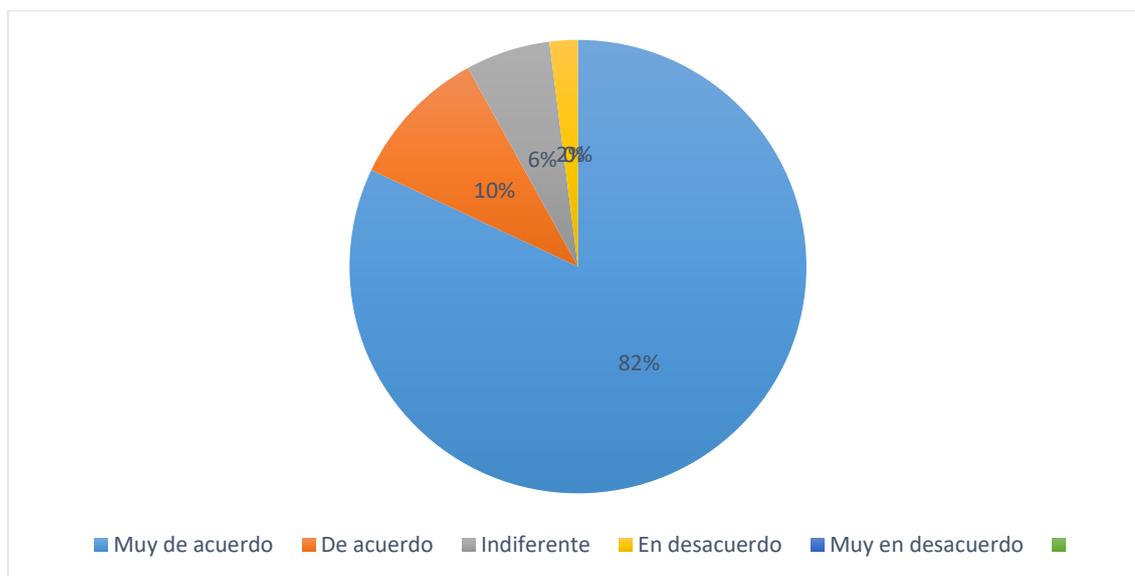
10. ¿Considera que los factores externos afectan su rendimiento dentro de la institución?

TABLA N° 13 Factores externos.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
5	Muy de acuerdo	41	82%
4	De acuerdo	5	10%
3	Indiferente	4	6%
2	En desacuerdo	0	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

GRÁFICO N° 10 Factores externos.



Fuente: Unidad Educativa Vicente Rocafuerte
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

Comentario: Los resultados muestran que hay un alto porcentaje de estudiantes que manifiesta que hay factores externos que pueden ser motivo de un bajo aprendizaje significativo

ENTREVISTA A LA AUTORIDAD

Nombre: MSc. Oscar Mejía Burgos

Cargo: Vicerrector

1. ¿Cuál es su forma de pensar sobre la innovación educativa actual?

La innovación educativa debe ser primordial, en la actualidad los docentes deben hacer uso de los diversos métodos educativos, permitir cambiar la enseñanza de una mejor manera, para que los estudiantes puedan obtener un favorable aprendizaje significativo y rendimiento académico.

2. ¿Por qué considera que los estudiantes encuentran dificultades en ciertas asignaturas cuando ya llegan al colegio?

Le pondré un ejemplo, las matemáticas se vinculan desde los primeros años escolares, muchas de las veces podemos encontrar estudiantes con vacíos y ya en colegio se puede ayudar a mejorar, pero siempre conlleva un mayor esfuerzo por parte del docente y sobre todo el estudiante.

3. ¿Está de acuerdo con los métodos de enseñanza actual impartidos por los docentes?

Los métodos de enseñanza actuales podrían ser mejorados por mucho, pero se necesita capacitación y participación de parte de todo el colegio directivos, docentes, estudiantes y jóvenes universitarios que aporten activamente con proyectos para mejorar el enfoque educativo.

ENTREVISTA DOCENTE

1.- ¿Considera usted importante el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes?

Docente 1: Hablando de aprendizaje significativo si un estudiante no logró una comprensión total de ciertos temas desde un nivel inferior o escuela le resultara muy difícil en un nivel posterior, a no ser que sea autodidacta y cubra en aquel momento esa información.

Docente 2: El desarrollo del aprendizaje significativo se va dando a través de los años, es verdad que se ha trabajado por un cambio en el sistema educativo aún hace falta ver en los años siguientes que tan positivo fue este cambio.

Docente 3: Un verdadero aprendizaje significativo es muy importante, se da con vivencias e interacciones que se crean con el alumno para esto es importante crear un ambiente participativo en clases.

2.- ¿Considera usted importante los recursos multimedia para la enseñanza de los estudiantes?

Docente 1: Claro que mejoraría, los estudiantes de hoy se desmotivan fácilmente, y con la ayuda de recursos multimedia podría aplicar una enseñanza más dinámica, y les resultaría más fácil aprender al mismo tiempo que se divierten.

Docente 2: La importancia de la implementación de recursos multimedia radica en ese cambio tan rápido que se dio con la tecnología, ciertamente la educación en Latinoamérica y específicamente en Ecuador no siguió ese cambio vertiginoso, el reto de hoy en día es adaptarnos o podría decirse ambientarnos a estos nuevos recursos

Docente 3: Estos nuevos recursos son importantes, pero deben aplicarse en las nuevas generaciones aquellos niños que cursan sus primeros años en un kínder.

3. ¿Cree usted que, al usar un software educativo, los estudiantes tiendan a mejorar su aprendizaje significativo?

Docente 1: Por supuesto que sí, ya que se contará con un recurso tecnológico que permita contribuir a mejorar la enseñanza de nosotros como docente y de este modo poder transmitir los conocimientos de modo más dinámico e interactivo a los estudiantes en el aula de clases.

Docente 2: Dependería mucho tendríamos que tener en cuenta varios puntos interesantes, uno de ellos por decir el más importante sería el adaptarnos, y esto va de la mano con buenas capacitaciones para todos los docentes.

Docente 3: Como pude mencionar en la pregunta anterior todos estos cambios podrían ser contraproducentes si no se tiene un buen estudio, esto debido a la planificación curricular que elaboramos a principio de año

CONCLUSIONES:

Los resultados de la investigación nos muestran un alto porcentaje de estudiantes que se sienten poco motivados y muestran escaso interés en profundizar en la asignatura de Estudios Sociales lo que conlleva a que no logren desarrollar aprendizajes significativos. Los recursos multimedia son herramientas que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje. Se ven motivados a hacer uso de dichos recursos gracias a que son interactivos y vuelven el proceso de aprendizaje más dinámico e interesante.

Se precisa incrementar el uso de los recursos multimedia en la asignatura de Estudios Sociales. Estos medios deben tener como objetivo motivar y fomentar en los estudiantes de octavo año un aprendizaje significativo. Existe predisposición por parte de los docentes y estudiantes para su uso. En este estudio se pudo hacer evidente la necesidad que los docentes incorporen en sus clases nuevas estrategias metodológicas para fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que estos, se muestran inconformes con el aprendizaje que logran obtener de los mismos.

Los estudiantes encuentran dificultades para comprender la explicación de la clase y consecuentemente no se llega a un aprendizaje significativo. Por su parte, el docente, aunque no implementa recursos educativos digitales durante la clase. El docente no hace uso de los recursos educativos digitales; por lo que impide que el estudiante participe a través de actividades dinámicas dirigidas a la motivación del estudiante.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

TÍTULO:

Recursos Naturales y Turísticos del Ecuador.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar un software educativo interactivo aplicando estrategias para mejorar el aprendizaje significativo del estudiante

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fortalecer el desarrollo intelectual de los estudiantes a través de la elaboración de un software educativo en la asignatura de estudios sociales
- Seleccionar información y contenido adecuado para mejorar y llegar al aprendizaje significativo en los estudiantes
- Motivar al estudiante y crear un interés propio por la asignatura mediante el software educativo

ASPECTOS TEÓRICOS

En la actualidad la información y la tecnología tienen un gran vínculo el cual nos ha permitido lograr acceder a contenidos en segundos en cualquier parte del mundo, herramientas estratégicas y de gran importancia para lograr un desarrollo en todos los aspectos. Debemos dedicar mayor esfuerzo a disminuir esta brecha, por tal la creación de un CD multimedia nos ayuda aprender de una manera orientada en las TICS.

El software educativo fue desarrollado en Adobe InDesign aplicación la cual nos permite maquetear y diseñar contenido educativo amigable e interactivo con el usuario o estudiante permitiendo en este la capacidad de incluir en él, gráficos vectoriales, imágenes, videos, animaciones y audios

Adobe Illustrator lo utilizaremos para la creación y edición de gráficos en forma vectorial el diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, pudiendo ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional y maquetación de cd multimedia el cual de esta forma nos permite aquellos gráficos exportarlos sin pérdida de calidad a la hora de visualizarlo

Se empleó la aplicación de adobe Photoshop cc, para el retoque de color y corrección en las imágenes gráficos pasterizados el cual cuenta con una gran cantidad de herramientas y panel de control también tiene la ventaja que soporta todas las extensiones de archivos de imágenes

En las siguientes páginas se encontrará más información sobre los detalles y características, que muestran la funcionalidad y estructura que se realizó para maquetar el Cd Multimedia, pasos fundamentales para crear una aplicación interactiva, funcional para que el estudiante obtenga un mayor rendimiento y aprendizaje significativo.

FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

FACTIBILIDAD FINANCIERA

La propuesta de crear un cd Multimedia para la asignatura de Estudios Sociales, enfocado al aprendizaje significativo de los recursos naturales y turísticos del Ecuador a los estudiantes de noveno grado de educación básica en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, no represento un gasto económico ya que la institución educativa cuenta con su respectivo laboratorio de computo en donde se podrá aplicar el software, la creación de este programa no represento un gasto económico ya que se pudo hacer uso de los laboratorios de la universidad.

FACTIBILIDAD TÉCNICA

La Unidad Educativa Vicente Rocafuerte cuenta con todos los aspectos y especificaciones técnicas de sus ordenadores un buen laboratorio de cómputo óptimo, cumple con los requisitos para que pueda funcionar de manera correcta el programa que a su vez fue elaborado con la idea que

no ocupara muchos recursos, mejorando así la fluidez e interacción con el estudiante.

FACTIBILIDAD LEGAL

FACTIBILIDAD LEGAL Esta propuesta se respalda en el artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador, el cual establece las responsabilidades del sistema de educación. En este sistema están incluido el objetivo del desarrollo de capacidades y potencialidades para la adquisición de conocimientos. Por lo tanto, esta propuesta es un instrumento útil el mejoramiento de este sistema.

FACTIBILIDAD HUMANA

La creación de un software educativo nos planteó varios puntos, uno de los puntos al que más prestamos atención fue el constante seguimiento e interacción que debía haber entre el software y el estudiante así ambos puedan avanzar a su ritmo haciendo que en que cada uso se facilite su navegación, nos aseguramos que su maquetación y estructura modular nos permita integrar el contenido académico solucionando así satisfactoriamente la problemática.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

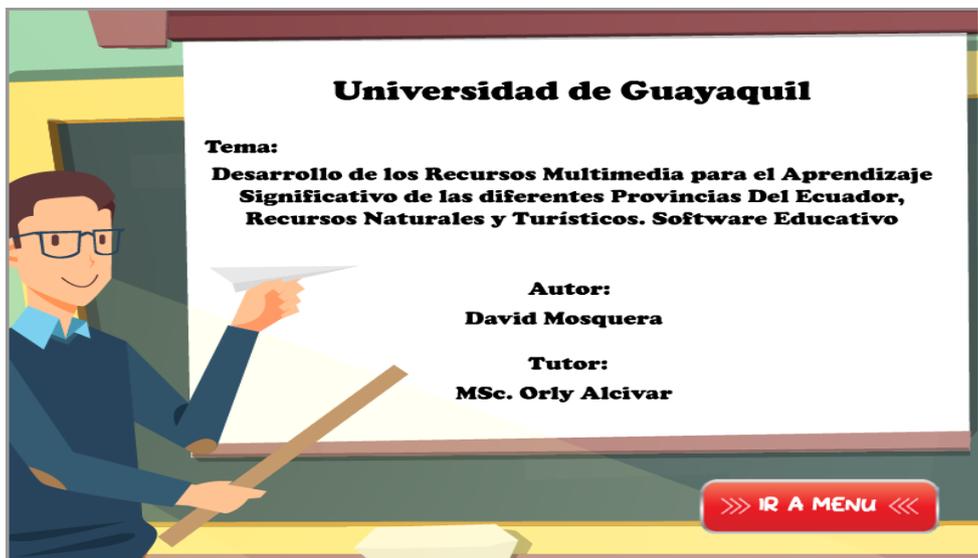
El CD multimedia está enfocado en “Los recursos naturales y turísticos del ecuador” de la asignatura de estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Vicente

Rocafuerte. Para el cual utilizamos el contenido e información del libro de la asignatura e investigación de contenido acerca del tema sin salir del respectivo pensum académico

La estructura del software educativa se estudió y trabajo de acuerdo a las falencias de los estudiantes entre ellas podemos crear varios pasos que se reflejan en las siguientes secciones: descripción del tema, videos, actividades, evaluación permitiendo al estudiante obtener un aprendizaje integral y a la vez al docente como guiador en estos diversos procesos. El software está dividido en cuatro partes, las cuales son:

- Contenido
- Actividades
- Videos
- Evaluación general

IMAGEN N° 1 Pantalla de Bienvenida.



Fuente: Software educativo
Elaborado por: David Mosquera

Diseño de la parte principal e inicial con la información del software educativo creado en Adobe Captivate.

IMAGEN N° 2 Pantalla de Menú.



Fuente: Software educativo
Elaborado por: David Mosquera

El menú está distribuido en todo el mapa cada una de las provincias es un botón el cual nos lleva al contenido e imágenes de las provincias creando un entorno interactivo entre el estudiante y este recurso multimedia

IMAGEN N° 3 Pantalla de Contenido.



Fuente: Software educativo
Elaborado por: David Mosquera

El contenido nos muestra la ubicación de la provincia referencias e imágenes del lugar de manera accesible y con un botón de retornar al menú para optar por otra provincia

IMAGEN N° 4 Pantalla de Actividades.



Fuente: Software educativo
Elaborado por: David Mosquera

En la siguiente opción se encuentran las diversas actividades, como pequeños juegos los cuales le ayudarán a reconocer cada provincia del Ecuador.

IMAGEN N° 5 Pantalla de Evaluaciones



Fuente: Software educativo
Elaborado por: David Mosquera

En esta parte podremos hacer una evaluación sobre lo estudiado y reconocer el avance de los estudiantes.

CONCLUSIONES

- Se pudo comprobar que el aprendizaje significativo se puede lograr si se cuenta con la predisposición de la comunidad educativa, sin embargo, hay que trabajar mucho por dar espacio a estos nuevos métodos de enseñanza
- Los recursos multimedia son un instrumento muy valioso al momento de exponer diversos contenidos. Los temas, actividades, videos y evaluaciones son mostradas de manera interactiva y dinámica para el alumno. Todo esto, promueve la disposición por instruirse, dando así la posibilidad, de desarrollar un verdadero aprendizaje significativo.
- La importancia de un software en específico que contenga todo el contenido es realmente significativo sirve de apoyo en el proceso de aprendizaje, el ser creado acorde a las necesidades y estudios reales que integren al estudiantes. Esto facilitara al docente una grandiosa herramienta para captar toda la atención del estudiante y crear un verdadero aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES

- La comunidad educativa, y principalmente el docente debe realizar periódicamente acciones de interacción de intercambio de información a través de dinámicas y actividades para que los estudiantes puedan crear conocimientos previos y relacionarlos con aquellos que están por estudiar, y así lograr un aprendizaje significativo, el uso del software educativo será de gran ayuda.
- Adaptar las estrategias pedagógicas con el fin de incorporar recursos multimedia para ello destinar minutos de la clase al uso de los mismo en este proceso de aprendizaje significativo para captar el interés de los estudiantes hacia los recursos naturales y turísticos del Ecuador.
- La institución educativa debe preocuparse por incorporar al estudiante en este contacto con el contenido del software educativo haciéndolo autodidacta, es decir que no se conforme con lo aprendido en horas clase, investigue más aun por su propia cuenta.

BIBLIOGRAFÍA

Arias, F.G. (2015). El proyecto de investigación. 31

Santillana. (2016). Teoría Cultural de Vygotsky

López. (2012). Estrategias Socio afectivas

Guamán, D.A. (2014). EL USO DE RECURSOS TIC DE MATEMÁTICA Y SU RELACIÓN CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CURSO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DEL COLEGIO MENOR UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR QUITO

Yépez, J.A. (2012). PROPUESTA DE UNA NUEVA METODOLOGÍA UTILIZANDO

TIC`S PARA EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS EN EL SEGUNDO DE BACHILLERATO ESPECIALIDAD CONTABILIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RINCÓN DEL SABER. TESIS, UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, INSTITUTO SUPERIOR DE INVESTIGACIÓN, QUITO"

Briones, G.V. (2015). EL CLIMA ESCOLAR Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO

ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO FISCAL PROVINCIA DE BOLÍVAR DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL, PERIODO 2014-2015

Romero M. M. (2014). Diagnóstico de las técnicas de estudios para el aprendizaje

Significativo que emplean los estudiantes del 1er. año de la carrera de Comunicación Social

Barriga, F. y G. rojas. (2014). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.

Tomado desde <http://es.scribd.com/doc/97693895/Frida-Diaz-Barriga-Arceo-1999-Estrategias-Docentes-para-un-Aprendizaje-Significativo>

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 1

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

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACION

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)	DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS.		
Nombre del estudiante (s)	MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID		
Facultad	Filosofía	Carrera	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	Infopedagogía	Sub-línea de Investigación	Tendencias educativas y didácticas contemporáneas del aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	02/04/2018	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	22/05/2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	/		
Línea de Investigación / Sub-línea de Investigación	/		
Planteamiento del Problema	/		
Justificación e importancia	/		
Objetivos de la Investigación	/		
Metodología a emplearse	/		
Cronograma de actividades	/		
Presupuesto y financiamiento	/		

MSC. OSCAR ALCÍVAR FAJARDO

Docente Revisor

APROBADO
APROBADO CON OBSERVACIONES
NO APROBADO

ANEXO 2



ANEXO 2

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

Guayaquil, 22 de Mayo del 2018

SR.

MSc. Juan Fernández Escobar.
DIRECTOR DE LA CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

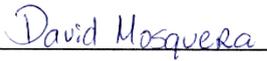
Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, MSc. ORLY ALCÍVAR FAJARDO, docente tutor del trabajo de titulación, MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID, estudiantes de la Carrera SISTEMAS MULTIMEDIA, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 17h00 - 18h00 del día LUNES.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Atentamente,


JOSÉ DAVID MOSQUERA VIÑÁN
ESTUDIANTE


MSc. ORLY ALCÍVAR FAJARDO
DOCENTE TUTOR



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA,
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: MSc. Orly David Alcívar Fajardo

Tipo de trabajo de titulación: Elaboración de proyecto (Presencial)

Título del trabajo: Desarrollo de los recursos Multimedia para el aprendizaje significativo de las diferentes provincias del Ecuador, recursos naturales y turísticos
 Creación e implementación de un software educativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	18/05/2018	Revisión de la concordancia	15:00	16:00	Corrección		David Mosquera
2	21/05/2018	Revisión de la corrección de la concordancia	15:00	16:00	Corrección		David Mosquera
3	22/05/2018	Revisión y firmas de los anexos y actas de compromiso	15:00	16:00	Corrección		David Mosquera



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA,
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Orly David Alcívar Fajardo

Tipo de trabajo de titulación: Elaboración de proyecto (Presencial)

Título del trabajo: Desarrollo de los recursos Multimedia para el aprendizaje significativo de las diferentes provincias del Ecuador, recursos naturales y turísticos
Creación e implementación de un software educativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
4	28/05/2018	Capitulo # 1 Revisión contexto de la Investigación	17:00	18:00	Corrección		David Hosqueza
5	29/05/2018	Revisión situación conflicto, formulación del problema	17:00	18:00	Corrección		David Hosqueza
6	04/06/2018	Revisión Justificación	17:00	18:00	Corrección		David Hosqueza



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA.
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: MSc. Orly David Alcívar Fajardo

Tipo de trabajo de titulación: Elaboración de proyecto (Presencial)

Título del trabajo: Desarrollo de los recursos Multimedia para el aprendizaje significativo de las diferentes provincias del Ecuador, recursos naturales y turísticos
Creación e implementación de un software educativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
7	08/06/2018	Revisión Objetivos	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera
8	18/06/2018	Capitulo # 2 Revisión de antecedentes de estudio	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera
9	19/06/2018	Elaboración de los antecedentes de estudio	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA.
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: MSc. Orly David Alcívar Fajardo

Tipo de trabajo de titulación: Elaboración de proyecto (Presencial)

Título del trabajo: Desarrollo de los recursos Multimedia para el aprendizaje significativo de las diferentes provincias del Ecuador, recursos naturales y turísticos
Creación e implementación de un software educativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
10	22/06/2018	Revisión de las Bases teóricas	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera
11	10/07/2018	Capitulo # 3 Revisión de metodología de investigación	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera
12	16/07/2018	Revisión de gráficos estadísticos	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA.
UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Orly David Alcívar Fajardo

Tipo de trabajo de titulación: Elaboración de proyecto (Presencial)

Título del trabajo: Desarrollo de los recursos Multimedia para el aprendizaje significativo de las diferentes provincias del Ecuador, recursos naturales y turísticos
Creación e implementación de un software educativo

Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
13	19/07/2018	Capitulo # 4 Revisión de propuesta	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera
14	26/07/2018	Revisión de factibilidad y conclusiones	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera
15	03/08/2018	Revisión de anexos y entrega de documento Urkund	17:00	18:00	Corrección		David Mosquera

ANEXO 4



ANEXO 4

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

Guayaquil, 31 de julio del 2018

SR.

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR DE LA CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.

De mis consideraciones:

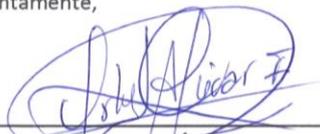
Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación: **DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO**, del estudiante **MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID**, indicando que han 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 estudiante esta apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



MSc. ORLY DAVID ALCÍVAR FAJARDO
C.C. 1200635744

ANEXO 5



ANEXO 5

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
Rúbrica de Evaluación de Trabajo de Titulación

Título del Trabajo:	DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO	
Autor(s):	MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID	
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sub-líneas de investigación Universidad/Facultad/Carrera.	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
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	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
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	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0,5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0,5
CALIFICACIÓN TOTAL	10	10
*El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
MSc. ORLY ALCÍVAR FAJARDO
C.C. 1200635744

FECHA: 14 de agosto del 2018



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

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **MSC. ORLY ALCÍVAR FAJARDO**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

Se informa que el trabajo de titulación: **“DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS.” CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio (indicar el nombre del programa anti plagio empleado) quedando el 10% de coincidencia.


 MSc. ORLY DAVID ALCÍVAR FAJARDO
 C.C. 1200635744


 UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
 División de Informática y Sistemas Multimediales
 MSc. José Fernando Escobar
 D. E. C. E. T. U. A.
 03/08/2018

Certificado firmado por responsable del sistema antiplagio.

ANEXO 7



ANEXO 7

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FOLOSIFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

Guayaquil, 31 de agosto del 2018

Sr. JUAN FERNANDEZ ESCOBAR
DIRECTOR DE LA CARRERA
FACULTAD FILOSOFIA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO**, del estudiante **MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID**. 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 20 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 sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 6 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

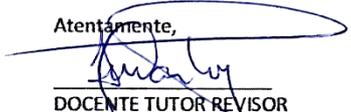
Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- 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 el estudiante **MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,


DOCENTE TUTOR REVISOR

C.I. 0959280553

ANEXO 8



ANEXO 8

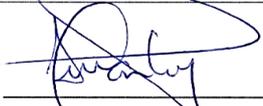
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FOLOSIFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE INFORMATICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
Unidad de Titulación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS. CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO
 Autor: MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID

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	4.8	
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	0.6	
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	0.4	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.3	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.2	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.3	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.3	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.4	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	0.9	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.3	
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	8.5	

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.


 FIRMA DEL DOCENTE TUTOR REVISOR
 No. C.I. 0959280553

FECHA: 31 de agosto de 2018

ANEXO 9

Carta de aprobación de tutor



UG-FFLCE-MYP-PH- 610
Guayaquil, 11 de Junio del 2018

Máster
Oscar Mejía Burgos
Vicerrector de la Unidad Educativa Fiscal "Vicente Rocafuerte"
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales, conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que el egresado **MOSQUERA VIÑÁN JOSÉ DAVID**, realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

TEMA: DESARROLLO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS.

PROPUESTA: CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR



Elaborado y revisado por: MSc. Tatiana Avilés Hindaigo, Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar, Director de la carrera.

Caminemos juntos a la excelencia

Carta de aceptación de Institución Educativa



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "VICENTE ROCAFUERTE" VICERRECTORADO



Guayaquil, Junio 13 del 2018
Oficio N°005Vice-Rectorado-VR-18

Máster
JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR DE CARRERA DE LA FACULTAD DE
FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
En su Despacho.-

De mi consideración:

Por medio de la presente me es grato saludarlo y a la vez dar contestación al oficio recibido UG-FFLCE-MYP-PH-610 con fecha 11 de junio del 2018 ; **autorizo** que el egresado **MOSQUERA VIÑAN JOSÉ DAVID** de la carrera Sistemas Multimedia realicen el **PROYECTO EDUCATIVO** en nuestra Institución Educativa.

TEMA: DESARROLLO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIALES DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS

PROPUESTA: CREACIÓN UN SOFTWARE EDUCATIVO.

Particular que comunico a usted para los fines legales pertinentes.



Mg. OSCAR MEJÍA BURGOS
VICERRECTOR

rober
ibly
6

cc.-Archivo
Alexandra Andrade T

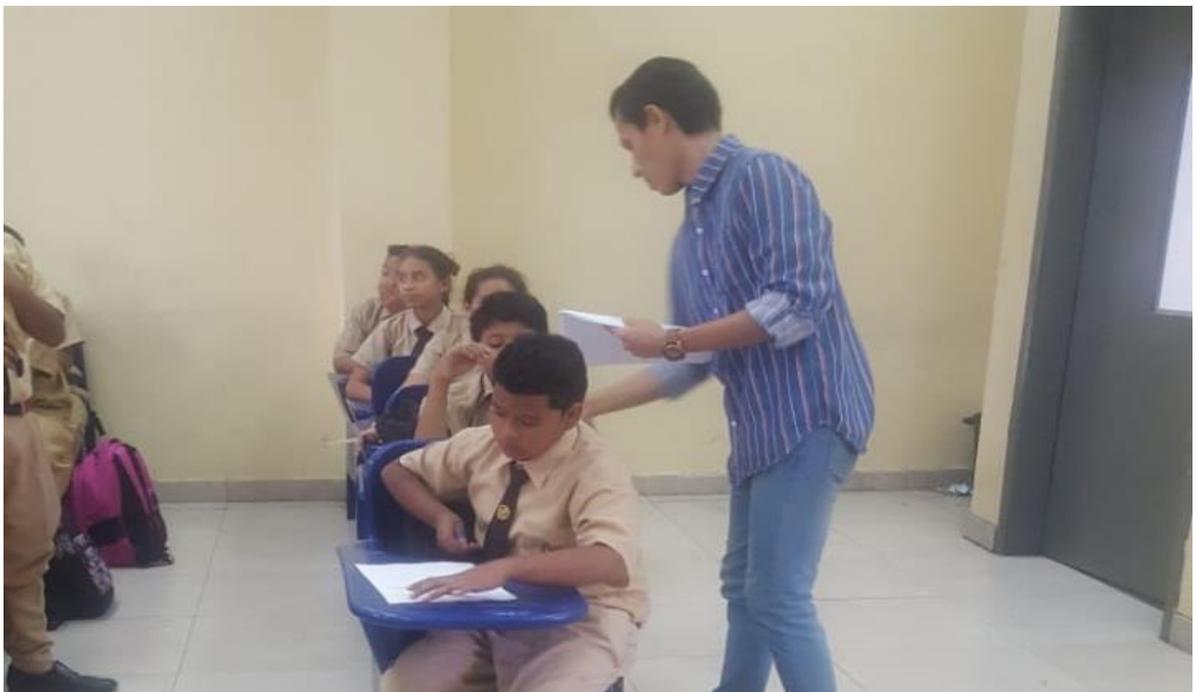


ANEXO 10

Encuestas a estudiantes



Fuente: Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte"
Elaborado por: Mosquera Viñán José David



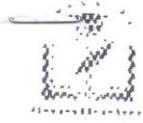
Fuente: Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte"
Elaborado por: Mosquera Viñán José David

ANEXO 11

Entrevista al Vicerrector



Fuente: Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte"
Elaborado por: Mosquera Viñán José David



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID, con documento nacional de identidad N° 0930403068 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en la UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSC. OSCAR MEJIA BURGOS, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 20 de Agosto del 2018.

Atentamente,

MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ.
GESTORA
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLANI RODRIGUEZ
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Prácticas Docentes

ANEXO 13



CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) MOSQUERA VIÑAN JOSE DAVID**, con C.I. 0930403068, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL**, realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, la cual inició el 15/03/2018 y la culminó el 24/04/2018, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 25 de Junio de 2018.-.....-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

Rosa Chenche Jácome
MSc. Rosa Chenche Jácome

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO

Elaborado y Revisado por:	Lic. Jessica Sigüencia J., Asistente Administrativo	76
Revisado y Autorizado por:	MSc. Rosa Chenche Jácome., Coordinadora de Gestión del Conocimiento	

ANEXO 14

Instrumentos de Investigación

Universidad de Guayaquil

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Entrevista dirigida al Rector o Vicerrector

Objetivo General: Analizar la influencia de los recursos multimedia y aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo con una investigación de campo, bibliográfica para ejecutar un software multimedia a los estudiantes del noveno año de educación básica de la unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, Zona 8, Distrito 3, Código 09H01959

Entrevistador: Mosquera Viñán José David

1. ¿Cuál es su forma de pensar sobre la innovación educativa actual?

La innovación educativa debe ser primordial, en la actualidad los docentes deben hacer uso de los diversos métodos educativos, permitir cambiar la enseñanza de una mejor manera, para que los estudiantes puedan obtener un favorable aprendizaje significativo y rendimiento académico.

2. ¿Por qué considera que los estudiantes encuentran dificultades en ciertas asignaturas cuando ya llegan al colegio?

Le pondré un ejemplo, las matemáticas se vinculan desde los primeros años escolares, muchas de las veces podemos encontrar estudiantes con vacíos y ya en colegio se puede ayudar a mejorar, pero siempre conlleva un mayor esfuerzo por parte del docente y sobre todo el estudiante.

3. ¿Está de acuerdo con los métodos de enseñanza actual impartidos por los docentes?

Los métodos de enseñanza actuales podrían ser mejorados por mucho, pero se necesita capacitación y participación de parte de todo el colegio directivos, docentes, estudiantes y jóvenes universitarios que aporten activamente con proyectos para mejorar el enfoque educativo.



Encuesta dirigida a los estudiantes de noveno año básico de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte

INDICACIONES: - Marcar con una (x) la valoración que usted considere pertinente según las opciones indicadas en el cuadro

OPCIONES

1= Muy de acuerdo 2= Poco acuerdo 3= Indiferente 4= En desacuerdo 5= Muy en desacuerdo

Realizar:

N	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	¿Considera adecuado que la aplicación de nuevas estrategias didácticas mejoraría su rendimiento académico?					
2	¿Cree usted que el docente debería aplicar recursos multimedia en la clase?					
3	¿Con los métodos actuales de enseñanza aplicados por el docente en su clase hace más fácil y ameno estudiar?					
4	¿Cree que el cambio de ambiente escolar ayudaría a mejorar convivencia escolar?					
5	¿Cree usted que el tipo enseñanza de que recibe actualmente es el adecuado para el desarrollo de aprendizaje?					
6	¿Considera que la aplicación de recursos multimedia mejoraría su rendimiento escolar?					
7	¿Cree usted que la aplicación de este sistema multimedia va a permitir que el ambiente sea más participativo e interactivo?					
8	¿Estaría usted de acuerdo con la implementación de un sistema multimedia en el proceso de aprendizaje?					
9	¿Cree usted que la ejecución de recursos y contenidos multimedia motivaría en gran manera su rendimiento académico?					
10	¿Considera que los factores externos afectan su rendimiento dentro de la institución?					

ANEXO 15

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
	Presidencia de la República del Ecuador	
		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: DESARROLLO DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS DIFERENTES PROVINCIAS DEL ECUADOR, RECURSOS NATURALES Y TURÍSTICOS.		
PROPUESTA: CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO.		
AUTOR/ES:	TUTOR:	
<ul style="list-style-type: none"> Mosquera Viñán José David 	MSc. Orly Alcívar Fajardo	
	REVISORES:	
	MSc. Luis Montoya Acosta	
INSTITUCIÓN:	FACULTAD:	
Universidad de Guayaquil	Filosofía	
CARRERA:		
Sistemas Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGS:	
Septiembre		
TÍTULO OBTENIDO:		
Licenciado en Ciencias de la Educación		
ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo. Ej. Auditoría Financiera, Auditoria, Finanzas)		
PALABRAS CLAVE: (términos con el que podría ubicar este trabajo)		
Recursos multimedia, aprendizaje significativo, software educativo.		
RESUMEN: (¿de qué se trata, para qué, por qué?)		
Los recursos multimedia en la actualidad son una herramienta muy útil en el ámbito del aprendizaje significativo, por este motivo es de gran importancia que los docentes incluyan esta enseñanza, brindando así un ambiente más interactivo, motivando los estudiantes a que puedan hacer uso estas tecnologías, e indaguen más en el conocimiento de los recursos naturales y turísticos del Ecuador.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0960004644	E-mail: davidmosquerav@outlook.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad	
	Teléfono: (04)2294091	
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec	

