



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA

TEMA: LAS TEP EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO

NACIONAL MIXTO “DR. FRANCISCO CAMPOS COELLO”

ZONA 8, DISTRITO 5, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN

GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI, PERIODO

2016 – 2017. PROPUESTA: DISEÑO DE UN

SOFTWARE INTERACTIVO.

CÓDIGO: BFILO-PSM-17P31

AUTORA: MEDINA BERMEO KERLY KAROLINA

TUTOR: MSc. MARIO VALVERDE

REVISOR: MSc. TATIANA AVILÉS

GUAYAQUIL, ENERO 2018



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

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila
VICEDECANO

MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL



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

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

De mis consideraciones:

En virtud de que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron consultor Académico de Proyectos Educativos, de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Sistemas Multimedia.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la integrante **Medina Bermeo Kerly Karolina** con C.C. **0927534289**, diseñó y ejecutó el proyecto educativo con el **Tema:** Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio "Dr. Francisco Campos Coello" zona 8, distrito 5, provincias Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui 2, periodo 2016 - 2017. **Propuesta:** Diseño de un software interactivo.

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

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; porque procedo a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pongo a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc. Mario Valverde
TUTOR



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

Guayaquil, 17 de Noviembre del 2017

MSc.

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

DERECHO DEL AUTOR

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el

Tema: Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio "Dr. Francisco Campos Coello" zona 8, distrito 5, provincias Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui 2, periodo 2016 - 2017.

Propuesta: Diseño de un software interactivo.

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

Atentamente,

Kerly Medina B.

Medina Bermeo Kerly Karolina

C.I. 0927534289



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

PROYECTO

Tema: LAS TEP EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO "DR. FRANCISCO CAMPOS COELLO" ZONA 8, DISTRITO 5, PROVINCIAS GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI 2, PERIODO 2016 - 2017.

Propuesta: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.

APROBADO

Tribunal N. 1

Tribunal N. 2

Tribunal N. 3

Kerly Medina B.

Medina Bermeo Kerly Karolina

C.I. 0927534289

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Principalmente a Dios por darme el don de la vida y la fortalecerme para seguir adelante en momentos adversos, a mi mamá que me brindó el apoyo incondicional y que siempre está junto a mí para darme el aliento necesario que me guía hacia la meta propuesta, a mi familia y amigos.

Medina Bermeo Kerly Karolina

AGRADECIMIENTO

A Dios por la fortaleza y la paz que me brindó, por conducir mi vida a lo largo de este camino. A mi familia por su apoyo incondicional, aliento y por darme ese consejo en el momento indicado cuando ya quería dejar todo y me alentaban a seguir adelante a pesar de los inconvenientes y problemas. A mis amigos que siempre me han apoyado, compartido experiencias y vivido. Y los docentes que con sus enseñanzas me han nutrido con sus conocimientos y experiencias con lo cual han llegado a formar parte de mi vida no solo como maestros sino también como amigos.

Medina Bermeo Kerly Karolina

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO:	Pág.
PÁGINAS PRELIMINARES	
Portada.....	i
Firma de Directivos.....	ii
Carta de Aprobación del Tutor.....	iii
Derechos de autor.....	iv
Aprobado.....	v
Tribunal Calificador.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Índice General.....	ix
Índice de Tablas.....	xv
Índice de Ilustraciones.....	xvii
Resumen.....	xx
Abstrac.....	xxi
 CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Introducción.....	1
El problema.....	3
Contexto de la Investigación.....	3
Situación Conflicto.....	4
Hecho Científico.....	5

Causas de Problema.....	6
Formulación del Problema.....	6
Objetivos de la Investigación.....	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos.....	6
Interrogantes de la Investigación.....	7
Justificación.....	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio.....	12
Bases Teóricas.....	13
Las TEP (Tecnologías de Empoderamiento y Participación).....	13
Generalidades.....	13
Definición.....	16
Origen de las TEP.....	17
Las TIC.....	17
Las TAC.....	18
Características de las TEP.....	19
Objetivos de las TEP.....	19
La Importancia de las TEP.....	20
Ventajas de las TEP.....	21
Aplicaciones que favorecen las TEP.....	21
Twitter.....	21

Facebook.....	21
YouTube.....	21
Aplicaciones Web 2.0.....	22
Las TEP en la educación.....	22
Las TEP en el ámbito educativo.....	23
Formas de cómo llevar las TEP al nivel práctico.....	24
Las TEP cómo refuerzo educativo.....	24
Permite Crear.....	24
Permite Compartir.....	25
Ayuda a Cooperar.....	25
El Aprendizaje Colaborativo.....	26
Generalidades.....	26
Importancia.....	28
El porqué de la importancia del aprendizaje colaborativo.....	29
Ventajas del aprendizaje Colaborativo.....	29
Clases de grupos en el desarrollo del Aprendizaje Colaborativo.....	30
Grupos Formales.....	30
Grupos Informales.....	30
Grupo Base.....	30
Obstáculos que impiden el desarrollo del aprendizaje Colaborativo.....	31
Estilos de Aprendizaje.....	31
Modelos Educativos.....	31
Técnicas y tecnologías de la comunicación.....	31
Las 7C del trabajo Colaborativo en el estudiante.....	32
Compromiso.....	32

Constancia.....	32
Consecuencia.....	32
Complementariedad.....	33
Coordinación.....	33
Comunicación.....	33
Confianza.....	33
Roles del estudiante y del docente.....	33
Roles del estudiante.....	33
Roles del docente.....	33
El proceso de grupo como evaluación.....	34
Como llevar a cabo el proceso de grupo.....	34
El docente como mediador en el aprendizaje colaborativo.....	35
El PNVB y el aprendizaje colaborativo.....	36

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADO

Diseño Metodológico.....	38
Método Cualitativo.....	39
Método Cuantitativo.....	39
Tipos de Investigación.....	40
Investigación exploratoria.....	41
Investigación Descriptiva.....	41
Investigación Bibliográfica.....	42
Investigación Documental.....	43

Población y Muestra.....	44
Población.....	44
Muestra.....	46
Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	48
Técnicas de Investigación.....	48
Encuesta.....	48
Referencia Bibliográfica.....	49
Observación.....	49
Instrumentos de Investigación.....	50
Cuestionario.....	50
Escala de Likert.....	51
Análisis e interpretación de datos.....	51
Conclusiones y Recomendaciones.....	72
Conclusiones.....	72
Recomendaciones.....	73

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título.....	74
Justificación.....	74
Objetivos.....	76
Objetivo General.....	76
Objetivos Específicos.....	76
Importancia.....	77
Aspectos Teóricos.....	77

Características de un Software Interactivo	78
Funciones Básicas.....	78
Orientación.....	79
Promoción del aprendizaje auto sugestivo.....	79
Estructura de un software interactivo.....	79
Aspecto Técnico.....	80
Factibilidad de Aplicación.....	82
Factibilidad Económica.....	82
Factibilidad Física.....	82
Factibilidad Técnica.....	83
Características mínimas para la ejecución del software interactivo..	83
Factibilidad Legal.....	84
Descripción de la Propuesta.....	84
Software Interactivo: De qué se trata.....	85
Cómo se va a lograr.....	86
Bajo qué horario de clases.....	86
Cómo se puede implementar el software interactivo como guía de Lengua y Literatura en el proceso educativo.....	86
Impacto Social y Beneficiarios.....	86
Manual de Usuario.....	87
Conclusiones Generales de la Propuesta.....	100
Conclusiones.....	100
Recomendaciones.....	101
Bibliografía.....	102
Bibliografía General.....	102

Referencias Bibliográficas.....	103
Referencias Web.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDO	Pág.
Tabla N° 1	
Distributivo de Población.....	45
Tabla N° 2	
Distributivo de Muestra.....	46
Tabla N° 3	
Operacionalización de Variables.....	47
Tabla N° 4	
Escala de Likert.....	51
Tabla N° 5	
Conocimiento sobre las TEP.....	53
Tabla N° 6	
Las TEP aportan en el aprendizaje.....	54
Tabla N° 7	
Uso de las TEP por el docente.....	55
Tabla N° 8	
Implementación de las TEP en el aula.....	56
Tabla N° 9	
La enseñanza del docente aporta para el aprendizaje colaborativo del estudiante.....	57
Tabla N° 10	
Nuevo método de aprendizaje por el docente.....	58

Tabla N° 11

Importancia en el cambio del método de enseñanza.....	59
---	----

Tabla N° 12

Contribución del aprendizaje colaborativo.....	60
--	----

Tabla N° 13

Software interactivo como instrumento didáctico.....	61
--	----

Tabla N° 14

Implementación de un software interactivo.....	62
--	----

Tabla N° 15

Noción sobre las TEP.....	63
---------------------------	----

Tabla N° 16

Las TEP como ayuda en el aprendizaje.....	64
---	----

Tabla N° 17

Importancia de las TEP en el aprendizaje.....	65
---	----

Tabla N° 18

Uso de las TEP en el aula.....	66
--------------------------------	----

Tabla N° 19

Importancia del aprendizaje colaborativo.....	67
---	----

Tabla N° 20

Motivación para el aprendizaje colaborativo.....	68
--	----

Tabla N° 21

Rendimiento del aprendizaje colaborativo.....	69
---	----

Tabla N° 22

Estrategias de enseñanza.....	70
-------------------------------	----

Tabla N° 23

Software interactivo como instrumento didáctico.....	71
--	----

Tabla N° 24	
Implementación de un software interactivo.....	72
Tabla N° 25	
Resumen de procesamiento de casos.....	73
Tabla N° 26	
Recuento.....	73
Tabla N° 27	
Prueba de Chi cuadrado.....	74
Tabla N° 28	
Resumen de procesamiento de casos.....	75
Tabla N° 29	
Recuento.....	75
Tabla N° 30	
Prueba de Chi cuadrado.....	76
Tabla N° 31	
Factibilidad Económica.....	87
Tabla N° 32	
Factibilidad Técnica.....	87

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

CONTENIDO	Pág.
Ilustración N° 1	
Conocimiento sobre las TEP.....	53
Ilustración N° 2	
Las TEP aportan en el aprendizaje.....	54
Ilustración N° 3	

Uso de las TEP por el docente.....	55
Ilustración N° 4	
Implementación de las TEP en el aula.....	56
Ilustración N° 5	
La enseñanza del docente aporta para el aprendizaje colaborativo en el estudiante.....	57
Ilustración N° 6	
Nuevo método de aprendizaje por el docente.....	58
Ilustración N° 7	
Importancia en el cambio del método de enseñanza.....	59
Ilustración N° 8	
Contribución del aprendizaje colaborativo.....	60
Ilustración N° 9	
Software interactivo como instrumento didáctico.....	61
Ilustración N° 10	
Implementación de un Software interactivo.....	62
Ilustración N° 11	
Noción sobre las TEP.....	63
Ilustración N° 12	
Las TEP como ayuda en el aprendizaje.....	64
Ilustración N° 13	
Importancia de Las TEP en el aprendizaje.....	65
Ilustración N° 14	
Uso de las TEP en el aula.....	66
Ilustración N° 15	
Importancia del aprendizaje colaborativo.....	67

Ilustración N° 16

Motivación para aprendizaje colaborativo.....	68
---	----

Ilustración N° 17

Rendimiento del aprendizaje colaborativo.....	69
---	----

Ilustración N° 18

Estrategias de enseñanza.....	70
-------------------------------	----

Ilustración N° 19

Software interactivo como instrumento didáctico.....	71
--	----

Ilustración N° 20

Implementación de un software interactivo.....	72
--	----

Ilustración N° 21

Cruce de Variables en estudiantes- Gráfico de barras.....	74
---	----

Ilustración N° 22

Cruce de Variables en docentes - Gráfico de barras	76
--	----



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN: SUPERIOR PRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA

Tema: Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio “Dr. Francisco Campos Coello” zona 8, distrito 5, provincias Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, periodo 2016 - 2017. **Propuesta:** Diseño de un software interactivo.

Autor:

Medina Bermeo Kerly Karolina

Consultor Académico:

Msc. Mario Valverde

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo examinar la influencia de las TEP para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en la asignatura de Lengua y Literatura de 8avo año, determinando su bajo interés en expresar ideas y conocimientos con los demás. La prioridad en el colegio Francisco Campos Cuello es de brindar tanto a estudiantes como a docentes el soporte que necesitan en los procesos de implementación de sus clases, para que se puedan desarrollar una buena comunicación, así también habilidades como la ortografía, gramática y sintaxis; tomando 8vo año de educación general básica como base para los años de estudio venideros. A través de la aplicación de los instrumentos y técnicas de estudio se pudo detectar la importancia de incluir un software interactivo en la asignatura mencionada para obtener un aprendizaje colaborativo, estableciendo una comparación en su educación de antes con la actual. En las bases teóricas se refleja como la tecnología se ha visto inmersa en cada área de nuestras vidas de manera favorable y más en el ámbito de la educación, específicamente en el colegio Francisco Campos Cuello se pudo evidenciar que existían varias herramientas obsoletas, de tal manera se decidió diseñar un software interactivo aplicando las TEP como herramienta tecnológica en el proceso educativo, abordado las exigencias del Ministerio de Educación que hace relevancia en el uso de las tecnologías para el proceso educativo, con enfoque multimedia, acorde con el siglo XXI.

Descriptores:

Las TEP

Aprendizaje
Colaborativo

Software
Interactivo



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN: SUPERIOR PRESENCIAL

ESPECIALIZACIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA

Tema: Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio “Dr. Francisco Campos Coello” zona 8, distrito 5, provincias Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, periodo 2016 - 2017. **Propuesta:** Diseño de un software interactivo.

Autor:

Medina Bermeo Kerly Karolina

Consultor Académico:

Msc. Mario Valverde

ABSTRACT

The aim of this paper is to examine the influence of the TEP for the development of collaborative learning in the subject of Language and Literature of the 8th year, determining their low interest in expressing ideas and knowledge with others. The priority at the Francisco Campos Coello school is to provide both students and teachers with the support they need in the implementation processes of their classes, so that they can develop good communication, as well as skills such as spelling, grammar and syntax; taking 8th grade of basic general education as a basis for the years of study to come. Through the application of the instruments and study techniques it was possible to detect the importance of including an interactive software in the aforementioned subject to obtain a collaborative learning, establishing a comparison in their education from before with the current one. In the theoretical bases it is reflected how the technology has been immersed in each area of our lives in a favorable way and more in the field of education, specifically in the school Francisco Campos Coello it was possible to demonstrate that there were several obsolete tools, in such a way It was decided to design an interactive software using the TEP as a technological tool in the educational process, addressing the demands of the Ministry of Education that makes relevance in the use of technologies for the educational process, with a multimedia approach, in keeping with the 21st century.

Descriptors:

THE TEP

**Collaborative
learning**

**Software
Interactive**

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como finalidad dar a conocer la importancia de la aplicación de las TEP como recurso tecnológico en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en la asignatura Lengua y Literatura, estableciendo una diferencia a las forma de enseñanza tradicionales, ayudando a los docentes a innovar e incentivar al estudiante, logrando elevados niveles de conciencia social.

En esta investigación se ve reflejado los recursos tecnológicos como parte principal en la educación, para poder avanzar a grandes pasos, ya que conforme pasa el tiempo, es cada vez más necesaria su intervención. Los docentes por lo general tratan de innovar utilizando nuevas tecnologías al momento de impartir las clases, pero aún se evidencia que existe mucha escases del uso de recursos tecnológicos en las instituciones educativas siendo éstos muy indispensables en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En vista de la problemática que se encontró en la institución se procede a la implementación de un software interactivo en la materia de lengua y literatura para establecer una solución. Ésta herramienta ayudará a desarrollar capacidades de cada estudiante debido a que se establece el desarrollo de sus habilidades de manera grupal y colectiva.

Este proceso educativo ayudará a mejorar las clases formando una cohesión social entre los estudiantes, es decir a la utilización de las TEP en un área que se ha visto rutinaria por la falta de utilización de técnicas y herramientas tecnológicas. En este presente trabajo se pretende demostrar de qué manera influyen las TEP como recurso tecnológico para mejorar el aprendizaje colaborativo a través de herramientas, instrumentos de estudio bibliográfico, y la investigación de campo aplicada a los actores educativos.

En el **Capítulo I**, se encuentra de manera general la concordancia del proyecto, describiendo el planteamiento del problema, las causas, además se presentan los objetivos, las interrogantes y justificación del tema planteado, ayudándonos a enfocar la enseñanza y las técnicas educativas acordes al siglo XXI.

En el **Capítulo II**, se sustenta el proyecto con las bases teóricas fundamentadas en las investigaciones teóricas, conceptos y significados constituyendo los antecedentes de la investigación, definiciones referentes al tema que ayudan a responder las interrogantes por lo que se efectúa la investigación, adicional las bases pedagógica, tecnológica y legal.

En el **Capítulo III**, se desarrolla la aplicación de las metodologías utilizadas en la presente investigación, adicional se utilizan instrumentos y técnicas como encuestas realizadas a estudiantes y docentes, para poder efectuar el análisis e interpretación de resultados, tipos de investigación y tipos de métodos.

En el **Capítulo IV**, se establece la descripción de la propuesta: Diseño de un software interactivo se encuentra la justificación e importancia del proyecto, análisis de factibilidad, costos, objetivos, manual de usuario para el uso de los beneficiarios, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

La Institución a investigar “Dr. Francisco Campos Coello” se encuentra ubicado en la ciudadela Atarazana Mz F-2 en el Norte de la ciudad de Guayaquil de la República del Ecuador, provincia del Guayas, Parroquia Tarqui, perteneciente a la Zona 8, Distrito 5, la institución educativa se fundó pensando en el mejoramiento académico de los estudiantes de nuestro país.

Actualmente se realizan investigaciones de la forma como se está llevando el proceso de captación de la información que imparten los docentes a los estudiantes, los cuales indican que este proceso es importante porque es el inicio para obtener resultados de calidad y sin duda alguna el rendimiento del educando viene a ser muy satisfactorio, se han visto algunos proyectos de innovación en base a la educación con la única finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje y evitar la enseñanza rutinaria y tradicionalista, haciendo que los docentes y los estudiantes participen mutuamente en su desarrollo intelectual.

La educación es el tema central para facilitar el estudio con la aportación de ideas por parte de los educandos, sea éste el nivel inicial o superior, actualmente existe el proceso de memorización en grandes cantidades lo cual para algunos resulta dificultoso, se necesitan formas de estudio paso a paso utilizando técnicas y métodos que ayuden a obtener un resultado satisfactorio, logrando que se pueda retener mucha información a través de exposición de sus propios comentarios sin mucha formalidad, obteniendo una cohesión social donde puedan

participar sin temor a equivocarse.

En el plantel de estudio ubicado en la ciudad de Guayaquil se necesita desarrollar construcción del conocimiento mediante el aprendizaje colaborativo con el aporte de ideas de cada estudiante desarrollando hábitos y estrategias de estudio diferentes a los que ya realizaban por costumbre, ayudándolos en su avance educativo.

Las estadísticas a nivel nacional nos arrojan resultados negativos con respecto a falta de participación educativa en el aula de clases ya que existe algarabía y distracción entre sus compañeros provocando entre ellos un bajo rendimiento escolar, esto ocasiona que no razonen para aportar con ideas, por lo que requieren ayuda in mediata, es por ese motivo que se incluyen a las TEP para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en el estudiante.

Para poder realizar una interacción entre el docente y el estudiante han surgido varias metodologías favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje y que ésta a su vez sea amplia para que el educador pueda trabajar a través de las herramientas actuales creando eficacia en sus tareas permitiendo información entre sus compañeros.

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

SITUACIÓN CONFLICTO

La situación conflicto en el presente trabajo de investigación se encuentra en el Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello” de la Educación Básica Superior de la ciudad de Guayaquil, durante el periodo lectivo 2016 – 2017, donde se pudo evidenciar que el estudiante posee dificultades al momento de trabajar de manera grupal con sus compañeros de clase, generando aislamientos o individualismos entre ellos y que no puedan desarrollarse en conjunto, y de manera abierta

para poder aprender mutuamente.

La asignatura de Lengua y Literatura es de vital importancia para el desarrollo de una persona, dado que te ayudan a formar tu dialecto para poder desenvolverte frente a los demás, pero en la institución los alumnos la catalogan como una materia aburrida ya que en toda la clase el docente solo habla y no emplea las herramientas tecnológicas existentes generando la poca atención en los estudiantes formando el desorden incluso el cansancio en muchos, por lo que no existe un material didáctico que capte su atención para mantenerlos concentrados.

Las técnicas y métodos a utilizarse en los procesos educativos son considerados como pilar fundamental para el rendimiento académico de cada estudiante, pero se pudo observar en la institución la inexistencia de técnicas y metodologías adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, el temor de los estudiantes empieza en el momento de realizar trabajos grupales, algunos estudiantes mencionan que para ser más participativos o colaboradores hay que ser inteligentes pero ese no es el problema dado que la inteligencia se desarrolla a través del conocimiento no siendo un factor o causa que influyen en el desarrollo del mismo.

HECHO CIENTÍFICO

Desinterés en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de la Educación Básica Superior en la Asignatura de Lengua y Literatura del Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”, Zona 8, Distrito 5, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2016- 2017.

CAUSAS

- Escaso conocimiento de los Recursos Tecnológicos.
- Falta de Estrategias Metodológicas para el aprendizaje.
- Carencia de actividades participativas.
- Desinterés en el aprendizaje de nuevas tecnologías.
- Inexistencia de liderazgo del educando.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera ayudan las TEP a mejorar el desarrollo del Aprendizaje Colaborativo en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de la Educación Básica Superior del Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”, zona 8, distrito 5, parroquia Tarqui periodo lectivo 2016-2017?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Examinar la influencia de las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) como recurso tecnológico, mediante un estudio de campo realizando un software interactivo con enfoque al desarrollo del Aprendizaje Colaborativo en los estudiantes.

Objetivos Específicos

- ✓ Determinar la importancia de las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) para afianzar el proceso enseñanza – aprendizaje mediante una encuesta realizada a los estudiantes.

- ✓ Definir cuál es la calidad del Aprendizaje Colaborativo que existe en la Institución mediante encuestas realizadas a los docentes y estudiantes.
- ✓ Diseñar un software interactivo mediante el uso de las TEP para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

1. ¿Cuál sería el aporte de las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) en el ámbito educativo?
2. ¿De qué manera ayudan las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) para el desarrollo d actividades metodológicas?
3. ¿Cuál sería la ventaja que tendrían los docentes al usar Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) en el proceso de enseñanza?
4. ¿Cuál sería la utilidad de las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) en el proceso de enseñanza?
5. ¿Qué es el aprendizaje colaborativo?
6. ¿De qué manera influye el Aprendizaje Colaborativo en el estudiante?
7. ¿Con el Aprendizaje Colaborativo se puede desarrollan las potencialidades intelectuales del estudiante?
8. ¿Por qué los docentes deben aplicar el Aprendizaje Colaborativo en el estudiante?

9. ¿Qué es un Software Interactivo?
10. ¿Qué aporte tendría la implementación de un Software Interactivo para mejorar el aprendizaje en el estudiante?

JUSTIFICACIÓN

El tema a investigar es de gran importancia ya que se están buscando tener un aprendizaje óptimo con la aplicación de recursos interactivos, adecuándose al avance de la tecnología para la educación y de esta manera poder realzar el aprendizaje colaborativo entre estudiante – docente. El aporte que se va a dar en la educación a través de esta investigación se encuentra inmersa en una variedad de cambios que nos lleva a tener un resultado eficaz, las personas beneficiarias serán los estudiantes y los docentes, permitiéndoles que puedan tener innovaciones tecnológicas y pedagógicas en el colegio de estudio.

Los beneficiarios en la presente investigación son los estudiantes y a la vez los docentes ya que la educación está generando muchos cambios positivos generando métodos de gran interés para la enseñanza, por lo que es importante que los docentes que no tienen conocimiento de los recursos tecnológicos que existen para impartir una clase puedan aumentar el interés de los estudiantes mediante el uso de un software interactivo.

Es de gran utilidad, ya que por medio del cual se va a lograr la solución del problema en el Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello” de la Educación Básica Superior provocando un impacto positivo en la comunidad educativa ya que surgirá el interés de los estudiantes y de los padres de familia, el manejo de los recursos tecnológicos de manera correcta y eficaz en la enseñanza de los

estudiantes dará como resultado un aprendizaje completo.

Los resultados obtenidos de esta presente investigación determinaran cuán importante es la innovación en los colegios, acompañado de la tecnología como aporte para el desarrollo educativa y establecerá en los docentes la iniciativa para mejorar el trabajo en clase, mediante los resultados obtenidos se beneficiara a los docentes y estudiantes, consiguiendo un mejor desempeño didáctico y académico entre ellos, de manera que aprenderán a utilizar correctamente las Tecnología de Empoderamiento y participación (TEP) educativas en el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, cabe mencionar que la (Constitución de la República del Ecuador), en el Art. 347, trata sobre las responsabilidades del Estado, en el literal 8 establece: Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales, y; la (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2012) en su Art. 2 literal H, considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por media de la cultura , el acceso a la información y sus tecnologías , para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

Globalmente el proyecto es oportuno en él (Plan Nacional del buen vivir, 2013-2017), en su objetivo 2.2 de garantizar la igualdad real en el acceso a servicios de salud y educación de calidad a personas y grupos que requieren especial consideración, por la persistencia de desigualdad, exclusión y discriminación.

Se lo puede definir como factible ya que no será ningún obstáculo el factor tiempo ni tampoco la inversión de valores para la aplicación del proyecto ya que es considerado como urgente solucionar la problemática

gracias a la intervención de las autoridades del plantel se trabaja ordenadamente mediante un cronograma de actividades.

Dentro de la comunidad educativa, la participación activa mejora el rendimiento, y alcance de beneficio en cuanto a la transformación de la matriz productiva; dicho propósito va dirigido a la (Agenda Zonal 8), Distrito 5 del Régimen Académico Costa, refiriéndose a los principios de autonomía e igualdad del pensamiento en la tecnología, con la implementación de este proyecto, el plantel podrá brindar una mejor enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura, logrando el diseño de una guía didáctica interactiva, en el área de Ciencias Sociales, y lograr que el docente pueda dar una clase exitosa con la implementación del software educativo y así los estudiantes obtendrán resultados positivos al momento de las evaluaciones.

Es pertinente ya que tiene relación con la reforma curricular en donde el Ministerio de educación menciona que su finalidad es de ir avanzando de manera progresiva en la calidad de la educación de cada persona obteniendo mejores resultados, ya que según el plan del Buen Vivir señala en su cuarto objetivo acerca de la importancia de potencializar las habilidades de los ciudadanos, donde podrán desenvolverse teniendo como finalidad una educación integral.

Así también, el art 347 numeral 8 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (**LOEI**), menciona que es necesaria e importante la utilización de las tecnologías de información y comunicación al momento de exponer el docente sus clases de ésta manera dando como resultado enseñanzas con actividades productivas. Se tiene el art 107 de la Ley Orgánica de Educación Superior (**LOES**) artículo 93 que indica que la pertinencia empieza cuando vemos el desarrollo y el mejoramiento de la educación vinculándose con la sociedad y el profesionalismo académico.

El Estado ecuatoriano brinda a los ciudadanos todas éstas opciones que deben ser empleadas como beneficio para los docentes y estudiantes de manera colectiva. La redacción de este documento es clara porque se respalda la información con citas y bibliografía de expertos es decir diversas definiciones con la finalidad de llegar a una mejor comprensión en donde la población estudiada va a ser nutrida con esta investigación con un lenguaje direccionado para ellos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Para poder establecer la elaboración del presente proyecto ha sido indispensable realizar una investigación de las tesis que se encuentran en el repositorio de las Universidades de nuestro país en la cual se encontraron proyectos similares, por lo que citare algunos autores que tiene similitud con el tema.

Diana Orrial de Dios Escalante, en el año 2013 con el tema Las tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP) en la educación superior y el docente como agente educativo; una experiencia académica con las redes sociales (Facebook) para la obtención del Título de Maestría en psicología en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí utilizando el paradigma socio – constructivista, por lo cual el propósito de su investigación es que los docentes deben interactuar de manera académica con la red social Facebook para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje involucrándolos en el avance de la tecnología generando que los estudiantes se vean inmersos en la misma.

Zoila Marilú Placencia Armijos, Ximena de los Ángeles Díaz Enríquez en el año 2015 con el tema El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para enseñar estudios sociales a los estudiantes del octavo año de educación general básica de la unidad educativa Sinincay para la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación en la Universidad politécnica salesiana SEDE Cuenca utilizando el Paradigma Constructivista, los cuales llegaron a la conclusión de que el aprendizaje colaborativo es una estrategia didáctica que sirve para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje y que los destinatarios deben apropiar la colaboración proporcionada para logra una educación de calidad.

Patricia Nelcy Jurado Bastidas, Juan Neptalí Martínez Martínez en el año 2014 con el tema El aprendizaje colaborativo y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del colegio Ambato para la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación en la Universidad Técnica de Ambato utilizando el Paradigma crítico-propositivo, los cuales determinaron que existen docentes que desconocen lo que es el aprendizaje colaborativo por ende no lo aplican pero también reconocen que se puede llegar a mejorar el rendimiento escolar de sus estudiantes conociendo estrategias que permitan elevar el nivel de desempeño y así los docentes puedan acoplarse logrando una educación efectiva.

La presente investigación se establece en la ciudad de Guayaquil el cual va dirigido a los estudiantes de 8avo año abalado por el Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello” el cual busca promover la utilización de las TEP en el aula de clase para incentivar a cada estudiante en el desarrollo del aprendizaje colaborativo, la finalidad de este análisis es establecer la gran diferencia con respecto a las tesis anteriores ya que este proyecto tiene como finalidad dar respuesta a determinados problemas generados por la falta del uso de tecnologías, no se va utilizar herramientas ya creadas sino innovando mediante un software interactivo.

BASES TEORICAS

LAS TEP

(Tecnologías de Empoderamiento y Participación)

Generalidades

Para poder saber qué impacto proporcionan las TEP en el ámbito social y educacional se debe empezar desde sus inicios, en la actualidad de éste siglo hemos estado en diferentes cambios, Las TIC tuvieron sus

inicios logrando excelencia en los estudiantes ayudándolos de manera sustancial en la sociedad actual.

(García, 2015)

Las Tecnologías del empoderamiento y la participación es un término del fenómeno de la Web 2.0 que destaca la socialización de casi todos los aspectos de nuestras vidas publicas, el impacto de dicha socialización en la educación va adquiriendo gran relevancia a medida que los maestros y alumnos encuentran sus beneficios y libran sus retos, la educación es un instrumento social para transformar realidades, hoy la sociedad está en la web y por tanto la educación debe implícitamente estar ahí. (p.4)

La tecnología ha existido desde los inicios de nuestros antepasados en donde se ha podido evidenciar el origen de las mismas inclusive hoy en día facilitan nuestro trabajo diario ya sea en nuestro hogar o en el trabajo generando un avance en la misma, anteriormente cada vez que se hacia un nuevo descubrimiento se le llamaba “Nueva tecnología” pero en vista de que el proceso de mejoramiento era acelerado se empezaron a sacar nuevas denominaciones como por ejemplo tenemos las TICs. Las Tac por lo que se indicara un breve resumen de cada una de las tecnologías que vinieron antes de las TEP.

(Mendoza, O. 2014)

Se consideran factores de primer orden el acceso a los recursos, la disponibilidad de instalaciones y equipamientos y las medidas de apoyo y acompañamiento que incentiven y faciliten el uso de la TIC; en cambio, los factores de segundo orden hacen referencia al profesor, que es quien, en última instancia, decide usarlas. (p.232).

Con respecto a lo que menciona Amelia en base a la tecnología se concluye en que forma parte de nuestra vida por lo tanto en la educación no puede pasar desapercibida. Las nuevas tecnologías hoy en día nos permiten estructurar, asentar, acumular e intervenir visualizando en tiempo real todos los cambios ya que conforme avanza la tecnología hay que estar actualizado para alcanzar un mejor aprendizaje en los estudiantes.

Las TIC también conocidas como las Tecnologías de la información y de la comunicación que constituyen una variación de soluciones las mismas que son desarrolladas para trabajar en la comunicación, almacenamiento, tratamiento y comunicación presentando información en forma de imágenes, voz o datos para poder calcular resultados y enviar informes de un lugar a otro de esta manera facilitando la transmisión o intercambio de información.

Después de las TIC surgió el término de las TAC, sus siglas significan Tecnologías del aprendizaje y del conocimiento, siendo esta el complemento de las TIC ya que con este término se refiere al correcto empleo de las mismas en la educación desarrollando las herramientas tecnológicas para el correcto aprendizaje y de esta manera poder facilitar la transmisión y establecimiento del conocimiento.

Las Tecnologías de empoderamiento y participación llamadas TEP es una terminología por la que se denomina a las tecnologías y se usa en la actualidad como enlace entre una agrupación de personas generando participación entre las mismas con aporte de ideas, propuestas, intereses entorno a un fin colectivo, conocida también como un avance social ya que se ve inmersa en ese ámbito debido a que busca promover la participación, lo que genera total control de sus decisiones y acciones es decir creando un empoderamiento en base a una temática de la que se hable o se discuta.

Definición

Cuando se habla de las TEP es cuando las innovaciones tecnológicas rompen ese paradigma tradicional de enseñanza y se apropian de aquel rol que les corresponde que es el de la innovación generando gran importancia al momento de asociarse con el aprendizaje y el conocimiento, en ocasiones el hablar de las TEP la relacionamos con protestas sociales porque anteriormente ese era su fin pero ahora el enfoque que se le está dando es a la educación directamente, cobrando valor ya que no se necesita tanta formalidad a la vez es mucho más rápido y sencillo al momento de comprender al momento de tratar algún tema en relación.

(Mendez, C. 2013)

Faculta al individuo para que tome decisiones y asuma responsabilidades mediante el desarrollo y aplicación de sus competencias (conocimientos y habilidades). Contrario a comportamientos de la estructura burocrática, que propicia el conformismo y la resistencia al cambio, permite a las personas utilizar su conocimiento y experiencia motivándolas para que asuman un rol activo en su acción y de esta manera aporten con mayor intensidad a los objetivos personales y de la organización generando compromiso y participación creciente, en el cual hay conocimiento compartido. (p.23)

La cita planteada afirma lo que son las TEP lo que ocasiona en cada persona haciendo que la misma genere un compromiso y pueda desarrollarse sin limitaciones, de esta manera se dan a conocer cuáles son sus habilidades y su potencial que se encontraban ocultas por la falta de las tecnologías.

Las TEP (Tecnología del empoderamiento y participación) se denomina así aquellas tecnologías que le dan soporte a un grupo determinado de personas con diferentes características, pensamientos donde discuten diferentes temas entrando en debate con la posición de cada uno, fomentando la participación grupal y aportando nuevas opiniones. Toman nombre las TEP el momento en que las tecnologías pasan a ser ese patrón al ser usadas en acción instrumental en beneficio de la ciudadanía, tienen importancia de valor en la sociedad vigente tanto en conocimientos como en el aprendizaje.

Origen de las TEP

En Cataluña una vez puesto en marcha el proyecto sobre las escuelas 2.0, fue justo ese momento que se pusieron en uso los ordenadores en las aulas, naciendo el termino TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) ante la preocupación de los padres, es aquí donde la doctora Dolors Reig determina darle el nombre de TEP basándose que el internet junta todos esos componentes que llevan al empoderamiento, donde las personas pasan a ser esa herramienta en línea, ese emisor de mensajes que se volverá un micropoder siendo este el resultado en efecto a los cambios sociales provocados por las nuevas tecnologías.

Las TIC

El instante en que nacen las TICs, nace una nueva propuesta de intercambio de información, apoyándose a esta herramienta las personas además de tener una comunicación simultanea estando en distintos lugares, se tendrá que aprender a gestionar la información el momento de ser manipulada, con la responsabilidad de valorizarla como se debe, en el contexto educativo el docente debe de darle la misma magnitud de importancia.

Por lo tanto, para referirse a las TIC se refiere a aquellas tecnologías que permiten la transmisión de información, en cualquier momento y a cualquier lugar. Se incluye dentro de este término todos aquellos instrumentos electrónicos que permitan dicho procedimiento, con independencia del momento en el que dichos instrumentos fueron creados. (Cacheiro, 2014, párr.6)

Partiendo con el significado de las TIC (tecnología de la información y comunicación), que son las diferentes herramientas tecnológicas que están al alcance de las personas, permitiendo el constante cambio, manipulación, proceso, edición y acceso de la información de forma instantánea, amparándose en la vida diaria de la humanidad como medio de comunicación, evolucionando la forma de transferir información la cual al momento de ser procesada pasa a convertirse en un nuevo conocimiento.

Las TAC

Además de brindar comunicación y transferir información usando las TIC, aparecen las TAC dando ese siguiente paso de ya no solo administrar ese contenido si no de transformarlo a un conocimiento para la formación socio educativa de la población estudiantil.

Por lo que se puede establecer que de la Sociedad de la Información en la que empezamos a manejar las TICs, con la intención de gestionar y acumular la información que se genera, pasamos a la Sociedad del Conocimiento, en la que el manejo de las tecnologías ya no es tanto el acumular y gestionar información, sino que su importancia radica en que esa información se transforma en conocimiento, por lo que las tecnologías deben facilitar el acceso al conocimiento y a su aprendizaje, de lo que se desprende que las tecnologías

propias de la Sociedad del Conocimiento son las TACs.
(Moya, 2013, p.3)

Las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) facilitan la adquisición de conocimientos y están basados a las TIC, pero su uso está fijado a la adecuada y coherente aplicación relativa a la educación, es decir tienen relación tanto la tecnología y el conocimiento, convirtiéndose en la guía del docente para así potenciar el aprendizaje.

Características de las TEP

- Tener el total dominio de decisión propia en su pensamiento crítico.
- Poseer el total acceso a información y recursos que aportan para la toma de decisiones.
- Gozar de una gran cadena de opciones de donde escoger como recursos en apoyo.
- Habilidad para ejercer asertividad en toma de decisiones colectivas.
- Tener destreza para obtener, mejorar y perfeccionar su propio mando intelectual o de forma grupal.
- Asumir un pensamiento autentico y la pericia para hacer sus propios cambios de pensamiento.
- Destreza para hacer variaciones en función de las ideas por medios democráticos.
- Reformar la representación mental de los elementos que estén disponibles y poder superar la categoría social en la que se encuentra.
- Competitividad en asistencia para el aprendizaje en el ciberespacio.

Objetivo de las TEP

Las TEP sumidas en la educación muestra que durante la previa de las TIC y las TAC, los estudiantes sean aptos de plasmar sus adecuados

contenidos conforme a las experiencias vividas en el ciberespacio y por igual en su medio colectivo. El estudiante tomara en cuenta el contenido que origino en sus conocimientos, lo podrá compartir con otros usuarios en busca de temas similares.

Esta corriente tecnológica trabajara en comunidad donde crecerá la información en la web de manera favorable a lo que busca el estudiante pero deberá ser comprobado a través de artículos o paginas para ver si tienen concordancia. Las TEP aparecen gracias a las Web 2.0 pues su dinamismo están sujetos a ella, en el pasado la web 1.0 no se podía hacer posible la participación de los conocimientos del usuario, solo era un receptor es decir solo se limitaba a observar la información pero no era participe del proceso, sea colaborando con la información existente o asistiendo con nueva información.

La importancia de las TEP

Las TEP son de vital importancia ya que nos posibilitan el progreso y la entrada a las plataformas sociales siendo esto lo que más utiliza la juventud en la actualidad, como lo decía el experto en tecnología y educación Palacios, M. (2013) “La revolución de la tecnología de la información indujo a la aparición del informacionalismo, como cimiento material de la nueva sociedad” p. 18) es decir que esta revolución que ahora causan las TEP ayudan a que las personas que van a estar inmersas constituyan un gran avance que aprovecharan los educadores para que de esta manera su intervención se vea activa en el proceso de educación generando positivismo y mejoramiento en el desarrollo de los educandos.

Conocidas también como tecnologías de cuarto poder ya que es uno de los tantos términos que se les da a los medios de comunicación por la forma como promueven el desarrollo e influyen de manera positiva

entre las personas que comparten una idea o tema, he ahí el termino empoderamiento. En cuanto a la palabra participación, se refiere al momento en que el individuo se ve inmerso a dar su punto de vista trabajando aún más en el desarrollo del mismo.

Ventajas de las TEP

Las TEP impulsa la colaboración en un contexto de interacción, razonamiento y acoplamiento en conjunto con los aprendizajes que permiten no solo posesionarse en el conocimiento de un contenido sino también contextualizarlo y asentarlos en apoyo a las necesidades de formación independiente de cada integrante de la sociedad de aprendizaje que estos tengan.

Aplicaciones que favorecen las TEP

En la web existen varias aplicaciones que pueden ayudarnos a favorecer las TEP por lo que enlistaré algunas.

- **Twitter:** Es una red que nos permite emitir comentarios desde cualquier parte del mundo generando una comunicación y exposición de ideas de un tema específico.
- **Facebook:** Es una de las red más conocidas en el mundo entero donde se puede publicar ideas, comentarios, imágenes, videos... etc. Adicional puedes establecer restricciones y privacidad en cierta información que se emita.
- **Youtube:** Es también uno de los sitios más conocidos y visitados donde además de publicar un video donde se pueden emitir comentarios a su vez generando que las personas puedan expresar

sus ideas sin restricciones, aportando a las personas conocimientos educativo, sociales etc.

Aplicaciones WEB 2.0

Adicional a las anteriormente mencionadas existen más aplicaciones que ayudan a establecer diferentes contenidos facilitando el aprendizaje y la comunicación. Existen algunos ejemplos como Google docs, Prezi, Dipity y muchos más...

En función a lo expuesto se puede concluir en que las TEP tienen sus inicios a través del boom social en donde sobresale la participación activa de las aplicaciones sociales antes mencionadas ya que gracias a ellas las persona pueden interactuar compartir ideas trabajo en equipo sin tener que estar inmersos en el mismo lugar.

Para poder acoplarse a esta nueva tecnología las TEP para el desarrollo del aprendizaje del alumno no ha resultado complejo debido a que lo que se busca es suprimir el aprendizaje en el docente como siempre se lo ha proyectado, sino que la perspectiva va mucho más allá desarrollando en el alumno el aprendizaje autónomo.

Las TEP en la educación

Las Tecnologías que se utilizan actualmente en la educación que formen parte de un aula de clase se las categoriza como importante ya que ayudaran que un estudiante pueda desenvolverse destacando su potencial y donde los maestros podrán evidenciar el cambio que existe en cada uno de ellos, de esta manera haciendo sobresalir sus habilidades y competencias.

Howard Gardner decía que el propósito de la educación es lograr que las personas quieran hacer lo que deben hacer sostengo esta gran verdad porque por lo general en las instituciones solo se ve plasmada una educación en la que el profesor se presenta con su clase sin la más mínima intensión en lograr que el alumno desee cumplir sus deberes como estudiante, siendo el docente el indicado en hacer que el alumno desee estudiar impartiendo sus clases con ese dinamismo y ganas de que el alumno pueda sobresalir entre los demás amando lo que hace.

A las personas que por su afinidad y vocación decidieron ser docentes se considera adecuado y útil el uso de las TEP en la educación ya que es algo que le faltaba al aprendizaje, haciendo referencia que a través de los medios digitales estamos teniendo un gran avance inclusive al estar al de cómo avanza la tecnología hay que estar actualizado por lo tanto estar sujetos al cambio.

Las TEP en el ámbito educativo

Después de leer tantos conceptos acerca de la educación puedo llegar a la conclusión de que las TEP es algo por lo que todos estábamos esperando, siendo esta una evolución en el ámbito digital al llegar las TEP ya que actualmente no solo se la utiliza para divulgar información sino que ahora se induce a las personas a participar, crear tendencias haciéndose parte de nuestra sociedad humana logrando que nuestras opiniones sobresalgan y puedan concordar en el proceso de aprendizaje logrando que la educación se establezca con mucha más fuerza con un correcto uso.

Dolors Reig “democracia electrónica” o “ciberdemocracia” es como ella define a las TEP ya que es una definición que se le da ya que une las tecnologías existentes haciendo que las mismas no solo cumplan la función de transmitir información sino que también ayuden a la

interrelación entre las personas, para concluir debemos definir que las TEP nos ayudan para el proceso de aprendizaje por su indiscutible interactividad entre si

Formas de cómo llevar las TEP al nivel práctico

La vía de empoderamiento y participación se encuentra inmersa en nuestra vida diaria ya que nos encontramos en un mundo virtual, el trabajo de cada docente es hacer a los alumnos responsables de su crecimiento no individualista sino colectivo adaptándose a esta forma de actuar y convivir para su desarrollo como educando para su futuro.

Cabe recalcar que la tecnología siempre será nuestro medio o instrumento para llevarnos hacia el fin que es tener un mejor aprendizaje por lo tanto para poder llevar las TEP a la práctica debemos trabajar en conjunto con el estudiante haciendo que ellos vayan creciendo en todos los ámbitos para que el mismo sienta ese compromiso entre el docente y el alumno siendo parte de esas oportunidades y exigencias que también la tecnología nos brinda.

Las TEP como refuerzo educativo

La educación es lo que nos sirve para el desarrollo de nuestra vida por lo que necesitamos tener un apoyo y es el momento en donde aparecen las TEP por lo que enlistare 3 refuerzos educativos que nos ayudaran en el manejo de las mismas:

- **Permite crear :** Cuando hablamos de que nos permite crear se refiere a que todas las personas que se vean inmersas en esta actividad desarrollaran las capacidades para innovar y ser creativos implantando soluciones instantáneas y no problemas acoplándose de manera continua al cambio, creando en los estudiantes una versión mejorada y de crecimiento continuo como lo decía Rob Wall “La

creatividad es la nueva tecnología, el siglo XXI será el de la creatividad del mismo modo que el pasado fue el de la tecnología tenemos ya herramientas para crear, colaborar, comunicar”

- **Permite compartir:** Es de vital importancia en el aula de clases como estrategia trabajar en el aprendizaje compartido ya que éstas tecnologías nos ayudan ya que con comentarios de diferentes personas favorecemos y enriquecemos el conocimiento, ya que gracias a la emisión de comentarios colectivos podemos hacer que el alumno puede ir adquiriendo conocimiento de todos y de todo que será favorable para el alumno teniendo un aprendizaje continuo.
- **Ayuda a Cooperar:** En la actualidad la tecnología forma parte de nuestras vidas hoy en día rompiendo fronteras logrando que nos podamos globalizar y así poder construir nuestro futuro. Por lo tanto el aprendizaje colaborativo debe ser abordado para entenderlo no como un reparto de tareas (trabajo en grupo) ya que la idea es crear un trabajo en equipo donde se pueda formar una agrupación de ideas y no un aislamiento de ideas.

Se lo puede fundamentar en lo pedagógico ya que se llega a la conclusión que es la unión de métodos y enseñanzas que tienen como visión la educación que tiene como finalidad la socialidad, dado que se trata de una filosofía científica aplicada. La pedagogía es especialmente útil y básica en la educación porque cada estudiante es único e irrepetible, es decir que los estudiantes tienen unas cualidades, específicas y talentos. Por ese motivo, a través de las herramientas pedagógicas es posible alimentar la autoestima y el aprendizaje a los estudiantes gracias a una educación personalizada, clara que atiende de las necesidades finales de los estudiantes.

La fundamentación sociológica, se basa en el estudio de los

acontecimientos y fenómenos que se suscitan en la sociedad, y, que se relacionan con el entorno natural. La sociedad se desarrolla en forma colectiva, conforme avanza el desarrollo socioeconómico, político, moral y educacional.

La sociedad tiene relación con la educación, porque para generar avances en la sociedad, es necesario preparar personas con cultura y conocimientos, que le permitan desenvolverse sin dificultades en cualquier ámbito y que, con constante capacitación, cree nuevas reformas de mejoras en su calidad de vida.

La fundamentación legal es donde se orienta y se regula a la educación en donde se pretende legalizar aquellas metodologías innovadoras que logren transformar la sociedad, en conjunto a otras condiciones sociales, políticas, tecnológicas, pedagógicas y humanas respaldándonos con lo que dice El Plan del Buen Vivir Objetivo N4 Sección Primera Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. Reafirmando lo que las TEP van hacer en el estudiante.

El Aprendizaje Colaborativo

Generalidades

El aprendizaje colaborativo significa un cambio en el rol del profesor en la educación del siglo XXI, es por esta razón que dentro de una educación de calidad este tipo de doctrina o enseñanza cobra más fuerza. En años anteriores en la educación tradicional, el profesor era quien dictaba la clase y se lo tomaba como única fuente de conocimiento

dentro del salón, era el único encargado de definir, diseñar y evaluar las formas de aprendizaje y el pensum académico.

Hoy en día existe mucha investigación referente a los modelos de educación colaborativa dentro de los colegios y escuelas, según el ministerio de educación, esta doctrina es la que se trata de impartir dentro de los colegios y escuelas fiscales, y sobre todo en los proyectos de los denominados planteles del siglo XXI.

El aprendizaje colaborativo no es un simple trabajo en equipo sino que se lo define básicamente a la participación y desarrollo de grupos ya sean pequeños o grandes en donde se imparten directrices por los docentes en un aula de clase o de manera externa, trabajando en el intercambio de información en donde todos los estudiantes de cada grupo estarán en total acuerdo en el trabajo final para entregar.

Según Batista, E. (2012) Indica que “el aprendizaje colaborativo corresponde a una vertiente cognitiva sociocultural del aprendizaje en donde hay más autonomía por parte del alumno en donde se enfoca la mayor responsabilidad para aprender”. (p. 99). Esto nos afirma que el aprendizaje colaborativo ayuda al estudiante a desenvolverse mucho más en el desarrollo de su vida como alumno donde los estudiantes podrán trabajar de manera ordenada de manera grupal teniendo como finalidad que cada conclusión dada por cada estudiante es la conclusión de cada parte.

La forma que se quiere desarrollar en el estudiante mediante el desarrollo del aprendizaje en mención es que el docente a través de su creatividad y actividades a realizar pueda promover e incentivar en los estudiantes el desarrollo de la capacidad de analizar cada tema a tratar a la vez sintetizarlo y posterior a eso mediante la comunicación ver el desplazamiento colaborativo el orden, el respeto, escucha activa, ser

tolerante y mucho más...

En la actualidad utilizar el aprendizaje colaborativo en el ámbito educativo es algo que se requiere practicar constantemente en todos los niveles de estudio, es recomendable su utilización en la secundaria para que exista un evolutivo en los estudiantes y los docentes puedan darse cuenta de su desarrollo continuo al momento de ver su aporte diario.

(Batista, E. 2012)

Según el aporte de diversos investigadores, la enseñanza mediada por el computador lidera un gran cambio de la escuela, los profesores, los estudiantes y el currículo. No sólo origina cambios en la constitución de la organización escolar, sino que además favorece el aprendizaje de los estudiantes al promover habilidades de alto orden de pensamiento crítico, autonomía en el aprendizaje, colaboraciones más efectivas y habilidades sociales personales y de grupo. (pág. 105)

Esto se refiere a la importancia de utilizar la tecnología en el ámbito estudiantil permite a los estudiantes adquirir toda una serie de competencias socio emocionales básicas, para su desarrollo personal. El docente como facilitador de conocimientos, es quien debe propiciar actividades individuales, donde el estudiante exprese su visión del entorno que lo rodea o de forma grupal, donde pueda desarrollarse el diálogo.

Importancia

El trabajo colaborativo es muy importante porque nos ayuda al incremento y potencialización del interés por aprender a través del enriquecimiento y la motivación de que no existirá un aprendizaje solo sino grupal siendo éste el compromiso grupal

- El aprendizaje de cada uno debido a que se enriquece la experiencia de aprender,
- La motivación por el trabajo individual y grupal,
- El compromiso de cada uno con todos, la cercanía y la apertura,
- Las relaciones interpersonales,
- La satisfacción por el propio trabajo,
- Las habilidades sociales, interacción y comunicación efectivas y
- La seguridad en sí mismo, la autoestima y la integración grupal

El porqué de la importancia del aprendizaje colaborativo

- La red y las Tecnologías de empoderamiento y participación TEP, son un contexto concreto en el que puede articularse el carácter colaborativo del aprendizaje.
- El entorno del aprendizaje electrónico reúne características que son especialmente poderosas para la colaboración tales como: su interactividad, ubicuidad y sincronismo.
- El enfoque sociocultural valorizó lo social como complemento al proceso cognitivo personalizado de cada individuo.

Ventajas del aprendizaje Colaborativo

Al trabajar con la técnica didáctica de AC según Mills, (1996) “se ha encontrado que los estudiantes recuerdan por más tiempo el contenido, desarrollan habilidades de razonamiento superior y de pensamiento crítico, y se sienten más confiados y aceptados por ellos mismos y por los demás”. (p. 65)

Los estudiantes se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr ser expertos en el conocimiento del contenido y desarrollar

habilidades de trabajo en equipo. Comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno. Son responsables de su desempeño y del logro de la tarea común y evalúan cuales acciones les han sido útiles y cuales no para mejorar su desempeño en un futuro.

Clases de Grupos en el desarrollo del aprendizaje colaborativo

Se identifican tres tipos de grupos colaborativos: formal, informal y grupo base. El profesor los utiliza para dirigir la enseñanza y enfocar la atención del estudiante acerca del material que hay que cubrir, asegurándose que los estudiantes están procesándolo cognitivamente y provee un cierre a la sesión instruccional.

- **Grupos formales:** El rango que abarca el grupo formal va desde un período de clase a varias semanas. El profesor puede estructurar actividades académicas o requerimientos del curso para trabajar dentro del grupo base. Los grupos base aseguran que los estudiantes estén involucrados de manera que organicen material, lo expliquen y lo integren en estructuras conceptuales.
- **Grupos informales:** Son los grupos que más se utilizan para trabajos que pueden durar desde unos minutos hasta todo un período de clase.
- **Grupos base:** Los grupos base son grupos de largo alcance, o de largo plazo, pueden durar hasta un año, son grupos heterogéneos con una membresía estable cuyo propósito principal es el de brindar a cada uno de sus miembros apoyo, ayuda y asistencia en cada una de las necesidades que surjan mientras se lleva a cabo una tarea que llevará al progreso académico.

Obstáculos que impiden el desarrollo del aprendizaje colaborativo

Los principales obstáculos a los que se enfrenta el aprendizaje colaborativo son la resistencia al cambio en los paradigmas de trabajo en equipo por parte de los estudiantes, y el buen diseño de herramientas para el trabajo mismo. Es por eso que al diseñar un entorno de aprendizaje colaborativo se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos: estilos de aprendizaje, modelos educativos y las técnicas y tecnologías de la comunicación.

Estilos de aprendizaje

No todas las personas aprenden o generan su conocimiento de la misma manera, es por eso que se deben ofrecer distintos recursos que permitan, al usuario, elegir la fuente y el medio de información que más le convengan. Así como la correcta integración dentro los equipos de trabajo y las tareas específicas asignadas a cada miembro.

Modelos educativos

Debe elegirse el modelo que mejores resultados ofrezca al entorno diseñado, y que permita a cada estudiante, generar conocimientos mediante la investigación de temas, los cuales deben plantear un reto a su intelecto, de manera que sea factible el contrastar resultados con otras personas.

Técnicas y tecnologías de la comunicación

Se debe buscar un punto común, por el cual distintos estudiantes puedan comunicarse de manera óptima entre sí, sin importar las distancias geográficas, o la sincronía en el tiempo. Por las razones anteriores, se sugiere utilizar herramientas colaborativas: Medios asíncronos, como el correo y los foros electrónicos, o de respuesta rápida,

como los chats o salas de conversación; sin dejar de lado las tecnologías tradicionales (no electrónicos) como el teléfono, el correo y la mensajería.

Es el aprendizaje generado por la interacción de un grupo de personas apoyadas por la tecnología, específicamente software para actividades académicas. El grupo puede ser homogéneo y/o heterogéneo. Lo ideal es un grupo multidisciplinario, porque el aprendizaje o la aportación generada por cada uno de ellos permiten solucionar un problema o analizar un tema desde diferentes perspectivas.

Las 7C del trabajo colaborativo en el estudiante

- **Compromiso:** Cada miembro del equipo tiene un compromiso personal que lo impulsa a aportar lo mejor de sus capacidades y talentos en beneficio del éxito del trabajo común.
- **Constancia:** El trabajo y el aporte deben ser constante y aunque la vida puede provocarnos ciertas intermitencias producto de otras urgencias, tener presente la necesidad de la constancia que nos hará estar más atentos para percatarnos cuando estamos participando menos de lo que nos comprometimos.
- **Consecuencia:** Ser consecuentes nos hará tener nuestro sello personal, la característica por la cual seremos bien reconocidos. En un equipo de trabajo la consecuencia va mucho más allá de hacer lo que decimos, sino que hay que hacerlo desde la mayor autenticidad personal.
- **Complementariedad:** Cada miembro conoce o se desempeña mejor en áreas distintas del proyecto. Es necesario saber y reconocer que todos esos talentos son necesarios para el éxito del equipo.

- **Coordinación:** Debe haber un líder que coordine el trabajo de manera organizada a través de un plan o proyecto que guíe el hacer colectivo e individual.
- **Comunicación:** El trabajo en equipo existe una comunicación abierta y eficiente entre todos los miembros, eso es fundamental para coordinar adecuadamente la labor de cada integrante en beneficio del éxito comunitario.
- **Confianza:** Cada miembro del grupo debe confiar en sus compañeros, en que ellos están dando al igual que el el mejor de sus talentos y esfuerzos.

Roles del estudiante y del docente

- **Rol del estudiante:** Para asegurar su participación adecuada, activa y equitativa en los grupos de trabajo dentro de la técnica didáctica de AC, los estudiantes deben jugar roles dentro de los grupos en los que participen, dependiendo del tamaño del grupo, y del tipo de actividad, se permite cualquier tipo y combinación de roles. Algunos roles sugeridos son los siguientes:
- **Rol del docente:** Como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de la técnica didáctica de AC, el profesor es un facilitador, un entrenador, un colega, un mentor, un guía y un co-investigador. Para lograr esto, se requiere que realice funciones de observación, interactuando en los equipos de trabajo cuando sea apropiado, haciendo sugerencias acerca de cómo proceder o dónde encontrar información.

Debe planear una ruta por el salón de clases y el tiempo necesario para observar a cada equipo para garantizar que todos sean observados

durante las sesiones de trabajo; debe ser un motivador, y saber proporcionar a los estudiantes experiencias concretas como punto de partida para las ideas abstractas. Debe ofrecer a los estudiantes tiempo suficiente para la reflexión sobre sus procesos de aprendizaje y ofrecer retroalimentación adecuada en tiempo y forma.

El proceso de grupo como evaluación

El proceso de grupo en AC como evaluación sirve a muchos propósitos:

- Permite al grupo mejorar su trabajo de forma continua a través del tiempo.
- Concentra la atención de las contribuciones de miembros del grupo para aumentar la responsabilidad individual.
- Reduce o elimina acciones que no contribuyen positivamente al aprendizaje del grupo.

Como llevar a cabo el proceso de grupo

- El profesor inicia el proceso de grupo de los estudiantes eligiendo las habilidades que quiere que los grupos trabajen durante el desarrollo de las actividades colaborativas, por ser parte de los objetivos.
- Explica a los estudiantes lo que se espera de ellos a través del desarrollo de la actividad.
- Monitorea los grupos durante la actividad, observa las acciones de los estudiantes e interviene en caso de ser necesario.

- Al terminar la actividad cada uno de los estudiantes recibe retroalimentación positiva acerca de su contribución al grupo. Es muy importante dar la retroalimentación positiva para generar motivación y mejorar el desempeño.
- Reflexión: Se analiza y reflexionan acerca de la retroalimentación que se recibió para detectar áreas de oportunidad.
- Mejora de metas: Tanto los estudiantes de manera individual como en grupos proponen metas para mejorar su trabajo. Pueden enfocarse en una habilidad que desean mejorar.
- Celebración: el grupo celebra el logro y las nuevas propuestas de mejora. Las celebraciones proveen fuerza para seguir mejorando el trabajo del grupo.

El docente como mediador en el aprendizaje colaborativo

El docente realiza un papel importante dentro del aprendizaje colaborativo ya que guiará al estudiante al desarrollo de sus capacidades mediante la realización de actividades grupales asignadas por el mismo.

Se encarga de organizar los grupos de trabajo y define con que tipo se va a trabajar, el tiempo que durara cada actividad como también asignar el rol a cada estudiante dentro del grupo. El docente aportara al estudiante ni mucha ni poca información, para que así el estudiante tenga la responsabilidad de construir su propio aprendizaje tomando en cuenta las buenas relaciones interpersonales entre los miembros del grupo asegurando el respeto mutuo y la opinión de todos. Evaluar el resultado final cualitativa y cuantitativamente identificar de donde surgieron problemas y corregirlos.

El PNVB y el aprendizaje colaborativo

En referencia al objetivo numero 4 del Sumak Kawsay implementado por el gobierno nacional , establece la educacion como derecho de todo ciudadano , haciendo hincapie a la adquisicion de conocimientos como proceso primordial para el desarrollo de un mejor porvenir; destaca el aprendizaje colaborativo como fortalecedor de la educacion que se nutre de saberes existentes y de la retroalimentacion constante de conocimientos , creando generaciones futuras que enriquezcan un buen vivir colectivo en la sociedad.

El autor manifiesta que:

Hoy vivimos en un mundo de cambios profundos y vertiginosos en donde el campo del saber se ha visto ampliado con una enorme acumulacion de conocimientos, que generalmente no se logran aprovechar pues terminan disociándose y distorsionando una visión integral y global de la realidad. Ahora bien, si consideramos que la educación tiene como función preparar jóvenes para desempeñarse con éxito en esa realidad y que debe ser, enseguida, una introduccion a la realidad contemporanea, al universo de los hombres en su relación con la naturaleza y consigo mismos y al universo de sus interacciones con los otros, se hace urgente la necesidad de una transformacion educativa para que estos conocimientos sean seleccionados de acuerdo a la demanda social y que la escuela responda a una permanente actualizacion (Maria Rosa Carbonari, p. 51).

La pedagogia como ciencia de la educacion incide en implementar metodos estrategias o tecnicas que permitan integrar el aprendizaje colaborativo como una propuesta determinada. Los diversos cambios que

experimenta el mundo actual que vivimos obliga al docente a preparar personas creativas e innovadoras con perfil de liderazgo que sepan defenderse tanto en el ambito personal como profesional como la sociedad asi lo exige.

El ser humano es un ser social y el objetivo de la educacion es construir una sociedad democratica, participativa y abierta; la reforma educativa durante las ultimas decadas ha venido incorporando el aprendizaje colaborativo en el sistema escolar que ha tenido mejoras a medida que va evolucionando las tecnicas de enseñanza-aprendizaje.

La pedagogia describe el aprendizaje colaborativo como un conjunto de metodos aplicados en pequeños grupos donde no solo se desarrolla el aprendizaje sino que se forma el desarrollo social y personal del estudiante, cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje y del aprendizaje de los demas miembros que integran el grupo. La propuesta pedagogica pone en practica el aprendizaje colaborativo que a traves de metodologias orienta a formar futuros ciudadanos con responsabilidad individual cumpliendo en tiempo y forma con el trabajo dispuesto.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

DISEÑO METODOLÓGICO

Esta fase conlleva al desarrollo de una serie de actividades entre las cuales destacan la visita al plantel, la entrevista informal a la Directora para exponer sobre los objetivos del estudio y solicitar el permiso para aplicar los instrumentos, el abordaje a los docentes y la posibilidad de aplicar la encuesta. Por ello, como paso previo se planificó la realización de un ciclo de visitas empleando la técnica de observación directa que hizo posible la recolección de la información significativa para el estudio.

El diseño metodológico, es la descripción clara y concisa de los pasos a seguir en cada una de las etapas del proceso de investigación, tiene como objetivo describir como se realizará la investigación, detallar cómo se recolecta y se consigue información útil mediante un plan metodológico de estudio, organización y determinación de estrategias y procedimientos que faciliten la recolección de datos y a su vez el análisis e interpretación de los mismos.

Según Pérez, R. (2012) considera que: “La forma de presentar el diseño de la investigación determinará, en gran medida, el contenido que desarrolle el informe” (p.118). El diseño metodológico se encuentra constituido por métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos que se emplean por el investigador, para abordar la realidad de un problema con la finalidad de obtener respuestas a las interrogantes planteadas dentro de la investigación y que permita comprobar su hipótesis. Dentro de los diseños metodológicos que plantearemos dentro de la investigación se encuentran:

- **Método Cualitativo:** Es el método que estudia la realidad dentro del contexto natural, se hacen registros narrativos del fenómeno estudiado mediante la técnica de observación. Desde el punto de vista de Pérez, R. (2012) “La investigación cualitativa, nos permite establecer mayor distancia del fundamento numérico de los procesos, para intensificar los contenidos propios del marco teórico y la interpretación de resultado, punto fuerte del proceso, eminentemente reflexivo”. (ídem).

Este método permite acceder a la información requerida a través de la recolección de datos llegando a determinadas conclusiones al comparar datos estadísticos.

- **Método Cuantitativo:** Este método permite examinar los datos de manera numérica, el abordaje de los datos cuantitativos son estadísticos, se requiere que exista una relación entre los elementos que integran el problema de investigación (variables), para definir y saber exactamente donde se origina el problema.

Pérez, R. (2012) menciona “La investigación cuantitativa, requiere plantear con gran intensidad el marco metodológico, pues su contenido corresponde a los aspectos de mayor interés en el proceso de Investigación.” (Ídem). A través de la investigación cualitativa se dará el valor al tema de investigación de manera numérica que permita comprender la información de los resultados desde un punto de vista estadístico.

En conclusión, las diferencias entre estas metodologías, es que la metodología cualitativa como su nombre lo indica, es la descripción de cualidades de un fenómeno, es propensa a la comunicación con los sujetos de estudio, es decir entre el investigador y los investigados, se limita a preguntar y estudiar los factores sociales dentro de un contexto natural; mientras que la metodología cuantitativa es propensa a servirse

de los sujetos que forman parte del estudio, se limita a responder.

En esta investigación, se tomó en cuenta el método Cualitativo porque durante el proceso investigativo se utilizaron técnicas cualitativas como la observación para la descripción del problema de investigación, entendimiento y recolección de los datos en tanto el método cuantitativo se utilizó mediante los datos recogidos, que serán orientados a obtener resultados de la investigación a través de cuadros estadísticos y el análisis de los mismos.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación es una manera eficaz de recoger o recolectar información, que sea de suma ayuda a la respuesta de hipótesis, este instrumento permite corregir, verificar y poner en práctica lo aprendido, solucionando o dando respuestas a las interrogantes objeto de estudio.

Según Calderón, J. (2010) menciona: “La investigación es el estudio sistemático, controlado, empírico, reflexivo y crítico de proposiciones hipotéticas sobre las supuestas relaciones que existen entre fenómenos naturales”. (p.45). Se plantea que la investigación tiene como objetivo las causas o efectos de un fenómeno de estudio, busca elaborar datos e información que sean de beneficio del investigador.

Dentro de los tipos de investigación que se utilizarán, para abordar el tema del proyecto se utilizará la investigación de tipo **exploratoria**, porque permitirá estar en contacto con el tema investigativo del proyecto, que es muy poco conocido, de tipo **descriptiva** porque busca especificar características o propiedades de los objetos de estudios para someter a un análisis, de tipo **bibliográfica** y **documental** porque para abordar el tema de investigación se consultaron libros, revistas, monografías, entre

otros que servirán como recurso para la óptima recopilación de información.

- **Investigación Exploratoria:** Esta investigación permite una aproximación con el tema o el problema que ha sido poco estudiado y sentar bases para futuras investigaciones. Según Arias, F. (2012) expone: “La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos.” (P.23)

La investigación exploratoria, pretende dar una perspectiva general respecto a la situación en estudio que no ha sido debidamente explorado, utilizando esta investigación, se pretende crear familiaridad con temas desconocidos, recogiendo la información necesaria sobre generalidades de la vida real, este tipo de investigación se la utiliza sobre todo en situaciones donde hay escasa información.

La investigación exploratoria fue de mucha utilidad, porque ayudó a la investigadora a familiarizarse con el tema a través de revisiones bibliográficas y aproximarse al objeto de estudio mediante la indagación a los implicados, con el fin de destacar los factores que influyen en el problema.

- **Investigación Descriptiva:** El propósito de esta investigación es identificar características, dimensiones, propiedades y regularidades en torno al fenómeno de estudio, como su nombre lo indica, tiene como principal objetivo la descripción de algo, consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o establecer su estructura o comportamiento, características o funciones del problema en cuestión.

Menciona Calderón, J. (2010) “Es la etapa preparatoria del trabajo científico que permite ordenar el resultado de las observaciones de las

conductas, las características, los factores, los procedimientos y otras variables de fenómenos y hechos.” (p. 45) En esta investigación se toman en cuenta situación o eventos, buscando identificar factores o características importantes en grupos de personas o comunidades.

Se evalúan aspectos que son de suma importancia en la investigación, se trata de seleccionar una serie de características para evaluar cada una independientemente, para así, hacer una descripción acertada de lo que se investiga, se trata de evaluar las condiciones y conexiones que existen entre datos a tomar, se centra netamente en dar respuestas a los explicativos, en descubrir qué o a quiénes se va a tomar en cuenta para llevar a cabo la medición.

La investigación de tipo descriptiva fue utilizada al describir el impacto que ocasiona el problema de investigación y a quiénes afecta directa o indirectamente, describiendo las situaciones y/o acontecimientos que buscan de una comprobación mediante la observación.

- **Investigación Bibliográfica:** La investigación bibliográfica, es una introducción por excelencia a los diferentes tipos de investigación científica, a través de ésta se obtiene conocimiento de investigaciones existentes como teorías, experimentos, hipótesis, técnicas o resultados ya implantados acerca del tema o problema que se plantea resolver.

Palella & Martins (2012): “El diseño bibliográfico se fundamenta en la revisión sistemática, rigurosa y profunda del material documental de cualquier clase. Se procura el análisis de los fenómenos o el establecimiento de la relación entre dos o más variables” (p.87). La investigación bibliográfica se basa en consultar textos, monografías, revistas, artículos, sitios web entre otros. Durante el proceso de

investigación se ha revisado los instrumentos pertinentes para justificar este proyecto.

- **Investigación Documental:** La investigación documental es parte fundamental de un proceso de investigación científica, constituida de estrategias que utiliza la observación y reflexión sistemática de realidades sean o no teóricas usando diferente tipos de documentos.

Según Arias, F. (2012):

La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Arias, F. (p. 27)

Una parte muy importante dentro de la investigación documental la constituyen los diferentes tipos de fichas que consiste en fuentes de donde se extrae la información, entre las fichas más comunes existen:

- **La ficha bibliográfica:** Consiste de información sacada de libros.
- **La ficha hemerográfica:** Artículos de periódico, artículo de revista.
- **La ficha videográfica:** Material de video.
- **La ficha iconográfica:** Fotografías, pinturas, museos.
- **La ficha de información electrónica:** Información extraída de los diferentes medios.

El objetivo de haber seleccionado la investigación documental como parte de la metodología, es poder recopilar información seleccionada que permitirá elaborar un buen marco teórico, además de tener ideas importantes referentes a las variables en estudio.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La investigación será acogida a la población en su totalidad que son los docentes estudiantes autoridades, es decir la suma total el cual será sometido a estudio tomando en cuenta que poseen características comunes. El término de población dentro de una investigación, se refiere al conjunto de personas que serán investigadas o también denominadas objetos de estudio, al que se aplicará las diversas técnicas para la recolección de datos.

Fidias, G (2012)

La población o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio. (p. 81)

Es el Conjunto de elementos con características distintas las unas de las otras, las cuales están establecidas en diferentes lugares. Se refiere al fenómeno a estudiar en su totalidad, estas entidades tienen características en común, que pasa a ser materia de estudio, dando así origen a los datos que se requiere para la presente investigación.

En otras palabras, la población se refiere a la totalidad de los miembros que conforman la unidad de análisis, es un grupo o conjunto de personas u objetos de estudio, en estadística en la cual se toma las características más relevantes de un sitio y en un tiempo determinado. En la población se toman en cuenta las características de carácter primordial

para efectuar o llevar a cabo la investigación. Entre las características más importantes están:

- **Tiempo:** Hace referencia a la fecha a efectuar el objeto de estudio si es en tiempo presente o varios años atrás.
- **Cantidad:** Es el tamaño o cantidad de objetos o individuos a estudiar y esto determina el tamaño de la muestra, también limita la cantidad de población la carencia de recursos y tiempo.
- **Espacio:** Es el área o lugar en donde se encuentra ubicado nuestro objeto de estudio.
- **Homogeneidad:** Se refiere a las características en común que comparten todos los individuos de nuestro objeto de estudio, tomando en cuenta las variables que se vaya a considerar.

La población que fue tomada para esta investigación, está directamente relacionada con el problema de estudio y se detalla en la siguiente tabla:

Tabla N°1 Distributivo de la Población

ITEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Autoridad	1
2	Docentes	8
3	Estudiantes	38
	Total	47

Fuente: Unidad Educativa “Dr. Francisco Campos Coello”
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Muestra

Como lo menciona Fidias (2012) “La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. “(p.83).

La muestra es una técnica de recolección de datos que nos permite investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado, teniendo en cuenta que las partes son iguales al todo.

La investigación cuenta con una población de 47 personas, por lo tanto no sobrepasa el límite permitido para el cálculo de la muestra, permitiendo trabajar con toda la población por ser muy pequeña.

Tabla N° 2 Distributivo de la Muestra

ITEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Autoridades	1
2	Docentes	8
3	Estudiantes	38
	Total	47

Fuente: Unidad Educativa “Dr. Francisco Campos Coello”
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 3 Operacionalización de Variable

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Las TEP (variable independiente)	Generalidades	• Origen de las tep
		• Definición
		• Importancia
	Aplicaciones que favorecen a las TEP	• Facebook
		• Twitter
		• Youtube
		• Aplicación web 2.0
	Las TEP en la educación	• En que nos ayudan para la educación
		• Cómo lo llevamos a nivel practico
	Lo que nos permiten las TEP como refuerzo educativo	• Crear
		• Compartir
		• Cooperar
	Fundamentacion	

El Aprendizaje Colaborativo (variable dependiente)	Generalidades del Aprendizaje Colaborativo	• Legal
		• Definición
		• Importancia
	La educación y el Aprendizaje Colaborativo	• Ventajas
		• Beneficios que obtiene el alumno
		• Elementos esenciales para el desarrollo del aprendizaje colaborativo
	Etapas para el desarrollo del aprendizaje colaborativo	• Creación
		• Consolidación
		• Desarrollo
	Fundamentacion	• Cierre
		• Legal

Fuentes: Datos de la investigación

Autor: Medina Bermeo Kerly Karolina

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Técnicas de Investigación

Se considera esencial darle importancia a las técnicas y herramientas que auxilian al investigador, que serán utilizadas en la investigación. Se la emplea una vez ya seleccionado el objeto de estudio, teniendo en cuenta el planteamiento de estudio y la problemática que se quiere solucionar.

Fidias, G. (2012):

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener información. Son ejemplos de

técnicas; la observación directa, la encuesta en sus dos modalidades: oral o escrita (cuestionario), la entrevista, el análisis documental, análisis de contenido, etc. (p.111)

Como instrumento de investigación se utilizarán los siguientes métodos con los cuales obtendremos de forma correcta la información solicitada, al utilizar estas técnicas de investigación conoceremos la realidad de los problemas situados en el aula de clase tanto en participación de los estudiantes y docentes.

Encuesta

En relación a lo que dice la cita textual como lo menciona: Fidias, G (2012) menciona: "Se define la encuesta como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular."(p.72). Es la técnica que se utilizara a través de un cuestionario adecuado, nos facilita recopilar información de toda la población o de una parte específica de ella. Se caracteriza porque la persona investigada llena el cuestionario en este asunto serán encuestados tanto estudiantes como docentes.

Referencia Bibliográfica

La referencia bibliográfica es la acumulación de datos o documentos exactos de manera detallada con los que un autor brinda la facilidad de la remisión a otros documentos impresos, también por algunas de sus partes y a sus características editoriales, es así como la definen Torres, González & Vavilova (2015) exponen: "Es un conjunto de datos precisos y detallados con los que un autor facilita la remisión a fuentes documentales, o a sus partes, y a sus características editoriales". (p.8)

Las referencias bibliográficas es una idea transcrita la cual se ha tomada de otro trabajo, la referencia bibliográfica son insertadas en el interior de un texto, dependiendo del modo bibliográfico a elegir, son indicadas o con un numero de referencia que dirige hacia la fuente original que pude ser examinada en el final del documento la cual están incluidas o también consultar con el apellido del autor y su año en la que fue publicado el documento que se hace mención. La actual investigación cuenta con referencias bibliográficas dando crédito a los autores que aportaron mediante las citas con conceptos valiosos en el proyecto investigativo.

Observación

Como lo menciona Ruiz, J. (2012): “Es el proceso de contemplar sistemática y detenidamente cómo se desarrolla la vida social, sin manipularla ni modificarla, tal cual ella discurre por sí misma.” (p.125). Es el primer paso en toda investigación, esta técnica la ha utilizado la humanidad en todos los tiempos y lugares como una forma de adquirir conocimientos. La observación se utiliza fundamentalmente para obtener información primaria de los fenómenos que se investigan y para comprobar los planteamientos formulados en el trabajo. La observación tiene dos grandes modalidades, de forma directa y de forma indirecta.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los instrumentos de investigación, son las herramientas metodológicas que intervienen en la investigación, y, se utilizan con el objetivo de llevar a cabo las observaciones. Son los recursos con los cuales, el investigador puede acercarse al fenómeno de estudio y extraer la información de ellos. Según Arias, F. (2012) menciona: “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o

formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información.” (p.69).

- **Cuestionario:** El cuestionario, es uno de los instrumentos más utilizados y básicos, dentro de la recolección de datos, consiste en una serie de preguntas bien formuladas, que permiten medir no sólo una variable. Como menciona García, F (2011) “El cuestionario, se caracteriza por una mayor estructuración de las preguntas y menor participación del encuestador” (p. 23)

De acuerdo a nuestro tema de investigación, se ha planteado utilizar el cuestionario como principal instrumento. El mismo consta de (10) diez preguntas, que disponen de un lenguaje apropiado y entendible, para que las personas investigadas, (estudiantes, docentes y padres de familia) marquen con una equis (x) ó visto (✓) la respuesta que crean conveniente, así, poder conocer, la opinión personal de cada uno de ellos, y, el proceso se lleve a cabo de la mejor manera posible, en el cuestionario de preguntas se utilizó la siguiente escala de Likert, que se detalla a continuación:

Escala de Likert

También conocida como métodos de evaluaciones sumarias por la forma que trabajan de acuerdo a la puntuación de cada unidad de análisis se obtiene mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem.

Este tipo de escala es utilizada en cuestionarios para evaluar predisposiciones o actitudes particulares, toman cuerpo en función a una serie de ítems manifestando una postura positiva o negativa, acerca de un estímulo o referente al mismo. En el siguiente cuadro se muestra las cinco alternativas de respuesta para cada ítem:

Tabla N° 4 Escala de Likert

	Muy de acuerdo		Muy Bueno
	De acuerdo		Bueno
	Indiferente		Regular
	En desacuerdo		Deficiente
	Totalmente en desacuerdo		Muy deficiente

Fuente: Datos de la Investigación

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

La unidad de análisis que corresponde a la respectiva escala señalará el nivel de aceptación o rechazo a la consulta formulada en cada ítem. Cada ítem generalmente manifiesta una vía sea positiva o negativa.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El análisis e interpretación de datos, se refiere a la toma de decisión respecto a las pruebas estadísticas, elaboración y ejecución de un plan y la obtención de los resultados. Es decir, que mediante la investigación y análisis, se utiliza técnicas muy precisas de la documentación existente, que directa o indirectamente, aporte a la información y ayude a desarrollar una curiosidad creciente, acerca de la solución de problemas.

Los cambios que generará este proyecto, serán importantes y notables, serán una estrategia para poder elevar el nivel cognitivo del estudiante, a través de la apreciación artística, será una forma de incentivar al estudiante, en su búsqueda continua de conocimientos nuevos, pero con una mayor comprensión.

A continuación se presenta mediante gráfico estadístico los resultados obtenidos:

Encuesta dirigida a estudiantes

1.- ¿Ha escuchado o conoce que son las TEP?

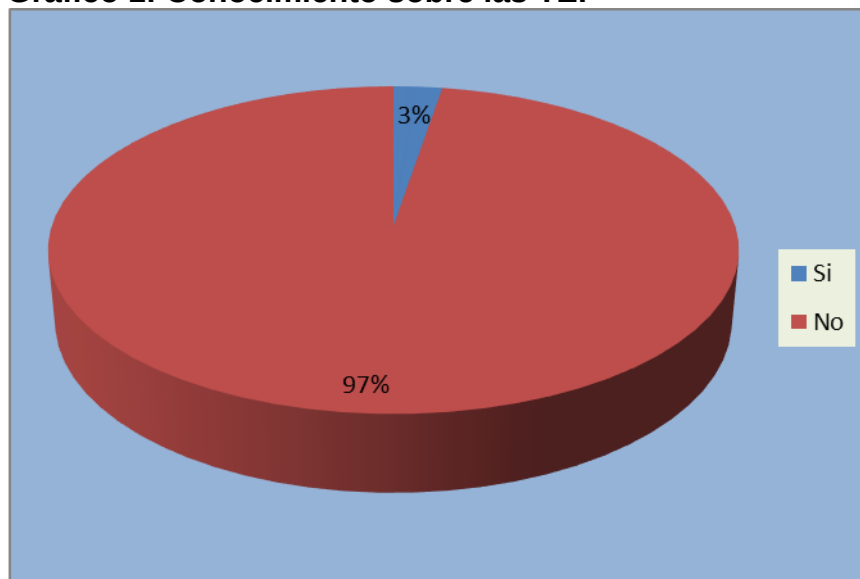
Cuadro 5: Conocimiento sobre las TEP

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Si	1	3%
No	37	97%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 1: Conocimiento sobre las TEP



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

Se puede observar que gran parte de los estudiantes no han tenido la noción de haber escuchado o hablado sobre las TEP, y solo una mínima cantidad ha tenido el conocimiento sobre la existencia de esta tecnología.

2.- ¿Partiendo que las TEP, son “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación” está de acuerdo que las TEP aportan en el desarrollo del aprendizaje en el aula?

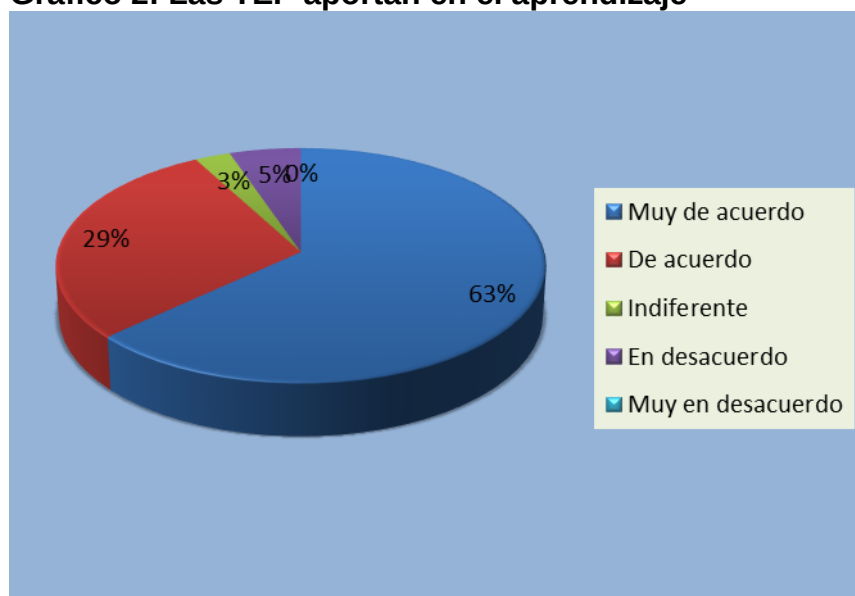
Cuadro 6: Las TEP aportan en el aprendizaje

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	24	63%
De acuerdo	11	29%
Indiferente	1	3%
En desacuerdo	2	5%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 2: Las TEP aportan en el aprendizaje



Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Un gran porcentaje está totalmente de acuerdo en que las TEP aportan en el aprendizaje dentro del aula permitiendo que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades mediante la tecnología, afianzando el proceso de enseñanza-aprendizaje, frente a un reducido porcentaje que considera que está totalmente en desacuerdo.

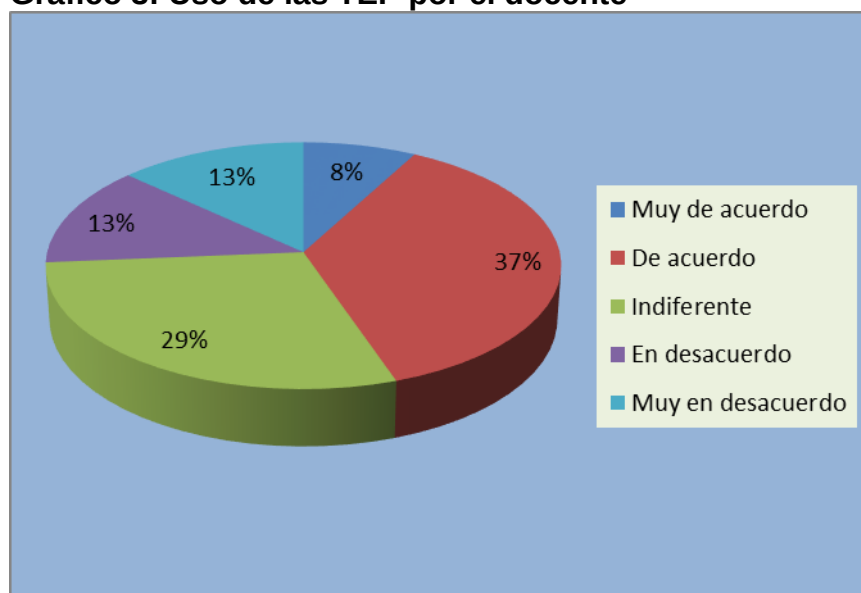
3.- ¿El docente usa las TEP como medio de aprendizaje dentro del aula?

Cuadro 7: Uso de las TEP por el docente

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	8%
De acuerdo	14	37%
Indiferente	11	29%
En desacuerdo	5	13%
Muy en desacuerdo	5	13%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 3: Uso de las TEP por el docente



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

La mayor parte de estudiantes encuestados están de acuerdo que los docentes hacen uso de las TEP como instrumento para mejorar el rendimiento académico, mientras que una mínima cantidad de estudiantes están totalmente muy en desacuerdo.

4.- ¿Le gustaría que las TEP sean implementadas dentro del aula?

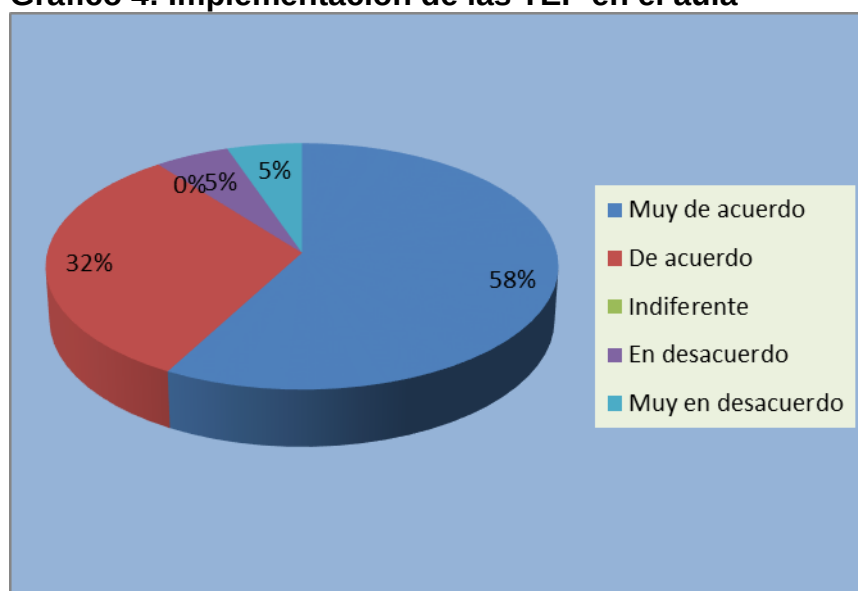
Cuadro 8: Implementación de las TEP en el aula

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	22	58%
De acuerdo	12	32%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	2	5%
Muy en desacuerdo	2	5%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 4: Implementación de las TEP en el aula



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

La mayoría de estudiantes están totalmente de acuerdo al considerar que las TEP sean insertadas en su enseñanza para ser aplicadas en las asignaturas ya que permiten una mayor atención en la clase que imparte el docente, mientras que un bajo porcentaje está totalmente en desacuerdo.

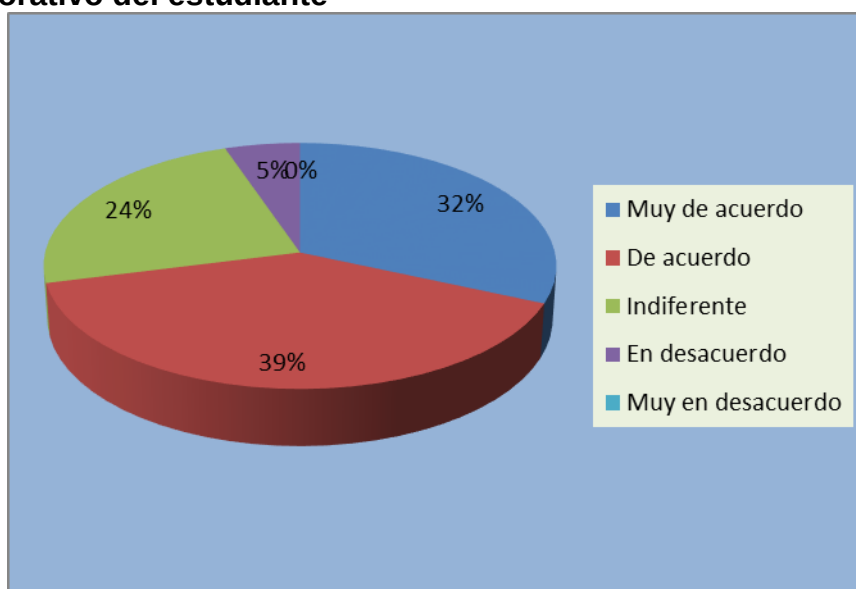
5.- ¿Sabiendo que el aprendizaje significativo (la unión de los aprendizajes anteriores con los actuales), crees que la enseñanza del docente aporta para que se genere aprendizaje significativo en los estudiantes?

Cuadro 9: La enseñanza del docente aporta para el aprendizaje colaborativo del estudiante

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	12	32%
De acuerdo	15	39%
Indiferente	9	24%
En desacuerdo	2	5%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 5: La enseñanza del docente aporta para el aprendizaje colaborativo del estudiante



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Gran parte de los estudiantes están de acuerdo en que la enseñanza de los docentes aporta de manera positiva al aprendizaje significativo de los estudiantes, mientras que un bajo porcentaje está totalmente en desacuerdo.

6.- ¿Le gustaría a usted que el docente tenga un nuevo método de aprendizaje?

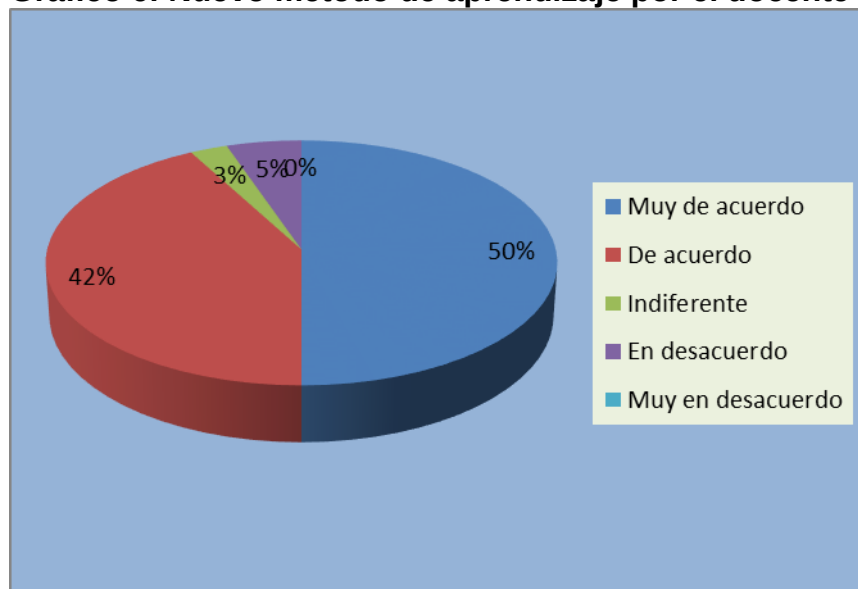
Cuadro 10: Nuevo método de aprendizaje por el docente

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	19	50%
De acuerdo	16	42%
Indiferente	1	3%
En desacuerdo	2	5%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 6: Nuevo método de aprendizaje por el docente



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

Se puede observar que gran parte de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo en que los docentes cambien su método tradicional de enseñanza y a través de nuevas estrategias lograr que los estudiantes tengan un buen desempeño académico, mientras que existe un poco porcentaje que está en desacuerdo.

7.- ¿Es importante para usted que el docente cambie su método de enseñanza en beneficio del aprendizaje colaborativo de los estudiantes?

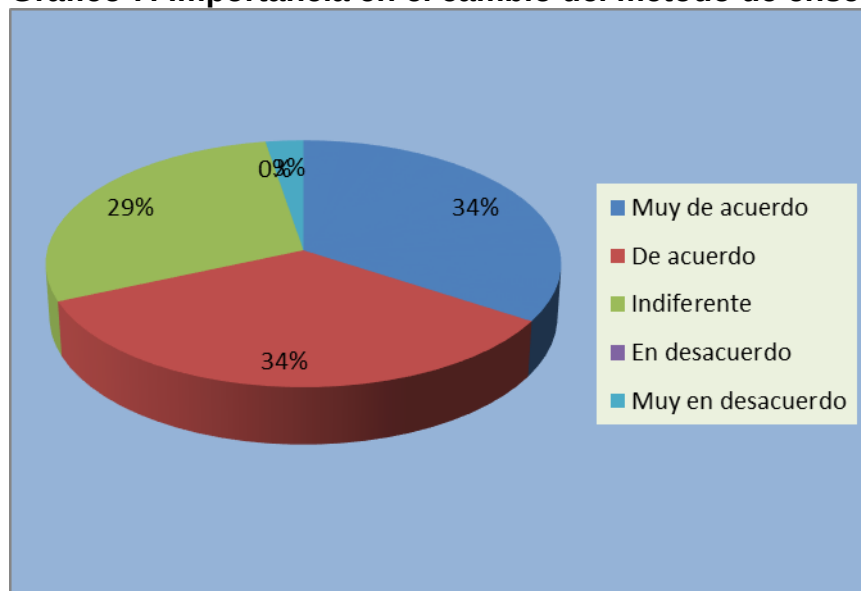
Cuadro 11: Importancia en el cambio del método de enseñanza

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	13	34%
De acuerdo	13	34%
Indiferente	11	29%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	1	3%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 7: Importancia en el cambio del método de enseñanza



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

Es evidente que los estudiantes le dan mucha importancia al método de enseñanza que utiliza el docente, pues es la base principal donde se intenta construir los conocimientos de los estudiantes, el docente como principal actor en el desarrollo de conocimientos debe ser más creativo el momento de enseñar, existe un bajo porcentaje que está en desacuerdo.

8.- ¿Considera que el Aprendizaje colaborativo, contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y sea efectivo?

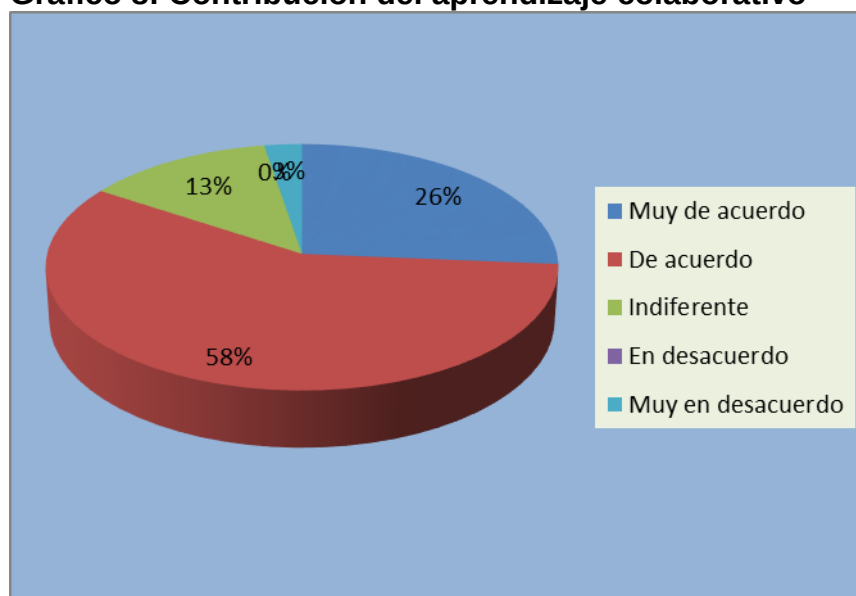
Cuadro 12: Contribución del aprendizaje colaborativo

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	26%
De acuerdo	22	58%
Indiferente	5	13%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	1	3%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 8: Contribución del aprendizaje colaborativo



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Gran parte de los estudiantes encuestados están de acuerdo que el aprendizaje colaborativo contribuye en su enseñanza, mejorando el rendimiento académico en el proceso enseñanza-aprendizaje logrando construir sus propios conocimientos a partir de los que ya posee y darle valor significativo, existen un bajo porcentaje de estudiantes encuestados que opinan lo contrario.

9.- ¿Está de acuerdo que un software interactivo serviría como instrumento didáctico en apoyo al docente durante la clase?

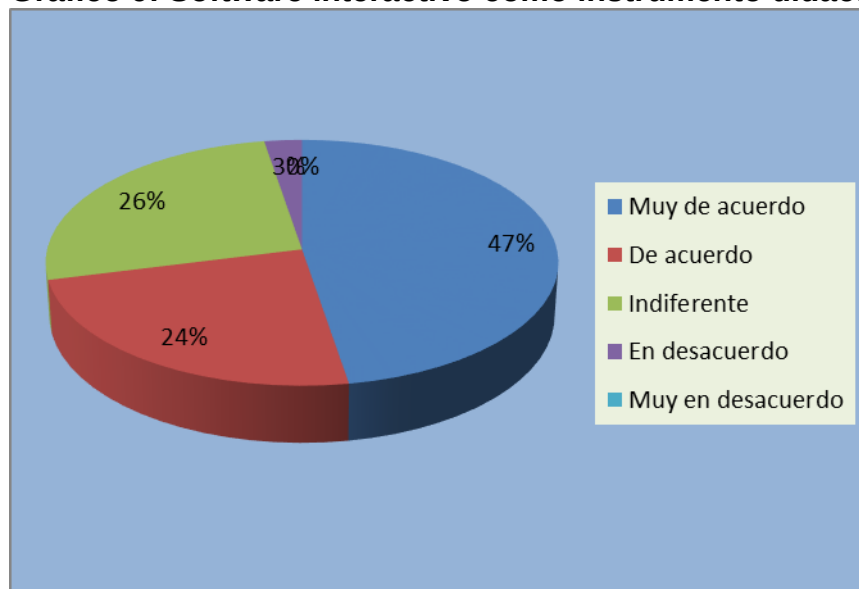
Cuadro 13: Software interactivo como instrumento didáctico

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	18	47%
De acuerdo	9	24%
Indiferente	10	26%
En desacuerdo	1	3%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 9: Software interactivo como instrumento didáctico



Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

La encuesta arroja como resultado que muchos de los estudiantes están muy de acuerdo que un software interactivo serviría como herramienta de apoyo en las tutorías de los docentes, existe una minoría que opina lo contrario en la encuesta.

10.- ¿Considera usted que con la implementación de un software interactivo en la asignatura de lengua y literatura sería más fácil su comprensión en clases?

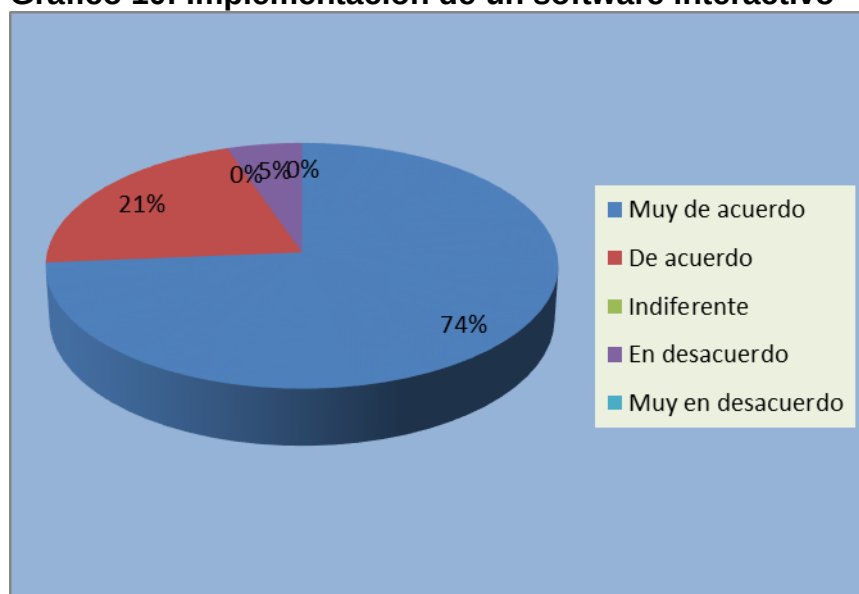
Cuadro 14: implementación de un software interactivo

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	28	74%
De acuerdo	8	21%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	2	5%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	38	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 10: Implementación de un software interactivo



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Se aprecia que gran parte de los estudiantes encuestados está muy de acuerdo en la implementación de un software interactivo instalados en los diferentes dispositivos móviles para ser usado durante el desarrollo de la clase en la asignatura de lengua y literatura, existe un bajo porcentaje que no está de acuerdo en este punto al uso de un software interactivo.

Encuesta dirigida a docentes

1.- ¿Cree usted Conocer o percibir que son las TEP?

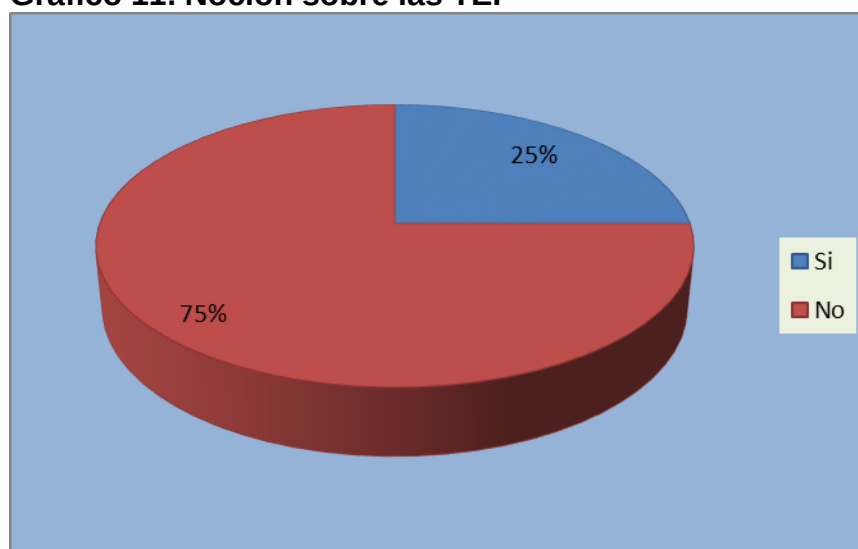
Cuadro 15: Noción sobre las TEP

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Si	2	25%
No	6	75%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 11: Noción sobre las TEP



Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis

De acuerdo a las respuestas tabuladas en la encuesta, gran parte de los docentes en la institución educativa no perciben o han escuchado sobre las TEP, tienen poco conocimiento sobre las mismas, solo un porcentaje que es muy bajo de los docentes han percibido y tenido conocimiento sobre este tipo de tecnología.

2.- ¿Sabiendo que las TEP son “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación” está de acuerdo que las TEP aportan en el desarrollo del aprendizaje dentro del aula?

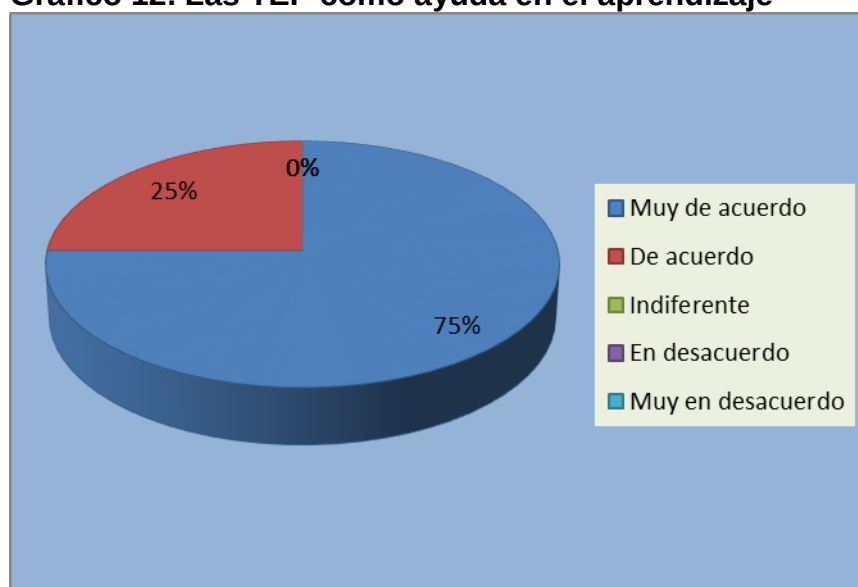
Cuadro 16: Las TEP como ayuda en el aprendizaje

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	6	75%
De acuerdo	2	25%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 12: Las TEP como ayuda en el aprendizaje



Fuente: Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta se observa que la mayoría de los docentes están muy de acuerdo en que las TEP aportan en la educación de los estudiantes, que servirá al docente como herramienta en el proceso del aprendizaje, no existen docentes que digan lo contrario sobre el aporte que esta tecnología brinda.

3.- ¿Usted como docente considera que las TEP son importantes como medio de aprendizaje dentro del aula?

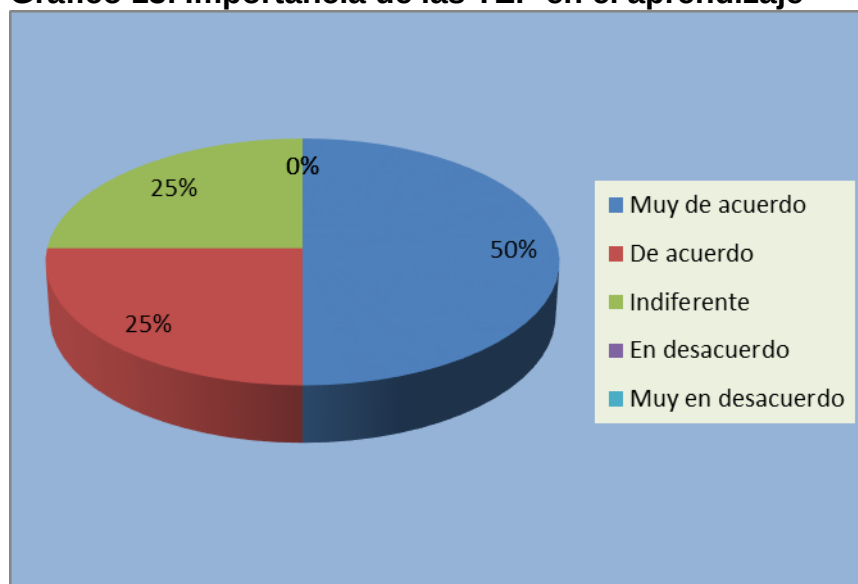
Cuadro 17: Importancia de las TEP en el aprendizaje

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	50%
De acuerdo	2	25%
Indiferente	2	25%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 13: Importancia de las TEP en el aprendizaje



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Los docentes han expresado a través de la encuesta que las TEP es una herramienta muy importante en la actualidad, porque son fácil de usar y sobre todo llaman la atención debido a que los estudiantes se encuentran inmersos y conocen su utilidad que estas generan, existe un bajo porcentaje en docentes que se muestran indiferentes, por que no hacen uso de esta tecnología por lo tanto no le dan el debido uso e importancia.

4.- ¿Cree usted que las TEP están siendo utilizadas de forma correcta para el aprendizaje dentro del aula?

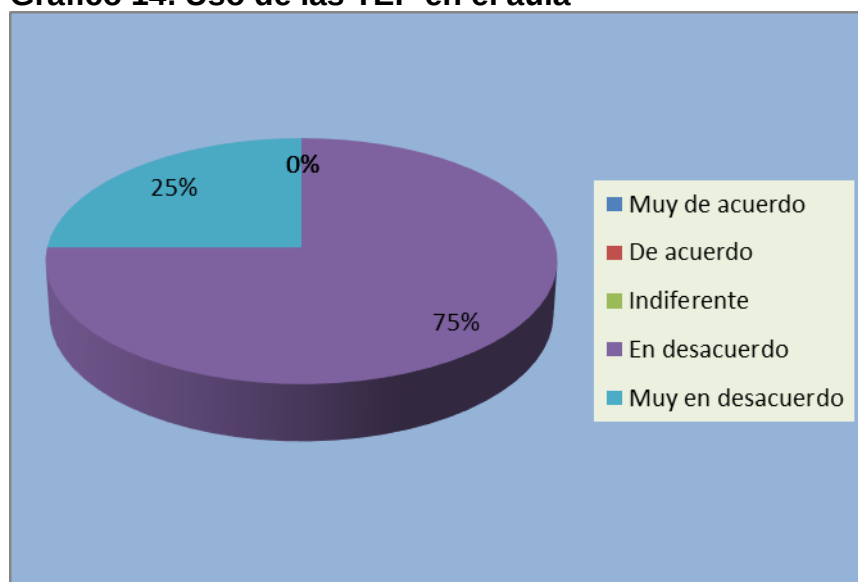
Cuadro 18: Uso de las TEP en el aula

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	6	75%
Muy en desacuerdo	2	25%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 14: Uso de las TEP en el aula



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Al conocer los resultados muchos de los docentes están muy en desacuerdo en que las TEP son utilizadas de forma correcta, debido a que los estudiantes solo la utilizan para difusión de información con contenido sin fines educativos, permitiendo la distracción de los estudiantes mientras el docente realiza actividades educativas, no existe porcentaje que exprese lo contrario por lo tanto todos los docentes mantienen el mismo criterio sobre el mal uso que se le dan a las TEP en el aula.

5.- ¿Considera que el aprendizaje colaborativo es importante en los conocimientos del estudiante?

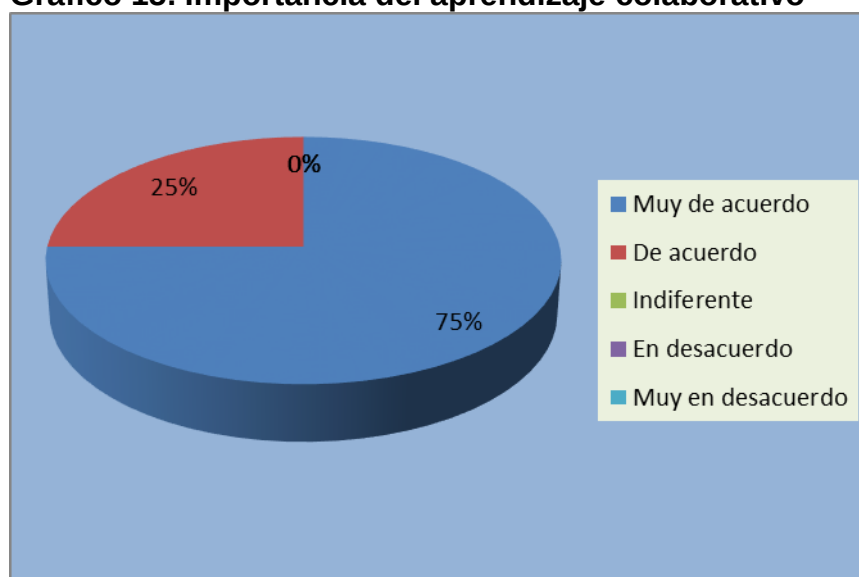
Cuadro 19: Importancia del aprendizaje colaborativo

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	6	75%
De acuerdo	2	25%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 15: Importancia del aprendizaje colaborativo



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Se constata en la encuesta que los docentes comparten la misma opinión de estar muy de acuerdo, pues el aprendizaje significativo es de vital importancia en el desarrollo de la clase y por supuesto provocando que se produzcan nuevos aprendizajes en los estudiantes, debido a lo importante y necesario que es el aprendizaje significativo no existe un porcentaje que demuestre lo contrario.

6.- ¿Cree usted que los docentes motivan al estudiante en beneficio a su aprendizaje colaborativo?

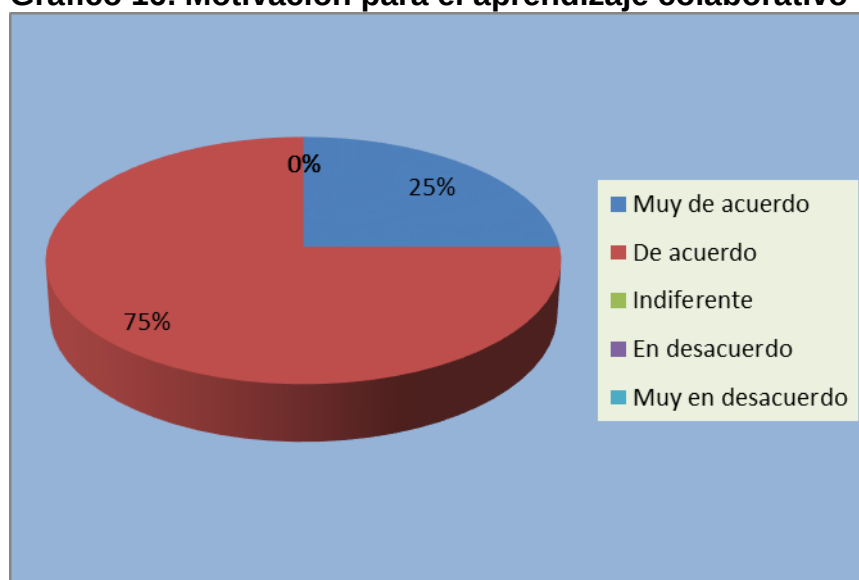
Cuadro 20: Motivación para el aprendizaje colaborativo

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	25%
De acuerdo	6	75%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 16: Motivación para el aprendizaje colaborativo



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: La presente encuesta muestra como resultado que un mayor porcentaje de docentes está de acuerdo que se motiva al estudiante en el desarrollo de la clase en ayuda al aprendizaje significativo para que surja nuevos conocimientos, todo docente debe demostrar actitud al momento de impartir su catedra por lo tanto transmitir motivación a sus estudiantes, no existe un porcentaje que este opuesto a lo antes mencionado.

7.- ¿Usted como docente se preocupa por el rendimiento del aprendizaje colaborativo de los estudiantes?

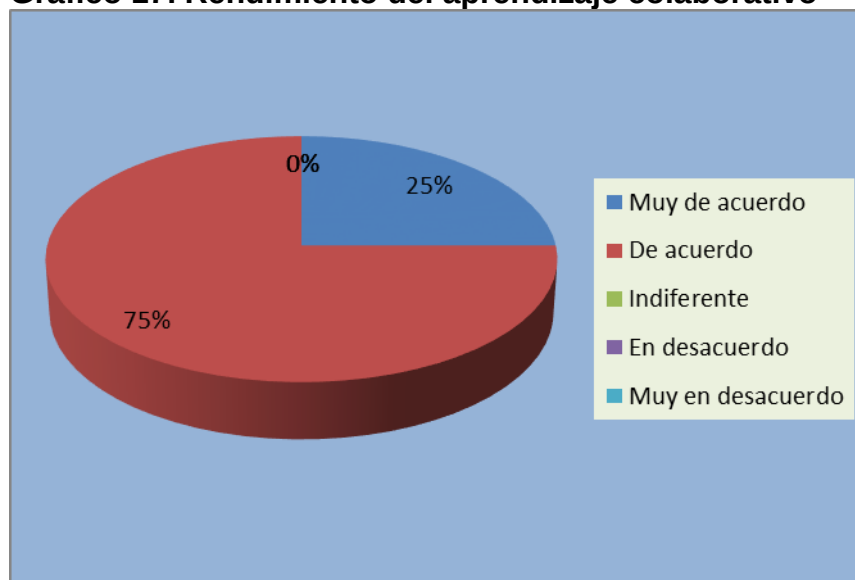
Cuadro 21: Rendimiento del aprendizaje colaborativo

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	25%
De acuerdo	6	75%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 17: Rendimiento del aprendizaje colaborativo



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Se aprecia en los resultados que los docentes en su mayoría que están de acuerdo en que se presta la total importancia al rendimiento académico en relación al aprendizaje significativo. Todo docente debe preocuparse por generar conocimientos en los estudiantes pues la enseñanza que transmite, permite al estudiante estar activo ante los conocimientos y las habilidades que como docente desee enseñarle, no existe porcentaje favorable al decir que los docentes no se preocupan en el rendimiento del aprendizaje significativo.

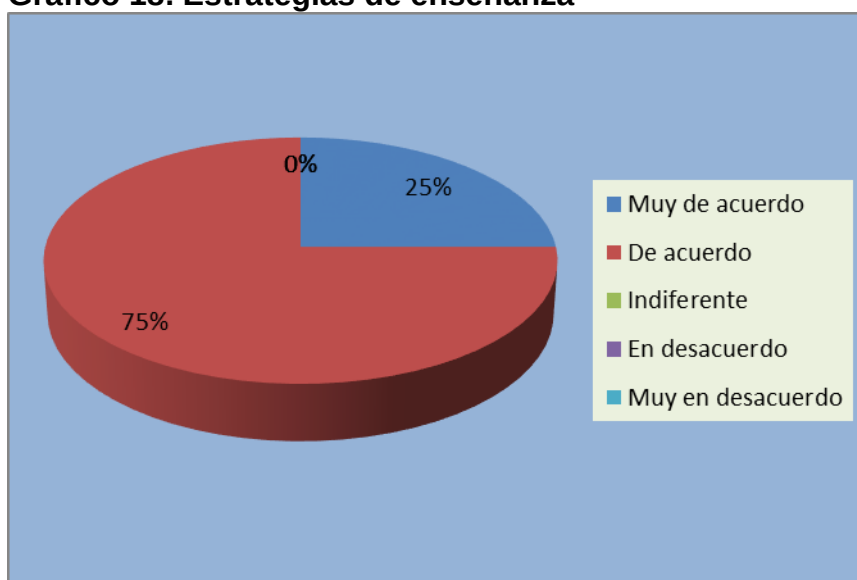
8.- ¿Considera usted que los docentes aplican estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje colaborativo de los estudiantes?

Cuadro 22: Estrategias de enseñanza

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	25%
De acuerdo	6	75%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 18: Estrategias de enseñanza



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Obtenidos los resultados se ha percatado que los docentes están de acuerdo en que se aplica nuevas estrategias de enseñanza para producir nuevos conocimientos, el docente debe ser innovador al tener diseños adecuados que aplicará como estrategia de enseñanza y tendrá que tener el total dominio de los mismos de acuerdo a sus capacidades.

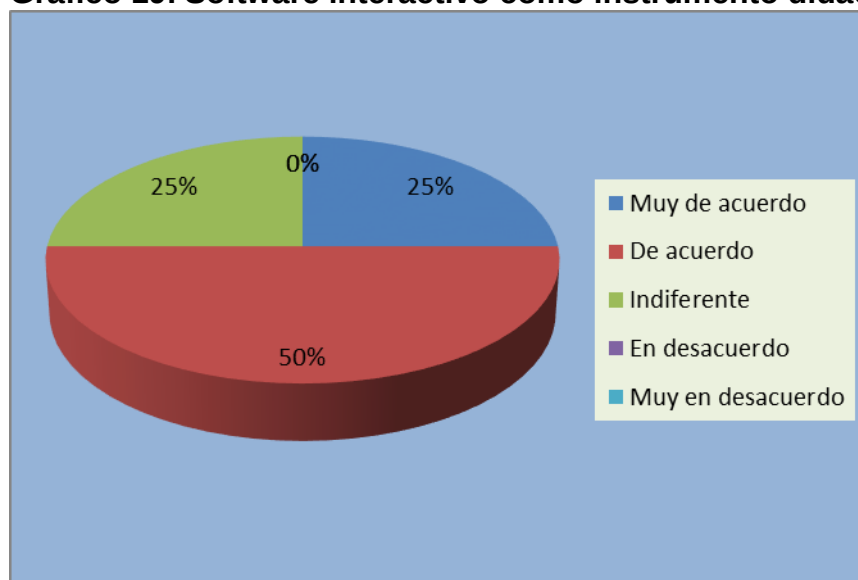
9.- ¿Cree usted que un software interactivo serviría como instrumento didáctico en apoyo para el docente durante la clase?

Cuadro 23: Software interactivo como instrumento didáctico

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	25%
De acuerdo	4	50%
Indiferente	2	25%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 19: Software interactivo como instrumento didáctico



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"
Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: De acuerdo a la información obtenida mediante la encuesta se observa a los docentes con actitud positiva al uso de una aplicación para Android como herramienta educativa. Se debe de hacer uso de la tecnología y sacarle el mejor provecho a su utilidad en la educación, existe un porcentaje mínimo que se muestra indiferente al uso de las TEP.

10.- ¿Considera usted que implementando un software interactivo instalado en su computadora mejoraría el rendimiento del aprendizaje de los estudiantes?

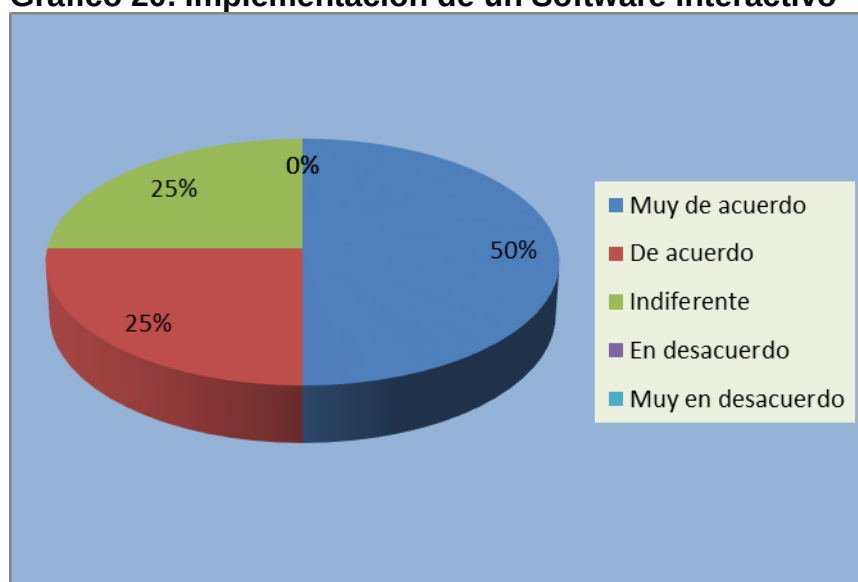
Cuadro 24: Implementación de un Software interactivo

Estratos	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	50%
De acuerdo	2	25%
Indiferente	2	25%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTALES	8	100%

Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Grafico 20: Implementación de un Software interactivo



Fuente: Colegio Nacional Mixto "Dr. Francisco Campos Coello"

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Análisis: Sabiendo los resultados, se puede observar que existe gran parte de docentes estar muy de acuerdo que la implementación de una Aplicación para Android mejoraría el rendimiento académico de los estudiantes. Los docentes deben emplear herramientas tecnológicas como recurso didáctico dentro del aula para fortalecer las tutorías y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, hay un porcentaje pequeño que se encuentra indiferente ante esta propuesta.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En la presente investigación se constata que gran parte de los estudiantes como los docentes desconocen de las TEP, por tal motivo no hacen uso de las mismas como herramienta válida dentro del aprendizaje.
- La mayoría de los estudiantes comparte el uso de las TEP como medio de aprendizaje dentro del aula pero no son utilizadas de forma correcta, excluyéndolas de ese enfoque educativo que se les quiere dar en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes utilizan métodos de enseñanza tradicionales siguiendo ese camino lineal que se ha seguido a través del tiempo, originando que los estudiantes no muestren la actitud de seguir aprendiendo y de no estar participativos en clases.
- En el desarrollo del aprendizaje colaborativo los estudiantes necesitan ser orientados y guiados por parte del docente para que se logre los aprendizajes colaborativos pero no se busca fomentar en los estudiantes la motivación adecuada dentro del aula.
- Se evidencio en la investigación que docentes y estudiantes están de acuerdo que al implementar un Software Interactivo, con contenido educativo las cuales no son aplicadas como instrumento didáctico para el aprendizaje que sería de gran ayuda.

Recomendaciones

- Se debe tener conocimientos de las TEP, existen muchas aplicaciones educativas, será necesario tomar en cuenta que estén enfocadas en aprendizaje y sacar provecho de ellas.
- Existe la aprobación de utilizar las TEP en el aula pero se deberá de Utilizar en el momento adecuado, cuando se necesiten de estos recursos en el aula, y poner en marcha ese estímulo de querer seguir aprendiendo.
- Los docentes deben estar instruidos constantemente en la aplicación de nuevos métodos de enseñanza, para desarrollar en conjunto con los estudiantes un conocimiento y poder obtener mejores resultados en el aprendizaje colaborativo.
- En el aprendizaje existe la necesidad de potenciar la motivación que es necesaria en el estudiante, despertando el interés de querer aprender y el docente deberá trabajar en ese aspecto de manera que consolide sus conocimientos.
- Siendo una de las herramientas innovadoras, los docentes deberán hacer uso de las TEP de forma adecuada, supervisando a los alumnos a diario en clases, para que de la debida atención, utilización y práctica.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

La presente investigación está dirigida al desarrollo del aprendizaje colaborativo en el Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”, por el motivo que se ha dado a notar en mencionada institución de que poco o nada se conoce sobre la aplicación de herramientas tecnológicas-multimedia en el salón de clases para motivar en los estudiantes el interés, la atención por la asignatura de Lengua y Literatura , además se ha verificado por partes de los autores la ausencia de investigaciones similares a la que se realiza para ayudar a mejorar el rendimiento académico.

Las nuevas tendencias tecnológicas, se mantienen presentes en las diferentes ramas de la ciencia, y, en gran porcentaje dominan nuestras vidas, no siendo excepción la educación, son múltiples las ventajas que ofrece la tecnología y la multimedia en la educación como estrategia de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo materiales de apoyo al docente, que resultan atractivos y de gran interés para los estudiantes.

TITULO DE LA PROPUESTA

Diseño de un software interactivo

JUSTIFICACIÓN

Se plantea la creación de un software interactivo porque se debe estar conscientes que los medios tecnológicos se pueden transformar en una herramienta útil y bien utilizada, no solo en la asignatura, sino también en todos los campos de la educación. Puesto así, las tecnologías en combinación de la multimedia deben ser utilizadas adaptándose a las

necesidades en que se lo requiera.

La combinación entre lo educativo y lo tecnológico va a generar contenidos innovadores, que logran mejorar, motivar y desarrollar habilidades, tanto a los educandos como educadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tal forma que se implementan diferentes medios para llegar al estudiante.

En la Unidad educativa donde se realizó la investigación, se observó, que los docentes aún imparten sus clases de manera tradicional, a pesar de que cuentan con un laboratorio de computación; por esta razón la siguiente propuesta se desarrolla, con el fin de proporcionar a los docentes una herramienta multimedia, como material didáctico que contribuya, como ayuda para el docente al momento de impartir su cátedra, beneficiando directamente a los estudiantes.

Hoy en día, la tecnología abarca la mayoría de medios que se utiliza para informar y comunicar, está inmersa en todos los campos de la actividad humana, siendo muy indispensable dentro de la educación, puesto que, las exigencias de la sociedad en la actualidad, obligan a preparar a las nuevas generaciones con una formación general e integral, que les permita poder desenvolverse en cualquier circunstancia de la vida.

La propuesta planteada, contiene recursos multimedia como: Sonidos, imágenes, actividades interactivas y evaluaciones, que sirven de apoyo al docente, como una mediación pedagógica para incentivar y captar la atención de los estudiantes, permitiendo enriquecer los conocimientos impartidos a través de una forma creativa, facilitando al docente, crear nuevas estrategias que benefician al estudiante mediante una mejor comprensión de la clase, que haga el uso de nuevas

herramientas tecnológicas y material multimedia, aprovechando los espacios como el laboratorio de computación.

Esta propuesta tiene un impacto social, por el hecho de incorporar en el proceso educacional, un sistema integrado multimedia, que resulte un material atractivo y motivante para los estudiantes, totalmente diferente con el que están acostumbrados a trabajar en clases, el cual les permitirá que exista un aprendizaje significativo e involucre cada vez más, a docentes y estudiantes en la actualización de la educación.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar un software interactivo mediante el uso de las TEP para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes.

Objetivos Específicos

- ✓ Definir los contenidos que van a ser tratados en el software interactivo, definiéndolos en bloques y temas específicos para el estudio de la asignatura de Lengua y Literatura.
- ✓ Evaluar el conocimiento adquirido del software interactivo mediante actividades de participación para propiciar aprendizajes colaborativos de un tema de cada bloque curricular.
- ✓ Implementar un software interactivo como herramienta de apoyo tecnológico para lograr que el aprendizaje sea interesante y dinámico en los estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura.

IMPORTANCIA

La presente propuesta es de vital importancia ya que va a cumplir las expectativas no solo de los estudiantes de octavo año de educación básica sino también del plantel educativo, ya que se busca desarrollar la inteligencia de los alumnos a través de nuevas tecnologías, siendo prioridad el mejorar la calidad de educación que reciben los estudiantes.

ASPECTO TEÓRICOS

Un software interactivo en la actualidad desempeña un papel muy importante dentro del proceso educativo en todos los ámbitos y niveles de educación, debido a que efectúan en los educandos el desarrollo del aprendizaje creativo y crítico, donde los educadores pueden erradicar el individualismo, de esta manera provocando cambios favorables en los estudiantes al utilizar estos nuevos métodos.

Teniendo en cuenta que al utilizar estos recursos es posible llegar al objetivo que se plantea cada docente y cada institución educativa que es el de brindar el desarrollo en los estudiantes en cada clase impartida.

Según Lorenzo G. Aretio (2015) en su obra “La Guía Didáctica”, expresa:

Un Software Interactivo bien elaborada, y al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. (pag.2).

El software interactivo se constituye en una herramienta pedagógica de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea del docente en los proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de un conjunto estructurado de contenidos, técnicas y normas de aplicación inmediata en el salón de clases.

Características de un software interactivo

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar al evaluación.
- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.

Funciones Básicas

Orientación

- Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.

- Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.

Promoción del aprendizaje auto sugestivo

- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión.
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.

Estructura de un software interactivo

Los componentes elementales del presente software interactivo son los siguientes:

- **Índice:** En él se consignan todos los títulos referentes al contenido de cada bloque para que el estudiante pueda ubicarlos rápidamente.
- **Presentación:** Se va a presentar como pantalla inicial y permite a los autores exponer el propósito general de la investigación, y hacer consideraciones previas para la comprensión de los contenidos de dicho software.
- **Temática de estudio:** Los contenidos se presentan de acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica con la intención de exponer de manera representativa los contenidos correspondientes.
- **Actividades para el aprendizaje:** Por medio de diversas actividades se pide a los estudiantes que desarrollen el contenido del software interactivo para reforzar o ampliar uno o varios puntos del desarrollo del tema. Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el estudiante aplique los conocimientos a nuevas situaciones. Se deben evitar las actividades

que sean repetitivas o memorización de lo estudiado y presentar actividades que fomenten la aplicación de lo aprendido.

- **Ejercicios de auto evaluación:** Tienen como propósito ayudar al estudiante a que se evalúe por sí mismo, en lo que respecta a la comprensión y transferencia del contenido del tema. Incluye ejercicios de auto evaluación, cuestionarios de relación de columnas, falsa y verdadera, complementación, preguntas de ensayo y de repaso, análisis de casos y, por supuesto, respuestas a los ejercicios y cuestionarios.

Aspecto Técnico

A continuación se detallan todos los programas involucrados para la realización de este software interactivo.

Adobe Photoshop CS5: Adobe Photoshop es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe Systems. Se lanzó originalmente para computadoras Apple, pero luego saltó a la plataforma Windows.

Su gran facilidad para crear y manejar distintas capas superpuestas, nos permite combinar distintos objetos y efectos sin necesidad de modificar la imagen original como una superposición de transparencia, podemos corregir la imagen completa o solo una parte de ella.

Adobe Illustrator CS5: es una aplicación informática dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, pudiendo ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación web, gráficos para móviles, interfaces web, o diseños cinematográficos.

Flash: Es una tecnología para crear animaciones gráficas vectoriales independientes del navegador y que necesitan poco ancho de banda para mostrarse en los sitios web. La animación en Flash se ve exactamente igual en todos los navegadores, un navegador sólo necesitan un plug-in para mostrar animaciones en Flash. Con Flash los usuarios pueden dibujar sus propias animaciones o importar otras imágenes vectoriales.

TextAloud: La particularidad del programa es que no sólo lee, sino que puede copiar y pegar en la ventana de voz y también le permite guardar el discurso resultante como un archivo de audio. Efectivamente, esto significa que usted puede transformar cualquier página web, correo electrónico o documento de texto en un podcast para descargar a su reproductor de MP3 y escuchar en su tiempo libre.

Swish te permitirá crear animaciones Flash impactantes de una forma muy sencilla. El programa te permitirá crear sofisticados efectos animados de texto sin necesidad de construir manualmente los efectos letra por letra o escribir una sola línea de programación. Puedes hacer que el texto estalle, haga oleadas, se mueva, caerse, elevarse, distorsionarse, añadir imágenes y sonidos a tus creaciones y mucho más.

Sparkol VideoScribe: es una herramienta original para crear diseños de vídeos animados rápida y fácilmente, sin necesidad de muchos conocimientos técnicos o de desarrollo de diseños gráficos, replicando un estilo de captura de “stop-motion”, a modo de pizarra virtual, de dibujo que es tan popular en los comerciales.

FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN

El desarrollo de un software interactivo es factible en los estudiantes de octavo año en el área de Lengua y Literatura debido a que las instituciones por lo general no cuenta con materiales didácticos, utilizando sus propios recursos al momento de impartir las clases, por lo que enlistare los siguientes factores:

Factibilidad económica

En el ámbito económico es factible ya que la institución no necesita realizar una inversión para instalar el software interactivo en las computadoras de la institución. La propuesta es factible de realizarse desde la perspectiva económica pues los gastos son mínimos en el proceso de realización de la propuesta la cual fue asumida por la investigadora.

Tabla N° 31 Factibilidad Económica

Recurso	Valor
Programa: Adobe Flash Player	\$15
Textos impresos	\$ 55
Internet	\$ 25
Varios	\$ 70,00

Fuente: Datos de Investigación

Elaborado por: Medina Bermeo Kerly Karolina

Factibilidad Física

En el Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello” en donde se implementara la propuesta posee un espacio cómodo para poder realizar la instalación de la misma por lo que no hay que realizar ninguna innovación en la infraestructura de la institución.

Factibilidad Técnica

La institución dispone de una sala de cómputo con 30 máquinas, los mismos que cumplen con los requisitos mínimos para ejecutar el software interactivo.

Características mínimas para la ejecución del software interactivo

Hardware

- **Computador**
- Pentium 4, 512 RAM, disco duro 20gb.
- Kit multimedia
- Altavoces o auriculares.
- Un mínimo de 650 Megabytes (MB) de espacio disponible en el disco duro.

Software

- **Aplicaciones:**
- Flash Player 8, Internet Explorer

Sistema operativo

- Windows XP, SP1, SP2, Windows Vista, Windows 7.

Factibilidad Legal

Existen algunos artículos que respaldan la implementación de un recurso tecnológico tales como: la Constitución Política del Estado y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, L.O.E.I. La presente investigación está basada en los reglamentos del LOEI donde nos aclara

que los estudiantes tienen derecho a una educación completa y que aporte a su desenvolvimiento y a su desempeño educativo, en el desarrollo de su personalidad, capacidades a su razonamiento, respetando sus derechos y libertades.

El art 347 numeral 8 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (**LOEI**), expone Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas. Se tiene el art 107 de la Ley Orgánica de Educación Superior (**LOES**) que expone que el principio de la pertinencia que consiste en el desarrollo y mejoramiento de la educación superior vinculadas a la sociedad y al profesionalismo académico.

UPEL, (2012)

Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El Proyecto debe tener apoyo en una investigación documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p. 2)

Es un proyecto factible, puesto que se contó con la colaboración de las autoridades de la institución que brindaron las facilidades para buscar la información por medio de las entrevistas y encuesta.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta se vuelve realidad, puesto que la implementación de

un software interactivo en la institución, ya es una innovación dentro de la enseñanza-aprendizaje del Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”. A continuación se describirá paso a paso el diseño e implementación del software interactivo en la institución:

- Se realizó un estudio de campo sobre la problemática de la institución por parte de la autora Kerly Medina.
- Entrevista no formal con la docente que imparte la asignatura sobre el nivel académico de los estudiantes de octavo EBG.
- Diálogo con los estudiantes acerca de cómo son los métodos de enseñanza en mencionada asignatura.
- Informar a los estudiantes de la creación del software interactivo para mejorar el aprendizaje colaborativo.
- Planificación y análisis de variables para la creación de la interfaz del software.

Para la realización usó lo siguiente: aulas de las instalaciones del Colegio Fiscal Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”, cámara fotográfica, editor de videos, editor de audio, computadora, tablet, internet, wifi, material didáctico de apoyo, entre otros.

Software interactivo:

Se trata de digitalizar los contenidos de cualquier asignatura a favor de que se vuelvan más llamativos, atractivos e interesantes, teniendo como propósito la interacción entre el docente y los estudiantes a través de los avances tecnológicos de modo que resulta novedoso, de fácil manipulación, comprensión e intuitivo.

Cómo se va a lograr

En este proyecto se va hacer un cambio a la estructura en el método de enseñanza de la clase de Lengua y Literatura, de clases tradicionales a tipo tecnológicas, es decir lo que se puede realizar dentro de un aula, se lo realiza de forma digital mediante el software interactivo.

Bajo qué horario de clases

Con respecto a este tema, la maestra de la asignatura ha manifestado lo siguiente: “el software interactivo que están proporcionado a la institución no se debe desaprovechar porque aparte de dejar una experiencia enriquecedora con los contenidos, ayudan a la población estudiantil a mejorar su rendimiento, es por eso que estaría de acuerdo a impartir mi hora clase con su plataforma dos veces por semana”.

Como se puede implementar el software interactivo como guía de Lengua y Literatura en el proceso educativo

Se hace necesario el empleo de estos recursos porque los estudiantes muestran un mayor interés en la asignatura, lo cual podemos aprovechar para el aprendizaje que deseamos conseguir.

Impacto Social y Beneficiarios

El módulo interactivo se convierte en una orientación estratégica pedagógica que ayuda a la educación para corresponder a las expectativas de los estudiantes de hoy y optimizar la enseñanza-aprendizaje y recursos digitales en el salón de clases. El enfoque de aprendizaje combinado con la tecnología se aprovecha para que los estudiantes que generalmente prestaban atención o la consideraban aburrida se vuelvan más dinámica y atractiva, de este modo mejorando el

desarrollo del aprendizaje colaborativo.

Los beneficiarios de esta propuesta son los miembros de la comunidad educativa, maestros, padres de familia y cuerpo estudiantil de octavo año del Colegio Nacional Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”.

MANUAL DE USUARIO

INTRODUCCIÓN

En este manual de usuario, usted recibirá instrucciones paso a paso de cómo hacer uso de la información proporcionada en el disco.

Pasos para ingresar al software

Al introducir el disco a la Pc, el software arrancará automáticamente. Si no es el caso abrir la carpeta contenedora y hacer clic en el icono de flash  seguido aparecerá el intro.

Presentación del menú principal.



- En las partes esquineras de la pantalla observamos 4 botones que nos permiten acceder a diferentes contenidos (unidades) y eventos del software educativo.

- En el centro se encuentra el nombre del libro 8 Lengua y Literatura



Botones del menú inicio

Botón Cuentos de Terror: nos permiten acceder a la pantalla que explica detalladamente la unidad.



Botón Crónicas periodísticas y entrevistas: nos permiten acceder a la pantalla que explica detalladamente la unidad.



Botón Canción: nos permiten acceder a la pantalla que explica detalladamente la unidad.



Botón Mitos: nos permiten acceder a la pantalla que explica detalladamente la unidad.



Botón Salir: Permite abandonar el software interactivo.



Botón Atrás: Permite retroceder una pantalla.



Botón Inicio: Permite regresar a la página principal.



Botón Puzzle: Permite ir a un juego de rompecabezas.



Botón Abrir Blog: Permite ir a un blog donde puedes compartir información.



- Al presionar el icono de Cuentos de Terror inmediatamente conlleva a donde está toda la información de los cuentos. Adicional se despliega

un menú en la parte izquierda del contenido de la unidad, donde el estudiante podrá visualizar cada uno de los ítems



Presentación de la pantalla Cuentos de Terror



- En la parte inferior se encuentra información clave e importante para que el alumno pueda **recordar**



- En la parte superior el nombre de la unidad donde se encuentra el niño. Por ejemplo, ésta es la unidad **Cuentos de Terror**



En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos permite ir al menú principal

Botón Salir nos permiten abandonar el software interactivo.

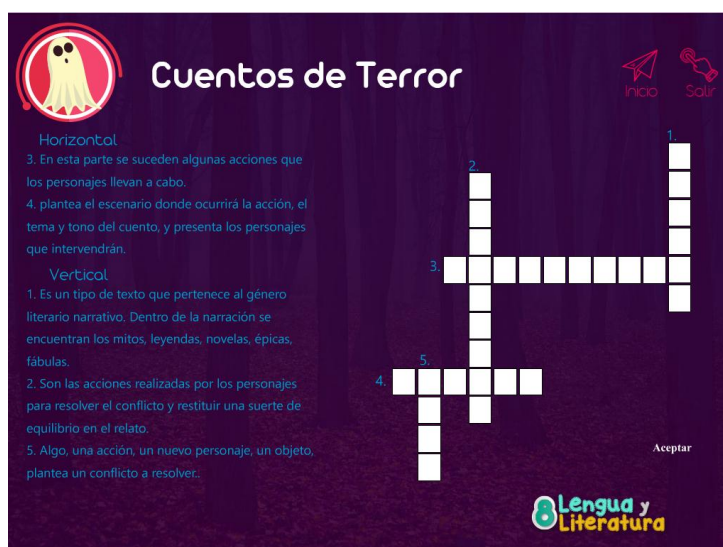
Botón atrás nos permiten retroceder a la pantalla anterior.





En la parte izquierda se encuentra toda información necesaria de la unidad Cuentos de Terror.

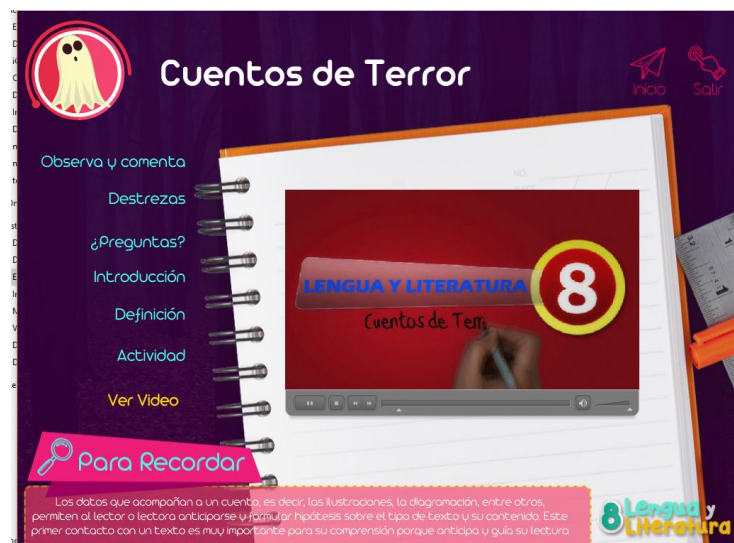
- Al dar clic en la actividad podemos desarrollar el crucigrama basado en la información



- En el momento de ingresar los datos de manera incorrecta aparece un mensaje, mencionando que está ingresado de manera incorrecta.



- Al presionar video, sale un video referente al tema de la unidad para que el estudiante de manera resumida pueda visualizar la información.

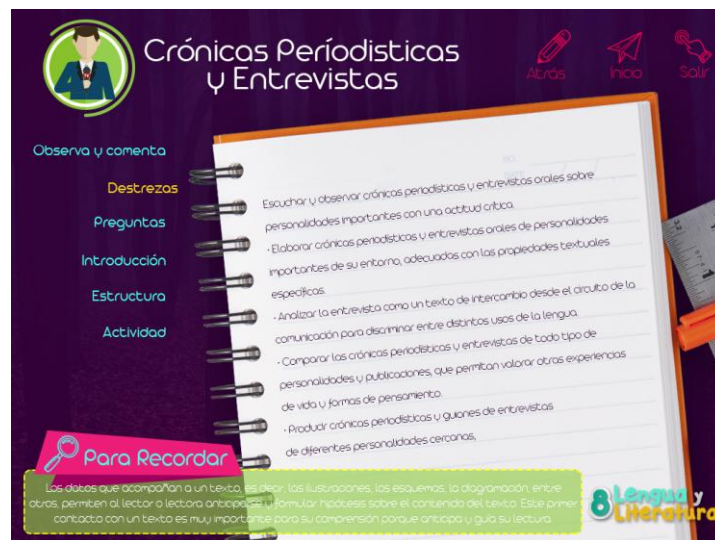


- En la parte superior se encuentran los botones de Inicio y Salir.
- En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos permite ir al menú principal 
- **Botón Salir** nos permiten abandonar el software interactivo. 
- Al presionar el icono de **Crónicas periodistas y entrevistas**

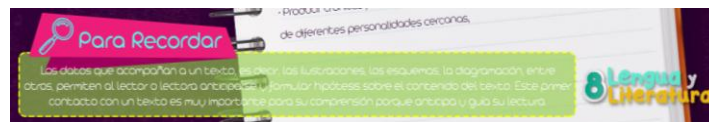
inmediatamente conlleva a donde está toda la información de los cuentos. Adicional se despliega un menú en la parte izquierda del contenido de la unidad, donde el estudiante podrá visualizar cada uno de los ítems



Presentación de la pantalla Crónicas periodistas y entrevistas



- En la parte inferior se encuentra información clave e importante para que el alumno pueda **recordar**



- En la parte superior el nombre de la unidad donde se encuentra el niño. Por ejemplo, ésta es la unidad **Crónicas periodistas y entrevistas**



En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos permite ir al menú principal



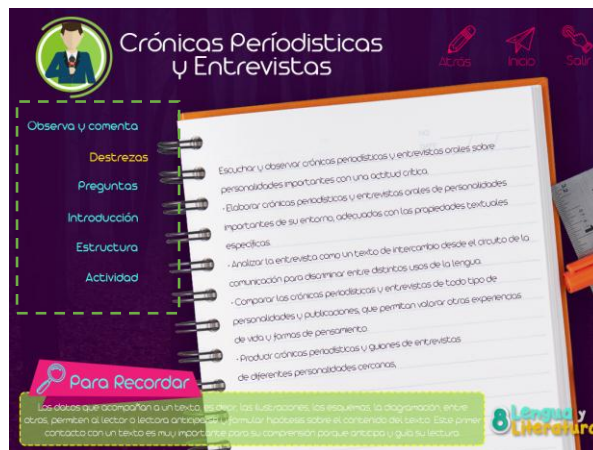
Botón Salir nos permiten abandonar el software interactivo.



Botón atrás nos permiten retroceder a la pantalla anterior.



En la parte izquierda se encuentra toda información necesaria de la unidad Cuentos de Terror.



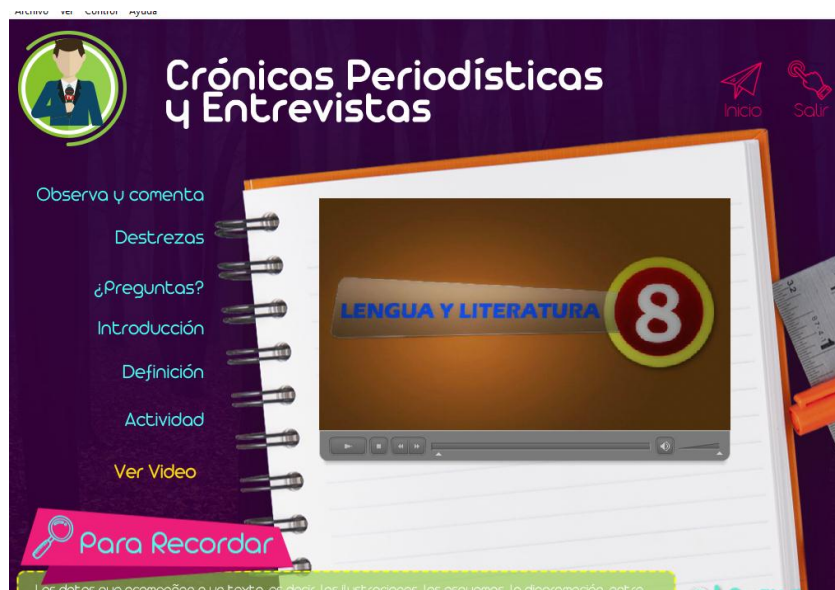
- Al dar clic en la actividad podemos desarrollar el crucigrama basado en la información



- En el momento de ingresar los datos de manera incorrecta aparece un mensaje, mencionando que está ingresado de manera incorrecta.



- Al presionar video, sale un video referente al tema de la unidad para que el estudiante de manera resumida pueda visualizar la información.

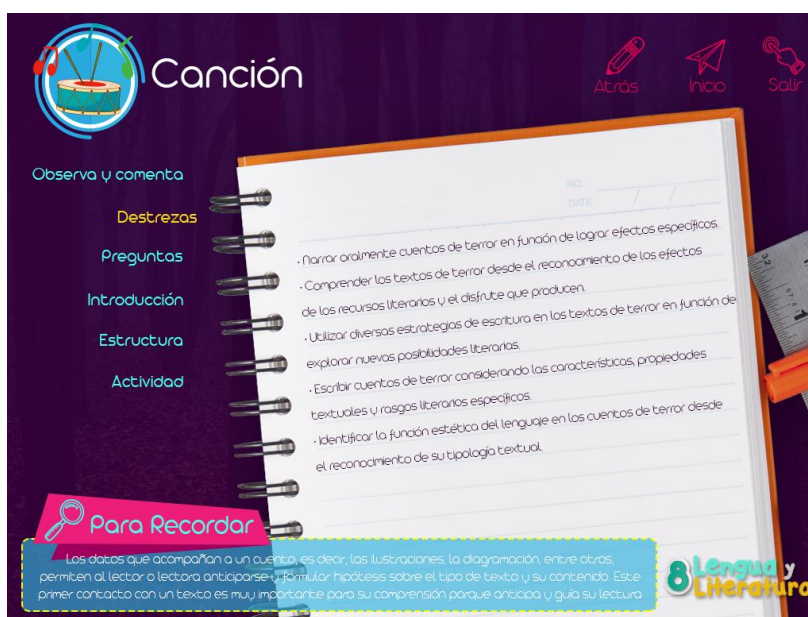


- En la parte superior se encuentran los botones de Inicio y Salir.
- En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos permite ir al menú principal
- **Botón Salir** nos permiten abandonar el software interactivo.
- Al presionar el icono de Canción inmediatamente conlleva a donde está toda la información de los cuentos. Adicional se despliega un menú en la parte izquierda del contenido de la unidad, donde el estudiante podrá visualizar cada uno de los ítems





Presentación de la pantalla Canción



- En la parte inferior se encuentra información clave e importante para que el alumno pueda **recordar**



- En la parte superior el nombre de la unidad donde se encuentra el niño. Por ejemplo, ésta es la unidad **Canción**



En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos permite ir al menú principal



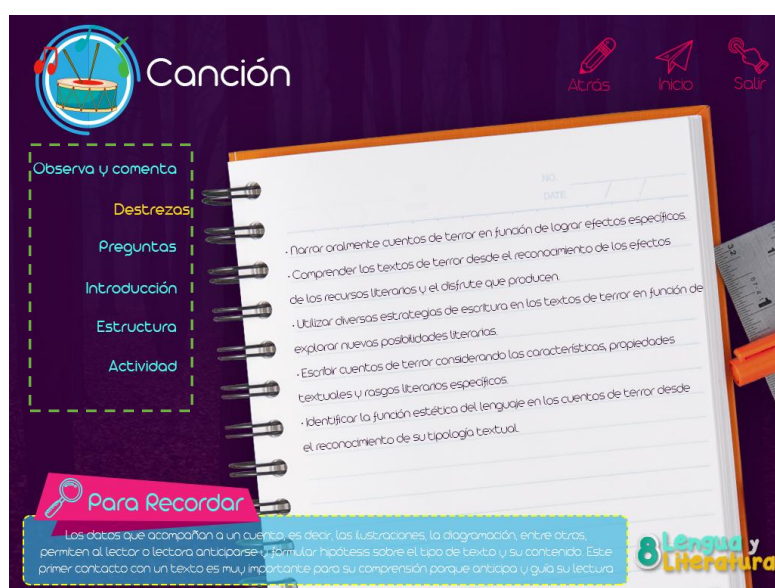
Botón Salir nos permiten abandonar el software interactivo.



Botón atrás nos permiten retroceder a la pantalla anterior.



En la parte izquierda se encuentra toda información necesaria de la unidad Canción.



- Al dar clic en la actividad podemos desarrollar el crucigrama basado en la información



- En el momento de ingresar los datos de manera incorrecta aparece un mensaje, mencionando que está ingresado de manera incorrecta.



- Al presionar video, sale un video referente al tema de la unidad para que el estudiante de manera resumida pueda visualizar la información.

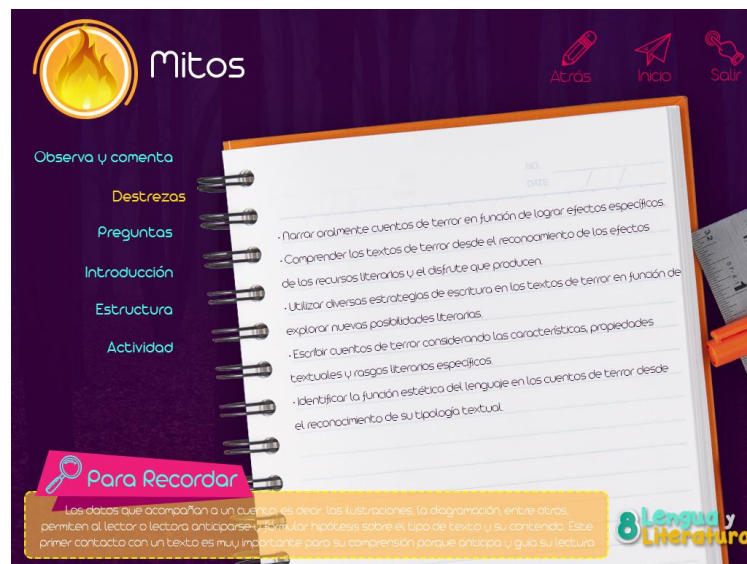


- En la parte superior se encuentran los botones de Inicio y Salir.
- En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos  permite ir al menú principal
- **Botón Salir**  nos permiten abandonar el software interactivo.
- Al presionar el icono de **Mitos** inmediatamente conlleva a donde está toda la información de los cuentos. Adicional se despliega un menú en la parte izquierda del contenido de la unidad, donde el estudiante

podrá visualizar cada uno de los ítems



Presentación de la pantalla Mitos



- En la parte inferior se encuentra información clave e importante para que el alumno pueda **recordar**



- En la parte superior el nombre de la unidad donde se encuentra el niño. Por ejemplo, ésta es la unidad **Mitos**



En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio** que nos permite ir al menú principal



Botón Salir nos permiten abandonar el software interactivo.



Botón atrás nos permiten retroceder a la pantalla anterior.



En la parte izquierda se encuentra toda información necesaria de la unidad Canción.



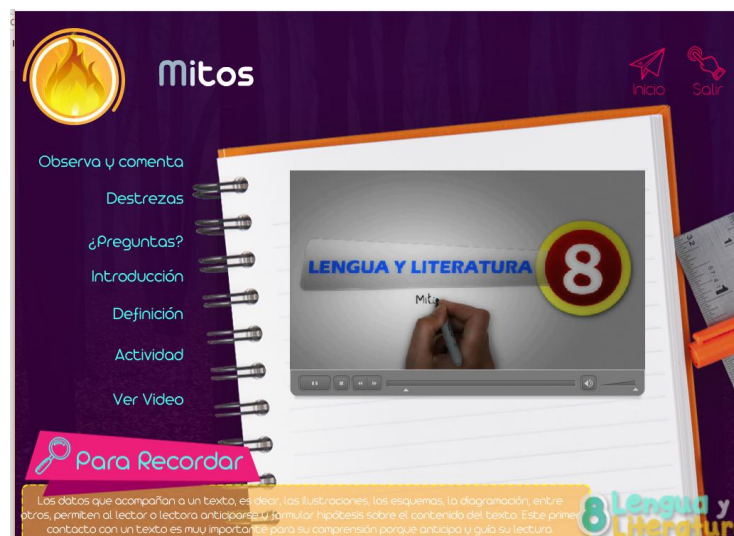
- Al dar clic en la actividad podemos desarrollar el crucigrama basado en la información.



- En el momento de ingresar los datos de manera incorrecta aparece un mensaje, mencionando que está ingresado de manera incorrecta.

FALLASTE!!!

- Al presionar video, sale un video referente al tema de la unidad para que el estudiante de manera resumida pueda visualizar la información.



- En la parte superior se encuentran los botones de Inicio y Salir.
- En la parte superior de la pantalla de cada unidad también se encontrará el **Botón Inicio**  que nos permite ir al menú principal
- **Botón Salir**  nos permiten abandonar el software interactivo.

CONCLUSIONES GENERALES DE LA PROPUESTA

Conclusiones

Después del análisis de los resultados obtenidos del estudio de campo,

las encuestas y entrevistas realizadas a las autoridades, docentes y estudiantes se determinaron las siguientes conclusiones:

- En la asignatura de Lengua y Literatura no se utiliza ningún recurso tecnológico para impartir clases, lo cual se vuelve tedioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desmotivando y generando poco interés en la asignatura por parte de los estudiantes.
- La utilización del software interactivo hará que se desarrolle mejor el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando fortalecer sus conocimientos y mejorar su rendimiento académico en la asignatura a su vez desarrollando el trabajo en equipo.
- En base al intuitivo diseño del software interactivo la docente de la asignatura estará capacitada para utilizarlo, de este modo motivando a los estudiantes a trabajar en él, y así aportando a alcanzar los objetivos educativos por parte de la docente.
- Los estudiantes desarrollan mejor sus destrezas cuando pueden ver, manipular y escuchar los contenidos interactivos del módulo lo cual los motiva y le da interés de interactuar con el computador lo cual implica que les importe y se interesen por la asignatura.
- Es evidente que la falta de recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura, genera en los estudiantes desinterés y poco entusiasmo de emitir una opinión en el trabajo grupal.
- Es indudable que el software interactivo en la asignatura de Lengua y Literatura tendrá total aceptación, debido a que está estructurado de manera intuitiva y de fácil comprensión, cumpliendo los requerimientos propuestos por la docente.

Recomendaciones

Después de haber realizado la presente investigación en la institución educativa se recomienda:

- Los recursos tecnológicos deben estar presente en el salón de clases por el motivo de que se transforma en un método interactivo-educativo que va a brindar opciones para facilitar la enseñanza-aprendizaje porque contiene elementos multimedia de modo que se vuelve motivante e interesante, además permite retroalimentarse, evaluarse, hasta repetir los temas en donde los estudiantes presenten complicaciones.
- Se vuelve de mucha importancia que en la institución se le otorgue espacio a la parte tecnológica ya que proporcionaría al estudiante una manera autónoma dentro y fuera del aula mediante un computador.
- Se debe aplicar el software interactivo, para lograr que proceso de enseñanza – aprendizaje se innove, de modo que estudiante se inmersa en el modelo constructivista, es decir que sea el formador de su propio conocimiento, dejando de lado a la enseñanza tradicional.
- Realizar las evaluaciones utilizando mediante el presente software permitiendo saber el nivel en que se encuentra el estudiante, para saber si el desarrollo del aprendizaje colaborativo en el estudiante va creciendo.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía General

García, Nancy (2015) *Creación de Ambientes Digitales de Aprendizaje* México:

Editorial Digital UNID, p. 4

Mendoza, Omar (2014) *Revista de educación N.- 363* España: Gobierno de España Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, p. 232

Méndez Álvarez, Carlos Eduardo (2013) *Tecnologías y Herramientas de gestión*, Bogotá: Editorial Universidad del Rosario p. 23

Palacios Robles, María de los Angeles (2013) *Estado.nación y nacionalismo: discursos de una práctica discontinua en la era de la Información*, Editorial de la Universidad de Costa Rica, p. 18

Batista Jiménez, Enrique Eduardo (2012) *Lineamientos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje*. Editorial Universidad Cooperativa de Colombia, p. 99

Batista Jiménez, Enrique Eduardo (2012) *Lineamientos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje*. Editorial Universidad Cooperativa de Colombia, p. 105

Torres Villarreal, María Lucía () *El interés público en América Latina: Reflexiones desde la educación Legal clínica y el trabajo ProBono*, Editores académicos, p. 65

Arias, Fidas G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 18

Referencia Bibliográfica

García, Nancy (2015) *Creación de Ambientes Digitales de Aprendizaje* México: Editorial Digital UNID, p. 4

Mendoza, Omar (2014) *Revista de educación N.- 363* España: Gobierno de España Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, p. 232

Méndez Álvarez, Carlos Eduardo (2013) *Tecnologías y Herramientas de gestión*, Bogotá: Editorial Universidad del Rosario p. 23

Palacios Robles, María de los Angeles (2013) *Estado.nación y nacionalismo: discursos de una práctica discontinua en la era de la Información*, Editorial de la Universidad de Costa Rica, p. 18

Batista Jiménez, Enrique Eduardo (2012) *Lineamientos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje*. Editorial Universidad Cooperativa de Colombia, p. 99

Batista Jiménez, Enrique Eduardo (2012) *Lineamientos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje*. Editorial Universidad Cooperativa de Colombia, p. 105

Torres Villarreal, María Lucía () *El interés público en América Latina: Reflexiones desde la educación Legal clínica y el trabajo ProBono*, Editores académicos, p. 65

Arias, Fidias G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 18

Santa Paella Stracuzzi, &. F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa (3ª ed)*. Caracas, Venezuela: FEDUPEL, p. 88.

Arias, Fidias G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 25

Peña Acuña, Beatriz (2012) *Métodos científicos de observación en Educación*, Madrid – España, Editorial: Visión Libros, p. 18

Medina Rivilla, Domínguez Garrido, Herrán Gascón, (2014) *Fronteras en la Investigación de la didáctica*, Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, p. 10

Cegarra Sánchez, José (2012) *Metodología de la Investigación científica y tecnológica*, Madrid: Editorial Díaz de Santos, p. 83

Cegarra Sánchez, José (2012) *Metodología de la Investigación científica y tecnológica*, Madrid: Editorial Díaz de Santos, p. 82

Arias, Fideas G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 23

Borda Pérez Mariela, Tuesca Molina Rafael, Navarro Lechuga Edgar (2013), *Métodos cuantitativos 4ed. Herramientas para la investigación en salud*, Colombia: Universidad del Norte p. 16

Arias, Fideas G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 81

Arias, Fideas G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 83

Arias, Fideas G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 111

Arias, Fideas G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme, p. 72

González Bonorino Adina, Vavilova Irina, (2014) *La cita y referencia bibliográfica: Guía basada en las normas APA 2da edición*, Buenos Aires: Biblioteca Central UCES, p. 8

Ruiz Olabuénaga José Ignacio, (2012) *Metodología de la investigación cualitativa 5ta edición*, Editorial: Bilbao: Universidad de Deusto p. 125

García Aretio, Lorenzo (2015) *La Guía Didáctica*, Editorial del BENED, p 2

UPEL (2012) *Manual de trabajos de Grado*, p. 2

Referencias Web

<http://www.uasb.edu.ec/web/unidad-de-gestion-de-la-educacion-virtual/contenido?tic-tac-tep-un-salto-cualitativo-en-educacion>

<http://www.conasa.es/blog/tic-tac-tep-tecnologias-para-la-vida/>

<http://lastictactepbeverlinvelasquez.blogspot.com/>

<http://lastictacteptecnologias.blogspot.com/2015/08/las-tic-tac-tep.html>

<http://equipo1aprendizajecolaborativo.blogspot.com/2011/10/importancia-de-aprendizaje-colaborativo.html>

<http://www.aulaplaneta.com/2014/11/03/recursos-tic/diez-consejos-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula/>

<https://aprendiendodemaneracolaborativa.wikispaces.com/Importancia+del+trabajo+colaborativo+para+el+pensamiento+cr%C3%ADtico>

<http://enter-tic.blogspot.com/2013/02/tecnologia-del-empoderamiento-y-la.html>

https://www.ecured.cu/Multimedia_educativa

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e6.html>

<https://prezi.com/hgp7my8f7wgj/que-es-la-multimedia-educativa-y-cuales-son-sus-beneficios/>

ANEXOS

ANEXO I

Carta de aprobación de tutor

Carta de aceptación de Institución Educativa

ANEXO II

Captura de Pantalla de Urkund

Certificado firmado por responsable del sistema antiplagio.

ANEXO III

Evidencias Fotográficas

ANEXO IV

Instrumentos de Investigación

CARTA DE APROBACIÓN DE TUTOR



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

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

De mis consideraciones:

En virtud de que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron consultor Académico de Proyectos Educativos, de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Sistemas Multimedia.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la integrante **Medina Bermeo Kerly Karolina** con C.C. **0927534289**, diseñó y ejecutó el proyecto educativo con el **Tema:** Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio "Dr. Francisco Campos Coello" zona 8, distrito 5, provincias Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui 2, periodo 2016 - 2017. **Propuesta:** Diseño de un software interactivo.

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

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; porque procedo a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pongo a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc. Mario Valverde
TUTOR

CARTA DE APROBACIÓN DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA



COLEGIO NACIONAL MIXTO DR. FCO CAMPOS COELLO

GUAYAQUIL - ECUADOR

Carta de aprobación del Proyecto Educativo

Guayaquil, 8 de mayo del año 2016

Mediante la presente es grato dirigirme a usted a fin de saludarle y a la vez informar la aceptación respectiva para realizar el desarrollo del siguiente proyecto: **LAS TEP EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO, PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO A LA ESTUDIANTE MEDINA BERMEO KERLY KAROLINA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, en la cual depositamos nuestra confianza para desarrollar dicho proyecto.

Agradeciendo su atención a la presente, es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de consideración y estima.


Msc. Kerly Coloma Aguilar

Directora del COLEGIO NACIONAL MIXTO "DR. FCO CAMPOS COELLO"

Atentamente,



Dirección: Ciudadela la Atarazana Mz F2

Teléfono: (593) 4 - 228 - 1205

CAPTURA DE PANTALLA DE URKUND



INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como finalidad dar a conocer la importancia de la aplicación de las TEP como recurso tecnológico en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en la asignatura Lengua y Literatura, estableciendo una diferencia a las formas de enseñanza tradicionales, ayudando a los docentes a innovar e incentivar al estudiante, logrando elevados niveles de conciencia social.

En esta investigación se ve reflejado los recursos tecnológicos como parte principal en la educación, para poder avanzar a grandes pasos, ya que conforme pasa el tiempo, es cada vez más necesaria su intervención. Los docentes por lo general tratan de innovar utilizando nuevas tecnologías al momento de impartir las clases, pero aún se evidencia que existe muchos escasos del uso de recursos tecnológicos en las instituciones educativas siendo estos muy indispensables en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En vista de la problemática que se encontró en la institución se procede a la implementación de un software interactivo en la materia de lengua y literatura para establecer una solución. Esta herramienta ayudará a desarrollar capacidades de cada estudiante debido a que se establece el desarrollo de sus habilidades de escritura oral y escrita.



**CERTIFICADO FIRMADO POR RESPONSABLE DEL SISTEMA
ANTIPLAGIO.**



Universidad de Guayaquil

ANEXO - 6

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

CERTIFICADO DE PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **MSc. MARIO VALVERDE ALCIVAR**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **KERLY KAROLINA MEDINA BERMEO C.C: 092753428-9**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: SISTEMA MULTIMEDIA**

Se informa que el trabajo de titulación: **"LAS TEP EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO"** ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (**URKUND**) quedando el **2%** de coincidencia.



URKUND
El presente informe de similitud ha sido generado por el sistema de detección de plagio URKUND, el cual es un software desarrollado por la Universidad de Guayaquil, con el fin de detectar y prevenir el plagio en los trabajos de titulación de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil.



MSc. MARIO VALVERDE ALCIVAR
C.I. 0905888319

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Encuesta a docente del Colegio Fiscal Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”



Encuesta a estudiantes, de octavo año, del Colegio Fiscal Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”



Encuesta a estudiantes, de octavo año, del Colegio Fiscal Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”



Estudiantes, de octavo año, del Colegio Fiscal Mixto “Dr. Francisco Campos Coello”





Instrumento de Investigación
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES
PERÍODO 2016-2017

TEMA: Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio “Dr. Francisco Campos Coello” zona 8, distrito 5, provincia guayas, cantón Guayaquil, parroquia tarqui, periodo 2016 – 2017

OBJETIVO: Examinar la influencia de las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) como recurso tecnológico, mediante un estudio de campo realizando un software interactivo con enfoque al desarrollo del Aprendizaje Colaborativo en los estudiantes.

Lea y responda marcando con una X las afirmaciones de acuerdo a la siguiente escala:

1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indiferente, 4= De acuerdo, 5= Totalmente de acuerdo.

No	Preguntas					
1	¿Ha escuchado o conoce que son las TEP? SI ☐ NO ☐	1	2	3	4	5
2	¿Partiendo que las TEP, son “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación” está de acuerdo que las TEP aportan en el desarrollo del aprendizaje en el aula?					
3	¿El docente usa las TEP como medio de aprendizaje dentro del aula?					
4	¿Le gustaría que las TEP sean implementadas dentro del aula?					
5	¿Sabiendo que el aprendizaje significativo (la unión de los aprendizajes anteriores con los actuales), crees que la enseñanza del docente aporta para que se genere aprendizaje significativo en los estudiantes?					
6	¿Le gustaría a usted que el docente tenga un nuevo método de aprendizaje?					
7	¿Es importante para usted que el docente cambie su método de enseñanza en beneficio del aprendizaje colaborativo de los estudiantes?					
8	¿Considera que el Aprendizaje colaborativo, contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y sea efectivo?					
9	¿Está de acuerdo que un software interactivo serviría como instrumento didáctico en apoyo al docente durante la clase?					
10	¿Considera usted que con la implementación de un software interactivo en la asignatura de lengua y literatura sería más fácil su comprensión en clases?					



Instrumento de Investigación
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES
PERÍODO 2016-2017

TEMA: Las TEP en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior del colegio “Dr. Francisco Campos Coello” zona 8, distrito 5, provincia guayas, cantón Guayaquil, parroquia tarqui, periodo 2016 – 2017

OBJETIVO: Examinar la influencia de las Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) como recurso tecnológico, mediante un estudio de campo realizando un software interactivo con enfoque al desarrollo del Aprendizaje Colaborativo en los estudiantes.

Lea y responda marcando con una X las afirmaciones de acuerdo a la siguiente escala:

1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indiferente, 4= De acuerdo, 5= Totalmente de acuerdo.

No	Preguntas					
1	¿Cree usted Conocer o percibir que son las TEP? SI ☐ NO ☐	1	2	3	4	5
2	¿Sabiendo que las TEP son “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación” está de acuerdo que las TEP aportan en el desarrollo del aprendizaje dentro del aula?					
3	¿Usted como docente considera que las TEP son importantes como medio de aprendizaje dentro del aula?					
4	¿Cree usted que las TEP están siendo utilizadas de forma correcta para el aprendizaje dentro del aula?					
5	¿Considera que el aprendizaje colaborativo es importante en los conocimientos del estudiante?					
6	¿Cree usted que los docentes motivan al estudiante en beneficio a su aprendizaje colaborativo?					
7	¿Usted como docente se preocupa por el rendimiento del aprendizaje colaborativo de los estudiantes?					
8	¿Considera usted que los docentes aplican estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje colaborativo de los estudiantes?					
9	¿Cree usted que un software interactivo serviría como instrumento didáctico en apoyo para el docente durante la clase?					
10	¿Considera usted que implementando un software interactivo instalado en su computadora mejoraría el rendimiento del aprendizaje de los estudiantes?					



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



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:			
LAS TEP EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA SUPERIOR DEL COLEGIO NACIONAL MIXTO "DR. FRANCISCO CAMPOS COELLO" ZONA 8, DISTRITO 5, PROVINCIA GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA TARQUI, PERIODO 2016 – 2017. DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO.			
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	KERLY KAROLINA MEDINA BERMEO		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	TUTOR: MSc. Mario Valverde REVISORES: MSc. Tatiana Avilés		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	SISTEMAS MULTIMEDIA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	enero de 2018	No. DE PÁGINAS:	117
ÁREAS TEMÁTICAS:	LENGUA Y LITERATURA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	REFUERZO ACADEMICO, MULTIMEDIA		

RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): El presente trabajo tiene como objetivo examinar la influencia de las TEP para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en la asignatura de Lengua y Literatura de 8avo año, determinando su bajo interés en expresar ideas y conocimientos con los demás. La prioridad en el Colegio nacional mixto “Dr. Francisco Campos Coello” es de brindar tanto a estudiantes como a docentes el soporte que necesitan en los procesos de implementación de sus clases, para que se puedan desarrollar una buena comunicación, así también habilidades como la ortografía, gramática y sintaxis; tomando 8vo año de educación general básica como base para los años de estudio venideros. A través de la aplicación de los instrumentos y técnicas de estudio se pudo detectar la importancia de incluir un software interactivo en la asignatura mencionada para obtener un aprendizaje colaborativo, estableciendo una comparación en su educación de antes con la actual. En las bases teóricas se refleja como la tecnología se ha visto inmersa en cada área de nuestras vidas de manera favorable y más en el ámbito de la educación, específicamente en el colegio Francisco Campos Cuello se pudo evidenciar que existían varias herramientas obsoletas, de tal manera se decidió diseñar un software interactivo aplicando las TEP como herramienta tecnológica en el proceso educativo, abordado las exigencias del Ministerio de Educación que hace relevancia en el uso de las tecnologías para el proceso educativo, con enfoque multimedia, acorde con el siglo XXI.

ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0991770575	E-mail: kerlykmedinab@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaria de la Facultad	
	Teléfono: (04) 2294091	
	E-mail: decanato@filosofia.edu.ec	