



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

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

TEMA:

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES EN LENGUA Y LITERATURA, EN EL COLEGIO
“DR. EDUARDO GRANJA GARCÉS”.
SOFTWARE INTERACTIVO.**

CÓDIGO: BFILO-PSM-18P190

AUTOR: LEÓN HIDALGO JORGE LUIS

TUTOR: MSc. MARÍA ALEJANDRINA NIVELA CORNEJO

Guayaquil, Agosto, 2018



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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcdo. Juan Fernández Escobar, MSc.

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



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

Guayaquil, 31 de julio del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrada MSc. María Alejandrina Nivelá Comejo, tutora del trabajo de titulación **RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **LEÓN HIDALGO JORGE LUIS**, con C.I. No. **0940752132**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en mención Sistemas Multimedia, en la Carrera Sistemas Multimedia, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias en la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSc. María Alejandrina Nivelá Comejo
DOCENTE TUTOR
C.I. No. 0910568567



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

Guayaquil, 31 de Julio del 2018

MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.

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

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO** del estudiante **LEÓN HIDALGO JORGE LUIS**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **León Hidalgo Jorge Luis**, está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. María Alejandrina Nivela Comejo.
DOCENTE TUTOR
C.C. 0910568567



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

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

Yo, LEÓN HIDALGO JORG LUIS con C.C. No. 0940752132, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO" son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

LEÓN HIDALGO JORG LUIS

C.C. No. 0940752132

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

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios, a mis padres, a mi esposa y mi querido hijo.

A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y protegiéndome brindándome la fuerza necesaria para cumplir mis metas.

A mis padres, quienes a lo largo de mi vida me han ofrecido ese apoyo incondicional aportando a mi bienestar y educación.

A mi querido hijo que es por quien lucho día a día para poderle brindarle un ejemplo digno de seguir.

Y de forma peculiar a mi amada esposa por Depositar su entera confianza en cada reto que se me presenta sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

LEÓN HIDALGO JORGE LUIS

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios que me ha brindado la oportunidad de ser una persona de bien y que me ha guiado por el camino correcto; en segundo lugar a mis padres ya que ellos me enseñaron valorar los estudios y a superarme cada día, también agradezco a mi esposa porque ella estuvo en los días más difíciles de mi vida me brindo el apoyo necesario para poder seguir adelante.

LEÓN HIDALGO JORGE LUIS

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

PORTADA.....	I
DIRECTIVOS.....	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR	III
REVISIÓN FINAL.....	IV
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE DE CONTENIDO	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE GÁFICOS.....	XI
ÍNDICE DE IMÁGENES	XII
RESUMEN.....	XIII
Abstract.....	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
Planteamiento del problema	3
Descripción de la situación problemática.....	3
Hecho científico	5
Causas	5
Delimitación del problema	6
Delimitación Espacial.....	6
Delimitación Temporal	6
Delimitación del Universo.....	7
Delimitación conceptual	7

Delimitación disciplinaria.....	7
Problema de investigación.....	7
Objetivos de investigación	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos	8
Justificación.....	8
Operacionalización de las variables.....	10
Premisas de la Investigación.....	11
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO	12
Antecedentes.....	12
Marco conceptual	15
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	15
Impacto de las TIC en la educación	17
Competencias de los docentes en las TIC.....	20
Evaluar el uso de las TIC.....	21
Rol del Estudiante con el Uso de las TIC.....	21
Importancia de las TIC	25
La alfabetización digital	25
Aprendizaje	28
El aprendizaje significativo	28
Tipos de aprendizaje significativo.....	30
Característica del aprendizaje significativo	31
Aspectos Legales.....	33
LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	34
CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES	34
DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN	35
DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES.....	36

CAPÍTULO III	37
MARCO METODOLÓGICO.....	37
Metodología o enfoque de la investigación	37
Enfoque cualitativo	37
Enfoque Cuantitativo	38
Tipos de estudios	38
Población y Muestra	40
Métodos de investigación	44
ANÁLISIS.....	45
 CAPÍTULO IV	 65
LA PROPUESTA.....	65
Objetivo general	66
Objetivos Específicos	66
Factibilidad.....	69
Descripción de la propuesta	73
MANUAL DE USUARIO	74
Conclusiones	79
Recomendaciones.....	80
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS.....	83

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	10
TABLA N°2 Población.....	41
TABLA N°3 Muestra.....	43
TABLA N°4 Planificación de estudio de la asignatura	45
TABLA N°5 Herramienta didáctica interactiva	46
TABLA N°6 Dentro del salón de clases	47

TABLA N°7 Desarrollará su rol investigativo	48
TABLA N°8 Recursos didácticos.....	49
TABLA N°9 Clase más interactiva	50
TABLA N°10 Capacitarse en uso de los recursos multimedia	51
TABLA N°11 Tipo de aprendizaje.....	52
TABLA N°12 Software interactivo	53
TABLA N°13 Desarrollar el aprendizaje significativo.....	54
TABLA N°14 Utilizar los recursos educativos digitales.....	55
TABLA N°15 Herramienta didáctica interactiva	56
TABLA N°16 Dentro del salón de clases	57
TABLA N°17 Desarrollará su rol investigativo	58
TABLA N°18 Recursos didácticos que utiliza el docente	59
TABLA N°19 Clase de manera interactiva	60
TABLA N°20 Poder desarrollar mejor su clase	61
TABLA N°21 Asignatura de Lengua y literatura.....	62
TABLA N°22 Docente dentro del salón de clases sea dinámico.....	63
TABLA N°23 Mejorar el aprendizaje.....	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Planificación de estudio de la asignatura	45
Gráfico N°2 Herramienta didáctica interactiva.....	46
Gráfico N°3 Dentro del salón de clases.....	47
Gráfico N°4 Desarrollará su rol investigativo	48
Gráfico N°5 Recursos didácticos	49
Gráfico N°6 Clase más interactiva	50
Gráfico N°7 Capacitarse en uso de los recursos multimedia	51
Gráfico N°8 Tipo de aprendizaje	52

Gráfico N°9 Software interactivo.....	53
Gráfico N°10 Desarrollar el aprendizaje significativo	54
Gráfico N°11 Utilizar los recursos educativos digitales	55
Gráfico N°12 Herramienta didáctica interactiva.....	56
Gráfico N°13 Dentro del salón de clases.....	57
Gráfico N°14 Desarrollará su rol investigativo.....	58
Gráfico N°15 Recursos didácticos que utiliza el docente.....	59
Gráfico N°16 Clase de manera interactiva	60
Gráfico N°17 Poder desarrollar mejor su clase.....	61
Gráfico N°18 Asignatura de Lengua y literatura	62
Gráfico N°19 Docente dentro del salón de clases sea dinámico.....	63
Gráfico N°20 Mejorar el aprendizaje	64

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN N°1 Delimitación espacial.....	6
IMAGEN N°2 Pantalla de la propuesta y el tema	74
IMAGEN N°3 Recursos descargables.....	74
IMAGEN N°4 Unidades	75
IMAGEN N°5 Unidades del sistemas	75
IMAGEN N°6 Evaluación.....	76
IMAGEN N°7 Preguntas de la Evaluación.....	76
IMAGEN N°8 Pantalla Correcta	77
IMAGEN N°9 Pantalla Incorrecta.....	77
IMAGEN N°10 Puntaje de Evaluación	78
IMAGEN N°11 Bloques	78



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

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES EN LENGUA Y LITERATURA, EN EL COLEGIO “DR. EDUARDO GRANJA GARCÉS”. SOFTWARE INTERACTIVO.

AUTOR: Jorge Luis León Hidalgo

**TUTOR: MSc. María Alejandrina Nivelá Cornejo
Guayaquil, 31 de julio de 2018**

RESUMEN

Este proyecto educativo es de gran importancia debido a que va a tratar sobre un problema que afecta a la educación en la actualidad, y en especial a los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” en la asignatura de Lengua y literatura donde se ha verificado y comprobado de que el aprendizaje que reciben no es el adecuado para su desarrollo académico. Esta investigación se desarrolla mediante una investigación de campo, es decir ir al lugar donde se origina el problema, se utilizara los enfoques cualitativos y cuantitativos para obtener información veraz. Mediante la ejecución de este proyecto educativo se lograra formar estudiantes motivados y participativos en la asignatura de Lengua y literatura desarrollando de esa forma un aprendizaje significativo adecuado y así tendrán un conocimiento permanente para toda su vida.

Palabras Claves: Recursos digitales, Aprendizaje significativo, Software interactivo



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

TITLE OF THE INVESTIGATION WORK SUBMITTED

DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES IN THE SIGNIFICANT LEARNING OF STUDENTS IN LANGUAGE AND LITERATURE, IN THE SCHOOL "DR. EDUARDO GRANJA GARCÉS ". INTERACTIVE SOFTWARE.

AUTHOR: Jorge Luis León Hidalgo

**ADVISOR: MSc. María Alejandrina Nivelá Cornejo.
Guayaquil, 31 de julio de 2018**

ABSTRACT

This educational project is of great importance because it will deal with a problem that affects education today, and especially the second year students of the Unified General Baccalaureate of the College "Dr. Eduardo Granja Garcés" in the subject of Language and Literature where it has been verified and verified that the learning they receive is not adequate for their academic development This research is developed through a field investigation, that is to say go to the place where the problem originates, the approaches will be used qualitative and quantitative to obtain accurate information. Through the execution of this educational project will be able to train motivated and participatory students in the subject of Language and Literature developing in that way an adequate meaningful learning and thus they will have a permanent knowledge for all their life.

Keywords: Digital resources, Significant learning, Interactive software

INTRODUCCIÓN

Este proyecto educativo es de gran importancia debido a que va a tratar sobre un problema que afecta a la educación en la actualidad, y en especial a los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” en la asignatura de Lengua y literatura donde se ha verificado y comprobado de que el aprendizaje que reciben no es el adecuado para su desarrollo académico, y esto se debe a la falta de utilización de la tecnología, lo que ha conllevado a un desinterés del educando por adquirir estos conocimientos y por lo tanto su nivel académico es bajo notándose esto en sus bajas calificaciones.

Lo que se desea lograr en esta investigación es que el docente utilice los recursos educativos digitales como una herramienta didáctica tecnológica y así el estudiante se sienta motivado en el contenido de la asignatura, logrando que sea participativo dentro del salón de clases y pueda impartir sus conocimientos con el docente, para lograr desarrollar un aprendizaje significativo acorde a los cambios que exige la sociedad.

Esta investigación se desarrolla mediante una investigación de campo, es decir ir al lugar donde se origina el problema, se utilizara los enfoques cualitativos y cuantitativos para obtener información veraz sobre las variables del proyecto educativo, se aplicara una investigación documental, descriptiva y de esa forma poder encaminarse a obtener información pertinente y veraz.

Mediante la ejecución de este proyecto educativo se lograra formar estudiantes motivados, colaborativos y participativos en todo ámbito especial en la asignatura de Lengua y literatura desarrollando de esa forma un aprendizaje significativo adecuado para aplicarla es sus estudios y así tendrán un conocimiento permanente para toda su vida.

El proyecto investigativo que se presenta está conformado por cuatro capítulos:

En el Capítulo I se desarrolla la descripción de la situación problemática, hecho científico, causas, delimitación del problema, problema de investigación, sistematización el problema de investigación, el objetivo tanto general, los objetivos específicos, justificación y la operacionalización de las variables con sus debidas dimensiones e indicadores.

El Capítulo II tiene el propósito de desarrollar los diferentes aspectos científicos de las dos variables tanto la independiente como la dependiente de acuerdo a los diferentes parámetros considerados, en este capítulo; la misión es la de ampliar y profundizar el tema desde diferentes enfoques, pero todos ellos relacionados a los recursos educativos digitales y su aplicación en el desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura que son variables de estudio y la fundamentación legal.

El Capítulo III enmarca todo lo relacionado a la metodología y tipos de investigación usados en este estudio para especificar los problemas que tienen los involucrados. También, se expone el análisis e interpretación de resultados de la entrevista y encuestas que permitió conocer lo que piensan tanto docentes como estudiantes en el aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y literatura.

En el Capítulo IV presenta la propuesta que consiste en la creación de un software interactivo, su marco teórico, objetivo general de la propuesta, objetivos específicos, factibilidad, descripción de la misma detallándola paso a paso su funcionamiento y su correcta utilización, la bibliografía de las citas que se encuentran en el proyecto educativo, los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

Descripción de la situación problemática

La educación en la actualidad es un factor primordial para que los países a nivel mundial, puedan surgir en el entorno globalizado donde se encuentran inmersos, pero lamentablemente se sigue utilizando los recursos didácticos tradicionales los cuales son los únicos que se utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje, por lo que los estudiantes siguen recibiendo el contenido de la asignatura de manera memorística.

Por lo tanto el educando no puede desarrollar un aprendizaje significativo, el cual sería indispensable para que puedan asimilar conocimientos nuevos, veraces, fiables, relevantes y permanentes, los cuales le servirán para toda su vida, pero esto cambiaría si se utilizara la tecnología como se lo hace en las diferentes áreas como la social, laboral, médica entre otros, donde se desenvuelve el ser humano y que han ayudado a mejorar su vida.

En América Latina este problema sigue permanente todavía y esto ha causado que la educación no haya desarrollado en los niveles que exige los tiempos actuales, quedando estancada lo cual causa un gran daño en el desarrollo de los países de esta región, debido a que la sociedad no podrá contar con profesionales bien formados académicamente por la falta de desarrollo de su aprendizaje significativo.

En el Ecuador el aprendizaje significativo no se lo desarrolla en las instituciones educativas fiscales, debido a que se sigue utilizando una metodología memorística donde el estudiante solo se dedica a receptor el conocimiento de forma pasiva sin que él pueda participar activamente en su desarrollo académico, pero esto puede cambiar con la aplicación de herramientas multimedia como ayuda pedagógica obteniendo así que el estudiante sea participativo, colaborativo, investigador y reflexivo logrando de esa manera obtener un aprendizaje significativo.

Por lo expuesto anteriormente se puede manifestar que en la ciudad de Guayaquil, esta problemática se ahonda cada vez más en las unidades educativas fiscales, donde se ha podido comprobar que los educandos no desarrollan su aprendizaje adecuadamente y esto se debe a que no le dan el interés adecuado a las asignaturas que los docentes le imparten, debido a que siguen utilizando la pizarra acrílica y el texto que contiene la información para el proceso de enseñanza – aprendizaje, dando esto como resultado que los estándares de calidad en la educación no sean los apropiados.

Este proyecto educativo se va a realizar en el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” fue creado el 25 de agosto de 1978, se encuentra en la zona 5, distrito 09D14; ubicado en el Cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, es una institución educativa de nivel socio económico bajo, en la actualidad cuenta con un laboratorio de computación.

En el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” se ha podido constatar que los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado no han desarrollado el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura y esto se debe a que todavía el docente imparte la clase dentro del aula con las denominadas clases magistrales, es decir es el único transmisor de conocimiento y de vez en cuando utiliza la pizarra acrílica para que los estudiantes recepten los contenidos de la asignatura.

Se ha podido verificar que en la unidad educativa no existe ningún recurso educativo digital que sirva como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza – aprendizaje y que el docente no concientiza a los estudiantes para poder utilizar estos recursos tecnológicos a beneficio de mejorar su aprendizaje significativo.

Hecho científico

Se ha realizado varias investigaciones debido a la problemática que se está investigando en el proyecto educativo y se ha podido constatar que los recursos educativos digitales son herramientas que ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Según la UNESCO 2015 el Ecuador está en el puesto número 144 con respecto al uso de la tecnología en el plano educativo.

Se pudo constatar que los estudiantes de segundo año de bachillerato del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” no desarrollan el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura por lo que es necesaria la utilización de los recursos educativos digitales para obtener un aprendizaje adecuado.

Causas

- Falta de manejo de los recursos educativos digitales por parte de los docentes de la asignatura de Lengua y literatura.
- Carencia del desarrollo del aprendizaje significativo por parte de los estudiantes de Lengua y literatura.
- Falta de recursos educativos digitales dentro del salón de clases.

- Escaso conocimiento para el uso adecuado de los recursos educativos digitales por parte de los estudiantes.

Delimitación del problema

Delimitación Espacial



IMAGEN 1

En la ilustración se puede observar la ubicación del Colegio “Dr, Eduardo Granja Garcés” se encuentra ubicada en la provincia del Guayas, en el cantón de Pedro Carbo.

Delimitación Temporal

Este proyecto educativo se lo va a realizar en el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” en el periodo 2018 – 2019.

Delimitación del Universo

Para poder saber lo que piensan los estudiantes, sobre el problema que tienen en su aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura se les realizara una encuesta que tendrá diez preguntas cerradas, donde estarán incluidas las variables que contiene el tema de investigación, y se les realizara una entrevista a los docentes la cual tendrá diez preguntas abiertas, para que puedan dar su criterio de forma adecuada.

Delimitación conceptual

Recursos: Son todos aquellos elementos que pueden utilizarse como medios a efectos de alcanzar un fin determinado.

Digitales: Es la aplicación a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios digitales para comunicar sus contenidos.

Aprendizaje Significativo: Es la relación entre los nuevos conocimientos adquiridos y aquellos que ya se tenían, produciéndose en el proceso una reconstrucción de ambos.

Delimitación disciplinaria

Educativo – Tecnológico

Problema de investigación

¿Cómo influyen los recursos educativos digitales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Lengua y literatura, en el colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”, distrito 09D14, periodo lectivo 2018-2019?

Objetivos de investigación

Objetivo General

- Determinar la influencia del uso de los recursos educativos digitales en los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado para desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura a partir de una investigación de campo usando métodos científicos. Creación de un software interactivo.

Objetivos Específicos

- Definir la influencia de los recursos multimedia, mediante un estudio bibliográfico, empírico como encuestas a estudiantes y entrevista a docentes y directivos de la institución.
- Determinar el grado de desarrollo del aprendizaje cognitivo por medio del uso de métodos teóricos dentro del campo de la investigación.
- Diseñar un software interactivo con recursos educativos digitales de la asignatura de Lengua y literatura para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Justificación

En los tiempos actuales la tecnología está inmersa en todos los que haceres del ser humano por tal motivo no puede quedarse relegada en la educación, por eso se ha comprobado que es conveniente introducirla en el plano educativo y mediante los recursos educativos digitales se podrá lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y por lo tanto su formación académica será la adecuada.

Se lo considera relevante la ejecución de este proyecto educativo por el motivo de que los educandos se van a socializar con estas herramientas multimedia, la mayoría de ellos solo las utilizan para las redes sociales y a fines, desconociendo que también se las puede aplicar en el campo educativo, generando de esa manera una educación tecnológica en ellos formando su desarrollo en el pensamiento significativo.

Tiene un valor teórico basado en las variables que surgen del tema de investigación y que son fundamentadas por textos científicos referente a la utilización de las herramientas multimedia y en el desarrollo adecuado del aprendizaje significativo que se está tratando, por lo que el contenido del mismo es fiable y veraz sobre las variables que se encuentran establecidas y que son de gran importancia.

Se aplica la metodología más idónea en lo que se refiere a la investigación del problema que surge en la institución educativa y por ello se aplicó la de campo y de observación, para así ver y comprobar las falencias que tienen los estudiantes y por lo tanto también las causales del problema.

Este proyecto va a desarrollar y concientizar la utilización de los recursos educativos digitales en los docentes y estudiantes de la asignatura de Lengua y literatura para que puedan desarrollar un aprendizaje de calidad y que les sirva para el resto de su vida.

No hay que olvidarse que la tecnología en la actualidad es un eje fundamental en la vida y desarrollo del ser humano por lo tanto se debe de formar estudiantes con un alto conocimiento académico y que mejor si se utilizan estas herramientas multimedia en su formación tanto intelectual como tecnológica.

Operacionalización de las variables

Tabla N° 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	Dimensión conceptual	Dimensión Operacional	Indicadores
1. Recursos Educativos digitales	Conjunto de tecnologías que sirven para gestionar información en el campo de la educación	Tecnología (TIC)	Nivel de Importancia Relación con la educación Ventajas
		Educativa	Nivel de Alfabetización digital y audiovisual de los estudiantes Ventajas
2. Aprendizaje significativo	Es aquello que pertenece o está relacionado al conocimiento	Aprendizaje	Nivel Tipos de aprendizaje
		Cognición	Nivel de Características del aprendizaje significativo Ventajas

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: León Hidalgo Jorge Luis

Premisas de la Investigación

1. ¿Por qué considera que el nivel educativo aumentara si se utilizan los recursos educativos digitales?
2. ¿Cree usted que los recursos educativos digitales pueden ser un aporte positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y literatura?
3. ¿Los recursos educativos digitales se los podrá considerar una opción valedera para poder alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes?
4. ¿Por qué usted cree que los estudiantes aceptarán utilizar los recursos educativos digitales en su proceso de aprendizaje?
5. ¿Considera que desarrollando un aprendizaje significativo en los estudiantes mejorará su nivel de recepción de conocimientos?
6. ¿Los procesos del aprendizaje significativo ayudarán a que el educando desarrolle un mejor entendimiento de la asignatura de Lengua y literatura?
7. ¿Considera que el uso de los recursos educativos digitales ayudará a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes?
8. ¿Un buen aprendizaje significativo formará a los estudiantes de manera reflexiva e investigadora en la asignatura de Lengua y literatura?
9. ¿Cree usted que utilizando un software interactivo desarrollará el aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y literatura?
10. ¿Considera usted que los recursos educativos digitales serán de utilidad en el área de educación?

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Los recursos educativos digitales han sido en los últimos años, un argumento de interés para los educadores, ya que se está mostrando dificultades en el aprendizaje significativo y las causas no se encuentran establecidos por lo que se plantean estudios para descubrir el problema de aprendizaje de los estudiantes.

Uso de recursos educativos digitales para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del noveno grado en la asignatura de Lengua y literatura, Autor: Javier Antonio Nolasco Argueta, Año: 2014, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

El autor de este proyecto lo ejecuto porque comprueba que los estudiantes tienen un enorme problema en lo que se refiere a su correcto aprendizaje en la asignatura de Lengua y literatura y esto se debe a que los docentes no cuentan con recursos digitales y siguen aplicando la metodología tradicional, por lo que tomo como objetivo el de concientizar a los docentes y educandos en la utilización de recursos multimedia.

Como conclusión se puede decir que la tecnología en la actualidad debe de estar inmersas en el ámbito educativo y así formar personas con un alto grado de conocimiento, este proyecto se diferencia al que se va a desarrollar, por el motivo que los estudiantes no cursan el mismo año escolar, también porque no indican que tipo de aprendizaje se desea conseguir, mientras que el presente especifica es el aprendizaje significativo.

El problema de enseñar y aprender Lengua y literatura en los nuevos ambientes educativos tecnológicos, Autora: Rosa María Pósito de Roca, Año: 2013, Universidad Nacional de la Plata.

En la elaboración de este proyecto educativo la autora da a conocer el problema que se tiene en el desarrollo de la asignatura de Lengua y literatura y es la del desarrollo adecuado de los estudiantes en esta asignatura debido a que siguen con la metodología de las clases tradicionales y memorísticas, por lo tanto se planteó como objetivo primordial el de concientizar tanto a docentes como a estudiantes sobre los beneficios que van a obtener sobre el uso adecuado de la tecnología en el proceso de enseñanza–aprendizaje y como conclusión se puede decir que en los tiempos actuales la educación juega un rol importante en la sociedad pero para que eso suceda se debe de utilizar la tecnología.

En este proyecto se habla del proceso de enseñanza aprendizaje a nivel general en la asignatura de Lengua y literatura y mediante ambientes tecnológicos, mientras que el que se está realizando se especifica que solo va a ser beneficioso para los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado y que es para desarrollar un aprendizaje significativo.

Estudio de las estrategias metodológicas que aplican los docentes en el proceso enseñanza – aprendizaje de Lengua y literatura, en los estudiantes de los novenos años del Colegio “Antonio Ante”, durante el primer trimestre, Autores: Montalvo Sarzosa Susana y Montalvo José Adán, Año: 2013, Universidad Técnica del Norte.

Los autores de este proyecto educativo dan a conocer sobre la metodología tradicional que se sigue aplicando en la institución educativa y en especial en los estudiantes de noveno año en la asignatura de Lengua y literatura donde su aprendizaje no es el indicado para poder

portar en su entorno social, por lo tanto se plantearon como objetivo el de buscar nuevas estrategias metodológicas con el uso de los recursos multimedia y de esa manera hacer el proceso de enseñanza aprendizaje interactivo y participativo, logrando un aprendizaje reflexivo y crítico, en conclusión se puede manifestar que la educación debe de cambiar y por lo tanto los docentes deben de utilizar la tecnología para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este proyecto se diferencia porque en este se va a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de noveno grado, mientras que el que se está realizando es la aplicación de los recursos educativos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado y también se va a desarrollar el aprendizaje significativo.

Aplicaciones didácticas y manejo de los recursos multimedia en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de bachillerato del Colegio " Huerta Rendón" en la a signatura de Lengua y literatura, Autor: José Luis Herrera Jiménez, Año: 2014, Universidad de Guayaquil.

Por medio de este proyecto el autor manifiesta el problema que tienen los estudiantes de primero de bachillerato de esta institución educativa en lo que se refiere al aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura debido a que el docente sigue utilizando solamente la pizarra y el texto que está determinado para su enseñanza, volviéndola aburrida y memorística, el objetivo que propone es utilizar los recursos multimedia para poder hacer las clases interactivas y participativas logrando de esa forma un aprendizaje significativo, como conclusión se puede mencionar que la tecnología es una herramienta útil en la educación siempre y cuando se la sepa aplicar adecuadamente.

En este proyecto la diferencia con el que se está realizando es que en el primero está dirigido a los estudiantes de primer año de bachillerato y por lo tanto esas aplicaciones didácticas no son las acordes al tema educativo actual.

Marco conceptual

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

La globalización es el fenómeno histórico más destacable y representativo del presente, es la superación de los límites espaciales de las fronteras para actuar a nivel planetario; proceso que se inició en siglos anteriores, antes de que aparecieran las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Muñoz (2014) Moreira (2009) “Las TIC no son la causa del fenómeno de la globalización, sino que actúan como motores aceleradores de este proceso” (p.18). Las tecnologías de la Información y la Comunicación tienen hoy en día, una mayor presencia en todos los aspectos de la vida laboral y personal, ofreciendo un nuevo espacio de innovación en ámbitos como la industria, la salud, la administración, el comercio y la educación.

Por lo tanto la innovación crece constantemente y con ello los cambios, amenazas y oportunidades que experimentan los espacios sociales en el que se desenvuelven los individuos por tal motivo es necesario tener una educación adecuada para poder cumplir con las exigencias que se presentan en este mundo globalizado.

Como indica la cita de Luzardo (2013):

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información

representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos internacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital (computadora personal + proyector), los blogs, el podcast y por supuesto la web. (p.3)

Las afirmaciones anteriores dan a entender que la acumulación de información, la velocidad de la transmisión, la utilización simultánea de múltiples medios (sonido, imagen, video, textos) entre otros; son algunas características que explican la enorme fertilidad de cambios que presentan estas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Éstas cambian sustancialmente la forma en que el ser humano accede a la información, estudia, aprende, conoce y enseña.

Las TIC provocaron una revolución sin antecedentes en las formas de comunicarse en los comienzos de la década de 1990. A partir de ahí, la interactividad por medio del Internet pasó de ser un instrumento especializado de una comunidad “elitista” a ser una red de uso más generalizado que modificó las formas de interacción social.

A lo largo de estas dos últimas décadas ha sido decisiva la introducción de las TIC en la educación y la influencia ha sido tal que se ha vuelto un sustento indispensable en el proceso educativo.

Esta tecnología también parte de una necesidad y es útil en los diversos niveles del proceso de enseñanza aprendizaje, como los recursos tecnológicos para reforzar, adquirir y transmitir conocimientos acordes a la realidad e interés de las personas en los diferentes contextos, pero que lamentablemente en el Ecuador no se ha utilizado adecuadamente.

Al analizar el estado real de la educación en la sociedad ecuatoriana, se han detectado una serie de carencias, lo que magnifica la necesidad de echar mano de los recursos tecnológicos con fines educativos que se encuentren a alcance de los estudiantes y que solventen esas carencias.

Es responsabilidad de quienes están vinculados a la educación, conocer el estado actual y futuro de las tecnologías aplicadas a la educación, para conocer cómo pueden éstas utilizarse positivamente en el entorno educativo.

Impacto de las TIC en la educación

Ante la influencia de las TIC en el proceso educativo, estas han sido objeto de discusión en los diferentes ambientes académicos, es así como surgen diferentes posturas según el contexto respectivo. De esas posturas, emergen los roles que cada individuo debe cumplir como responsable protagónico de un cambio en la transformación del sistema educativo y de esa forma formar estudiantes capacitados tecnológicamente y académicamente.

La denominación de la sociedad actual como Sociedad del Conocimiento reconoce la importancia cada vez más creciente de la información como fuente para el desarrollo del conocimiento, construyéndose así la sociedad de la información como parte importante de esta etapa evolutiva del ser humano. (Micheli, 2013, p.115)

Por lo expuesto anteriormente por Micheli se puede decir que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), actualmente se han transformado en herramientas o elementos inherentes al desarrollo en muchas áreas del que hacer, en varias “esferas” de la vida;

desde la búsqueda de información hasta la comunicación personal en el mundo cibernético. El sistema educativo no está exento del uso de las TIC, con un universo de posibilidades y una amplia gama de recursos que facilitan el aprendizaje en diversos escenarios y potencian la capacidad de socializar y expandir el conocimiento.

Antes de que surgiera el acceso masivo de las TIC, el docente seleccionaba y determinaba la secuencia de la información y de los contenidos para el estudiante; se obtenía así el conocimiento, mediante los estímulos facilitados por el tutor, quien era la puerta al mundo del conocimiento.

Por su parte el estudiante, ante cualquier duda o problema, buscaba o acudía al docente de manera habitual para solicitar ayuda. Hoy en día, le resulta mucho más rápido acudir a internet y a otros canales de información moderna para consultar.

Al mismo tiempo la velocidad con que evoluciona la ciencia obliga a docentes y educandos que se encuentran en procesos de enseñanza-aprendizaje, a la actualización y a crear nuevos conocimientos e introducirlos en la práctica social, además de compartirlos. Por tal razón es necesario el uso eficiente de las TIC como recursos educativos que favorecen la creatividad e independencia de los estudiantes, incrementa el papel orientador del docente, a la vez que obliga al estudiante a conocer el manejo de la tecnología y a utilizar en la búsqueda de su propio conocimiento.

Igualmente la facilidad de acceso a la información y a la comunicación, es un aspecto positivo para el proceso educativo. Hoy en día, se ha separado parcialmente el proceso de enseñanza del proceso de aprendizaje, ya que, en ocasiones, los datos procedentes de las TIC dejan en un segundo plano la información procedente del docente.

Sin duda este escenario real, sitúa al estudiante frente a una inmensa gama de información presentando con ello un caos, difícil de controlar, en algunas ocasiones, esta información es incluso errónea; y de este modo, en ciertas circunstancias, el educando no es capaz de integrarla en sus redes de conocimientos previos.

Como indica la cita de Villatoro (2015):

Enseñar no es sólo proporcionar información, sino ayudar a aprender, y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus alumnos: cuáles son sus ideas previas, que son capaces de aprender en un momento que lo animan o desalientan, sus hábitos de trabajo, las actitudes y valores que manifiestan frente al estudio concreto de cada tema, etc. La clase no puede ser una situación unidireccional, sino interactiva, en la que el manejo de la relación con el alumno y de los alumnos entre si forma parte de la calidad de la docencia misma. (p.13)

Por lo expuesto anteriormente por Villatoro se puede decir que, el docente es un guía, un tutor o un facilitador del conocimiento, es así que se plantea que las acciones se pueden agrupar en tres funciones básicas las cuales se las considera de gran relevancia para poder manifestar que se va a impartir un conocimiento adecuado.

Desde la perspectiva académica: debe ayudar, asesorar e informar al estudiante acerca de los métodos y técnicas necesarias para el estudio, profundización, clasificación y asimilación de contenidos, suministrándole herramientas metodológicas para la adecuación del mismo.

Desde la perspectiva pedagógica: estimula y fomenta la autodirección del aprendizaje; promueve y facilita la integración de saberes y la comprensión del sistema de educación y virtual.

Desde la práctica investigación contribuye a la búsqueda y recreación del conocimiento a partir de la realidad cotidiana.

Competencias de los docentes en las TIC

- Tener una actitud positiva hacia las TIC, instrumento de la cultura que conviene saber utilizar y aplicar en muchas actividades domésticas y laborales.
- Conocer los usos de las TIC en el ámbito educativo.
- Conocer el uso de las TIC en el campo de su área de conocimiento.
- Utilizar con destreza las TIC en sus actividades: editor de textos, correo electrónico, navegación por internet.
- Adquirir el hábito de planificar el curriculum integrado las TIC (como medio instrumental en el marco de las actividades propias de su área de conocimiento, como medio didáctico, como mediador para el desarrollo cognitivo).
- Proponer actividades formativas a los alumnos que consideren el uso de TIC.
- Conocer los lineamientos de competencias TIC.
- Conocer los lineamientos para orientar los procesos formativos en el uso pedagógico de las TIC.

Evaluar el uso de las TIC.

La integración de las TIC en el salón de clases, es un importante paso para la actualización, para actuar en el nuevo mundo del conocimiento con tecnologías que deben ser afianzadas adecuadamente para mejorar los procesos de aprendizaje. Los docentes deben estar capacitados para el uso eficiente de las herramientas tecnológicas que van a transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las TIC no suplantán al docente, son herramientas que se deben saber utilizar para enseñar a aprender, por lo tanto la tutoría docente es esencial un papel orientador de la clase, orientado a algunos aspectos cuya finalidad es animar, motivar, guiar, resolver, fomentar, incitar, negociar, ayudar y evaluar toda la actividad educativa y de las TIC por sí mismas.

Por lo tanto al docente lo convierte en un reformulador, un transformador, un innovador del que hacer didáctico que le enseñara al estudiante a aprender. La evaluación puede ser transparente y se pueden desarrollar las diferentes etapas del proceso educativo.

Rol del Estudiante con el Uso de las TIC

De manera similar, se puede hacer mención de algunas de las destrezas, habilidades y cambios que el estudiante debe tener y experimentar en la denominada sociedad del conocimiento:

- Debe ser capaz de dirigir su propio aprendizaje.
- Debe tener capacidad analítica y de interpretación.
- Debe tener valores muy arraigados, entre ellos: honesta y responsable.

- Debe ser ordenado.
- Debe ser disciplinado.
- Debe tener la capacidad de trabajar en equipo.
- Debe ser creativo, proactivo y propenso a la investigación.
- Debe tener la capacidad de gestionar sus propios recursos de aprendizaje.
- Debe tener buena disposición y actitud para utilizar las oportunidades que le ofrecen las nuevas tecnologías.
- Debe tener las competencias básicas en el uso de las TIC.

Como indica la cita de Delavaut (2014):

Los estudiantes tienen un rol protagónico ante las TIC que exige de ellos un cambio de actitud. Este cambio conlleva un esfuerzo por aprender, no por aprobar un curso solamente o por obtener un título, sino por adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo profesional. (p.88)

Por lo expuesto anteriormente se da a entender que en el rol protagónico de estudiante es imprescindible ser capaz de buscar información, seleccionarla (evaluarla, analizarla y juzgar lo que es útil, recordando que el aprendizaje es un fenómeno social que acontece en el ámbito y como tal es intransferible. Es importante señalar que el estudiante debe aprender a aprender y en cierta medida a desaprender lo que se ha aprendido inadecuadamente y esto trae consigo un reto personal e incertidumbre.

Por lo tanto se puede explicar que el rol del estudiante ante las TIC debe ser el siguiente:

- Procesar la información y como instrumento cognitivo que puede liberarle de determinados trabajos de rutina y potenciar sus procesos mentales.
- Usar las TIC para comunicarse en el ciberespacio, ampliando así su entorno de relación.
- Aprovechar las nuevas fuentes de información y recursos desarrollando estrategias de exploración, búsqueda sistemática, almacenamiento, estructura y tratamiento (análisis, síntesis), valoración y aplicación de la información.
- Aprender en la red. Aprovechar los nuevos entornos virtuales de aprendizaje, que en algunos casos son gratuitos para la formación académica.
- Observar con curiosidad. Trabajar con método, siguiendo un plan que contemple objetivos, tareas a realizar y temporalización de las mismas.
- Buscar causas y efectos y saber relacionarlas. Investigar, elaborar y verificar hipótesis y aplicar estrategias de ensayo-error en la resolución de los problemas y en la construcción de los propios aprendizajes.
- Estar motivado y perseverar. Trabajar con intensidad y de manera continuada. Desarrollar la autoestima, el afán de superación y la perseverancia ante las frustraciones.

- Actuar con autonomía. Actuar con iniciativa para tomar decisiones. Aceptar la incertidumbre y la ambigüedad.
- Responsabilizarse del aprendizaje autodirigido, elaborando estrategias acordes con los propios estilos cognitivos que consideren el posible uso de diversas técnicas de estudio y materiales didácticos.
- Aceptar orientaciones del docente, Interactuar con él y atender sus indicaciones: tareas, orientaciones, ayuda, etc.
- Utilizar diversas técnicas de aprendizaje: repetitivas, elaborativas (relaciona la nueva información con la anterior, subrayar, resumir, esquematizar, elaborar diagramas y mapas conceptuales), exploratorias (explotar, experimentar, verificar hipótesis, ensayo-error...) y regulativas o meta cognitivas (analizar y reflexionar sobre los propios procesos cognitivos)
- Trabajar de manera individual y colaborativa. Alternar el trabajo individual con el trabajo grupal. Interactuar con otros compañeros, compartir preguntas y opiniones, tanto de forma presencial como por Internet. Valorar y respetar ideas ajenas.
- Negociar significados. Dialogar y negociar los significados de las nuevas informaciones.
- Ser creativos y estar abierto al cambio y a nuevas ideas para adaptarse al medio y buscar nuevas soluciones a los problemas. Crear y diseñar materiales.
- Visitar con relativa frecuencia el sitio donde se publica el curso en Internet para enterarse de la nueva información.

Importancia de las TIC

Las aportaciones de las TIC a la educación son una fuente e instrumento de información, es un medio de expresión para la creación, es por sí misma un canal de comunicación, por tal motivo se lo considera actualmente el instrumento que organiza y gestiona los centros y las tutorías docentes, también es un recurso interactivo para el aprendizaje.

En conclusión se puede decir que el docente, estudiante y TIC son ya parte del proceso de enseñanza – aprendizaje que permite el desarrollo gradual y confiando del aprendizaje significativo, pero que no se puede hablar de globalización de la educación hasta cuando se haya roto la brecha digital en el Ecuador.

La alfabetización digital

Desde finales del siglo XX, cuando la comunidad internacional toma conciencia de la necesidad de repensar todos los ámbitos de la interacción humana a consecuencia de los cambios propiciados por internet, el término “alfabetización humana” se consolida para definir o abarcar la alfabetización en la era de la globalización.

Un breve repaso a la evolución histórica del concepto ayudara a entender como se ha diversificado y dimensionado su significancia dentro de la sociedad de la información, pero también cómo ha tomado profundidad estructural e diferentes ámbitos de acción conforme a los cambios sociales y tecnológicos que se han ido sucediendo

El termino alfabetización digital se utiliza desde finales de los 90' por varios autores para referirse a la capacidad para leer y entender textos de hipertextos y multimedia: mencionando que la alfabetización en una era digital significa la capacidad para entender información cualquiera

que sea el formato en que se presente, y que la alfabetización digital incluye la habilidad para descifrar imágenes, sonido, etc., además de texto. Por lo tanto el uso de la alfabetización digital va a desarrollar las habilidades para entender y utilizar la información en múltiples formatos de una amplia variedad de fuentes cuando se presenta a través de ordenadores.

Así el concepto de alfabetización a más allá de simplemente saber leer que siempre ha significado la capacidad de leer con sentido y entender, es el acto fundamental de la cognición, es decir es el proceso cognitivo de entender lo que se ve en la pantalla cuando se usa los recursos tecnológicos.

Como indica la cita de Casado (2014):

El concepto irire tomando fuerza y completándose como conjunto de alfabetizaciones necesarias en la sociedad contemporánea, entendiéndose como conjunto de alfabetizaciones necesarias en la sociedad contemporánea, entendiéndose como una noción global para establecer conexiones entre alfabetización, educación, aprendizajes, habilidades, competencias y TIC en la era digital.
(p.11)

Según la cita anterior se puede decir que la alfabetización digital implica ser capaz de llevar a cabo con éxito acciones digitales incluidas en la vida cotidiana relativas al trabajo, el aprendizaje, el ocio y otros aspectos de la vida diaria, la alfabetización digital para el individuo puede variar dependiendo de su situación particular, y es un proceso de permanente de desarrollo conforme a la evolución de la situación personal de cada individuo, la alfabetización digital es mucho más amplia que la alfabetización informacional, alfabetización mediática y alfabetización visual.

En consecuencia la alfabetización digital implica la adquisición y uso de conocimientos, actitudes y cualidades personales e incluirá, además, la capacidad de planificar, ejecutar, evaluar acciones digitales en la solución de tareas cotidianas, así como la capacidad de reflexionar sobre el desarrollo de la alfabetización digital de cada uno. En el contexto de esta investigación, reconocer la profundidad y las dimensiones del concepto no tiene otro fin que el de orientar la práctica docente y los contenidos necesarios para los estudiantes del siglo XXI: es un intento por sistematizar que necesidades abarca el currículo de esta era digital.

Las tecnologías y el aprendizaje

A partir de lo tratado anteriormente sobre las ventajas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y que mediante ellas se pueden potenciar los conceptos pedagógicos.

Como indica la cita Williamson (2014):

Una de las ventajas del software educativo es que tiene, de entrada, un efecto motivante en los estudiantes. Se trataría de buscar cómo mantener esa motivación inicial a lo largo de la interacción con el sistema y como aprovecharla como palanca para el despliegue del esfuerzo intelectual, la voluntad y la concentración necesarios para acceder a tareas cada vez más complejas y abstractas. (p.44)

Por lo tanto, se puede decir que el software educativo va a contener los fundamentos teóricos que respaldan el tema a investigar dentro del marco del proceso educativo, conceptualizado terminología y posteriormente se trataran aspectos que relacionen estos conceptos con los recursos multimedia y teorías que respaldan los mismos se lo considera como uno de los recursos más importantes en el proceso educativo es el aprendizaje.

Aprendizaje

Conceptualizar el término aprendizaje es sin duda uno de los más complejos y difíciles de consensuar y esto se debe a las múltiples disciplinas en que aparece, y especialmente en el área educativa difícilmente se mantiene por mucho tiempo ya que, por la evolución del aprendizaje en los diferentes contextos, éste tiende a ser cuestionado y como consecuencia surgen nuevos conceptos y paradigmas.

Por lo tanto el concepto aprendizaje es muy complejo, por su nivel de abstracción, es decir que dentro de un mundo contextual hay otro; si el aprendizaje puede ser percibido por un cambio conductual, neuronal, de comportamiento, de capacidad cognitiva, formas socializar, atributos asociados comúnmente en el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, entre otros. Los contextos en los que vive cada sujeto son diferentes, por lo tanto, los escenarios de aprendizaje también son cambiantes.

El aprendizaje significativo

Ausubel consideraba que el aprendizaje significativo se lo desarrollaba cuando nace el conocimiento verdadero, pero para que esto suceda los conocimientos anteriores tienen que salir a la luz. Esto da a entender que el aprendizaje es que se interrelacione los nuevos aprendizajes con los viejos.

En el aprendizaje significativo las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el estudiante ya sabe, por tal motivo los nuevos conocimientos se vinculan así, de manera estrecha y estable con los anteriores, pero para que esto se presente es necesario que suceda de manera simultánea, y que por lo menos siga las tres siguientes condiciones:

- El contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo para poder incorporar el nuevo material.
- El estudiante debe poseer en su estructura cognitiva los conceptos utilizados, previamente formulados, de manera que el nuevo conocimiento pueda vincularse con el anterior.
- El educando debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje significativo: debe mostrar una disposición para relacionar el material del aprendizaje con la estructura cognitiva particular que posee.

Si bien es cierto que los planes y programas de educación regular deben ser revisados por rígidos y obsoletos, también es cierto que mayor importancia tienen las estrategias que utilizan los docentes para lograr el aprendizaje y estas están dadas en el plan de lección a utilizarse por lo que se ve la necesidad de un cambio continuo.

Hasta hace poco el plan lección estaba encaminado a corrientes psicológicas conductistas, lograr un conocimiento mediante cambios de conducta era el objetivo primordial. En la actualidad, el objetivo del constructivismo, es que el estudiante construya su conocimiento; esta nueva corriente implica una gran estimulación del pensamiento creativo en la elaboración del conocimiento nuevo.

Psicológicamente no hay un concepto claro sobre creatividad, pero se está seguro que es sinónimo de ingenio, imaginación, originalidad, talento, inventiva y que guarda una relación y es parte de la inteligencia y susceptible de estimulación, lo que da a entender que hay que desarrollarlo adecuadamente.

Tipos de aprendizaje significativo

Aprendizaje de representaciones

Se representan en establecer con el significado de palabras o de los símbolos que estos manifiestan. Según Campoverde (2015) manifiesta” que las palabras particulares representan y en consecuencia representan psicológicamente las mismas cosas que sus referentes” (p.55). Se trata pues, de aprender lo que representan las palabras separadas o los símbolos. Implica aprender los símbolos particulares que representan o son elocuentemente parecidos a los referentes determinados.

Aprendizaje de conceptos

Es el segundo tipo de aprendizaje significativo, este concepto se especifica como objetos mediante algún símbolo. Los conceptos también constituyen símbolos y vocabularios característicos, pero hay un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de criterio comunes. Aparecen, pues, de concordar determinados objetos, eventos, etc..., con propiedades frecuentemente, a todos ellos.

Aprendizaje de proposiciones

Las proposiciones son dos o más conceptos ligados en una unidad semántica empleando una metáfora un tanto rústica, las proposiciones son las moléculas a partir de las que se cimienta el significado y las concepciones de los conceptos propios. Según Ocaña (2013) manifiesta: “consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones” (p.54). Es decir, enunciadas en una expresión u oración que comprende diferentes conceptos.

En conclusión el aprendizaje de proposiciones, admite conocer el significado de los conceptos que las componen. En los dos tipos de aprendizaje anteriores se trata de representaciones o conceptos unitarios, mientras que en el aprendizaje de proposiciones actúan diferentes conceptos que se acoplan entre sí y con la estructura cognitiva del elemento para originar un nuevo significado establecido.

Característica del aprendizaje significativo

Percepción del estímulo

En esta fase el estilo ambiental de diferente naturaleza produce excitación en la corteza cerebral. Ejemplo: un problema nuevo y es característica en este paso solamente percibir el problema, interrogarse y crear posibilidades. Un estímulo externo es cuando proviene del exterior del organismo provocando cambios en él.

Maduración

Esta etapa no tiene tiempo determinado, puede ser corto o largo, aparentemente no hay ningún esfuerzo, existiendo un gran flujo de ideas espectaculares en torno al problema, por lo tanto, no depende de la edad cronológica sino que de factores intrínsecos (código genético) que determinan el momento y forma de aparición de actividades motoras.

Solución

Es la fase más importante de la creatividad, ya que las ideas confusas de las etapas anteriores adquieren forma, esto se produce muy rápido y fugaz buena idea es una cosa, lo importante es poner en práctica la idea de solución, en esta fase el pensamiento creativo entra en una valoración y verificación de la idea.

Marco contextual

En relación con el proyecto educativo que se está realizando la fundamentación filosófica guarda estrecha relación debido a que el docente en la actualidad debe de estar preparado para desarrollar y aplicar técnicas que se acolen a la planificación de su asignatura y utilizar adecuadamente los recursos educativos digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pero para eso se debe de capacitar y actualizar en lo referente a métodos y técnicas en el aprendizaje significativo y de esa forma lograr el desarrollo de los estudiantes en lo que se refiere a sus destrezas y así formar profesionales aptos para la sociedad.

Como indica la cita de María (2013) considera:

Los avances de la ciencia y la tecnología transforman las costumbres y producen cambios en la vida cotidiana, la educación debe de involucrarse en sus procesos de formación de los individuos y en el mejoramiento de la educación por medio de los avances científicos y tecnológicos. (p.145)

Sobre la base de la cita expuesta se puede manifestar que la realización y la aplicación de los recursos multimedia en la asignatura de Lengua y literatura constituirán un beneficio para los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado de la Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés", los cuales van a adquirir conocimientos tanto de forma teórica como práctica, y de esa forma se van a formar profesionales reflexivos, creativos y críticos para beneficio de la sociedad.

En el plano sociológico el proyecto educativo se relaciona debido a que está inmerso en los dos la sociedad, este tema lo que busca es desarrollar nuevos profesionales para que puedan cubrir las necesidades que genera la sociedad en la actualidad y para eso se le debe de

desarrollar adecuadamente el aprendizaje significativo a los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado y que tomen conciencia sobre su aprendizaje adecuado y la importancia que tiene para el desarrollo académico de las personas, pero para ello se debe de utilizar los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este proyecto se encuentra también relacionada la psicología debido a que por medio de ella lo que se intenta dar solución a un grave problema que tienen los estudiantes desde hace tiempo atrás y el cual es el nivel de aprendizaje, lo cual se ha visto reflejado en los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” en la asignatura de Lengua y literatura, y que por medio de la utilización de los recursos educativos digitales se los podrá evaluar tanto de forma individual como grupal y de esa forma se podrá medir el aprendizaje significativo que vayan adquiriendo en este proceso.

Aspectos Legales

Esta investigación se fundamenta en lo legal de acuerdo la Constitución de Montecristi del 2008, en el Art. 347, numeral 8, se enuncian las responsabilidades del Estado, concerniente a tecnologías de la información lo siguiente: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales”.

En el Art. 350 determina con claridad que “El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

Además según el Reglamento de la Ley de Educación en el Capítulo V, de los objetivos del sistema educativo en el Art. 10. Literal e, son objetivos generales: “Ofrecer una formación científica, humanística, técnica, artística y práctica, impulsando la creatividad”.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- **Ámbito-** La presente Ley garantiza el derecho a la educación determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad.

Art. 2.- **Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación, Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

El inter aprendizaje y multiaprendizaje.- se considera al interaprendizaje y multiprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

Educación en valor.- La educación debe basarse en la transmisión y practica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, ética, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 5.- La educación como obligación de Estado.- El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generara las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y Egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el sistema Educativo a través de la Auditoria Nacional de Educación de través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la Republica y la Ley.

Art. 6.- Obligaciones.- La principal obligaciones del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines Establecidos en esta Ley.

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

n. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos;

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

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

Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de Género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, el género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la Republica, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Metodología o enfoque de la investigación

Esta investigación se la realiza en el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” en la provincia del Guayas cantón Pedro Carbo, y se busca la metodología más conveniente para poder comprender la problemática que existe y buscar la solución más idónea, por medio de la metodología se puede conocer la realidad y así poder describirla o transformarla, se ocupa de la parte operativa del proceso del conocimiento, las cuales se las direcciono en dos enfoques: el cualitativo y cuantitativo.

Enfoque cualitativo

Este enfoque se basa en las cualidades para obtener información de la cual se detecta el comportamiento ante las diferentes actividades. “Los enfoques cualitativos utilizan información relativa a aspectos internos del comportamiento humano como las actitudes, creencias y motivaciones, respondiendo normalmente al porqué de la conducta humana” (Ruiz, 2015, p.12). Es decir la información necesaria que se recopila para este estudio procede de fuentes externas de orden primario, se la obtiene mediante técnicas de carácter psicológico de la información, se debe de recalcar que la misma procede de un número reducido de personas donde se puede saber las causas y consecuencias, el efecto y el impacto y en otros de los casos opiniones personales del problema, toda esta información se la recopila de forma verbal y los generadores de esta información fueron la autoridad, docentes de la asignatura de Lengua y literatura y los estudiantes del segundo de bachillerato del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”.

Enfoque Cuantitativo

Por medio del enfoque cuantitativo se puede examinar los datos de manera netamente estadística, es decir de forma numérica, se puede obtener los resultados de forma individual con la ayuda de herramientas estadísticas aplicadas en la investigación, como fue el caso de las encuestas las cuales se aplican tanto a los docentes como a los estudiantes de segundo de bachillerato de la asignatura de Lengua y literatura del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”, luego se realiza la debida tabulación las cuales se las representa por medio de tablas y gráficos permitiendo saber la falta de un buen aprendizaje significativo que tienen los estudiantes en la materia por la falta de utilización de un software interactivo.

Como indica la cita de Sautu (2013):

El enfoque cuantitativo trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables. La generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población, a su vez hace inferencia causal que explica por qué las cosas suceden o no de una forma determinada. (p.29)

Tipos de estudio

Estudio exploratorio

Por medio de este tipo de estudio se puede tener de forma clara un aspecto de la realidad de la problemática que estuvo sucediendo en el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”, explorando su significado basada en una teoría que denote los hechos que sucedieron para que los estudiantes de segundo de bachillerato no tuvieran un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura y cuáles fueron las condiciones que influyeron para eso. Arías (2013) manifiesta: “es aquella

que 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.88). No hay que dejar de recalcar lo importante que represento este tipo de estudio ya que ayudo a descifrar aspectos relevantes y pertinentes de las posibles causas que iniciaron el problema, en este caso fue el mal desarrollo del aprendizaje significativo presentados en los estudiantes.

Estudio explicativo

Este estudio ayuda a poder determinar con un alto grado de veracidad las causas que originan los hechos por medio de la relación causales – consecuencias, y de esta forma se ayuda a obtener una idea más precisa desde que instante se convirtió en un problema. El aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Lengua y literatura.

Como indica la cita de Pérez (2013):

Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, en este sentido los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas, como de los efectos, mediante la prueba de hipótesis, sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos. (p.12)

Este estudio se lo considera importante porque por intermedio de el se puede obtener una idea precisa y clara de cuáles fueran las causales que existieran para que el docente de la asignatura no desarrolle de forma adecuada su clase y por lo tanto que eso acarreo como resultado un mal desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Estudio de campo

Este estudio que se utiliza también resulta relevante, debido a que se puede observar sobre las condiciones reales donde se origina el problema en este caso en particular en el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” y de esa forma se puede obtener los datos por medio de la observación y de la elaboración de las encuestas dirigidas a los docentes y estudiantes, para saber su opinión de una forma veraz, sobre las falencias que existen en el desarrollo del aprendizaje significativo y que factores influyen para que esto suceda en la asignatura de Lengua y literatura.

Población y Muestra

En esta investigación la población que se encuentra inmersa dentro del problema que se está estudiando fue de gran importancia y en este caso en particular se originó en el Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”, debido a que fueron los que contestaron las encuestas que se realizan para poder tener información concreta de sus causales.

Como indica la cita de Icart (2013):

Es el conjunto de individuos que tienen ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar, también hay que señalar que cuando se conoce el número exacto de individuos se conoce como población finita y cuando no se conoce su número exacto se la denomina población infinita.

La población de esta investigación por lo tanto fue finita y se la detalla de la siguiente manera: Un directivo, cinco docentes de la asignatura de Lengua y literatura y doscientos estudiantes de segundo año de bachillerato en la jornada de estudio.

Tabla N°2 Población

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentaj
1	Autoridad	1	1
2	Docentes	5	2
3	Estudiantes	200	97
4	Total	206	100

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"

Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Muestra

La muestra que se escoge para las encuestas, es extraída de la población que estuvo inmersa en el problema motivo de la investigación, en este caso en especial son los estratos que componían el Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés", es decir autoridad del plantel, docentes de la asignatura de Lengua y literatura y estudiantes de segundo año de bachillerato.

Es un subconjunto de casos o individuos de una población estadística, las muestras se obtienen con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población inmersa en la problemática, para lo cual deben de ser representativas de las mismas. (Eslava, 2013, p.66)

Por lo tanto se utiliza la muestra la cual guarda una estrecha relación con la población, es decir se la tomo de manera proporcional y de esa forma se pudo lograr resultados favorables para poder encontrar la solución del problema que se investigó.

Para poder sacar la muestra se realizó formula, debido a que su población fue superior a cien individuos por lo que se tomó la decisión de hacerles las encuestas a la autoridad, docentes y a los estudiantes de segundo de bachillerato los cuales se encontraban distribuidos en nueve paralelos los cuales son cinco en la jornada matutina y cuatro en la vespertina.

Fórmula de Muestreo para población Finita.

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2(N - 1) + Z1.2 * P * Q}$$

Z: es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos.

El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos

N =	Población =	200
P =	Probabilidad de éxito =	0,5
Q =	Probabilidad de fracaso =	0,5
P*Q=	Varianza de la Población=	0,25
E =	Margen de error =	5,00%
NC (1-α) =	Confiabilidad =	95%
Z = Nivel de Confianza =		1,96

$$n = \frac{1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 200}{0.05^2(200 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{3.8416 * 0.25 * 200}{0.0025 (199) + 3.8416 * 0.25}$$

$$n = \frac{192.08}{0.4975 + 0.9604}$$

$$n = \frac{192.08}{1.4579}$$

$$n = 131.75 = 132$$

$$132 / 200 = 0.66$$

0.66 * 200 = 132 Estudiantes

Tabla N°3 Muestra

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentajes %
1	Autoridad	1	1
2	Docentes	4	3
3	Estudiantes	132	96
4	Total	137	100

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Métodos de investigación

Observación

Este método sirve para poder anotar los datos que aparecen en una frecuencia determinada, con los cuales se pueden hacer las descripciones de forma informal de lo que expresan o hacen los sujetos observados, en este caso son los docentes y estudiantes de segundo de bachillerato de la asignatura de Lengua y literatura.

Por medio de esta información se puede recopilar de los estudiantes y docentes sobre su opinión respecto a alguna decisión tomada anteriormente y que repercute en el aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y literatura, los investigadores luego de esto pueden formalizar de una manera adecuada las inferencias e interpretaciones respectivas.

Encuesta

Se realiza una encuesta por cuestionario debido a que por medio de ella se puede recoger información por medio de preguntas donde el encuestado tiene que responder de acuerdo a la escala de Likert que se utiliza y las cuales consta de alternativas múltiples, las cuales servirán para luego realizarle el respectivo análisis.

Según Alvira (2013) manifiesta: "Encuesta es un proceso interrogatorio que finca su valor científico en las reglas de su procedimiento, se lo utiliza para conocer lo que opina la gente sobre una situación o problema que lo involucra" (p.91). Se da a entender por medio de esta cita que por medio de este método se puede formular diez preguntas cerradas donde constaran las variables del tema que se investigó en el Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés".

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LA AUTORIDAD Y A LOS DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL COLEGIO “DR. EDUARDO GRANJA GARCÉS”

TABLA N°4 Planificación de estudio de la asignatura

¿Considera usted necesario utilizar los recursos educativos digitales dentro de su planificación de estudio de la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	5	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°1 Planificación de estudio de la asignatura



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: Los encuestados manifiestan que están Muy de acuerdo, en utilizar la tecnología porque la consideran indispensable para el desarrollo académico del estudiante por lo que consideran adecuado que este en la planificación de clases, logrando así moldear estudiantes con un alto grado de compromiso en lo que se refiere a la asignatura de Lengua y literatura.

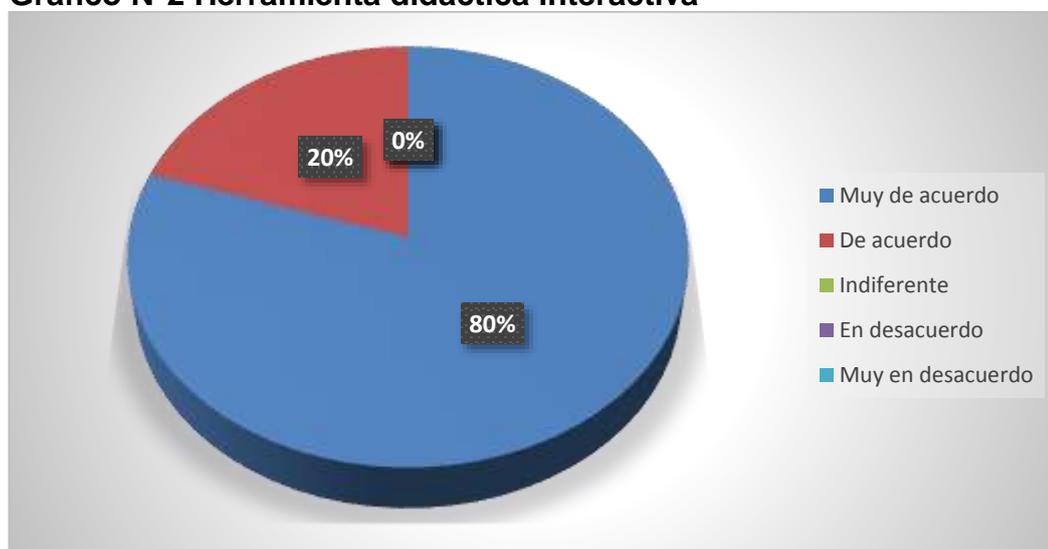
TABLA N°5 Herramienta didáctica interactiva

¿Considera usted adecuado que los estudiantes utilicen los recursos educativos digitales como una herramienta didáctica interactiva en el desarrollo de su asignatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	4	80%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
2	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°2 Herramienta didáctica interactiva



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los encuestados manifiestan que están Muy de acuerdo y De acuerdo en que sus estudiantes puedan conseguir un aprendizaje significativo aplicando la tecnología como herramienta didáctica y de esa forma va a despertar el interés en la asignatura de Lengua y literatura, debido a que los hará participativos y reflexivos.

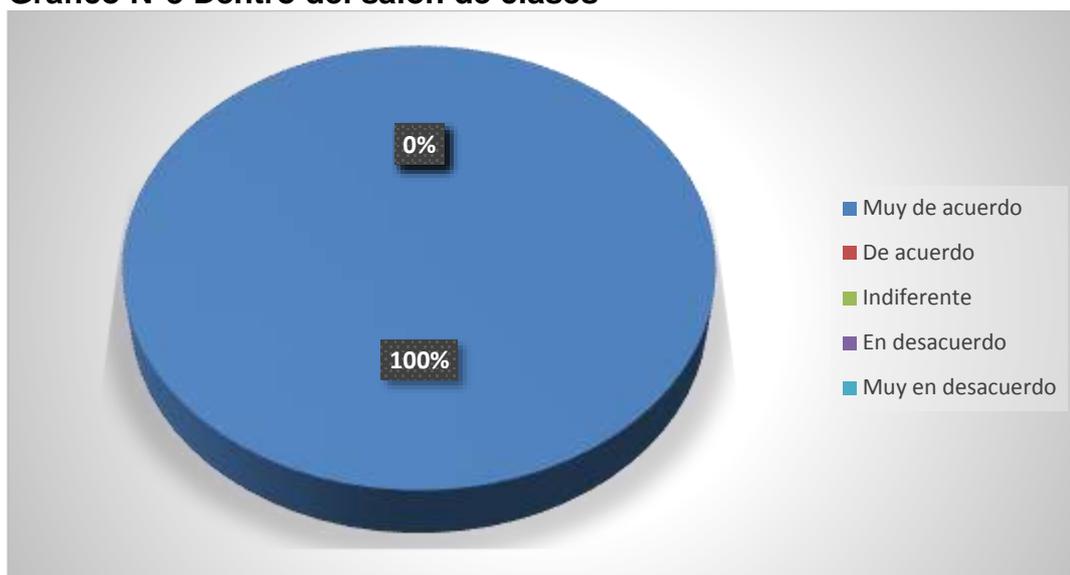
TABLA N°6 Dentro del salón de clases

¿Cree usted que utilizando los recursos educativos digitales dentro del salón de clases, sus estudiantes comprenderán mejor la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	5	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
3	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°3 Dentro del salón de clases



Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: Todos los encuestados manifiestan que están Muy de acuerdo, en que se utilice los recursos educativos digitales como herramienta facilitadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que se podrá desarrollar un aprendizaje significativo y adecuado en la asignatura, logrando obtener un nivel académico óptimo el cual servirá para toda la vida.

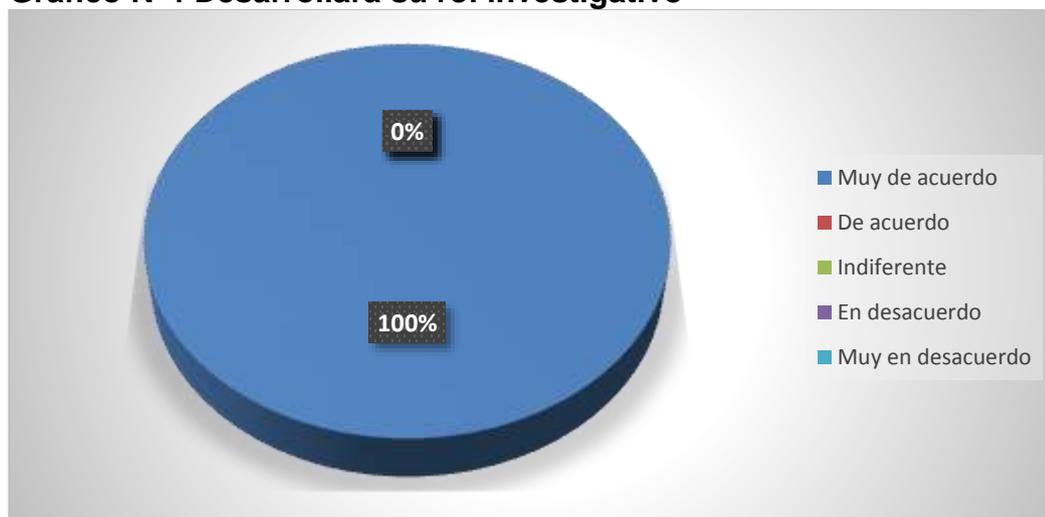
TABLA N°7 Desarrollará su rol investigativo

¿Considera usted que los recursos educativos digitales motivaran al estudiante y por ende desarrollará su rol investigativo en la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	5	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°4 Desarrollará su rol investigativo



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: Todas las personas encuestadas manifiestan que están Muy de acuerdo en el uso adecuado de los recursos educativos digitales por parte de los estudiantes, lo cual los motivará y por lo tanto van a ahondar en el contenido de la asignatura haciéndolos investigativos y participativos logrando mejorar su nivel reflexivo dando lugar a un aprendizaje significativo acorde a las exigencias que pide la sociedad actual.

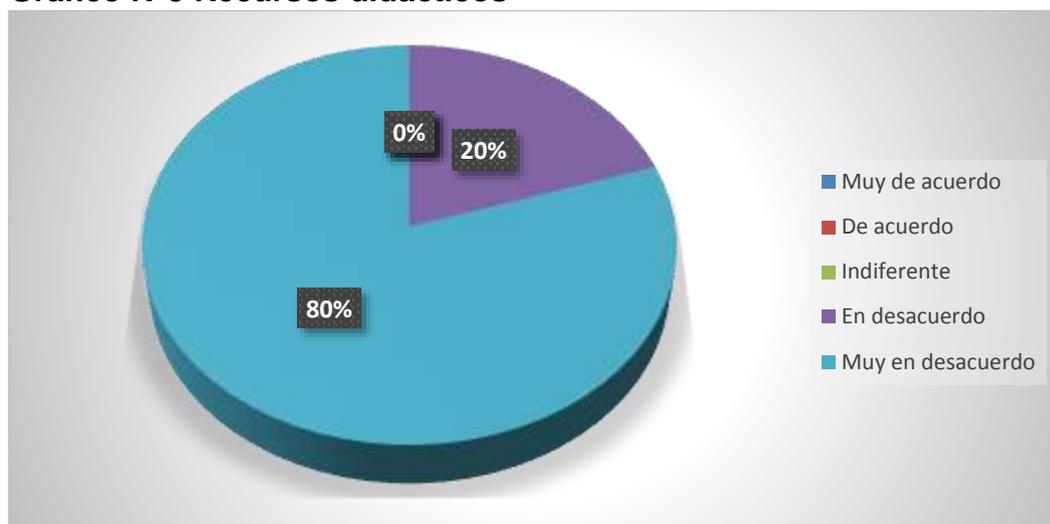
TABLA N°8 Recursos didácticos

¿Considera usted que los recursos didácticos que utiliza en la actualidad son los adecuados para desarrollar el aprendizaje significativo en sus estudiantes?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	1	20%
5	Muy en desacuerdo	4	80%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°5 Recursos didácticos



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de encuestados manifiestan que está Muy en desacuerdo, y En desacuerdo en la utilización de estos recursos tradicionales porque los consideran que no están acorde a la nueva formación de los estudiantes por lo que se sentirían gustoso de utilizar los recursos educativos digitales para desarrollar un aprendizaje significativo a sus educandos en la asignatura de Lengua y literatura.

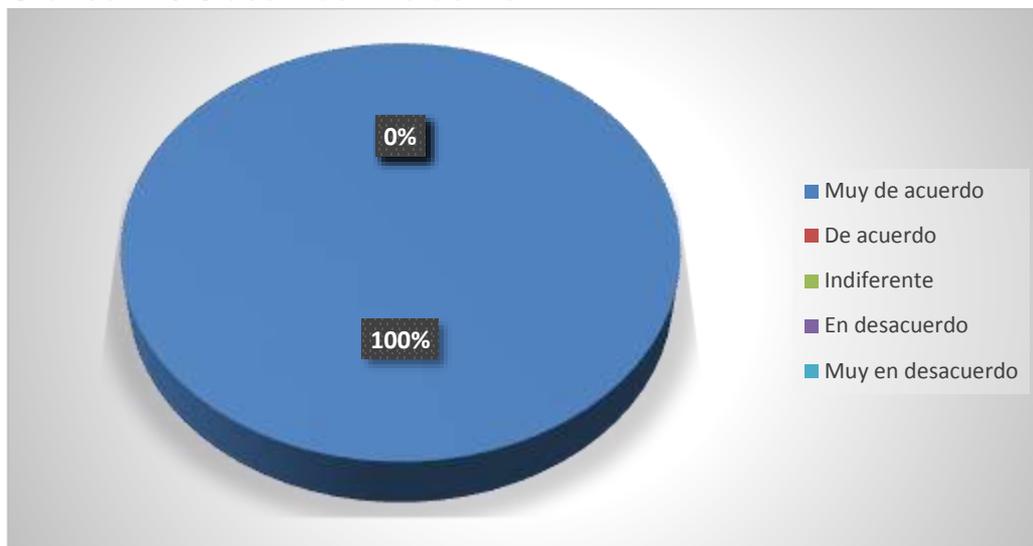
TABLA N°9 Clase más interactiva

¿Desearía usted desarrollar la clase de manera interactiva para motivar a sus estudiantes y de esa forma desarrollar su aprendizaje significativo?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	5	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
6	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°6 Clase más interactiva



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: Todos los encuestados manifiestan estar Muy de acuerdo, ya se deje la metodología tradicional a un lado, donde el aprendizaje era memorista y que se busque nuevas herramientas didácticas digitales, donde los estudiantes puedan participar e interactuar dentro del salón de clases motivándolos a desarrollar un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura.

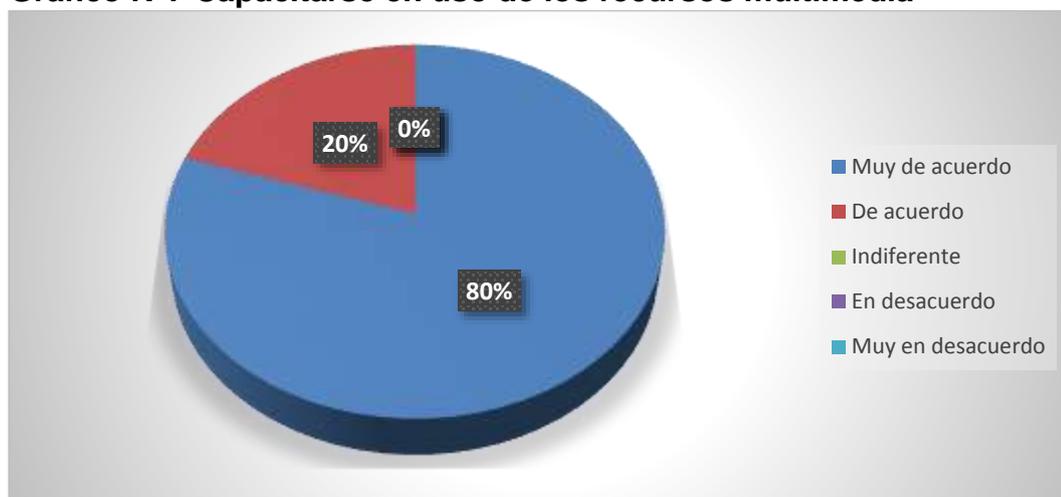
TABLA N°10 Capacitarse en uso de los recursos multimedia

¿Estaría usted de acuerdo en capacitarse en lo que se refiere al uso de los recursos educativos digitales para poder utilizarla adecuadamente en sus estudiantes?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	4	80%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
7	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°7 Capacitarse en uso de los recursos multimedia



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de encuestados manifiestan estar Muy de acuerdo, y De acuerdo en querer actualizar sus conocimientos y que mejor si es en el uso de los recursos educativos digitales, ya que esto favorecerá al proceso de enseñanza aprendizaje y de esa forma el estudiante será el beneficiario de un aprendizaje significativo, donde desarrollara su destreza reflexiva, participativa y crítica en la asignatura de Lengua y literatura.

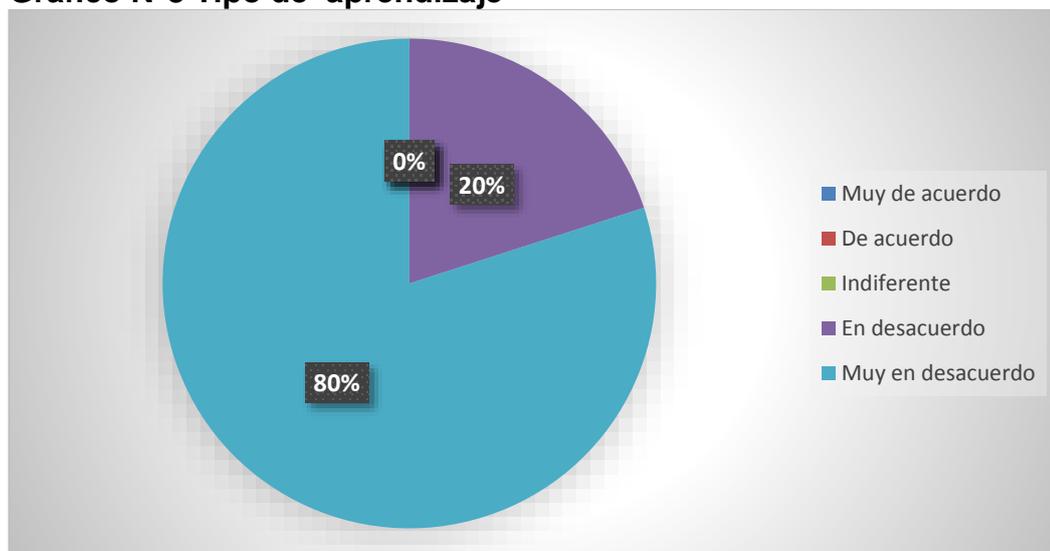
TABLA N°11 Tipo de aprendizaje

¿Cree usted que el tipo de aprendizaje que aplica en la actualidad en la asignatura de Lengua y literatura es el adecuado?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	1	20%
8	Muy en desacuerdo	4	80%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°8 Tipo de aprendizaje



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de encuestados manifiestan que está Muy en desacuerdo, y En desacuerdo en cómo se sigue enseñando la asignatura de Lengua y literatura, causándoles a los estudiantes un daño en su aprendizaje significativo, lo cual se ve reflejado en sus bajas calificaciones, por lo que ellos desean que se utilice una nueva forma de enseñar por medio del uso de los recursos educativos digitales.

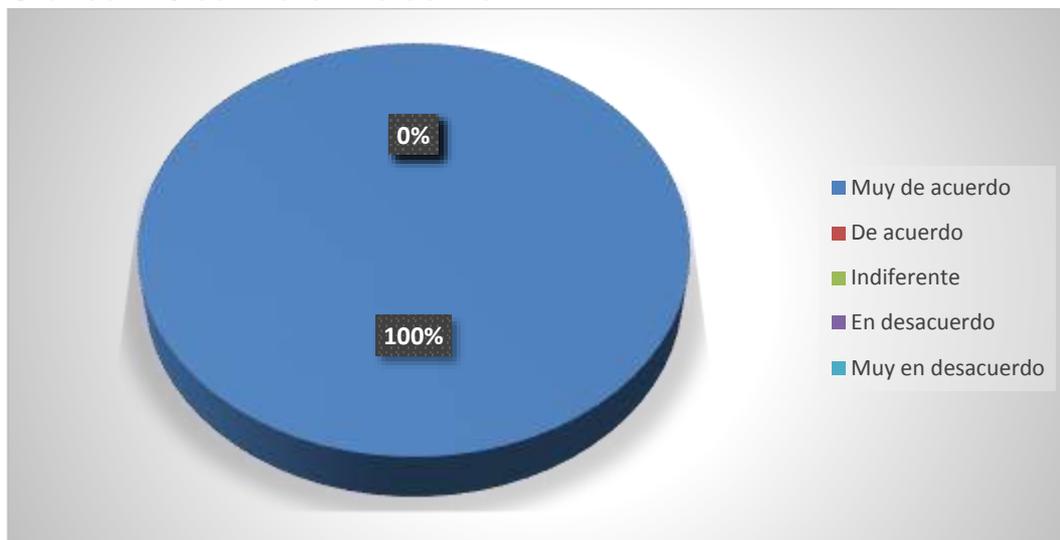
TABLA N°12 Software interactivo

¿Considera usted que un software interactivo contenga enlaces y contenidos que lo hagan dinámico y participativo dentro del salón de clases?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	5	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
9	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°9 software interactivo



Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: Todos los encuestados manifiestan que están Muy de acuerdo, en la utilización de un software interactivo, debido a que este servirá para que el estudiante se pueda preparar mejor y tenga una herramienta de apoyo la cual la podrá utilizar en el momento que crea conveniente y de esa forma podrá tener una retroalimentación del contenido de la asignatura consiguiendo un aprendizaje significativo.

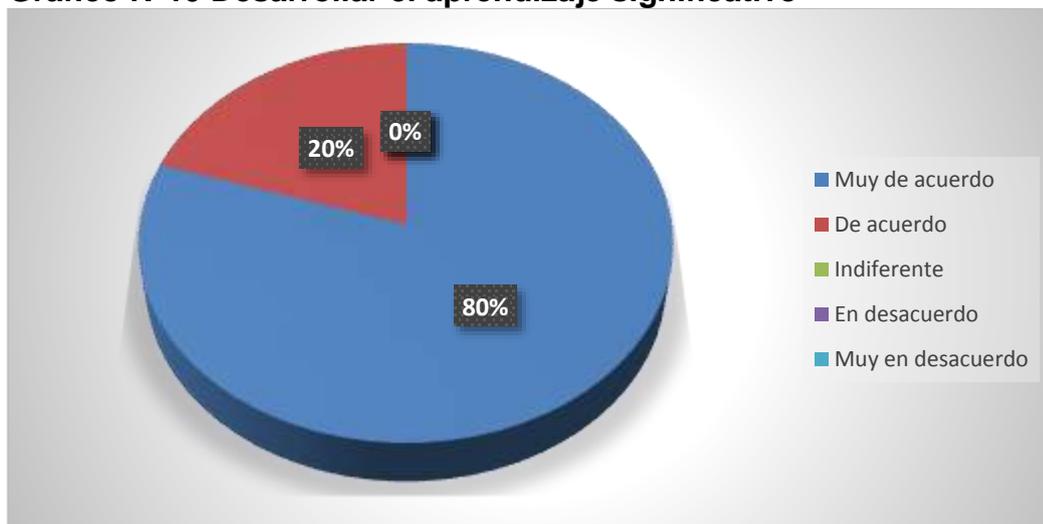
TABLA N°13 Desarrollar el aprendizaje significativo

¿Considera usted importante que se utilice un Software Interactivo dirigido a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	4	80%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
10	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	5	100%

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°10 Desarrollar el aprendizaje significativo



Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de encuestados manifiestan estar Muy de acuerdo, y De acuerdo en que se utilice un software interactivo en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje, consideran que por medio de la tecnología mejorará el nivel académico de los estudiantes, logrando obtener conocimientos duraderos que les servirán para toda la vida, es decir un aprendizaje significativo.

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO “DR. EDUARDO GRANJA GARCÉS”

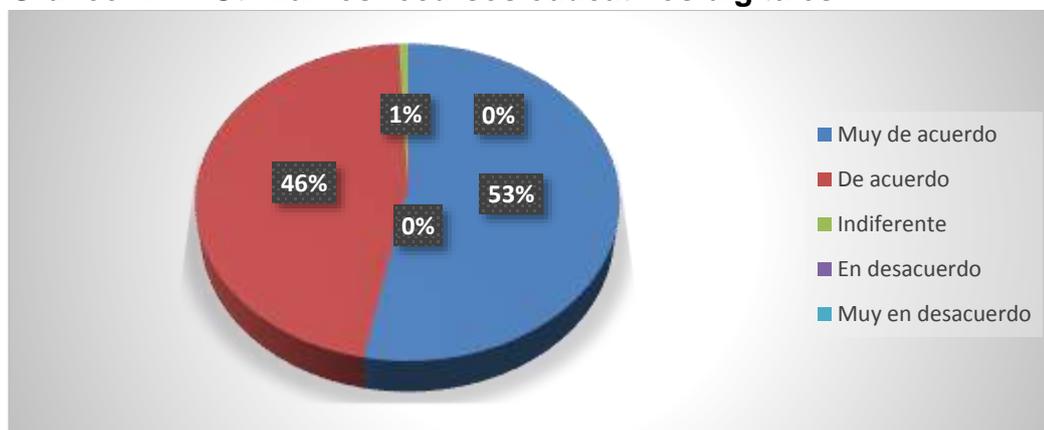
TABLA N°14 Utilizar los recursos educativos digitales

¿Considera usted necesario utilizar los recursos educativos digitales dentro de su ámbito de estudio para mejorar su aprendizaje?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	70	53%
	De acuerdo	61	46%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
11	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°11 Utilizar los recursos educativos digitales



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifiestan que están Muy de acuerdo, y De acuerdo en utilizar los recursos educativos digitales dentro del salón de clases y así poder mejorar su rendimiento académico, logrando de esa forma desarrollar adecuadamente su nivel de aprendizaje en el plano significativo, un estudiante manifiesta estar indiferente a la pregunta.

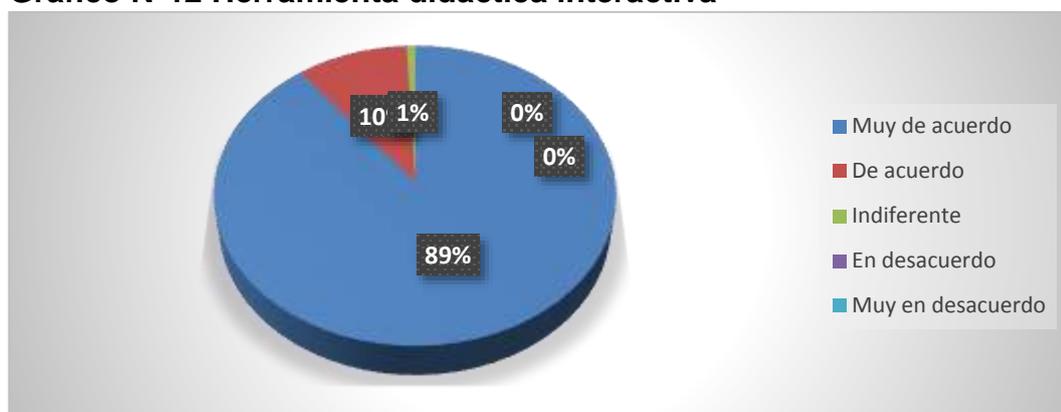
TABLA N°15 Herramienta didáctica interactiva

¿Considera usted adecuado que el docente utilice los recursos educativos digitales como una herramienta pedagógica interactiva en el desarrollo de la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	118	89%
	De acuerdo	13	10%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
12	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°12 Herramienta didáctica interactiva



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de estudiantes manifiestan que están Muy de acuerdo, y De acuerdo en que el docente utilice los recursos educativos digitales para dejar a un lado la metodología tradicional y de esa forma poder hacer la clase dinámica y participativa, logrando así obtener un conocimiento valioso y que les servirá para el futuro, dejando atrás las clases tediosas y aburridas donde no se desarrollaba el aprendizaje significativo y un estudiante manifiesta estar Indiferente a si se usa o no otra técnica de aprendizaje.

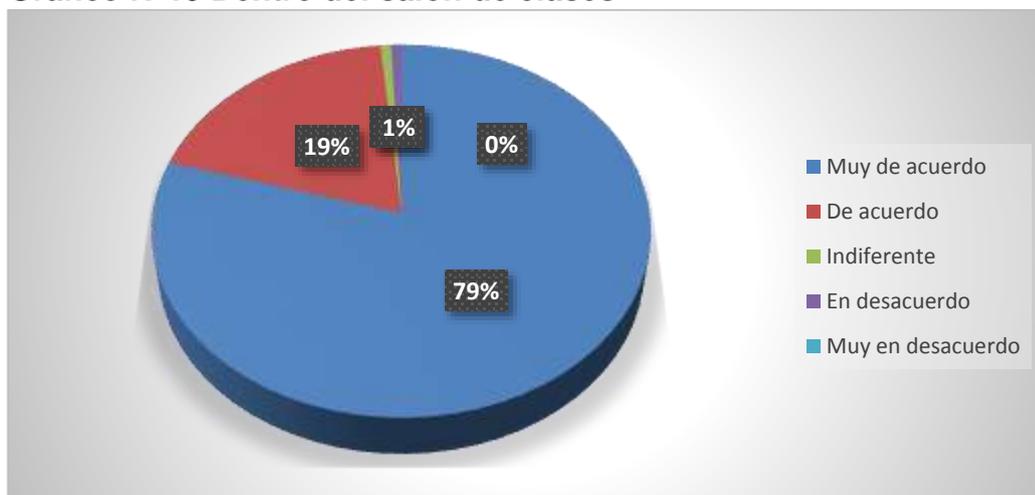
TABLA N°16 Dentro del salón de clases

¿Cree usted que la utilización adecuada de los recursos educativos digitales dentro del salón de clases le ayudara a entender mejor el contenido de la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	105	79%
	De acuerdo	25	19%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	1	1%
3	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°13 Dentro del salón de clases



Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de estudiantes manifiestan que están Muy de acuerdo, y De acuerdo en que se utilice los recursos educativos digitales, como herramienta facilitadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que se podrá desarrollar un aprendizaje significativo y adecuado en la asignatura de Lengua y literatura, logrando obtener un nivel académico óptimo el cual servirá para toda su vida, mientras un estudiante manifiesta estar indiferente y otro En desacuerdo.

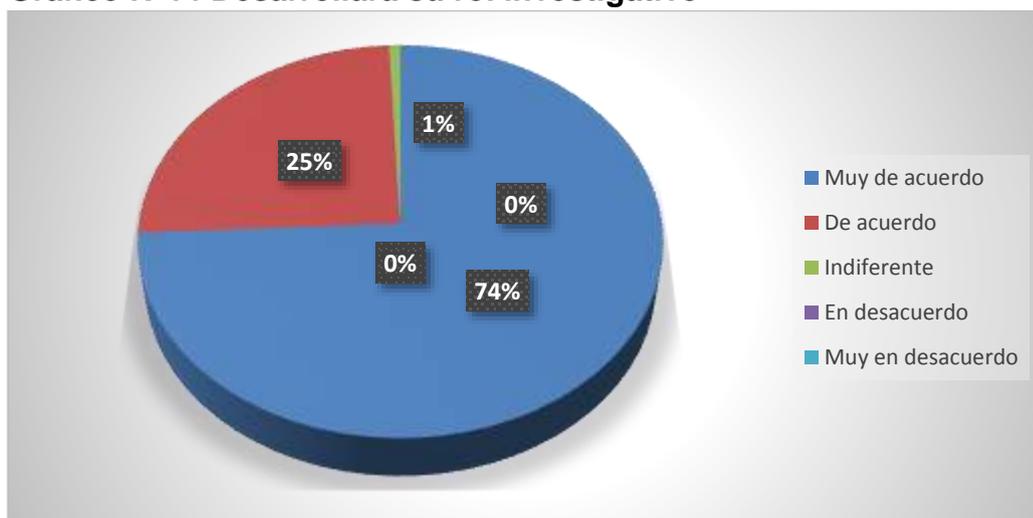
TABLA N°17 Desarrollará su rol investigativo

¿Considera usted que los recursos educativos digitales lo motivará y por lo tanto desarrollará sus destrezas educativas en la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	98	74%
	De acuerdo	33	25%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
14	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°14 Desarrollará su rol investigativo



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de estudiantes manifiestan que están De acuerdo, y Muy de acuerdo en que el uso adecuado de la tecnología por parte del docente los motivará y por lo tanto van a ahondar en el contenido de la asignatura haciéndolos investigativos, reflexivos y participativos logrando desarrollar su aprendizaje significativo, un estudiante se manifiesta indiferente al uso o no de la tecnología.

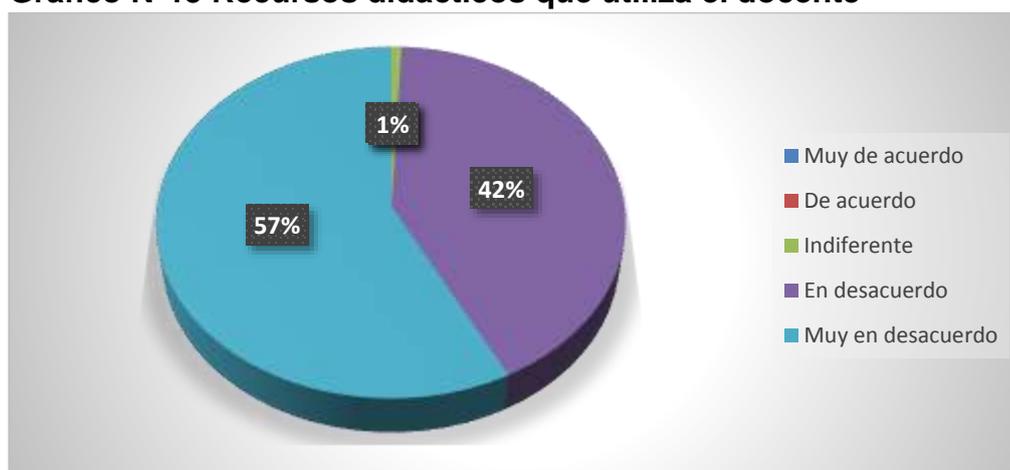
TABLA N°18 Recursos didácticos que utiliza el docente

¿Considera usted que los recursos didácticos que utiliza el docente en la actualidad son los adecuados para desarrollar su aprendizaje significativo?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	55	42%
15	Muy en desacuerdo	76	57%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°15 Recursos didácticos que utiliza el docente



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifiestan que están Muy en desacuerdo, y En desacuerdo en la metodología y los recursos didácticos que utiliza en la actualidad el docente y esto causa un desinterés en la asignatura que imparte, dando como resultado estudiantes con falencias académicas y sin poder desarrollar sus destrezas que les servirá en el campo educativo lo que causa que no se desarrolle adecuadamente un aprendizaje significativo en ellos, un estudiante manifiesta estar indiferente a la pregunta.

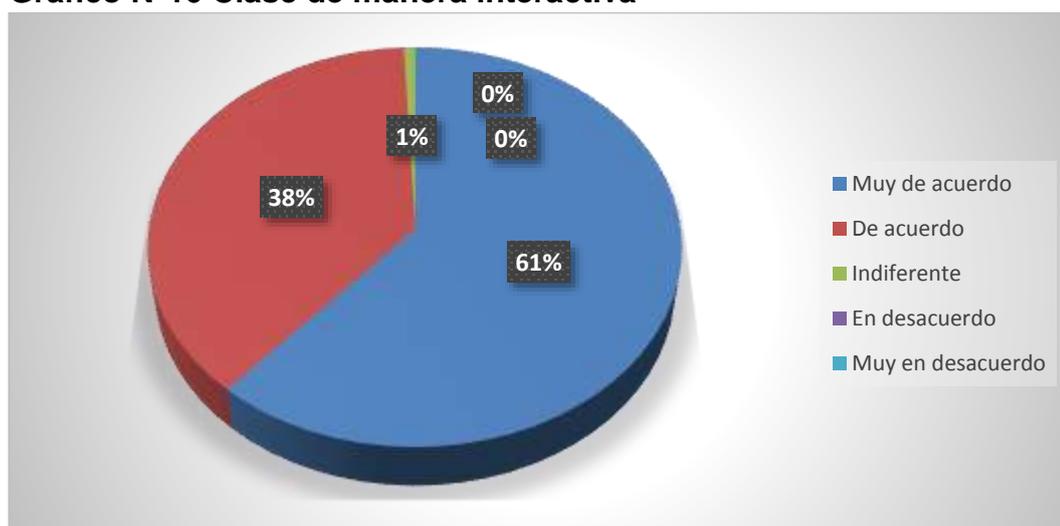
TABLA N°19 Clase de manera interactiva

¿Desearía usted que el docente desarrolle la clase de manera interactiva para así motivarlos y de esa forma mejorar el aprendizaje significativo?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	81	61%
	De acuerdo	50	38%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
16	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°16 Clase de manera interactiva



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifiestan estar Muy de acuerdo, y De acuerdo en que el docente ya deje la metodología tradicional donde el aprendizaje era memorista y que busque nuevas herramientas didácticas como son las herramientas educativas digitales, donde ellos puedan participar e interactuar dentro del salón de clases motivándolos a desarrollar un aprendizaje significativo, un estudiante manifiesta estar indiferente.

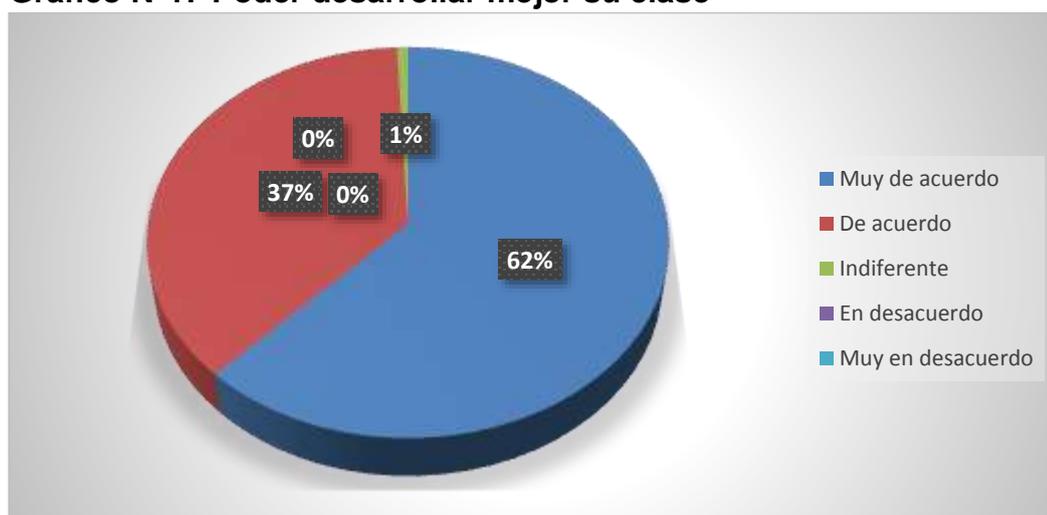
TABLA N°20 Poder desarrollar mejor su clase

¿Estaría usted de acuerdo en que el docente se capacite en lo que se refiere al uso de los recursos educativos digitales para poder desarrollar mejor su clase?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	82	62%
	De acuerdo	49	37%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
17	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°17 Poder desarrollar mejor su clase



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifiestan estar Muy de acuerdo, y de acuerdo en que el docente se actualice sobre el uso de los recursos educativos digitales ya que la hará interactiva logrando que el estudiante pueda ser participativo, y los beneficios que se obtendrán a corto tiempo será su capacidad en el desarrollo del aprendizaje significativo y las destrezas que desarrollará mediante su utilización diaria, un estudiante manifiesta indiferencia.

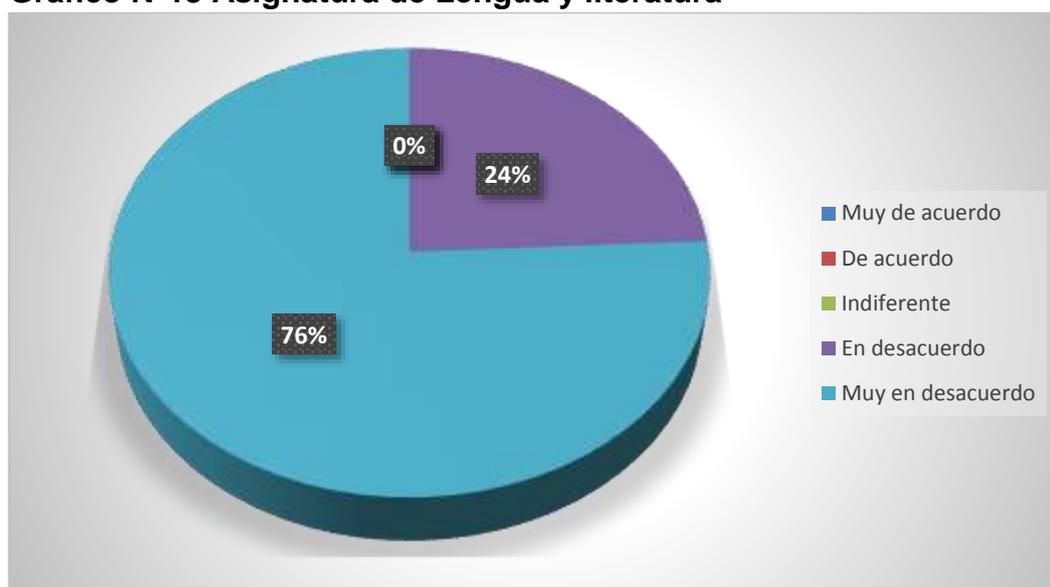
TABLA N°21 Asignatura de Lengua y literatura

¿Cree usted que el tipo de enseñanza que recibe en la actualidad en la asignatura de Lengua y literatura es el adecuado para el desarrollo del aprendizaje significativo?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
Ítem	En desacuerdo	32	24%
18	Muy en desacuerdo	100	76%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°18 Asignatura de Lengua y literatura



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: Todos los estudiantes manifiestan que están muy en desacuerdo, y en desacuerdo en como enseña el docente y por eso no le prestan el debido interés a la asignatura causándoles un daño en su aprendizaje significativo, lo cual se ve reflejado en sus bajas calificaciones y que ellos desean que se utilice una nueva forma de enseñar utilizando los recursos multimedia como herramienta didáctica.

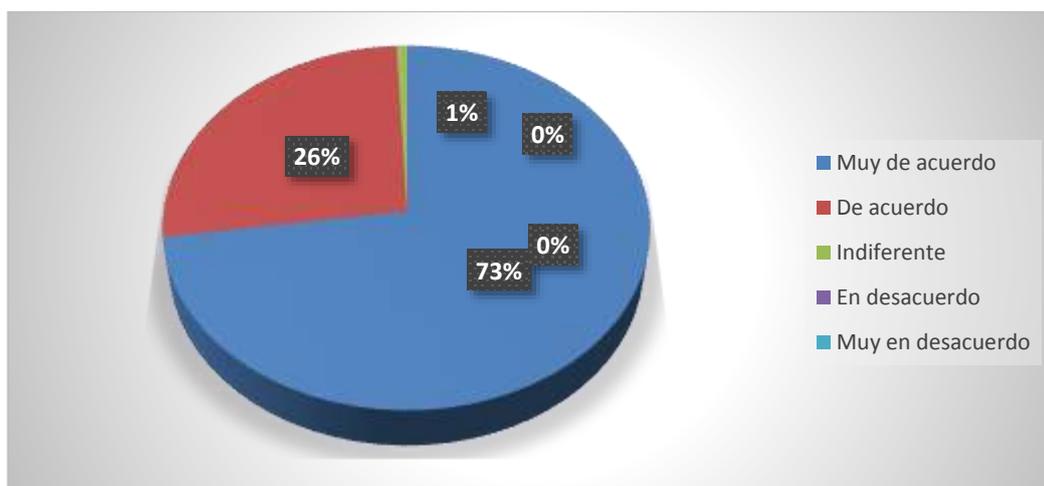
TABLA N°22 Docente dentro del salón de clases sea dinámico

¿Considera usted que el Software Interactivo que va a utilizar el docente dentro del salón de clases sea dinámico y participativo?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	96	73%
	De acuerdo	35	26%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
19	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°19 Docente dentro del salón de clases sea dinámico



Fuente: Colegio "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifiestan que están muy de acuerdo, y de acuerdo en la utilización de un software interactivo, ya que este servirá para que el estudiante se pueda preparar mejor y tenga una herramienta de apoyo la cual la podrá utilizar el momento que crea conveniente y de esa forma podrá tener una retroalimentación del contenido de la asignatura, logrando un aprendizaje significativo, un estudiante manifiesta que le es indiferente.

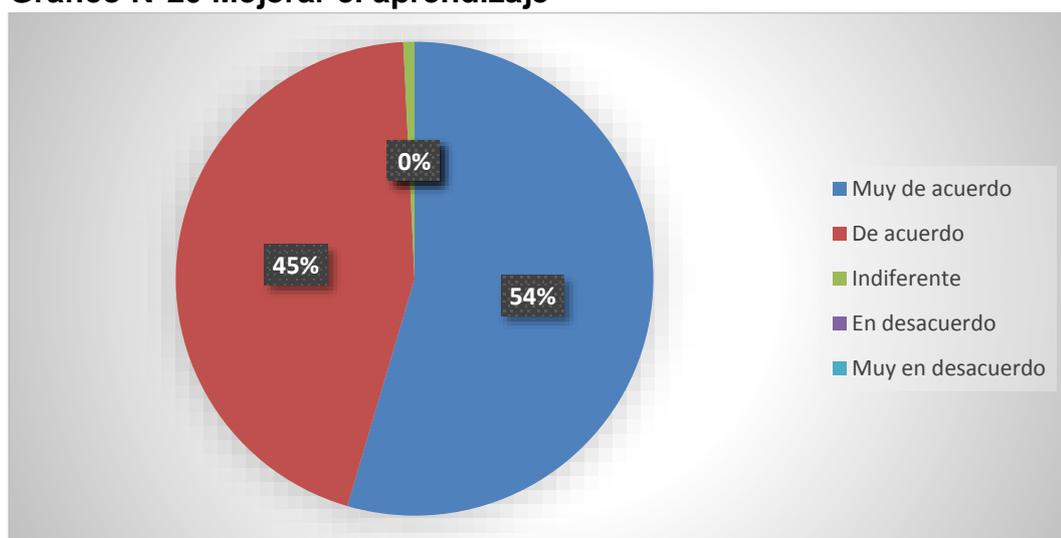
TABLA N°23 Mejorar el aprendizaje

¿Considera usted importante que se utilice un Software Interactivo dirigido a desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura?

Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
	Muy de acuerdo	72	54%
	De acuerdo	59	45%
	Indiferente	1	1%
Ítem	En desacuerdo	0	0%
20	Muy en desacuerdo	0	0%
	Σ	132	100%

Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Gráfico N°20 Mejorar el aprendizaje



Fuente: Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”
Elaborado por: León Hidalgo Jorge

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifiestan estar Muy de acuerdo, de acuerdo en que se utilice un software interactivo en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje, porque por medio de la tecnología consideran que van a mejorar su nivel académico logrando obtener conocimientos duraderos que les servirán para toda la vida, mientras un estudiante manifiesta que le es indiferente.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Diseño de un Software Interactivo para desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura.

Antecedentes

Esta propuesta tiene como finalidad desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la asignatura de Lengua y literatura, debido a que mediante la observación y las encuestas se pudo constatar que su aprendizaje no es el adecuado en la actualidad y por lo tanto es indispensable la utilización de los recursos digitales como la herramienta pedagógica interactiva y que mejor con la creación de un software interactivo.

Los recursos digitales en la actualidad es la base para todo lo que realiza el ser humano y por lo tanto la educación debe de considerarla dentro de su pensum académico, brindando así un recurso tecnológico para el docentes y estudiantes de segundo año de bachillerato y que sirva para desarrollar su aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura, beneficiando notablemente en su desarrollo académico.

Este software interactivo tiene que estar basado en el contenido específico y fundamental de la asignatura y para eso se debe contar con la colaboración de los docentes para poder saber sobre lo que se debe incluir en el mismo, debe ser interactivo para que el estudiante pueda motivarse en su utilización, debe de formarlo para ser participativo, todos estos factores harán que el estudiante sea reflexivo, crítico e investigador de nuevos conocimientos que le generarán un aprendizaje significativo acorde a las necesidades del estudiante.

En la actualidad se deben de formar estudiantes capaces de poder buscar nuevos conocimientos y para ello se debe de dejar a un lado los recursos didácticos tradicionales con los que se enseñan aún, por lo tanto hay que utilizar los recursos educativos digitales y de esa forma se podrá obtener profesionales probos y capacitados para cubrir las exigencias que pide la sociedad actual, por lo que se ha visto la necesidad de que los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” cumplan con ese objetivo y por lo tanto utilicen un software interactivo en la asignatura de Lengua y literatura para desarrollar su aprendizaje significativo.

Objetivos

Objetivo general

- Diseñar un software interactivo de la asignatura de Lengua y literatura que sirva como herramienta para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”.

Objetivos Específicos

- Aplicar un software que sea interactivo, que contenga enlaces, que sirva para que los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado sean reflexivos, participativos y críticos de la asignatura de Lengua y literatura.
- Desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Lengua y literatura de del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”.
- Seleccionar el contenido del software interactivo para beneficio del aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Lengua y literatura.

Aspectos teóricos

Software interactivo

En estos tiempos la tecnología se ha desarrollado de manera acelerada, cambiando la manera tradicional de los que aceres de las personas y modificando sus procedimientos que han hecho que sean más rápidas y cómodas en su ejecución.

Por lo tanto en la educación también la tecnología podrá ayudar notablemente y esto se lo puede realizar por medio de los denominados software interactivo y estos estarán entrelazados entre el usuario y la world wide web por medio del computador, dejando a un lado la metodología y los recursos didácticos tradicionales que se siguen impartiendo en del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” y cuyos perjudicados son los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Lengua y literatura.

No todo software interactivo se lo puede denominar educativo ya que cada uno comprende situaciones diferentes y que han sido diseñados para cumplir una finalidad ya determinada, por lo que se debe de tener en claro cuál es el adecuado para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Por lo tanto se puede manifestar que un software interactivo educativo es aquella aplicación de la informática, que tiene como base primordial una estrategia pedagógica muy bien definida y que servirá para mejorar notablemente el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje y lo cual se constituirá en un certero instrumento para el desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura en los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado y así se formara al nuevo estudiante del siglo XXI.

Se puede mencionar algunas de las ventajas que dará la utilización de este software interactivo de la asignatura de Lengua y literatura:

- Este software interactivo va a permitir la interacción entre el estudiante y el docente, con sus compañeros, también se lo podrá utilizar para realizar una retroalimentación o evaluación de lo aprendido.
- Este software interactivo tendrá representaciones animadas, las cuales servirán para un mejor aprendizaje del contenido de la asignatura de Lengua y literatura.
- Este software interactivo incidirá el desarrollo de destrezas y habilidades a través de su uso a diario.
- Por medio de este software interactivo se va a disminuir el tiempo que se emplea para poder impartir la clase y por lo tanto el contenido de la asignatura, ya que se contara con este recurso computarizado.

En conclusión se puede manifestar que los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” por medio de la utilización de este software interactivo van a desarrollar un aprendizaje adecuado, debido a que van a desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura y por lo tanto su nivel académico va a mejorar notablemente.

En lo referente al plano pedagógico la ejecución de esta propuesta va a generar un beneficio enorme en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura, debido a que por medio de este software interactivo, se va a poder mostrar el contenido de la asignatura de una forma dinámica e interactiva, lo cual despertará el interés y la motivación de los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado de del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés”.

En lo referente al plano social se puede decir que esta propuesta logrará generar estudiantes capacitados y actualizados en lo que se refiere al uso de la tecnología en el plano educativo y que por medio de este recurso tecnológico va a desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura, logrando formar futuros profesionales con una visión diferente a la actual por lo que servirá de gran ayuda para los cambios que pide la sociedad y así poder obtener un desarrollo adecuado para beneficio del país.

En el plano psicológico esta propuesta ayudará a cambiar la mentalidad que se tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde solo el estudiante obtenía un aprendizaje memorista y no desarrollaba su aprendizaje significativo, pero con el uso de un software interactivo el aprendizaje se desarrollará de manera dinámica y participativa logrando que la asignatura de Lengua y literatura se vuelva interesante para los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” y así ellos podrán lograr un rendimiento académico de una manera interactiva y práctica, logrando vencer al aprendizaje memorístico.

Factibilidad

Factibilidad Financiera

Los gastos que se generaron para el diseño, desarrollo, aplicación y ejecución de este software interactivo educativo, fue cubierto en su totalidad por el autor de este proyecto educativo, por lo tanto del Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” no tuvo ninguna clase de egreso, el único afán de los investigadores es que se cuente con un recurso educativo digital que sirva como herramienta pedagógica en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado en la asignatura Lengua y literatura.

Factibilidad Técnica

El Colegio “Dr. Eduardo Granja Garcés” cuenta con equipos computacionales adecuados para poder utilizar el software interactivo en la asignatura de Lengua y literatura por lo que se pudo constatar que será de gran ayuda para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado.

Factibilidad de Recursos Humanos

Se cuenta con todo el apoyo de las personas que están inmersas en esta investigación como son la autoridad, docentes de la asignatura de Lengua y literatura y de los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado, los cuales están de acuerdo en utilizar este software interactivo para mejorar el aprendizaje significativo.

Factibilidad Legal

Todo trabajo educativo debe de sustentarse legalmente, para que se pueda garantizar el correcto uso de su aplicación, por lo que se va a hacer referencia a la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás leyes que existiesen en el Ecuador:

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- Ámbito- La presente Ley garantiza el derecho a la educación determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el

ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación. Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación, Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

El inter aprendizaje y multiaprendizaje.- se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

Educación en valor.- La educación debe basarse en la transmisión y practica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, ética, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 5.- La educación como obligación de Estado.- El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generara las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y Egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el sistema Educativo a través de la Auditoria Nacional de Educación de través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

Art. 6.- Obligaciones.- La principal obligaciones del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines Establecidos en esta Ley.

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de los recursos educativos digitales de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

n. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos;

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

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

Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de Género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, el género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la República, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley.

Descripción de la propuesta

Requerimientos técnicos

Para realizar el software se necesitó los siguientes programas:

- Adobe flash cs6
- Adobe illustrator cs6
- Adobe Photoshop cs6
- Internet explorer 10.1

MANUAL DE USUARIO

Pantalla de la propuesta y el tema del proyecto con los autores.



IMAGEN 2

Contenidos:

Aquí estarán cada tema a tratar en cada una de las unidades.

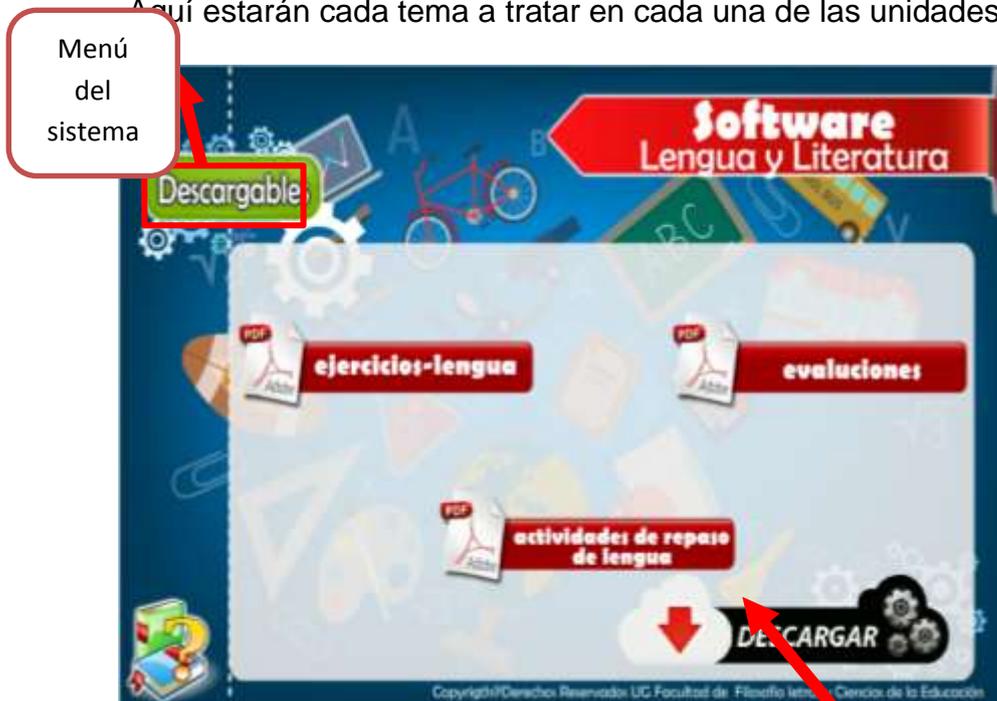


IMAGEN 3

Recursos descargables en PDF

Contenidos:

Así aparecerán cada una de las unidades.

Menú de las unidades.



IMAGEN 4



IMAGEN 5

Evaluación :

Esta es la evaluacion de todo el sistema.



IMAGEN 6

Evaluación :

Aquí tenemos la pantalla de como tenemos que responder las preguntas.

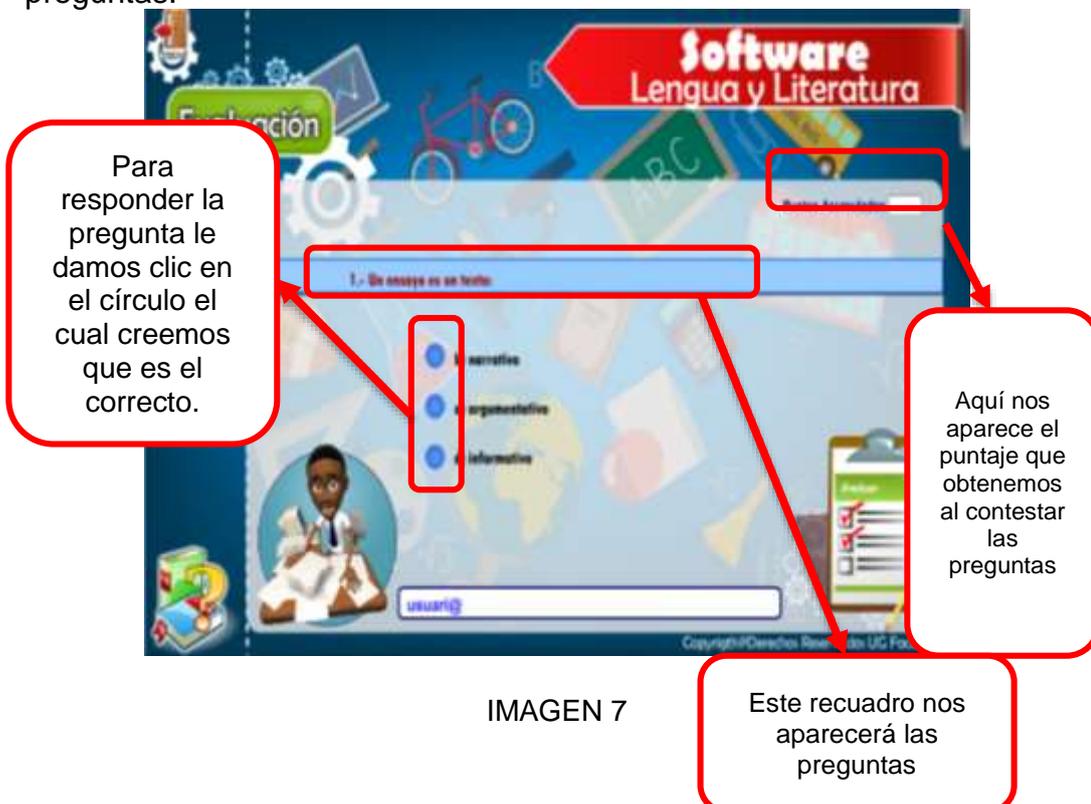


IMAGEN 7

Pantalla correcto

Después de contestar la pregunta nos aparecerá correcto si la respuesta es la correcta.



IMAGEN 8

pantalla incorrecto:

Lo contrario pasa si nuestra respuesta es errónea.



IMAGEN 9

Al finalizar la evaluación:

obtenemos el puntaje que hemos obtenido y cuanto hemos aprendido en el sistema.



IMAGEN 10

Recursos Digitales / videoteca:

Encontraremos videos de tres unidades del sistema.



IMAGEN 11

Al dar clic en cada uno los botones nos enviaran al video de cada unidad que tenemos

Conclusiones

Luego de haber sido implementado fehacientemente los distintos instrumentos de investigación correspondientes a la investigación se pudo llegar a las siguientes conclusiones que nos da una idea clara de la situación de la institución y por medio de la cual se buscara la solución y ver si es factible y aplicable para la unidad educativa.

Se dio a notar que la unidad educativa no desarrolla el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de bachillerato, y no cuentan con los recursos tecnológicos suficientes para el correcto aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura, los docentes no tienen a la mano un recurso didáctico tecnológico de acorde al texto, lo que resulta muy difícil al compartir de manera amena y llamativa la materia, por lo que dificulta el aprendizaje integral o significativo del educando.

Una carencia o muy poco uso de dinámicas o actividades por medio de la tecnología, por la amplia información que tienen que compartir en el poco tiempo que tienen en el aula u horas destinadas a su materia. Y hay que guiarse con las planificaciones ya realizadas con los demás docentes para ir a la par con todos y no atrasarse con la información o contenido a compartir.

Claro que si existe una relación entre estudiante y docente y buena comunicación aun entre estudiantes, lo que es bueno para aportar en el proceso de formación de la personalidad y donde podrá haber interacción con los conceptos propios y el de los compañeros, a diferencia de la comunicación con el docente que lo que hará será crear un ambiente de confianza y los docentes están de acuerdo con que habrá un beneficio a largo plazo cuando los alumnos obtengan un aprendizaje significativo.

Recomendaciones

Se recomienda que se dé un desarrollo adecuado del aprendizaje significativo y se promueva su uso en la asignatura de Lengua y literatura, de tal manera que se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes por medio del uso de un software interactivo y sea de esta manera de gran aporte para los docentes para que llamen la atención del estudiante; para que despierte su interés, su creatividad para mayor aprehensión de la materia.

Estimular la utilización de un software interactivo de la asignatura de Lengua y literatura debido a que despertara en los estudiantes el deseo de aprender y animara en el transcurso de la clase al uso de la tecnología, por lo que el estudiante estará atento a la clase y mediante la colaboración del docente surgirá así un aprendizaje que lo llevara o guardara por el resto de su vida ya estará impregnado en su mente.

Tener siempre presente que la comunicación entre el docente estudiante es necesaria siempre en el salón de clases porque genera un ambiente de confianza, compañerismo, y permite intercambiar conocimientos reforzando fuertemente los propios y utilizarlos para un fin que es el desarrollo del aprendizaje significativo del educando que es el eje principal de toda unidad educativa.

Compartir el software interactivo con el estudiante para que tenga una herramienta al alcance de su mano útil e indispensable en el proceso de enseñanza por sus múltiples beneficios al ser implementados de manera eficiente y guiados o encaminados por el docente en todo tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

Alvira, F. (2013). *La encuesta: una perspectiva general metodológica*. Madrid: CIS.

Arias, F. (2013). *La investigación metodológica y su incidencia en la sociedad*. Valparaiso: Libertad.

Campoverde, R. (2015). *Ciencias Naturales y aprendizaje significativo*. Barcelona: Planeta.

Casado, R. (2014). *Claves de la alfabetización digital*. Barcelona : Planeta.

Delavaut, M. (2014). *Educación y tecnología: Un binomio excepcional*. Buenos Aires: Estrada.

Eslava, G. (2013). *Conceptos básicos de muestreo*. Jalisco: Azteca.

Icart, T. (2013). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación*. Buenos Aires: Brujas.

Luzardo, W. (2013). *Escuela y TIC*. Buenos Aires: Paídos.

María, G. (2013). *Filosofía de la educación*. Madrid: Narcea.

Micheli, F. (2013). *Vivir con TIC*. Barcelona: Planeta.

Muñoz, C. (2014). *Enfoque estratégico de las TIC en la educación*. Madrid: Abada.

Ocaña, A. (2013). *Metodología del aprendizaje significativo*. Cali: Horizonte.

Pérez, M. (2013). *El proceso de investigación educativa*. Barcelona: Planeta.

Ruiz, I. (2015). *Manuales de metodología de investigación educativa*. Madrid: La Muralla.

Sautu, R. (2013). *Práctica de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Madrid: Clacso.

Villatoro, P. (2015). *Las nuevas tecnologías de la información y comunicación y la institucionalidad social hacia una gestión basada en el conocimiento*. Madrid: Ibérica.

Williamson, B. (2014). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Buenos Aires: Croquis.

ANEXOS

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO GENERAL: Analizar la aplicación de los Recursos Digitales Educativo para un aprendizaje significativo mediante una investigación bibliográfica, estadística y de campo para diseñar un software interactivo en el área de Lengua y literatura del Bachillerato General Unificado.

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

N°	AFIRMACIÓN	1	2	3	4	5
1	¿Considera usted necesario utilizar los recursos educativos digitales dentro de su planificación de estudio de la asignatura de Lengua y literatura?					
2	¿Considera usted adecuado que los estudiantes utilicen los recursos educativos digitales como una herramienta didáctica interactiva en el desarrollo de su asignatura?					
3	¿Cree usted que utilizando los recursos educativos digitales dentro del salón de clases, sus estudiantes comprenderán mejor la asignatura de Lengua y literatura?					
4	¿Considera usted que los recursos educativos digitales motivaran al estudiante y por ende desarrollará su rol investigativo en la asignatura de Lengua y literatura?					
5	¿Considera usted que los recursos didácticos que utiliza en la actualidad son los adecuados para desarrollar el aprendizaje significativo en sus estudiantes?					
6	¿Desearía usted desarrollar la clase de manera interactiva para motivar a sus estudiantes y de esa forma desarrollar su aprendizaje significativo?					
7	¿Estaría usted de acuerdo en capacitarse en lo que se refiere al uso de recursos educativos digitales para poder utilizar adecuadamente en sus estudiantes?					
8	¿Cree usted que el tipo de aprendizaje en la actualidad en la asignatura de Lengua y literatura es el adecuado?					
9	¿Considera usted que un software interactivo contengan enlaces y contenidos que lo hagan dinámico y participativo en el salón de clases?					
10	¿Considera usted importante que se utilice un software interactivo dirigido a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y literatura?					

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO GENERAL: Analizar la aplicación de los Recursos Digitales Educativo para un aprendizaje significativo mediante una investigación bibliográfica, estadística y de campo para diseñar software interactivo en el área de Lengua y literatura del Bachillerato General Unificado.

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

N°	AFIRMACIÓN	1	2	3	4	5
1	¿Considera usted necesario utilizar los recursos educativos digitales dentro de su ámbito de estudio para mejorar su aprendizaje?					
2	¿Considera usted adecuado que el docente utilice los recursos educativos digitales como una herramienta pedagógica interactiva en el desarrollo de la asignatura de Lengua y literatura?					
3	¿Cree usted que la utilización adecuada de los recursos educativos digitales dentro del salón de clases le ayudara a entender mejor el contenido de la asignatura de Lengua y literatura?					
4	¿Considera usted que los recursos educativos digitales lo motivará y por lo tanto desarrollará sus destrezas educativas en la asignatura de Lengua y literatura?					
5	¿Considera usted que los recursos didácticos que utiliza el docente en la actualidad son los adecuados para desarrollar su aprendizaje significativo?					
6	¿Desearía usted que el docente desarrolle la clase de manera interactiva para así motivarlos y de esa formar mejorar el aprendizaje significativo?					
7	¿Estaría usted de acuerdo en el que el docente se capacite en lo que se refiere al uso de recursos educativos digitales para poder desarrollar mejor su clase?					
8	¿Cree usted que el tipo de enseñanza que recibe en la actualidad en la asignatura de Lengua y literatura es el adecuado para el desarrollo del aprendizaje significativo?					
9	¿Considera usted que el software interactivo que va a utilizar el docente dentro del salón de clases sea dinámico y participativo?					
10	¿Considera usted importante que se utilice un software interactivo dirigido a desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y literatura?					



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA
 UNIDAD DE TITULACIÓN

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: MSc. Alejandrina Nivele
 Tipo de trabajo de titulación: Proyecto-tesis
 Título del trabajo: Recursos Educativos Digitales en el aprendizaje significativo de los estudiantes en Lengua y Literatura. Software interactivo
 Carrera: Sistemas Multimedia

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	24/05/2018	Tema y proyecto.	16:00	18:00	Revisión y modificación de tema y cambio de proyecto educativo.	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>
2	31/05/2018	Planteamiento del problema. Hecho científico. Causas.	16:00	18:00	Formular correctamente la pregunta.	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>
3	07/06/2018	Introducción	16:00	18:00	Como se realiza la introducción de los capítulos.	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>
4	14/06/2018	Capitulo 1	16:00	18:00	Corrección de alineamiento.	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>
5	21/06/2018	Capitulo 2	16:00	18:00	Corrección de faltas ortográficas.	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>



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

Guayaquil, 06 de Mayo del 2018

Máster
Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Yo, MARÍA ALEJANDRINA NIVEL CORNEJO, docente tutor del trabajo de titulación de LEON HIDALGO JORGE LUIS, estudiante de la Carrera Sistemas Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 14:00 a 16:00 HORAS, los días MIERCOLES.

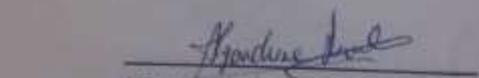
De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

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

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,


Leon Hidalgo Jorge Luis
C.C. 0940752132


MSc. Maria Alejandrina Nivel Cornejo
CC. 091056856-7



UG-FFLCE-MYP-PH- 544
Guayaquil, 07 de junio del 2018

Máster
MIGUEL PEÑAHERRERA ALVARADO
Rector del Colegio Fiscal Técnico "Dr. Eduardo Granja Garcés"
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que el egresado **LEÓN HIDALGO JORGE LUIS**, realice el **PROYECTO EDUCATIVO** en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención **SISTEMAS MULTIMEDIA**.

TEMA: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

PROPUESTA: DISEÑO DE UN SOFTWARE INTERACTIVO DIRIGIDA PARA ESTUDIANTES.

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

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

Atentamente,

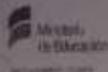
MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR



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

Cambiamos juntos a la excelencia

UG - Universidad de Guayaquil - Av. 9 de Octubre s/n y Av. Chile - Guayaquil - Ecuador



**DIRECCIÓN DISTRITAL 09D14 ISIDRO AYORA, LOMAS DE SARGENTILLO,
PEDRO CARBO EDUCACIÓN**

OFICIO N° DD09D14-DD-0396-2018

Pedro Carbo, 14 de junio de 2018

**Msc.
Juan Fernández Escobar
Director de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación.**

De mis consideraciones:

Es muy grato expresarle nuestros saludos de quienes conformamos la Dirección Distrital 09D14- Pedro Carbo- Isidro Ayora-Lomas de Sargentillo, en atención a su oficio UG-FFLCE-MYP-PH-659, de fecha 12 de Junio del 2018; donde solicita autorización para realizar el PROYECTO EDUCATIVO previo a la obtención del título de tercer nivel por parte del Sr. LEON HIDALGO JORGE LUIS con el tema RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO en la Unidad Educativa Dr. Eduardo Granja Garcés.

En virtud de lo antes expuesto y en calidad de máxima autoridad de la Dirección Distrital 09D14 extendiendo la autorización para la ejecución del Proyecto Educativo antes descrito.

Particular que comunico para los fines pertinentes.


Lic. Jorge Fernández Martínez
Director Distrital 09D14 ISIDRO AYORA
LOMAS DE SARGENTILLO-ISIDRO AYORA - PEDRO CARBO - EDUCACIÓN



FOTOS

Tutorías con la MSc. María Alejandrina Nivelá Cornejo



Entrevista al Rector Lcdo. Miguel Peñaherrera Alvarado





Explicación De Encuesta a los Estudiantes



Toma de datos de encuestas a los estudiantes



Realizando Encuesta al Personal Docente







URKUND

Document: [2024_1081425_2024_00.docx](#) (34270178)
 Submitted: 2024-09-03 10:53:48:00
 Submitted by: Adelin Carrera (adelin.carrera@ug.edu.ec)
 Receiver: unidad_evaluacion_fisica@urkunds.com

1% of this approx. 11 pages long document consists of text present in 2 sources.

Source: **urkunds**

- Rank: **100%** (100% RELEVANCE)
- Relevant sources: [Proyecto Evaluacion Garcia \(En\) Fisica y Naturas...](#)
- Source not used

Unidad y archivos: [UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL](#), Proyecto Evaluacion Garcia (En) Fisica y Naturas...

85%

El archivo

CAPITULO I	
EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema	Planteamiento de Problema de Investigacion
Descripción de la situación problemática	Descripción de la situación problemática
La	La

educación en la actualidad influye de gran manera al desarrollo social y económico de un país, es por esto que se le debe prestar la importancia correspondiente a que se cumpla de manera correcta todo sus procesos, y en estos se desarrollen aspectos básicos pero de gran importancia tales como la facilidad, la duración, la comprensión y la manera de que el estudiante pueda acceder, se ha logrado a concluir que el método que se ha venido implementando no es el adecuado debido a su tiempo de ejecución parece que ya no es el correspondiente, nos encontramos en nuevas épocas donde se deben ser cambios de metodologías donde se deberá implementar la tecnología como principal recurso.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 Facultad de Ingeniería, Artes y Ciencias de la Educación
 Dirección de Investigación y Sistemas Multimediales
 MSc. Juan Fernández Escobar
 DIRECTOR

13/08/2024

<i>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</i>		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: <i>RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES EN LENGUA Y LITERATURA, EN EL COLEGIO "DR. EDUARDO GRANJA GARCÉS". SOFTWARE INTERACTIVO.</i>		
AUTOR: <i>LEÓN HIDALGO JORGE LUIS</i>	TUTORA: <i>MSc. MARÍA ALEJANDRINA NIVELA CORNEJO</i>	
	REVISOR: <i>MSc. CARLOS ENRIQUE AVEIGA PAINII</i>	
INSTITUCIÓN: <i>UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL</i>	FACULTAD: <i>DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</i>	
CARRERA: <i>SISTEMAS MULTIMEDIA</i>		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGS: <i>111</i>	
TÍTULO OBTENIDO: <i>LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA</i>		
ÁREAS TEMÁTICAS: <i>Educación</i>		
PALABRAS CLAVE: <i>RECURSOS DIGITALES, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, SOFTWARE EDUCATIVO</i>		
RESUMEN: <i>Este proyecto educativo es de gran importancia debido a que va a tratar sobre un problema que afecta a la educación en la actualidad, y en especial a los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio "Dr., Eduardo Granja Garcés" en la asignatura de Lengua y literatura donde se ha verificado y comprobado de que el aprendizaje que reciben no es el adecuado para su desarrollo académico Esta investigación se desarrolla mediante una investigación de campo, es decir ir al lugar donde se origina el problema, se utilizara los enfoques cualitativos y cuantitativos para obtener información veraz. Mediante la ejecución de este proyecto educativo se lograra formar estudiantes motivados y participativos en la asignatura de Lengua y literatura desarrollando de esa forma un aprendizaje significativo adecuado y así tendrán un conocimiento permanente para toda su vida.</i>		
No. DE REGISTRO:	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: <i>0989757618</i>	E-mail: <i>thekinglion93@hotmail.com</i>
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: <i>Secretaría de la Facultad</i>	
	Teléfono: <i>(04)2294091</i>	
	E-mail: <i>decanato@filosofia.edu.ec</i>	