



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

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA
SISTEMAS MULTIMEDIA

LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO AÑO DEL BGU, DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“REPÚBLICA DE FRANCIA” EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA.
PROPUESTA: DISEÑO DE UNA
APLICACIÓN MULTIMEDIA.

CÓDIGO:42-17-07

AUTORA: GISELA ZAMBRANO GONZÁLEZ

CONSULTOR ACADÉMICO: MSc. MARCOS ESPINOZA ULLOA

GUAYAQUIL, OCTUBRE DEL 2017



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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang C, MSc

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

SUBDECANO

Lcdo. Juan Fernández Escobar MSc.

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO GENERAL

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
Ciudad.-

De mi consideración:

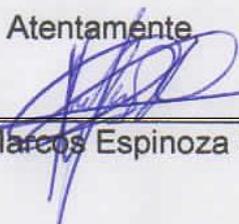
En virtud de la resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad en la cual me designó consultor de Proyectos Educativos de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Carrera Sistemas Multimedia.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que: Gissela Maribel Zambrano González, diseño, ejecuto el Proyecto Educativo con el tema: LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DEL BGU, DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE FRANCIA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA.

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

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **Aprobación** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente

MSc. Marcos Espinoza Ulloa

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

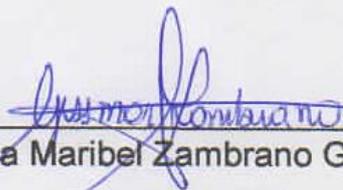
Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-

De mi consideración:

Para los fines legales pertinentes, comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DEL BGU, DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE FRANCIA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA.

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

Atentamente,



Gissela Maribel Zambrano González

C.I. 0919179218

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

PROYECTO

LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DEL BGU, DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE FRANCIA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA.

APROBADO

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal



Gissela Maribel Zambrano González

C.I. 0919179218

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedicó el presente trabajo a mi padre celestial, Dios, que me ha otorgado sabiduría y fortaleza para vivir en armonía.

A mis padres, por su apoyo moral que con sus sólidos principios supieron guiarme por el camino recto de la superación y el respeto, valorando el esfuerzo y el amor.

Además también a mi familia cuyo amor y paciencia han sido el aliciente para seguir y seguir, a ellos va dedicado este trabajo.

Gissela Maribel Zambrano González

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento primeramente a Dios por permitir llegar a esta instancia y cumplir con este sueño tan anhelado.

A mis familiares y a todos los que siempre estuvieron cerca apoyando este esfuerzo que con perseverancia lo he conseguido.

A los directivos, docentes, estudiantes quienes me dieron esta oportunidad para realizar este lindo proyecto que servirá a toda la comunidad educativa.

Gissela Maribel Zambrano González

ÍNDICE GENERAL

| | |
|--|------|
| Hojas preliminares | Pág |
| Portada | |
| Hoja de directivos | II |
| Carta de aprobación del consultor | III |
| Carta de derechos intelectuales de pertenencia | IV |
| Carta de aprobación de los miembros del tribunal | V |
| Dedicatoria | VII |
| Agradecimientos | VIII |
| Índice general | IX |
| Índice de tablas | XI |
| Índice de gráficos | XII |
| Resumen | XIV |
| Introducción | 1 |

CAPÍTULO I**EL PROBLEMA**

| | |
|-----------------------------------|---|
| Planteamiento del problema | 3 |
| Contexto de la investigación | 3 |
| Situación y Conflicto | 4 |
| Hecho científico | 5 |
| Causas | 6 |
| Formulación del problema | 6 |
| Objetivos de la investigación | 6 |
| Interrogantes de la Investigación | 7 |
| Justificación | 7 |

CAPÍTULO II**MARCO TEÓRICO**

| | |
|-------------------------------|----|
| Antecedentes de estudio | 9 |
| Bases teóricas | 12 |
| Fundamentación Teórica | 29 |
| Fundamentaciones Psicológicas | 32 |

| | |
|-------------------------------|----|
| Fundamentación Filosófica | 33 |
| Fundamentaciones Pedagógicas | 33 |
| Fundamentación Epistemológica | 34 |
| Fundamentación Legal | 35 |

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

| | |
|--|----|
| Diseño metodológico | 49 |
| Tipos de investigación | 51 |
| Población y muestra | 53 |
| Operacionalización de las variables | 55 |
| Métodos de investigación | 56 |
| Técnicas e instrumentos de investigación | 57 |
| Análisis e instrumentos de resultados | 60 |
| Conclusiones y Recomendaciones | 80 |

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

| | |
|-------------------------------|----|
| Título de la propuesta | 82 |
| Justificación | 82 |
| Objetivos de la propuesta | 83 |
| Aspectos teóricos | 83 |
| Factibilidad de su Aplicación | 85 |
| Descripción de la propuesta | 87 |
| Conclusiones | 88 |
| Linkografía | 94 |
| Referencias bibliográficas | 96 |
| Anexos | 98 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla N°1 Distributivo de la población | 53 |
| Tabla N°2 Distributivo de la muestra | 54 |

| | |
|---|----|
| Tabla N°3 Matriz de operacionalización de variables | 55 |
| Tabla N°4 Estrategias multimedia | 60 |
| Tabla N°5 Incorporar las herramientas multimedia | 61 |
| Tabla N°6 Aprendizaje significativo en los estudiantes | 62 |
| Tabla N°7 Estrategias multimedia en su rol profesional | 63 |
| Tabla N°8 Desarrollo del aprendizaje significativo | 64 |
| Tabla N°9 Reciban información relacionada | 65 |
| Tabla N°10 Docentes deben aplicar actividades | 66 |
| Tabla N°11 Estimular a los estudiantes en clases | 67 |
| Tabla N°12 Docentes deben trabajar con una guía didáctica | 68 |
| Tabla N°13 Utilizar una guía didáctica interactiva | 69 |
| Tabla N°14 Aplicar estrategias multimedia activas | 70 |
| Tabla N°15 Incorporar estrategias multimedia | 71 |
| Tabla N°16 Estimuladoras del aprendizaje significativo | 72 |
| Tabla N°17 Utilizar estrategias multimedia | 73 |
| Tabla N°18 Alcanzar un mejor nivel académico | 74 |
| Tabla N°19 Estudiante reciba información | 75 |
| Tabla N°20 Aprendizaje significativo en el aula | 76 |
| Tabla N°21 Estimular a los estudiantes en clases | 77 |
| Tabla N°22 Mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje | 78 |
| Tabla N°23 Utilizar una guía didáctica | 79 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráficos N°1 Estrategias multimedia | 60 |
| Gráficos N°2 Incorporar las herramientas multimedia | 61 |
| Gráficos N°3 Aprendizaje significativo en los estudiantes | 62 |
| Gráficos N°4 Estrategias multimedia en su rol profesional | 63 |
| Gráficos N°5 Desarrollo del aprendizaje significativo | 64 |
| Gráficos N°5 Reciban información relacionada | 65 |
| Gráficos N°7 Docentes deben aplicar actividades | 66 |
| Gráficos N°8 Estimular a los estudiantes en clases | 67 |
| Gráficos N°9 Docentes deben trabajar con una guía didáctica | 68 |

| | |
|---|----|
| Gráficos N°10 Utilizar una guía didáctica interactiva | 69 |
| Gráficos N°11 Aplicar estrategias multimedia activas | 70 |
| Gráficos N°12 Incorporar estrategias multimedia | 71 |
| Gráficos N°13 Estimuladoras del aprendizaje significativo | 72 |
| Gráficos N°14 Utilizar estrategias multimedia | 73 |
| Gráficos N°15 Alcanzar un mejor nivel académico | 74 |
| Gráficos N°16 Estudiante reciba información | 75 |
| Gráficos N°17 Aprendizaje significativo en el aula | 76 |
| Gráficos N°18 Estimular a los estudiantes en clases | 77 |
| Gráficos N°19 Mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje | 78 |
| Gráficos N°20 Utilizar una guía didáctica | 79 |



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA

RESUMEN

En esta investigación se hace énfasis al poco uso de los recursos didácticos digitales de parte de los docentes en la institución educativa, el poco interés que a veces muestran los estudiantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía y por consiguiente la deficiencia en cuanto al aprendizaje en dicho tema, en la actualidad se hace indispensable el uso de dichos recursos debido a los constantes cambios que ha tenido la educación en los últimos años, al utilizar estos recursos permitirá al estudiante mostrar un interés sobre las asignaturas teóricas en este caso el de Educación para la Ciudadanía, también permitirá que exista más comunicación entre docente y estudiante. El siguiente trabajo se la realizó en la propia Institución Educativa mediante encuestas y entrevistas a los actores principales como son los autoridades, docentes y estudiantes para conocer más a fondo sobre la falencia, en cuanto el uso de la tecnología para aplicarlo en la enseñanza – aprendizaje que carece la Institución, al aplicar la guía didáctica en los laboratorios de computación se busca que la institución utilice en los recursos tecnológicos, y a su vez ayudar al docente en mayor medida al momento de explicar las clases, y que se mejore en la calidad del aprendizaje.

Palabras Claves:

APRENDIZAJE

CALIDAD

GUÍA DIDÁCTICA



UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
PRESENIAL EDUCATION SYSTEM
SPECIALIZATION: MULTIMEDIA SYSTEMS

ABSTRACT

This research emphasizes the little use of digital didactic resources by teachers in the educational institution, the little interest that students sometimes show in the subject of Education for Citizenship and therefore the deficiency in learning. In this subject, nowadays, the use of these resources is indispensable due to the constant changes that education has had in recent years, when using these resources it will allow the student to show an interest on the theoretical subjects in this case the Education for Citizenship, it will also allow more communication between teacher and student. The following work was done in the Educational Institution itself through surveys and interviews with the main actors such as authorities, teachers and students to learn more about the flaw, in terms of the use of technology to apply it in teaching - learning that the Institution lacks, when applying the didactic guide in the computer labs it is sought that the institution uses in the technological resources, and in turn help the teacher to a greater extent when explaining the classes, and that the quality of the learning.

Keywords:

LEARNING

QUALITY

DIDACTIC GUIDE

INTRODUCCIÓN

La educación, viene sufriendo diversos cambios desde sus inicios hasta la actualidad, estos cambios se han dado, por citar algunos casos en los modelos educativos, desde la forma de cómo se educa, y para qué se educa y para qué se estudia sus contenidos, sin embargo, existe una gran dificultad que bien podría ocupar el número uno del ranking en dificultades académicas para los estudiantes.

A partir de esta comprobación, se procura desarrollar esta investigación y propuesta educativa. Se aborda el tema a partir de una perspectiva diferente, desde el punto de vista humanístico, con un enfoque holísticos utilizando los avances de la tecnología y la ciencia para determinar conclusiones y recomendaciones.

Para fortalecer el aprendizaje significativo se diseña realizar una aplicación multimedia para los estudiantes del segundo año del bachillerato de la Unidad Educativa República de Francia, que por medio de ella los estudiantes podrán interactuar, en los diversos tópicos educativos de la asignatura correspondiente, con el objetivo de incrementar el nivel académico. El contenido del presente proyecto está estructurado en cuatro capítulos:

En el **Capítulo I**. Abarca el Contexto de Investigación, Situación Conflicto, Hecho Científico, Delimitación del Problema, Evaluación del Problema, Causas, Formulación del Problema, objetivos de Investigación, Objetivos Generales, Objetivos Específicos, Interrogantes de la Investigación y la Justificación.

En el **Capítulo II**. Hace referencia al Marco Teórico que comprende los Antecedentes del Estudio, Bases Teóricas y Fundamentaciones.

En el **Capítulo III**. Comprende lo que es Metodología, Análisis y Discusión de Resultados, Diseño Metodológico, Tipos de Investigación, Población y Muestra, Cuadro de Operacionalización de Variables, Métodos de Investigación, Técnicas e Instrumentos de Investigación, Análisis e Interpretación de Datos, Prueba del Chi Cuadrado, Conclusiones y Recomendaciones.

En el **Capítulo IV**. Trata del título de la Propuesta, Justificación, Objetivo General, Objetivos Específicos, Factibilidad de la propuesta, Descripción, Conclusiones, Bibliografía y Webgrafía.

Y finalizando con los anexos, Carta de aprobación de tutor, Carta de aceptación de Institución Educativa, Captura de Pantalla de Urkund, Certificado firmado por responsable del sistema antiplagio, videncias Fotográficas, Instrumentos de Investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Contexto de investigación

En la institución educativa se observa que el proceso de enseñanza – aprendizaje por parte de los docentes no llena las expectativas del alumnado, lo cual reduce la producción académica, y tenemos estudiantes insatisfechos en el proceso de su formación académica.

El sistema educativo está atravesando un gran problema, debido a la falta de herramientas didácticas multimedia, que son generadoras de cambios positivos a favor de la educación, la innovación e implementación de estos recursos permitirá mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes.

El trabajo de investigación toca un tema muy importante dentro de la asignatura de Educación para Ciudadanía en los estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado, la falta de herramientas didácticas tecnológicas, tal como lo establecen los nuevos estándares de educación.

La utilización de las TIC dentro del campo educativo permite que los estudiantes estén más conectados, esto quiere decir que los docentes podrían llegar a ser más competitivos, pues trabajan con herramientas de acuerdo a la época en que vivimos, convirtiéndose en docentes innovadores, esto pone de manifiesto que llegaríamos a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, estas competencias servirán para que los estudiantes se conviertan en generadores de aprendizaje activo.

Vivimos en una sociedad de cambios continuos, también contamos con una amplia información veraz y oportuna que se tiene a la mano por

mencionar algunas, en la actualidad el internet se ha convertido en una herramienta de información, donde podemos encontrar abundante información sobre un referido tema.

Por tal motivo nace la importancia de trabajar con recursos didácticos multimedia, debido a que los estudiantes se sienten identificados con la tecnología, donde ellos podrán buscar información referente a un tema determinado y ser críticos de dicha información.

Situación y Conflicto

El proyecto de investigación se lo ejecutará en la Unidad Educativa República de Francia, ubicado en las calles Tungurahua y Capitán Nájera, al sur oeste de la ciudad de Guayaquil, del distrito N° 03 zona 08, donde se refleja la necesidad de trabajar con el aprendizaje significativo para el desarrollo de la asignatura de Educación para la Ciudadanía del segundo año del Bachillerato General Unificado, esto les permitirá laborar con sistemas dinámicos y amigables que les facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El aprendizaje significativo no se cumple en el plano académico, es por ello que a los estudiantes deben brindar mayor atención, para mejorar su desempeño de estudio, donde los docentes se encargan de impartir conocimientos y tienen un déficit de estrategias novedosa que involucre al estudiante con su aprendizaje.

Adicionalmente al no contar los docentes con estrategias novedosas que ayuden con recomendaciones y sugerencia para aplicar diversas técnicas en esta problemática, acompañada de la poca aplicación de herramientas del aprendizaje significativo dentro de la institución educativa debido a la escasa optimización.

Los problemas del aprendizaje en los niños, niñas y adolescentes involucran a la comunidad educativa y de forma muy particular a los directivos de los centros educativos, varios motivos y uno de ellos es que no están preparados para orientar al personal en cuanto a la solución de estos inconvenientes académicos.

La identificación de los problemas de aprendizaje es importante para todo aquel que tiene relación directa con la educación, principalmente para los docentes y rectores, en el aprendizaje significativo se debe considerar a los aprendizajes ocasionados por los estudiantes, incorporar a las estructuras del conocimiento de forma significativa, donde los nuevos conocimientos se relacionen con lo que él ya sabe.

Hecho Científico

El ex-ministro de Educación, Augusto Espinosa, destacó que la deserción escolar es cada vez menor en el Ecuador y que se están ejecutando estrategias para universalizar la educación.

En una charla con la prensa, Espinosa explicó que cada vez hay menos niños en la calle y más matriculados en la escuela. Aseguró que la tasa de asistencia en Educación General Básica pasó de 91%, en 2006, al 96,2%, e 2014, mientras en el bachillerato de la tasa de asistencia pasó del 47,9%, en 2006, al 65%, en 2014.

Informes revelan que anualmente que de cada 10 estudiantes 2 y 3 repiten el año al reprobar una asignatura específica, el 45% tiene problemas para asimilar la asignatura de Educación para la Ciudadanía, el 30% de los estudiantes se quedan para rendir exámenes de gracia. Tomando como realidad la falta de recursos didácticos actualizados para el proceso enseñanza – aprendizaje.

El proyecto de investigación tiene como base fundamental mejorar las deficiencias metodológicas, con la implementación de un recurso

multimedia novedoso y amigable, para el área de Ciencias Sociales, en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, cuyo contenido se basará tomando en consideración la teoría del color, que su contenido sea amigable, que logre una interacción con los estudiantes.

Causas

- Docentes utilizan en la actualidad métodos y técnicas tradicionales.
- Escaso uso de recursos y material didáctico en la institución.
- Inexperiencia en uso de herramientas didácticas por parte de los docentes.
- Escasa utilización de las TIC.

Formulación del problema

¿De qué manera influye la aplicación de una herramienta multimedia en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de la asignatura educación para la ciudadanía del segundo año del bachillerato general unificado de la Unidad Educativa República de Francia, periodo lectivo 2017 - 2018?

Objetivos de investigación

Objetivos Generales

Demostrar la importancia de las herramientas multimedia en el fortalecimiento del aprendizaje significativo, mediante un estudio descriptivo-bibliográfico, análisis estadístico para elaborar una aplicación multimedia.

Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de las Herramientas Multimedia mediante un estudio descriptivo – bibliográfico.
- Destacar la fortaleza del aprendizaje significativo, mediante una encuesta a docentes y estudiantes.

- Diseñar una aplicación multimedia interactiva, que ayude a mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

Interrogantes de la investigación

- 1) ¿Estima que los profesores deben trabajar sus clases con herramientas multimedia, para motivar el aprendizaje?
- 2) ¿Es necesario implementar herramientas multimedia dentro de la comunidad educativa?
- 3) ¿Considera que las herramientas multimedia se deben considerar como apoyo para el proceso de enseñanza – aprendizaje?
- 4) ¿Considera usted que las herramientas multimedia, deben ser aplicadas en las actividades académicas con los estudiantes de la asignatura de Educación para la Ciudadanía?
- 5) ¿Cree usted que el aprendizaje significativo es importante para el proceso académico?
- 6) ¿El aprendizaje significativo debe ser una herramienta de apoyo, según, la Unesco?
- 7) ¿Cuáles serían los beneficios de utilizar el aprendizaje significativo, en la comunidad educativa?
- 8) ¿Influencia del aprendizaje significativo en la educación?
- 9) ¿Considera usted que una aplicación multimedia con animación, mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje?
- 10) ¿La importancia de utilizar una aplicación multimedia con animación, permite desarrollar un aprendizaje significativo?

Justificación

El trabajo de investigación es beneficio para el docente, con el que va a mejorar su metodología de enseñanza – aprendizaje, a través de la utilización de una herramienta didáctica multimedia, con el objetivo de despertar el interés por aprender y desarrollar nuevas habilidades y destrezas, que serán competencias para los docentes, y así aportar una mayor comprensión para el empoderamiento de lo aprendido.

El impulsar proyecto que beneficiarán a la comunidad educativa, es una responsabilidad social, esto permite desarrollar a los estudiantes sus conocimientos en busca de la formación de líderes, para su inserción en el ámbito profesional, quienes serán los mentores de la transformación nacional, esta es la tarea de todo docente, acompañados de la comunidad educativa.

La asignatura de Educación para la Ciudadanía integra los cinco ejes transversales de la educación ecuatoriana, donde se refleja cada vez la interculturalidad, cada día aparecen nuevas informaciones, teorías del buen vivir.

Para la sociedad un individuo debe ser proactivo, dinámico, que es lo que se plantea dentro de la educación actual, donde la aplicación de la asignatura Educación para la Ciudadanía, tiene como finalidad formar a estudiantes activos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio

Después de hecha la revisión en la biblioteca de la Facultad de Filosofías, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, se ha podido determinar que no existe proyecto de tesis con el tema: Las herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año de bachillerato, se puede afirmar que el proyecto es inédito y de gran trascendencia e importancia su investigación, se puede recopilar información sobre las herramientas multimedia.

Investigando en los repositorios de la Universidad de Guayaquil, se pudo encontrar trabajos similares tales como:

Herramientas multimedias como aporte al cuidado del medio ambiente, dirigido a los estudiantes de 5to año de educación básica de la unidad educativa “remigio creso toral. Con la Propuesta: implementar un CD multimedia interactivo para crear responsabilidad medioambiental en los estudiantes. La solución es importante ya que el ser humano a diario contribuye a la degradación del ecosistema mediante acciones nefastas e irreversibles; provocadas por los gases tóxicos, desperdicios, entre otros.

Siguiendo con la búsqueda se encontró otro trabajo de investigación con el tema: La multimedia como herramienta motivadora en el interés de los padres en el aprendizaje escolar de los niños de la escuela fiscal No. 20 José Herboso. El proyecto a presentar está basado en interpretar sobre la temática de los padres de familia y el aprendizaje escolar de los estudiantes, enfocado desde el desarrollo integral y la colaboración de cada familia, la investigación realiza considera algunos puntos o factores especiales que ayudará a entender con mejor interpretación o precisión la problemática de las cuales se puede destacar las relaciones escolares en todos sus ámbitos, la interrelación

estudiantes, docentes, padres de familia, el modelo educativo y la colaboración de los papás, el nuevo rol de los progenitores en el proceso educativo de los hijos.

Igualmente se ubicó otra tesis en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Especialización Mercadotecnia y Publicidad Semipresencial, con el tema: Influencia de las estrategias didácticas en el aprendizaje significativo de la Matemática. La presente investigación fue un estudio exploratorio acerca de la influencia que tiene una guía didáctica en el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicación a los estudiantes de 4EGB de la Escuela Benjamín Rosales de la ciudad de Guayaquil-Ecuador. Se aplicó como técnica la encuesta y la observación, como herramienta un cuestionario de 5 preguntas objetivas.

También se encontró otro trabajo con el tema: Influencia del aprendizaje significativo en la calidad del componente de comprensión y expresión artística de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Carlos Monteverde Romero, período 2014 -2015. El objetivo principal del presente proyecto educativo es investigar sobre la influencia del aprendizaje significativo en la calidad del componente de comprensión y expresión artística de los niños de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa Dr. Carlos Monteverde Romero, se ha determinado actividades para docentes y alumnos aplicando un aprendizaje significativo en la calidad del componente de comprensión y expresión artística.

Barca, Peralbo, Porto Rioboo, Barca Enríquez, Santorum Paz, Castro, F. V. (2013). Aseguran: "Las estrategias de aprendizaje en los procesos de estudio forman parte intrínseca de las herramientas básicas de las que hacen uso los estudiantes a la hora de proceder a la adquisición, retención, comprensión, elaboración, transferencia y aplicabilidad de los diferentes contenidos e informaciones que integran los conocimientos

necesarios que el alumnado deberá adquirir en su proceso de aprendizaje y formación” (p. 195).

Indagando los antecedentes de estudio se halló la tesis con el Tema: Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo
Propuesta: Diseño de una guía de estrategias lúdicas de aprendizaje significativo autores: Mena Benítez Lissette de la Mercedes, Mora Torres Johanna Viviana.

Donde se pudo observar, el propósito de guiar a los docentes sobre estrategias adecuadas para sus hijos y proponer el diseño de una guía de estrategias. A este estudio se le da visión de aprendizaje significativo porque orienta su objetivo a guiar a los docentes para un correcto aprendizaje del niño o niña para su mejor desenvolvimiento académico.

Este trabajo investigación es de tipo cualitativa y cuantitativa, de tipo documental, de campo y descriptiva ya que este proyecto sea factible para el aprendizaje de los estudiantes, con la ayuda de la guía didáctica que se propone responder a las exigencias del proceso de enseñanza aprendizaje que impulsa la Educación básica.

Mena, & Mora (2015) mencionan: En nuestro país el desempeño estudiantil es limitado, las metodologías y estrategias de aprendizaje no son actualizadas, las estrategias que se utilizan para obtener un aprendizaje significativo en el aula, no son utilizadas, lo que se aleja cada vez más de su función primordial para satisfacer las necesidades de la población estudiantil.(p. 12)

Este proyecto investigativo se lo desarrolló en la Unidad Educativa República de Francia, ubicado en las calles Tungurahua y Capitán Nájera, para los estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado, en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, donde se implementará para los docentes del área de Estudios Sociales

Herramientas Multimedia para el aprendizaje significativo, el mismo que se convertirá el material de apoyo, para un aprendizaje dinámico.

El centro educativo cuenta con dos laboratorios de computación, donde se desarrollan las clases de las especializaciones de Aplicaciones Informáticas, dando prioridad a los estudiantes de esa especialización, las herramientas multimedia en la actualidad están contribuyendo a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje, donde se ayuda a construir su propio conocimiento dentro del aula de clases.

Las capacitaciones tecnológicas juegan un papel muy importante en la formación de los docentes, permiten mejorar el proceso académico de los educandos, por lo que es importante aplicar los conocimientos de ciertas asignaturas acompañadas del uso de tecnología.

Adolfo P. (2015) informa: “Estudio de las herramientas multimedia en la población actual demuestra la importancia que generan en el aprendizaje como un canal de comunicación entre profesores y estudiantes” (p.56).

Es notable que el avance tecnológico ha convertido al hombre en un ser futurista, induciéndolo para actualizaciones continuas y permanentes, sobre los adelantos científicos y tecnológicos, necesarios para tener una educación de calidad de acuerdo a los tiempos actuales en que vivimos.

BASES TEÓRICAS

Herramientas multimedia

Las herramientas multimedia asienten a las personas, mediante la utilización de sus aplicaciones sean estas: texto, imágenes, videos, etc, las mismas que tienen sus propias extensiones al momento de ser almacenadas en algún dispositivo electrónico.

Al contar con la inclusión de diversos medios de comunicación tanto visual como auditivo, se logra que la información sea asimilada de forma más fácil, rápida y fluida por los usuarios; así como también enriquece su experiencia informativa.

GENERALIDADES

Definición

Multimedia consiste en el uso de diferentes tecnologías de difusión de forma simultánea, a fin de poder transmitir, administrar o presentar información y lograr un efecto mayor de comprensión del mensaje; combinando texto, imagen, animación, sonido y video.

De esta manera, multimedia es la capacidad de comunicarse al mismo tiempo en más de una forma visual o auditiva; por lo que está totalmente relacionado con los diferentes dispositivos o aparatos, como un computador equipado con hardware y software especial, ya que disponen de varios medios de difusión de información. Este sistema se convierte en especial en el momento que interactúa con el usuario, debido a que además de usar sus sentidos, puede valerse de nuevos estímulos usando texto, dibujo, sonidos, videos y animaciones.

Su evolución ha ido a la par con la evolución del computador, permitiendo el acceso a grandes cantidades de información al instante.

Para que el sistema multimedia sea satisfactoria para el usuario, es indispensable que el computador esté equipado con hardware y software especial. Esto permite interactuar a través de nuevos estímulos utilizando texto, dibujos, voces, sonidos, videos, animaciones. El rol que desempeña multimedia en la sociedad es muy importante, debido a que al crear ese ambiente tan realista e interactivo puede ser utilizado con fines educativos y de entretenimiento.

Historia y evolución hasta la actualidad

Las raíces de multimedia se basan en el desarrollo de la computadora y de los medios audiovisuales. Desde las últimas tres décadas, las computadoras han rediseñado radicalmente la manera de su uso en los diferentes ámbitos de la sociedad, automatizando los lugares de trabajo.

A continuación repasaremos los acontecimientos que permitieron el nacimiento y evolución de la multimedia.

- 1945, Vannevar Bush, diseñó MEMEX (Memory Extension), máquina que permitiría manipular ideas y eventos; sin embargo no pudo ser desarrollada.
- 1947, Polaroid lanza la primera cámara instantánea
- 1965, Ted Nelson, creó XANADU, sistema de almacenamiento y recuperación de dato "hipertexto".
- 1968, Douglas Engelbart, presenta oNLINE SYSTEM, sistema en donde se procesan ideas como textos y gráficos.
- 1975, la compañía MITS Micro Instrumentation and Telemetry Systems, desarrollaron el ALTAIR 8800, un computador personal.
- 1976, Steve Jobs y Steve Wozniak, fundan APPLE
- 1978, aparece Motorola 8000, primer teléfono celular.
- 1981, diseñan la PC de IBM
- 1983, se crea el El Internet, cuando el protocoloTCP/IP es adoptado por APARNET
- 1984, Apple computer, lanza la Macintosh, computadora que integra reproducción de audio, se considera que aquí inicia la multimedia
- 1985, se diseña el CD Rom y Microsoft lanza Windows 1.0
- 1987, aparecen los juegos de video
- 1989, crean la Laptop con batería portátil.
- 1991, diseñan www (World Wide Web), aplicación que entiende el uso de la red y HTML

- 1995, lanzan Windows 95 y el play station 1 de Sony. Así como la película Toy Story de Disney es la primera realizada con gráficos computarizados.
- 1996, aparecen las primeras cámaras digitales. Sale al mercado Nintendo 64 y aparece el DVD. Surge el buscador BackRub
- 1997, BackRub se transforma en Google
- 1998, crean el primer reproductor MP3
- 2001, se crea el IPOD
- 2002 , lanzan la primera versión de Mozilla 1.0
- 2005, creación de Youtube
- 2006, se funda Twitter y sale Windows Vista
- 2009, Windows 7, se creó como una actualización a los sistemas que ya existían.
- 2010, USB, permite instalar periféricos sin necesidad de abrir el PC.
- 2011, Multimedia Actual; cd's interactivos, aplicaciones web 2.0, podcast, televisión digital, etc
- 2015, Desarrollan Oculus Rift, lentes de realidad virtual

Es así, como el sistema multimedia ha ido evolucionando en el tiempo, y sin duda seguirán existiendo nuevos avances tecnológicos; ya que el hombre busca tener constante interacción y comunicación con su realidad mucho más inmersiva; que a la vez le permite tener mayor control de lo que le rodea.

Hoy en día, los cambios previstos son una realidad y la tecnología multimedia es tan común, que se presenta en los dispositivos de uso diario, como el uso doméstico, profesional y educativo, ofreciendo satisfacer necesidades inmediatas.

Características del sistema Multimedia

Las características atienden a varios aspectos funcionales, técnicos, y pedagógicos, detallando a continuación los cuatro fundamentales:

Interactividad

Es la característica más importante, ya que permite una comunicación recíproca entre dos o más agentes, a la acción y reacción. La interacción, busca facilitar al usuario, el control de las tareas que ejecuta mientras navega, qué es lo que quiere ver y cuando.

Ramificación

Es la capacidad con la que cuenta el sistema para encontrar las respuestas e información correcta que está buscando el usuario; de entre una cantidad de datos disponibles.

Transparencia

Se refiere a que el uso del sistema pueda ser empleado de forma sencilla, rápida y de fácil manejo, sin necesidad de conocer su funcionamiento; a fin de que el usuario obtenga la información requerida sin ningún inconveniente.

Navegación

Es el interfaz previsto por el sistema para comunicar al material con el usuario, permitiendo acceder a la información de una forma guiada, siguiendo ciertos enlaces a partir de múltiples puntos de acceso.

¿Qué es animación multimedia?

Es aquel proceso que logra la sensación de movimiento a dibujos e imágenes; se usan varias técnicas para la producción de estas animaciones en movimiento, como lo son, los dibujos y series animadas.

Clasificación según la Navegación

Multimedia lineal

Es aquella cuando el usuario sigue un sistema secuencial de principio a fin, de tal manera que solo puede seguir un determinado recorrido; no tiene control sobre las acciones de la aplicación.

Multimedia interactiva

Se refiere cuando el usuario tiene libre control sobre ciertos eventos de la aplicación y presentación de los contenidos.

Hipermedia (navegación entre medios)

Es cuando se le aumenta el control al usuario para que tenga mayor control de la aplicación mediante estructuras de un sistema de navegación, más complejo.

Importancia

La importancia radica en que la sociedad conozca y determine sus elementos como lo son: textos, sonidos, imágenes, videos y los use como herramientas facilitadores en la vida cotidiana. No es novedad, que un aparato electrónico sea multimedia, de hecho es lo mínimo que se espera de un computador, un celular, televisión o tablet.

Multimedia es una herramienta muy importante ya que nos ha permitido mejorar notablemente la comunicación entre los usuarios; ha facilitado la obtención de información veraz y oportuna a través de un computador o un celular.

En el plano educativo facilita el proceso de enseñanza aprendizaje; permite entender de forma más dinámica la explicación de un tema a través de ilustraciones, gráficos, videos, animaciones y favorece la competitividad

En las empresas, esta plataforma brinda flexibilidad, interactividad, credibilidad, en todos los procesos operativos, administrativos y de comercialización en los que incurre la empresa, así como le permite el ahorro de recursos humanos y económicos.

Tipología

Multimedia educativa

Es aquella que fomenta el autoaprendizaje y la iniciativa por su enfoque pedagógico. Debido a que maneja paralelamente la combinación de: sonido, animación, texto, gráfico, color, video dentro del mismo entorno, facilita que el estudiante interactúe con los recursos y mejore su aprendizaje. Se caracteriza además, porque permite potencializar los recursos didácticos, usa tecnología avanzada, navegación e interacción, mejora el ambiente audiovisual. Los medios más usados son internet, correo electrónico, impresiones, carteles, murales, diapositivas, videos tutoriales.

Multimedia publicitaria

Está formada por la integración de varios medios enfocados a la creación de una campaña publicitaria, sea de un producto o servicio, y transmitida por diferentes medios de información sean tradicionales como radio, televisión, periódico; o nuevos como, celulares, ipad, sitios web, vallas publicitarias interactivas. Su objetivo es llegar al público y convencerlo de adquirir el producto o servicio presentado.

Multimedia comercial

Este tipo de multimedia es creativa y llamativa. Nos proporciona información a través de varios medios dando a conocer las características y costos de determinado tipo de servicio o producto; presentándolo mediante gráficos, videos, textos e imágenes, en el mercado, con el fin de atraer clientes y vender el producto. Los medios que usa son revistas, televisión, video, cine.

Multimedia Informativa

A través de la multimedia informativa podemos conseguir cualquier tipo de información, la misma que se actualiza constantemente y se obtiene en tiempo real. Su ventaja es que el software ha unido la digitalización y la interactividad. Los medios que usa son on-line como páginas de revistas, canales de televisión, periódicos.

Elementos

Las aplicaciones multimedia en su mayoría, contienen asociaciones ya establecidas, llamadas hipervínculos o enlaces. Los hipertextos poseen una conectividad de manera tal, que permiten a los programas multimedia brindar una experiencia bastante dinámica, informativa y sobre todo variada; y que aquellas presentaciones simples y monótonas con imágenes y sonidos pasen a la historia.

Elementos Visuales

Comprenden los gráficos, fotografías, dibujos y otras imágenes estáticas que luego se traspasan a un formato que el computador pueda manejarlo y presentarlo. Entre estos formatos, tenemos los gráficos de mapas de bits y los vectoriales.

Los gráficos multimedia de mapas de bits

Conocido también como imagen matricial, bitmap o raster image, se refiere a aquellas imágenes formadas a partir de puntos llamados píxeles contenidos en una estructura rectangular o tabla, denominada raster.

Se pueden visualizar en un monitor o en un papel o dispositivo. Cada píxel contiene la información del color, la cual puede contener o no transparencia.

En un gráfico de mapa de bits cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna. Los formatos bits más usados en fotografías digitales y grabaciones de video son (GIF), (TIFF) y (BMP).

Los gráficos vectoriales

Se representan con fórmulas matemáticas a través de figuras geométricas (un rectángulo está definido por dos puntos; un círculo, por un centro y un radio, etc.) para recrear la imagen original. En el gráfico vectorial los puntos están definidos por una relación espacial que tienen entre sí; y debido a que no están limitados por una fila y columna permite reproducir imágenes de forma más fácil y proporcionar a la vez una imagen más clara en los monitores.

Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran t (EPS), el (WMF), (HPGL) y el formato Macintosh para archivos gráficos (PICT).

Videos multimedia

Si deseamos formatear y editar elementos de vídeo requerimos componentes y programas informáticos especiales. Los archivos de vídeo pueden llegar a ser grandes, por lo que se reducen de tamaño mediante la compresión.

Las aplicaciones multimedia también cuentan con animaciones para dar movimiento a las imágenes y se usan para simular situaciones de la vida real. Los formatos que se usan tenemos (SWF) (MP4) (HTML5).

Elementos de audio

El archivo de un audio digital es un sonido o secuencia de sonidos que fue grabado y convertido a un formato numérico para poder ser almacenado en un computador y usarlo en diferentes presentaciones.. Existen tres tipos de formato de audio.

Formatos de onda de audio, conservan la información de la misma manera que fue captada por un micrófono, almacenando la amplitud del sonido y su frecuencia cada cierto período de tiempo.

Los formatos de secuencia almacenan las notas, leyéndolas desde algún tipo de entrada MIDI; se graban varias secuencias que se ponen en determinados canales.

Los formatos mixtos son aquellos que graban al inicio un ejemplo de cómo sonará cada canal, de una manera similar a los formatos de onda de audio, y luego graban una secuencia de las notas para cada canal

Elementos de organización

Los elementos multimedia necesitan de un ambiente que motive al usuario a conocer e interactuar con la información. Dentro de los elementos interactivos, se encuentran los menús desplegados, que son pequeñas ventanitas que se reflejan en la parte superior de la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.

Las barras de desplazamiento, que están situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los hipervínculos enlazan los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o mediante íconos que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse. Cada documento de cubic sirve de contenedor para sus propias imágenes y objetos multimedia (Flash)

Ventajas de multimedia

- Tiene un interfaz interactiva
- Facilidad para navegar sobre la información
- Permite aumentar la motivación para el estudio a través de los efectos de imagen y sonido
- Se vincula textos con imágenes, videos y sonidos
- Gran capacidad de almacenamiento
- Logra elevar la interacción hombre - máquina
- La información se refleja de un modo completo y está disponible las 24 horas del día
- Posibilidad de diferentes idiomas
- Reducción de costos

Desventajas de multimedia

- Dependen de una conexión a internet para su funcionamiento
- Desorientación informativa
- Provoca adicción, cansancio, distracción, si hay exceso
- Falta de estandarización
- Proveen información incompleta o errada

Áreas de Aplicación

Uno de los principales objetivos de la multimedia es mejorar el proceso de interacción y comunicación entre usuario y aplicación, es ahí, que su uso está presente en varias áreas de nuestra vida diaria: educación, medicina, entretenimiento, comercio, etc.

El sistema multimedia es aplicable a cualquier área, debido a que puede resolver un problema, satisfacer una necesidad y cumplir con las expectativas de tener mejores resultados en dicha área.

Multimedia en los negocios

Multimedia revolucionó el mundo de los negocios con su sistema interactivo ya que le permitió mejorar su publicidad a fin de que sus servicios, bienes o productos sean conocidos por los usuarios de forma más directa, amigable, llamativa, puesto que, con tan solo prender su celular ya podían conocer a través de las redes sociales, las bondades de su artículo, precio, características, dimensiones, etc.

En el área turística, multimedia estará presente en centros comerciales, aeropuertos, hoteles, estaciones de trenes - autobuses, museos, tiendas; pues con sólo interactuar con una computadora, todo viajero, cliente o visitante obtendrá la información que necesite, desde itinerarios de viaje, beneficios, puestas en escena, restaurantes.

Multimedia en las escuelas

Sin duda alguna, el sector educativo es donde más favoreció el sistema multimedia. Desde su inicio causó grandes cambios radicales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y además fomentó la motivación en el uso de esta herramienta.

Multimedia en lugares públicos

Se encuentra disponible en centros comerciales, tiendas, bancos, terminales de buses, proporcionando información y ayuda.

Multimedia en el hogar

En la mayoría de hogares los proyectos multimedia llegan a través de televisores Led o computadores con facilidades interactivas, mejorando su rutina diaria

Entretenimiento

En muchos hogares ya existen aparatos de videojuegos de diversas marcas y con diferentes intenciones. Con multimedia se amplían las posibilidades de entretenimiento.

Aprendizaje significativo, definición

Los estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa República de Francia, están en la edad de la adolescencia, por tal motivo el profesor debe estar atento con ellos debido a que está tratando con jóvenes en desarrollo. Por lo tanto no es dable pensar el proceso de aprendizaje sin que se incite la creatividad de los estudiantes, la colaboración activa en el proceso de apropiación de los conocimientos.

Es ineludible un aprendizaje, conceptual y constructivista, promover el cambio integrador que tenga como punto de partida las experiencias previas de los estudiantes; el aprendizaje significativo.

Díaz & Hernández (2015) afirman: Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. (p. 20).

Las definiciones: para edificar se requiere explorar y variar los estímulos existentes u orales, abstracción y enunciación de hipótesis, experimentar la hipótesis en situaciones concretas, optar y designar una característica común que sea específica del concepto, relacionar esa particularidad con la estructura cognoscitiva que tiene el sujeto y variar este concepto con relación a otro aprendido con anterioridad.

Las propuestas se logran a partir de nociones preexistentes, en los cuales consta la diferencia gradual (concepto subordinado); integración jerárquica (conceptos upraordinado) y combinación (concepto del mismo nivel jerárquico).

Definiciones en entorno al aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se da cuando la información se enlaza con una percepción relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto involucra a que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser asimilados significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones distinguidas sean claras y estén disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y que funcionen como un punto de anclaje de las primeras.

De acuerdo con la praxis del profesor el aprendizaje significativo se muestra de varias maneras y conforme al contexto del estudiante y a los prototipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relacione; esta enseñanza sirve para traer lo aprendido en nuevos escenarios, en un contexto desigual, por lo que más que memorizar hay que comprender.

Mendoza (2013) afirma que: En la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, éste se diferencia del aprendizaje por repetición o memorístico, en la medida en que este último es una mera incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto son imposibles de ser relacionados con otros. El primero, en cambio, es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno; en otras palabras, existe una retroalimentación. (p. 38).

Se da por dos factores el aprendizaje significativo, el conocimiento antepuesto sobre un tema y finalmente la llegada de la información, que

se conecta a la información anterior, para enriquecerla. Es como se puede tener un amplio panorama del tema.

Fajardo (2013), expresa: El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. (p. 43)

Influencia del aprendizaje significativo.

Desde hace mucho tiempo se estimó que el conocimiento era sinónimo de conducta, porque dominó un aspecto conductista de la tarea educacional; más sin embargo, se afirma con seguridad que el aprendizaje del ser humano va más allá de un estricto canje de conducta, transporta a un cambio en el significado de la experiencia.

González (2012) afirma: Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración otros tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo. (p. 43)

Esto lleva a realizar una serie de preguntas sobre la teoría del aprendizaje: ¿Cómo aprendo?, ¿Límites del aprendizaje?, ¿Lo aprendido por qué se olvida?, y perfeccionando las teorías del aprendizaje tenemos los principios aprendizaje, esta se ocupa de estudiar las causas que auxilian que se dé el aprendizaje, se basará en la tarea educativa; para esto, si el docente realiza su labor apoyada en principios de aprendizaje bien estructurados, podrá lógicamente elegir nuevas técnicas de enseñanza y perfeccionar la efectividad de su labor.

La UNESCO y el aprendizaje significativo

La UNESCO establece que existen varios de métodos o herramientas que ayudan a facilitar, el estudio o la interpretación de problemas o temas determinados.

El docente debe aplicar métodos, estrictamente al trabajo en equipo o grupo, se busca la solución de problemas, a través del pensamiento crítico de los estudiantes. Cuando se dirige al trabajo individual, el método significativo también se conoce como pensamiento horizontal.

Reina (2012) afirma: Aquí es importante señalar que el método significativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema. Cuando se considera que un problema no tiene solución se dice que se está pensando verticalmente (en forma estrecha) (p. 43).

Se debe procurar estimular el pensamiento en el aula, basado en una corriente conceptual, coherente, establecida y permanentemente experimental cuyas faces alcancen entenderse como aquellas metas a las que el pensamiento de este tipo siempre tiende a alcanzar.

Pacheco (2012) expresa: El aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender o que se le está mostrando (p.90).

Aprendizaje significativo en la educación básica

El aprendizaje mecánico, contrario al aprendizaje significativo, ocurre cuando no existen formas adecuadas, la nueva información es arbitrariamente almacenada, sin interactuar con instrucciones pre-existentes, como ejemplo tenemos el aprendizaje de una fórmula en física, la nueva información es asociada a la estructura cognitiva de forma propia e inoportuna, parte de puras asociaciones arbitrarias, cuando, el estudiante necesita de instrucciones anteriores relevantes y precisos para hacer que la labor del aprendizaje sea potencialmente significativo.

Ausubel (2013) manifiesta: Por ejemplo la simple memorización de fórmulas se ubicaría en uno de los extremos de ese continuo (aprendizaje mecánico) y el aprendizaje de relaciones entre conceptos podría ubicarse en el otro extremo (Ap. Significativo) cabe resaltar que existen tipos de aprendizaje intermedios que comparten algunas propiedades de los aprendizajes antes mencionados, por ejemplo Aprendizaje de representaciones o el aprendizaje de los nombres de los objetos. (p. 34)

Según, Ausubel diferencia tres tipos de aprendizaje significativo: representaciones, conceptos y de proposiciones, que a continuación se detallan:

Aprendizaje de Representaciones:

Este aprendizaje es elemental y dependen de los demás tipos de aprendizaje, radica en la facultad de importantes y determinados símbolos, Ausubel (1983) dice que: “ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (p. 46).

Aprendizaje de Conceptos:

Se lo define como: eventos, objetos o situaciones que tiene propiedades y de criterios frecuentes y que se destinan por medio de algún emblema o signos (Ausubel 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos se adquieren por medio de dos procesos: formación y asimilación, en la primera las propiedades de los criterios se obtienen por medio de la práctica directa, en continuas fases de formulación y prueba de conjeturas

Aprendizaje de proposiciones:

Este estilo de aprendizaje involucra la mezcla y correlación de palabras donde cada una forma un referente unitario, prontamente estas se ajustan de tal manera que la idea resultante es la suma de los significados de las palabras individuales, causando un nuevo significado que es aprovechado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una propuesta latentemente demostrativa, mencionada oralmente, como una afirmación que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos implicados, interactúa con las ideas principales ya determinadas en la organización cognoscitiva y, de esa interacción, nacen los significados de la nueva proposición.

Fundamentación Teórica

El campo de la educación es el sector que más se ha beneficiado con el avance de las TIC Tecnologías de la Información y Comunicación TIC; permitiendo al estudiante tener al alcance herramientas que no existían en décadas anteriores. Han creado y fisonomías y ambientes

pedagógicos e influenciado marcadamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Enfoque Conductista y Neoconductista

La principal influencia conductista es la planteada por Skinner, la teoría del condicionamiento operante: "Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es reforzador."

Las primeras demostraciones educativas de los ordenadores, se fundamentan en la enseñanza dispuesta de Skinner, que consiste en la presentación por secuencia de preguntas y en la respuesta correspondiente de respuestas de los alumnos.

Teoría del Conectivismo

El Conectivismo se basa en el aprendizaje en ambientes informacionales constantemente cambiantes. En muchas áreas, lo que sabemos hoy será obsoleto en unos pocos años.

Los principios del conectivismo son el aprendizaje y el conocimiento dependiendo de la diversidad de opiniones. El aprendizaje es un proceso de enlazar nodos o fuentes de información especializados. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos. La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo. La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.

Teoría Cognitiva

Ausubel recalca la importancia del aprendizaje por recepción. Es decir, el contenido y la estructura de la materia los organiza el profesor, el alumno recibe.

Además comenta que se trata de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y simulaciones, pero que de ninguna manera pueden sustituir a la realidad.

Uno de los problemas de la enseñanza asistida por ordenador es que no se proporciona interacción de los alumnos entre sí, ni de éstos con el profesor y expresa que “ninguna computadora podrá jamás ser programada con respuestas a todas las preguntas de los estudiantes

Bruner

El aprendizaje por descubrimiento es una expresión básica en la teoría de Bruner que denota la importancia que atribuye a la acción en los

Piaget

El enfoque básico de Piaget es la epistemología genética, es decir el estudio de cómo se llega a conocer el mundo externo a través de los sentidos atendiendo a una perspectiva evolutiva y establece tres estadios de desarrollo, que tienen un carácter universal (Sensoriomotor, operaciones concretas y formales)

Conclusiones

La sociedad necesita sistemas educativos más dúctiles y accesibles, con menos costos y a los que puedan incorporarse los ciudadanos a lo largo de la vida, y para afrontar estos desafíos las instituciones Educativas deberían promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las TIC. Nos encontramos en unos momentos cruciales para el despegue de una amplia aplicación de las TIC en la enseñanza – aprendizaje y lograr la interacción de estudiantes y profesores.

El uso de las TIC en las Instituciones Educativas tiene como objetivo principal que los alumnos tengan acceso a los servicios educativos desde cualquier lugar, de manera que puedan desarrollar personal y autónomamente acciones de aprendizaje utilizando para ello las telecomunicaciones, que todos nuestros alumnos entren en contacto con unas tecnologías que se van haciendo imprescindibles en el desarrollo de cualquier profesión e involucrar a nuestros profesores en un proceso de innovación de su docencia.

Fundamentaciones Psicológicas

Piaget fue un psicólogo Suizo, famoso por sus múltiples aportes en el campo de la psicología genética, por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo. (Piaget, 2012) En una revisión al libro psicología y pedagogía se hizo un análisis y se llegó a las siguientes conclusiones.

Psicología y pedagogía no lo inicia Piaget con argumentos teóricos, el libro en si hace un análisis de las diferentes situaciones en el uso de las técnicas educativas, si es apropiado lo que se enseña en las aulas y cuánto queda de lo aprendido a la persona con el paso de los años.

Un ejemplo muy claro: cuando un periodista hace investigaciones en las calles y preguntan datos de conocimientos básicos como las matemáticas, historia entre otros, se evidencia que incluso jóvenes que no tienen mucho tiempo de haber culminado sus estudios en escuelas o colegios, y lo más penoso que hay algunos que siguen preparándose, parece que no han aprendido nada, y sólo se dedican a estudiar a la hora de dar un examen, más nada se les grabó en el transcurso de sus estudios.

Piaget dice que en el transcurso de los años estudiados se ignoran algunos de los conocimientos adquiridos en los planteles educativos de

primero a segundo grado de básica después de cinco, diez o veinte años. Nada se sabe con exactitud sobre lo que queda, ejemplo: las enseñanzas de gramática o historia en la cabeza de una persona campestre de 30 años o sobre los conocimientos que tiene un ingeniero de programación, física o incluso aritmética.

Fundamentación Filosófica

Podemos partir de que la Filosofía es la ciencia que se encarga de estudiar interrogantes, esencia, propiedades, causas y efectos de las cosas naturales que le preocupan al ser humano. Contempla la lógica, ética, estética, metafísica y teoría del conocimiento. La filosofía abarca 3 aspectos: Preocupación por el conocimiento, los valores y el ser o las creencias, que tiene el individuo sobre la existencia.

Gagné diseña un esquema en donde refleja las distintas fases del proceso de aprendizaje, tomando en cuenta las condiciones internas como: motivación, comprensión, adquisición, recuerdo.

Esta teoría ha servido para elaborar un modelo de formación en los cursos de desarrollo de programas educativos. La ventaja de su teoría es que proporciona partes muy concretas y específicas de fácil aplicación.

Sobre el tipo de motivación (refuerzos) considera al refuerzo como motivación intrínseca; por ello el feedback es informativo y no sancionador.

Fundamentaciones Pedagógicas

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. La pedagogía básicamente es el arte de enseñar,

por ende es el eje fundamental del proceso enseñanza – aprendizaje, tomando en cuenta que la educación hoy en día está orientada a un enfoque constructivista social.

Con el fin de formar personas innovadoras y creativas. No obstante, el autor enfatiza la importancia de llevar a la práctica cotidianamente este principio, pues su simple conocimiento o repetición no son suficiente para que se cumpla. En este sentido, Paulo Freire señala varios puntos que guían la práctica de este principio, y aquí se incluye aquellos que se consideran más importantes.

Fundamentación Epistemológica

En el proceso de aprendizaje, el nivel de preparación que se genera es cada vez más dependiente de la lectura con imágenes, donde la generación actual se ve incluida dentro de la cultura de la lectura rápida, sin análisis, por lo que es necesario incluir dentro de este estudio los medios por los cuales los estudiantes realizan sus tareas y actividades diarias; en la actualidad en gran manera se ha dejado de consultar los libros físicos por cambiarlos por los libros digitales, produciendo una dependencia a la lectura crítica pero en internet.

Retana, (2012) menciona: Si se considera que el aprendizaje escolar es una actividad social constructiva que realiza el o la estudiante, particularmente junto con sus pares y el maestro o maestra, para lograr conocer y asimilar un objeto de conocimiento, determinado por los contenidos escolares mediante una permanente interacción con los mismos, de manera tal que pueda descubrir sus diferentes características, hasta lograr darles el significado que se les atribuye culturalmente (p. 104).

La interacción entre docentes y estudiantes se debe producir desde el aula y puede llegar a lo largo de la jornada diaria hasta sus casas. Estas actividades educativas reflejan la necesidad de un análisis y

reflexión sobre el tema de la simbología que se presentan en modelos de aprendizaje que sugieren una lectura más expositiva que narrativa e enriquecedora.

El uso de las redes para el aprendizaje, así como de los medios virtuales que estas traen, permiten que estén al alcance de cada estudiante, un abanico de posibilidades de consulta, no solo a nivel local, sino nacional, regional e internacional, permitiendo nutrirse de los conocimientos que se facilitan de parte de estudiosos en el tema, defendiendo así cada idea de manera científica.

Fundamentación Legal

En la Constitución Política del Ecuador, en el Título II, Derechos, Capítulo Cuarto, Sección Quinta “Educación”

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

7. Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones. Se

garantizará su educación dentro de la educación regular. Los planteles regulares incorporarán trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada. Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para personas con discapacidad e implementarán un sistema de becas que responda a las condiciones económicas de este grupo.

8. La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

Art. 57.- Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

14. Desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje.

21. Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública y en los medios de comunicación; la creación de sus propios medios de comunicación social en sus idiomas y el acceso a los demás sin discriminación alguna.

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

2. El derecho a una vida digna, que asegure la salud, alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación,

trabajo, empleo, descanso y ocio, cultura física, vestido, seguridad social y otros servicios sociales necesarios.

Art. 69.- Para proteger los derechos de las personas integrantes de la familia:

1. Se promoverá la maternidad y paternidad responsable; la madre y el padre estarán obligados al cuidado, crianza, educación, alimentación, desarrollo integral y protección de los derechos de sus hijas e hijos, en particular cuando se encuentren separados de ellos por cualquier motivo.

Art. 165.- Durante el estado de excepción la Presidenta o Presidente de la República únicamente podrá suspender o limitar el ejercicio del derecho a la inviolabilidad de domicilio, inviolabilidad de correspondencia, libertad de tránsito, libertad de asociación y reunión, y libertad de información, en los términos que señala la Constitución.

2. Utilizar los fondos públicos destinados a otros fines, excepto los correspondientes a salud y educación.

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 346.- Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.
5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.
6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.
7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de postalfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.
8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.
9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.
10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.
11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública.

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros.

El Estado financiará la educación especial y podrá apoyar financieramente a la educación fiscomisional, artesanal y comunitaria, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos, y estén debidamente calificadas, de acuerdo con la ley. Las instituciones educativas que reciban financiamiento público no tendrán fines de lucro.

La falta de transferencia de recursos en las condiciones señaladas será sancionada con la destitución de la autoridad y de las servidoras y servidores públicos remisos de su obligación.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

Art. 350.- 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.

Art. 351.- El sistema de educación superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del sistema de educación superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global.

Art. 352.- El sistema de educación superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro.

Título I de los Principios Generales

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:

a. **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;

b. **Educación para el cambio.-** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

c. **Libertad.-** La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa;

Aprendizaje permanente.- La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida;

h. **Interaprendizaje 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;

Motivación.- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes;

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

Articulación.- Se establece la conexión, fluidez, gradación curricular entre niveles del sistema, desde lo macro hasta lo micro-curricular, con enlaces en los distintos niveles educativos y sistemas y subsistemas del País;

Obligatoriedad.- Se establece la obligatoriedad de la educación desde el nivel de educación inicial hasta el nivel de bachillerato o su equivalente;

Gratuidad.- Se garantiza la gratuidad de la educación pública a través de la eliminación de cualquier cobro de valores por conceptos de: matrículas, pensiones y otros rubros, así como de las barreras que impidan el acceso y la permanencia en el Sistema Educativo;

Acceso y permanencia.- Se garantiza el derecho a la educación en cualquier etapa o ciclo de la vida de las personas, así como su acceso, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna;

Convivencia armónica.- La educación tendrá como principio rector la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa; y, II.

Pertinencia.- Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

Título II de los Derechos y Obligaciones

Capítulo Primero del derecho a la Educación

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Capítulo Segundo

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 generará 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 Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

Art. 46.- Inciso 1: Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

Sección Sexta, Personas con discapacidad.

Art. 47.- Inciso 7: Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones. Se garantizará su educación dentro de la educación regular. Los planteles regulares incorporarán trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada. Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para personas con discapacidad e implementarán un sistema de becas que responda a las condiciones económicas de este grupo.

Título vii,

Régimen del buen vivir, capítulo primero, inclusión y equidad, sección primera educación.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Código de la niñez

El Estado y la sociedad formularán y aplicarán políticas públicas sociales y económicas; y destinarán recursos económicos suficientes, en forma estable, permanente y oportuna.

Art. 9.- Función básica de la familia.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente.

Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

Art. 10.- Deber del Estado frente a la familia.- El Estado tiene el deber prioritario de definir y ejecutar políticas, planes y programas que apoyen a la familia para cumplir con las responsabilidades especificadas en el artículo anterior.

Art. 11.- El interés superior del niño.- El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los estudiantes, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento.

Para apreciar el interés superior se considerará la necesidad de mantener un justo equilibrio entre los derechos y deberes de niños, niñas y adolescentes, en la forma que mejor convenga a la realización de sus derechos y garantías.

Este principio prevalece sobre el principio de diversidad étnica y cultural.

El interés superior del niño es un principio de interpretación de la presente Ley. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

Art. 12.- Prioridad absoluta.- En la formulación y ejecución de las políticas públicas y en la provisión de recursos, debe asignarse prioridad absoluta a la niñez y adolescencia, a las que se asegurará, además, el acceso preferente a los servicios públicos y a cualquier clase de atención que requieran. Se dará prioridad especial a la atención de estudiantes menores de seis años.

En caso de conflicto, los derechos de los estudiantes, niñas y adolescentes prevalecen sobre los derechos de los demás.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico

La investigación efectuada en este proyecto es factible para lo cual se efectúa diversas técnicas y métodos encaminados a los requerimientos del curso, organizadas por las autoridades de la Unidad Educativa y guiadas por los docentes. En los estudios estadísticos se logró observar la escasa utilización de las herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado.

En el segundo año del Bachillerato General Unificado se recalca la falencia a causa de las clases repetitivas, tradicionalistas, estáticas, las que generan falta de motivación por parte de los estudiantes, los que provocan desinterés en el aprendizaje. Al conocer estos vacíos en los alumnos por la escasa atención en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, se aplica el refuerzo académico correspondiente. A través de procedimientos y recursos que el profesor pueda crear un proceso más atractivo y amigable mejorando el aprendizaje significativo en la asignatura correspondiente.

Se contó con la colaboración de las Autoridades de la Unidad Educativa República de Francia, también con la respectiva retroalimentación de los recursos pedagógicos, por medio del trabajo con los estudiantes con problemas de atención o hiperactividad de manera asistida, la intención es obtener el uso de las herramientas multimedia para el aprendizaje significativo y a su vez fomentar la pedagogía activa, que permita mantener al estudiante la atención necesaria para la obtención del conocimiento necesario para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, que permitan nutrir su rendimiento escolar en lo que se refiera a la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Para la elaboración de este proyecto se consideró los métodos según acorde al tema de estudio; utilizando el método histórico, Científico y descriptivo los cuales facilitarán recopilar y obtener datos de información, utilizando ciertos tipos de investigación, de esta manera se podrán mostrar los datos certeros y concretos.

En esta investigación se ha hecho participe a los docentes de la Unidad Educativa República de Francia, en el cual se busca mejorar la enseñanza aprendizaje por medio de las TIC.

Posteriormente esta información se obtuvo por diversos medios como: libros, páginas electrónicas, proyectos y tesis con el único fin de resolver el problema de investigación encontrado en la Unidad Educativa República de Francia.

Delgado (2015) afirma: “El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de persona o lo que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad”. (p. 33).

La base para la investigación fue la observación de un determinado grupo de estudiantes de un curso definido especialmente en el área de Educación para la Ciudadanía ya que al momento de desarrollar la clase parte de los docentes, se evidencio la carencia de manejo de las nuevas tecnologías.

Tipos de Investigación

Para conocer la metodología a utilizar se exploró el problema y poder detectar las escasas necesidades de los estudiantes de la Unidad Educativa República de Francia en la asignatura de Educación para la

Ciudadanía con los estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado, se estableció los tipos de investigación a seguir que son: Investigación de Campo, Investigación Bibliográfica, Descriptiva y Exploratoria.

Investigación de Campo

Por medio de esta investigación se recoge los datos para el investigador de primera fuente, pues se ejecuta en el contexto en el cual sucede el fenómeno, se lo establece dentro de la Unidad Educativa en sus aulas de clases con los docentes y estudiantes para demostrar lo que está sucediendo con las herramientas multimedia y el fortalecimiento del aprendizaje significativo con el alumnado de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Investigación Bibliográfica

Es por medio de una recopilación bibliográfica y audiovisual ordenada y utilizada para satisfacer las exigencias de sus usuarios, se la cree como necesaria para la consecución del aprendizaje y la formación personal.

Santa & Martins (2012) expresan: “Es un proceso de búsqueda que se la realiza en fuentes digitales o físicas, con el objeto de recoger información, organizarla, describirla e interpretarla de acuerdo con ciertos procedimientos que garanticen confiabilidad y objetividad en la presentación de sus resultados”. (p.91).

Esta investigación por medio de fuentes escritas ubicadas en la base de datos de la secretaría de la institución, se visualizó los porcentajes de las calificaciones de los estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, los sitios Web, así como también la biblioteca de la Universidad de Guayaquil

a través, de los repositorios, que se utilizó para apoyar todo lo investigado.

Descriptiva:

Se la define descriptiva, ya que buscan detallar las propiedades esenciales de las personas, comunidades, agrupaciones o cualquier fenómeno. Se busca puntualizar por este espacio los resultados que originan la herramienta multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo en los alumnos con falta de atención o hiperactividad en busca de una alternativa de salida a la misma.

Exploratoria:

Se establece exploratoria cuando las investigaciones de estudio no existen, por lo que es necesario averiguar o indagar aquel tema que posee la información indefinidos o indeterminados. “La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido poco estudio, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos”. (Fidias, 2012, p.23).

Esta investigación de forma exploratoria, permite descubrir y observar las causas que generan, o que producen la falta de herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo año del bachillerato en la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Proyecto factible

La noción de proyecto factible refiere a aquellas propuestas que, por sus características, pueden materializarse para brindar solución a determinados problemas. Esto quiere decir que los proyectos factibles son viables y permiten satisfacer una necesidad concreta, detectada tras un análisis.

El proyecto es factible porque para su realización tiene todos los

recursos precisos los que se integran con las pericias que ofrecieron las autoridades de la Unidad Educativa República de Francia, participación de los docentes, estudiantes y padres de familia, los mismos que colaboraron en las diferentes fases de producción y ejecución del proyecto.

Población y Muestra

Población

En el siguiente proyecto de investigación la población que se tomara como referencia a los estudiantes del segundo año del BGU, de la Unidad Educativa Republica de Francia, donde se elabora el manejo y utilidad de las TIC a través de una guía didáctica interactiva dirigido a los docentes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía la cual aportara en su beneficio.

Para obtener la población y la muestra de este proyecto de investigación se toma el 100% de la población en la Unidad Educativa Republica de Francia, con tuyo datos adquiridos se realizara un breve estudio y análisis lo cual servirá para solventar la aplicación del proyecto; de esta manera se beneficiara el aprendizaje de los estudiantes y el enriquecimiento para el docente, obteniendo como resultados favorables y positivos ara la institución antes mencionada.

En este presente proyecto de investigación que se realiza con la población a investigar la conforman un total de 44 individuos entre Director, docentes y alumnos del segundo año del BGU que se detalla en el siguiente cuadro:

TABLA N°1 Distributivo de la población

| N° | DETALLE | PERSONAS |
|----|--------------|-----------|
| 1 | Director | 1 |
| 2 | Docentes | 5 |
| 3 | Estudiantes | 38 |
| | TOTAL | 44 |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Muestra

La muestra es la porción de la población, en donde se realiza la investigación por medio de encuestas, entrevistas, entre otros, para llegar a la obtención de datos de conjuntos elementos llamados población que se identifican en concreto para poder conocer la investigación.

En vista que la población es menos a 100 no se aplica la fórmula para sacar la muestra de los integrantes de la Unidad Educativa República de Francia para la presente investigación la muestra es no probabilística y es la siguiente:

TABLA N°2 Distributivo de la Muestra

| N° | DETALLE | PERSONAS |
|----|--------------|-----------|
| 1 | Director | 1 |
| 2 | Docentes | 5 |
| 3 | Estudiantes | 38 |
| | TOTAL | 44 |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

La muestra en esencia es una parte de la población seleccionada científicamente.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

TABLA N° 3 Matriz de Operalización de variables

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES |
|---|---|--------------------------|
| VARIABLE INDEPENDIENTE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA | Historia y Evolución hasta la actualidad | Generalidades |
| | | Importancia |
| | | Beneficios |
| | Tipos para la usabilidad | Texto |
| | | Gráfico |
| | | Imágenes |
| | | Animación |
| | | Sonido |
| | Aplicabilidad en la educación | Nivel Inicial |
| | | Nivel Medio |
| | | Nivel Superior |
| | VARIABLE DEPENDIENTE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO | Tipos de aprendizajes |
| Aprendizaje cooperativo | | |
| Aprendizaje colaborativo | | |
| Generalidades del aprendizaje significativo | | Historia |
| | | Uso importancia |
| | | Ventajas y beneficios |
| Aplicabilidad aprendizaje significativo | | Nivel Inicial |
| | | Nivel Medio |
| | | Nivel Superior |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Métodos de Investigación

En el desarrollo de la investigación se utilizó diversos métodos, con la finalidad de ejecutar el análisis y obtener los objetivos propuestos, entre los métodos de investigación tenemos:

Método Científico

Toda base de investigación debe empezar por medio del método científico, que es un proceso destinado a explicar fenómenos, motivo por el cual este proyecto de investigación se fundamenta en la investigación científica que proporciona la realidad que se solicita manejando la indagación, el juicio, determinado a confesar la verdad o afirmarla, porque instituye relaciones hechos para exponer leyes que expongan los fenómenos físicos estudiados.

Admitiendo ir a una representación extensa de la dificultad y alcanzar con estos conocimientos a la elaboración de la propuesta y aplicaciones útiles al hombre de una forma muy adecuada con bases científicas y teóricas.

Mediante la observación, se pudo constatar la falta de herramientas multimedia para el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa República de Francia, motivo por el cual los estudiantes de acuerdo al registro de calificaciones, obtuvieron bajas calificaciones.

Método Analítico – Sintético

Se aplicó este método con la finalidad de estudiar las variables u orígenes de la dificultad a investigar, debido a que este método experimenta los hechos, comenzando de la desintegración del elemento en el análisis a cada una de sus componentes en forma individual que corresponde al análisis, a continuación, se integra dichas partes para analizarlas de forma holística que se piensa algo como un todo, que

permita la integración de un análisis exhaustivo en varias fuentes, con la finalidad terminante en desarrollar la dificultad encontrado.

Por medio de las encuestas realizadas se puede observar la falta de herramientas multimediales en el aprendizaje significativo por parte de los docentes, por varios factores, los mismos que dificultan el desarrollo de una clase innovadora y amigable en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en los estudiantes de la Unidad Educativa República de Francia del segundo año del Bachillerato General Unificado.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para la obtención de información en esta investigación, se utilizó la encuesta acompañada de la operacionalización de las variables, convirtiéndose en una técnica cuantitativa, que se la utilizó para la recolección de los datos, que consiste: responder individualmente cada una de las preguntas del cuestionario que debe leer el encuestado. También se utilizó la técnica de la encuesta, la que fue asignada a las Autoridades, docentes y estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa República de Francia, en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

La encuesta:

Es un método de investigación estadística, que consiste en tomar una parte de la población que se va a estudiar, y con los informes obtenidos en la muestra deducir las características del todo es fácilmente comprensible que la encuesta pueda aplicarse a todas las ramas del saber humano a través, de envíos de cuestionarios a personas para que los contesten.

Este instrumento se aplicó para las Autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa República de Francia a los

estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado, en dicho cuestionario van integradas las variables de la investigación y de la propuesta.

Entrevista

Esta técnica es de gran utilidad y consiste en una conversación mutua entre dos personas donde se da determinada interacción verbal que se basa en un cuerpo de preguntas, que sirve para recolectar datos de una indagación detallada.

Para cual se realizó una entrevista con los involucrados, la misma que se cumplió dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa, donde se palpó la importancia que tienen las variables dependiente, independiente y la propuesta, con la finalidad de diseñar una aplicación multimedia para el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del segundo año del Bachillerato General Unificado en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Descripción del Instrumento

El instrumento utilizado, estructurado con las variables de este proyecto, el cual se basa en 10 interrogantes tanto para los estudiantes y docentes (Siempre, Frecuentemente, A veces, Nunca). Con finalidad de conseguir la información necesaria con el tema tratado.

Acopio de la Información

Para la recolección de la información se diseñó un instrumento tipo encuesta, la misma que se ejecutó específicamente para conocer, examinar, investigar y finalizar sobre el problema de la investigación.

Análisis e Interpretación de Resultados

Efectuando el análisis de los datos de las encuestas realizadas en la Unidad Educativa República de Francia, a los docentes y los estudiantes, se puede adquirir los resultados que forman parte de los objetivos específicos del proyecto. La interpretación de estos resultados se lo desarrolló de la siguiente manera:

Se elaboró la información manualmente porque el número de personas encuestadas era viable. Dando un total de 38 estudiantes encuestados, además de 6 docentes que se encuestó. En primer lugar se ordenan los documentos de acuerdo a las respuestas.

Se empieza a tabular de forma ordenada las respuestas, se realizan los cuadros con los datos y los gráficos estadísticos de cada pregunta realizada en la encuesta, empleando el programa de Microsoft Word y Excel, para representar los gráficos.

Luego de tener realizado la tabulación y los gráficos respectivamente detallados se comienza a interpretar los resultados de cada pregunta de la encuesta realizada. A continuación se presentan los resultados del análisis realizado en las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

ENCUESTA APLICADA AUTORIDADES Y DOCENTES

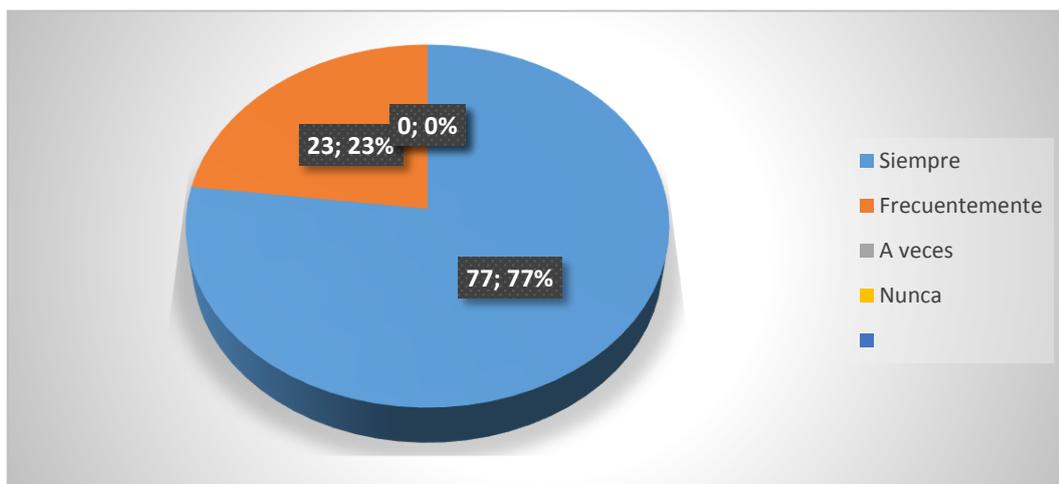
Tabla N° 4 Estrategias Multimedia

| ¿Considera usted que al aplicar las Estrategias Multimedia mejorará el rendimiento académico? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 1 | 1 | Siempre | 5 | 83,33% |
| | 2 | Frecuentemente | 1 | 17,17% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 1 Estrategias Multimedia



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas indican que 5 docentes consideran Siempre aplicar estrategias multimedia para mejorar el rendimiento académico y 1 docente Frecuentemente está de acuerdo en aplicar las estrategias.

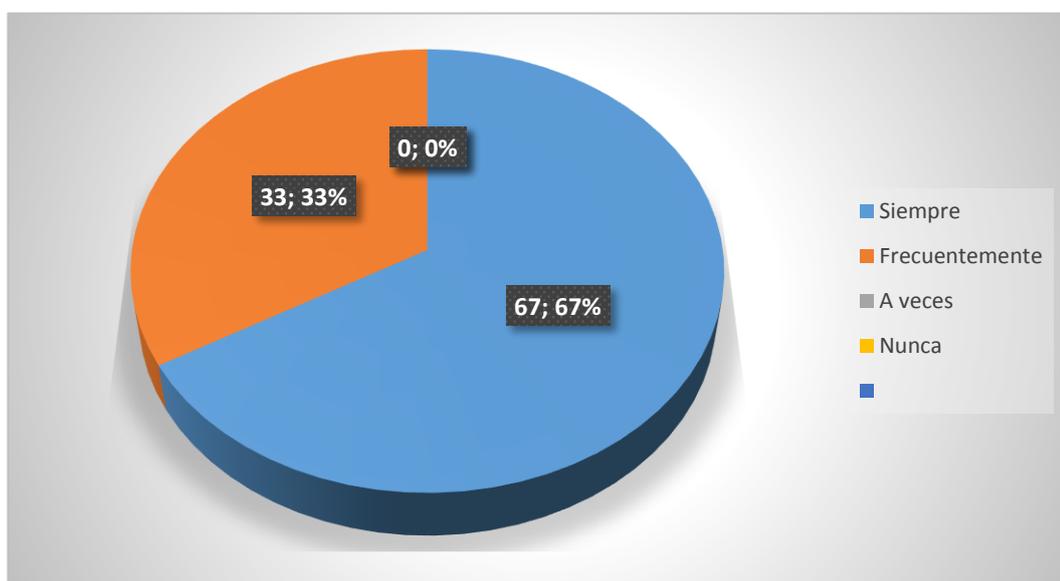
Tabla N° 5 Incorporar las Herramientas Multimedia

| ¿Considera usted que se deben incorporar las herramientas Multimedia en el aula de clases? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 2 | 1 | Siempre | 4 | 66,67% |
| | 2 | Frecuentemente | 2 | 33,33% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 2 Incorporar las Herramientas Multimedia



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas exponen que 4 docentes Siempre están muy de acuerdo que se deben se deben incorporar las herramientas multimedia en el aula de clases, mientras que 2 docentes Frecuentemente.

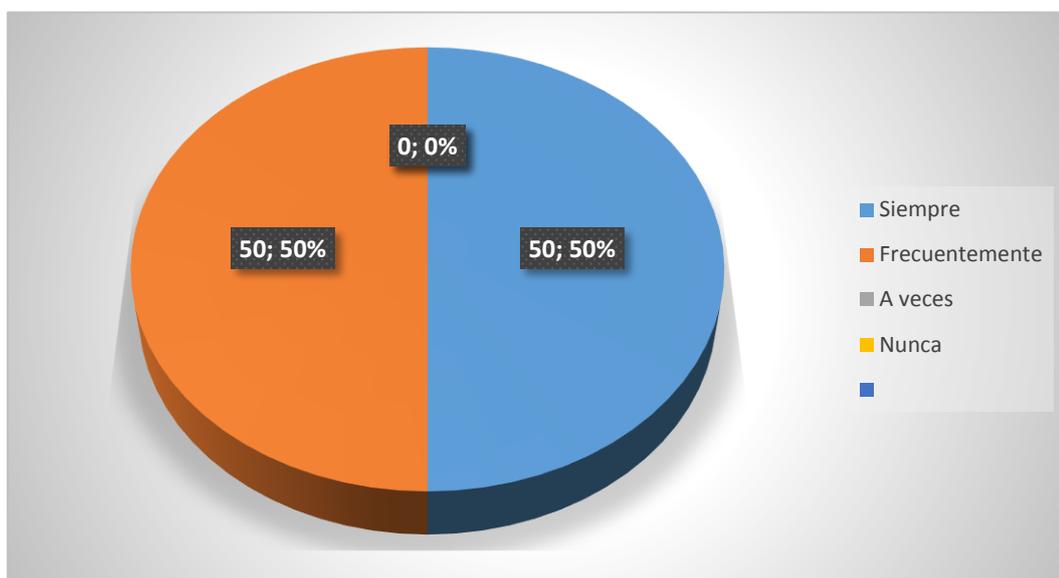
Tabla N° 6 Aprendizaje significativo en los estudiantes

| ¿Considera usted que las estrategias multimedia deben ser estimuladoras del aprendizaje significativo en los estudiantes? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 3 | 1 | Siempre | 3 | 50,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 3 | 50,00% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 3 Aprendizaje significativo en los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas indican que 3 docentes Siempre están muy de acuerdo en que las estrategias multimedia deben ser estimuladoras del aprendizaje significativo en los estudiantes y otros 3 docentes Frecuentemente estaría de acuerdo en estas estrategias multimedia.

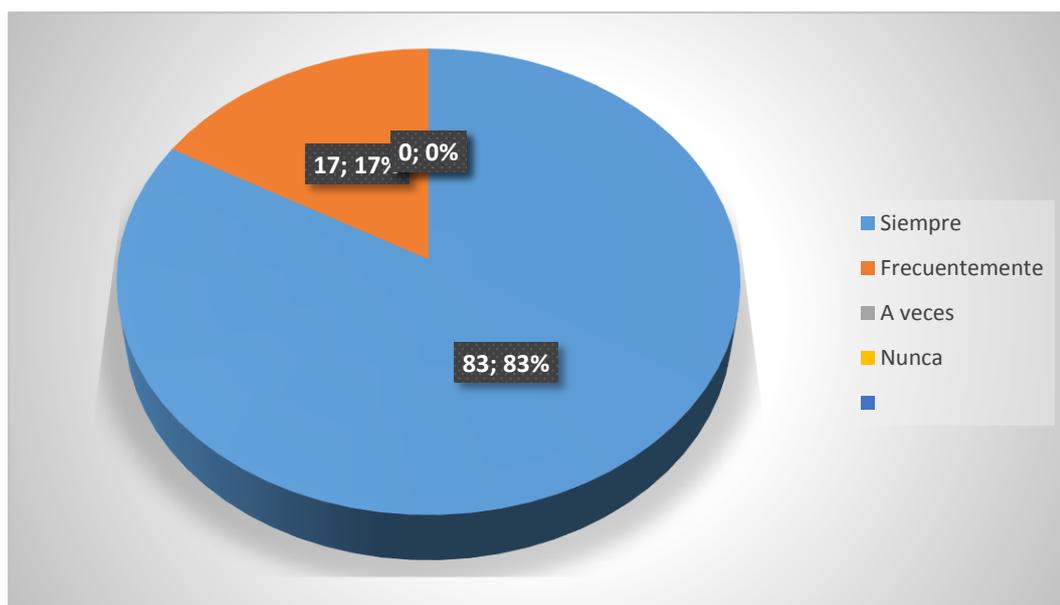
Tabla N° 7 Estrategias multimedia en su rol profesional

| ¿Considera usted que los docentes deben utilizar estrategias multimedia en su rol profesional? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| ítem N° 4 | 1 | Siempre | 5 | 83,33% |
| | 2 | Frecuentemente | 1 | 16,67% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 4 Estrategias multimedia en su rol profesional



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas a los docentes señalan que el 5 docentes Siempre deben utilizar estrategias multimedia en su rol profesional y 1 docente Frecuentemente utilizarán las estrategias multimedia.

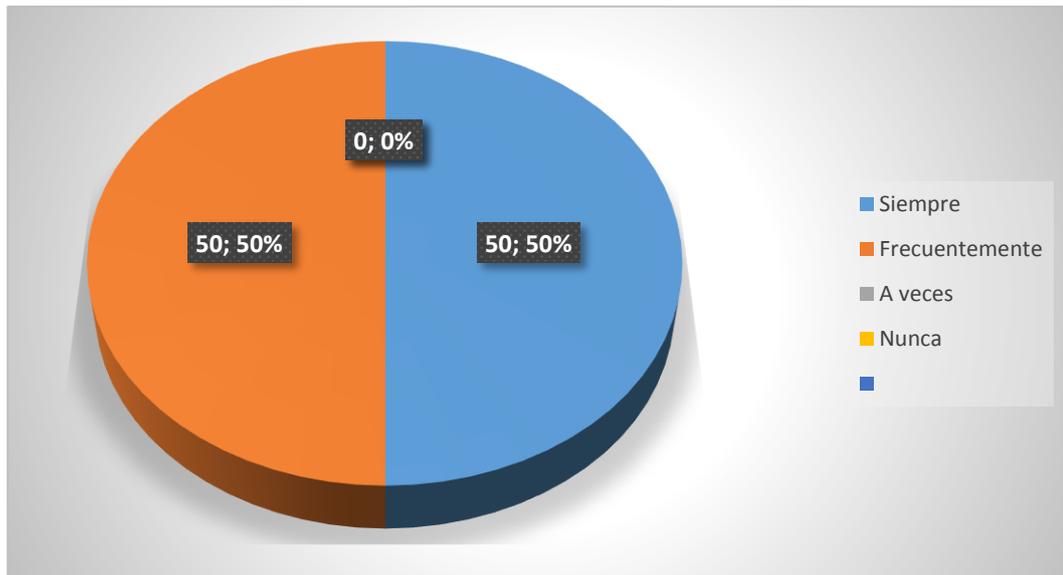
Tabla N° 8 Desarrollar el aprendizaje significativo

| ¿Considera usted que los docentes deben desarrollar el aprendizaje significativo en el aula de clases para alcanzar un mejor nivel académico? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 5 | 1 | Siempre | 3 | 50,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 3 | 50,00% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 5 Desarrollar el aprendizaje significativo



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas explican que 3 docentes Siempre están muy de acuerdo en que desarrollar el aprendizaje significativo en el aula de clases para alcanzar un mejor nivel académico y otros 3 docentes Frecuentemente estaría de acuerdo en desarrollar el aprendizaje significativo en el aula.

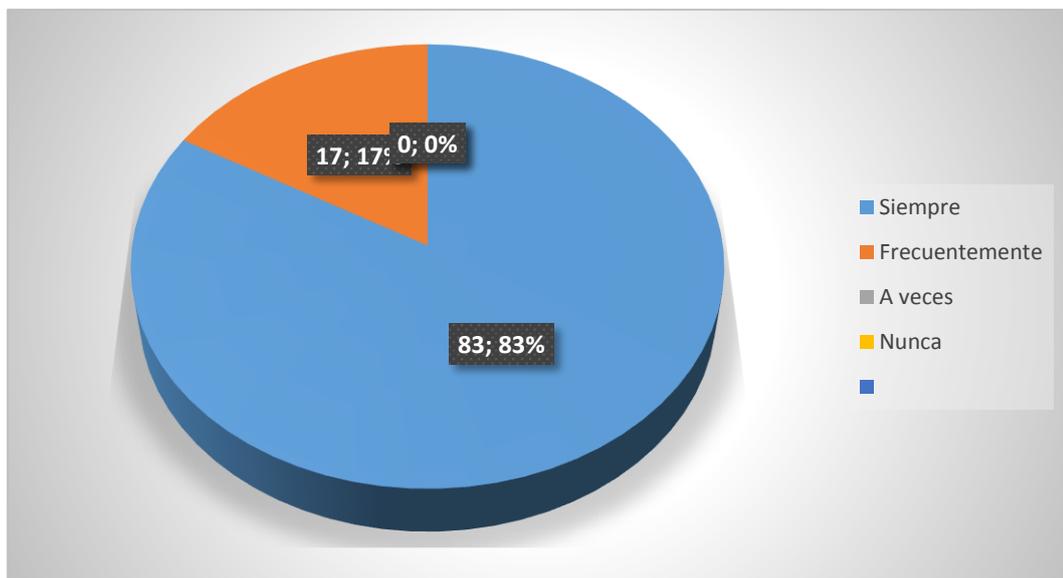
Tabla N° 9 Reciban información relacionada

| ¿Considera usted que los aprendizajes significativos permiten que los estudiantes reciban información relacionada con la que ya posee? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 6 | 1 | Siempre | 5 | 83,66% |
| | 2 | Frecuentemente | 1 | 16,33% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 6 Reciban información relacionada



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas a los docentes manifiestan que 5 docentes Siempre que los aprendizajes significativos permiten que los estudiantes reciban información relacionada con la que ya posee y 1 docente Frecuentemente permiten que los estudiantes reciban información relacionada.

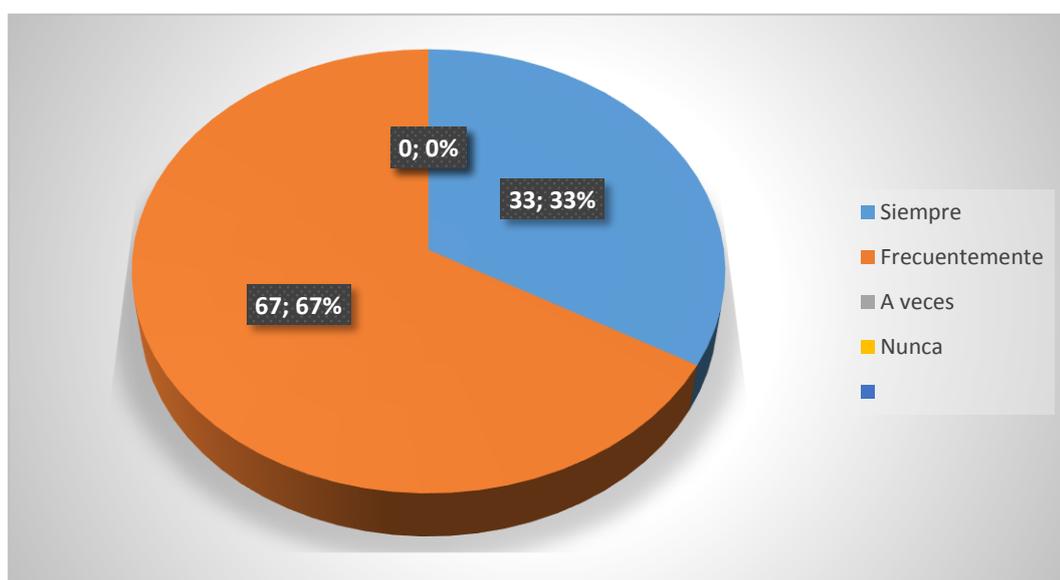
Tabla N° 10 Docentes deben aplicar actividades

| ¿Considera usted que los docentes deben aplicar actividades para el aprendizaje significativo en el aula de clases? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 7 | 1 | Siempre | 2 | 33,33% |
| | 2 | Frecuentemente | 4 | 66,66% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 7 Docentes deben aplicar actividades



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas señalan que 2 docentes Siempre están muy de acuerdo que los estudiantes de su clase deben aplicar actividades para el aprendizaje significativo en el aula de clases; mientras que 4 docentes Frecuentemente.

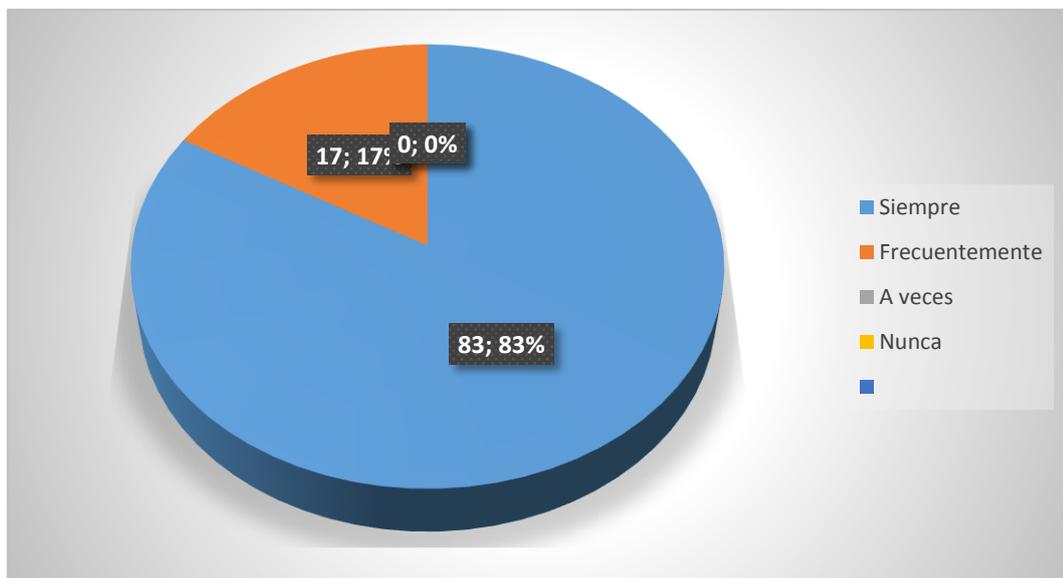
Tabla N° 11 Estimular a los estudiantes en clases

| ¿Considera usted que los docentes deben estimular a los estudiantes en clases a través del aprendizaje significativo? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 8 | 1 | Siempre | 5 | 83,66% |
| | 2 | Frecuentemente | 1 | 16,33% |
| | 3 | A veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 8 Estimular a los estudiantes en clases



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas a los docentes exponen que 5 docentes Siempre están de acuerdo que estimular a los estudiantes en clases a través del aprendizaje significativo y 1 docente Frecuentemente permite estimular a los estudiantes en clases a través del aprendizaje significativo.

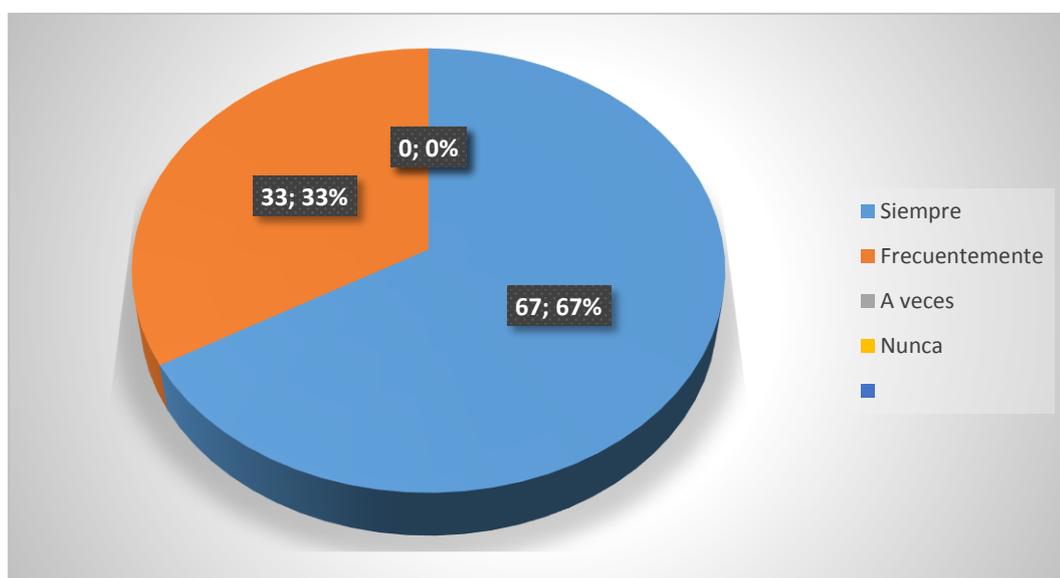
Tabla N° 12 Docentes deben trabajar con una guía didáctica

| ¿Considera usted que los docentes deben trabajar con una guía didáctica interactiva para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 9 | 1 | Siempre | 4 | 66,66% |
| | 2 | Frecuentemente | 2 | 33,33% |
| | 3 | A veces | 0 | 0% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 9 Docentes deben trabajar con una guía didáctica



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas definen que 4 docentes Siempre están muy de acuerdo deben trabajar con una guía didáctica interactiva para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje, mientras que 2 docentes Frecuentemente trabajar con una guía didáctica interactiva para mejora.

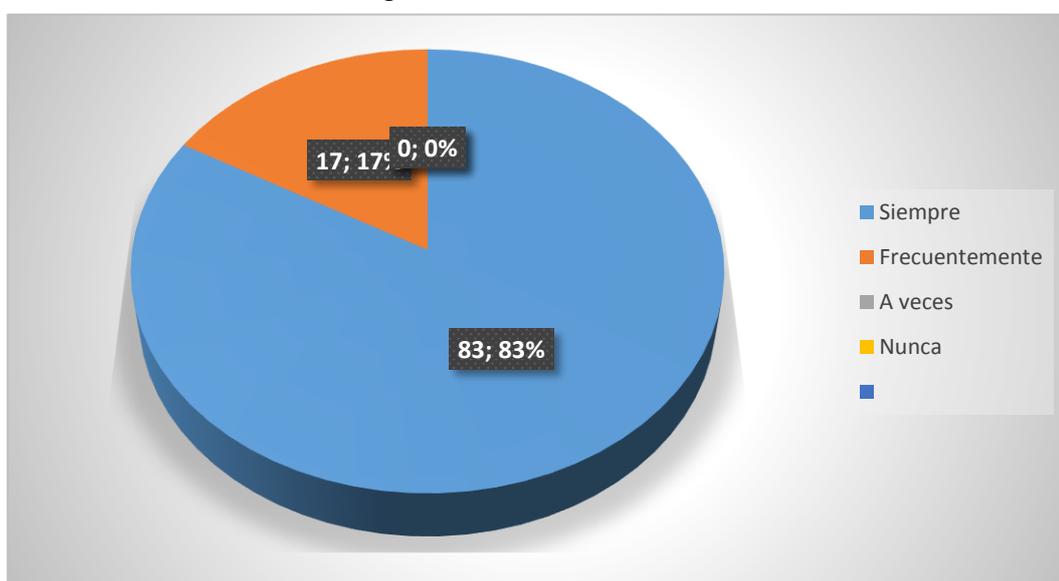
Tabla N° 13 Utilizar una guía didáctica interactiva

| ¿Considera usted que los docentes deben utilizar una guía didáctica interactiva en el aula de clases? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 10 | 1 | Siempre | 5 | 83,66% |
| | 2 | Frecuentemente | 1 | 16,33% |
| | 3 | A veces | 0 | 0% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0% |
| Totales | | | 6 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico N° 10 Utilizar una guía didáctica interactiva



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas a los docentes aclaran que 5 docentes Siempre están de acuerdo que deben utilizar una guía didáctica interactiva en el aula de clases y 1 docente Frecuentemente permite estimular a los estudiantes utilizar una guía didáctica interactiva en el aula de clases.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

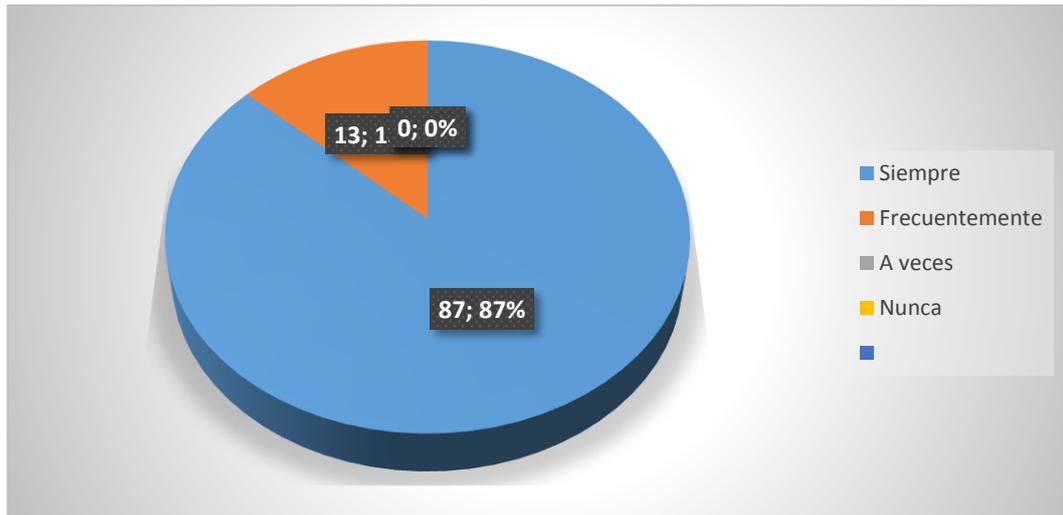
Tabla N° 14 Aplicar estrategias multimedia activas.

| ¿Considera que los docentes deben aplicar estrategias multimedia activas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| ítem N° 1 | 1 | Siempre | 33 | 87,87% |
| | 2 | Frecuentemente | 5 | 13,13% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 11 Aplicar estrategias multimedia activas.



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

33 de los estudiantes encuestados muestran que Siempre los docentes deben aplicar estrategias multimedia activas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes y 5 estudiantes Frecuentemente recomiendan a los aplicar estrategias multimedia.

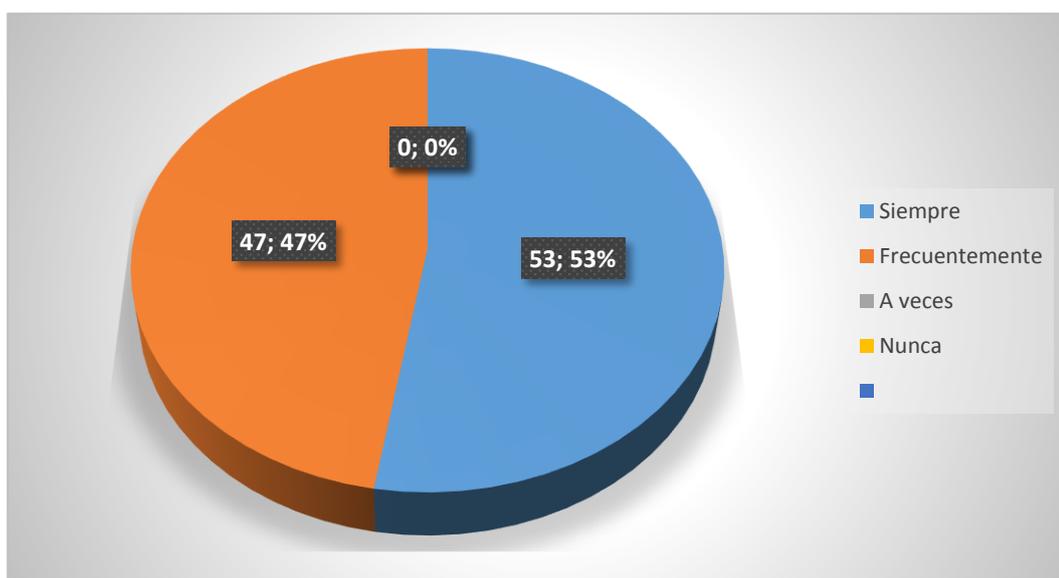
Tabla N° 15 Incorporar estrategias multimedia.

| ¿Considera que los docentes deben incorporar estrategias multimedia en el aula de clases? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 2 | 1 | Siempre | 20 | 53,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 18 | 47,00% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 12 Incorporar estrategias multimedia



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

20 de los estudiantes encuestados indican que Siempre los docentes deben incorporar estrategias multimedia en el aula de clases y 18 estudiantes Frecuentemente expresan que los profesores deben incorporar estrategias multimedia en el aula de clases.

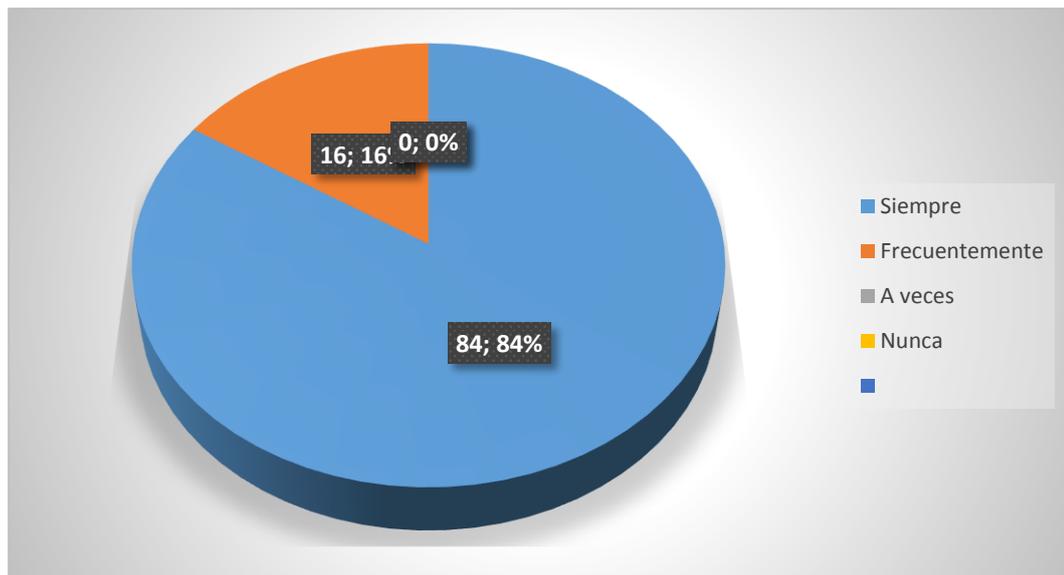
Tabla N° 16 Estimuladoras del aprendizaje significativo

| ¿Considera que las estrategias multimedia deben ser estimuladoras del aprendizaje significativo en los estudiantes? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N°3 | 1 | Siempre | 32 | 84,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 6 | 16,00% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 13 Estimuladoras del aprendizaje significativo



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

De los resultados de las encuestas 32 estudiantes muestran que Siempre los docentes deben utilizar estrategias metodológicas deben ser estimuladoras del aprendizaje significativo en los estudiantes, mientras que 6 estudiantes dicen que Frecuentemente deben utilizar estrategias metodológicas deben ser estimuladoras.

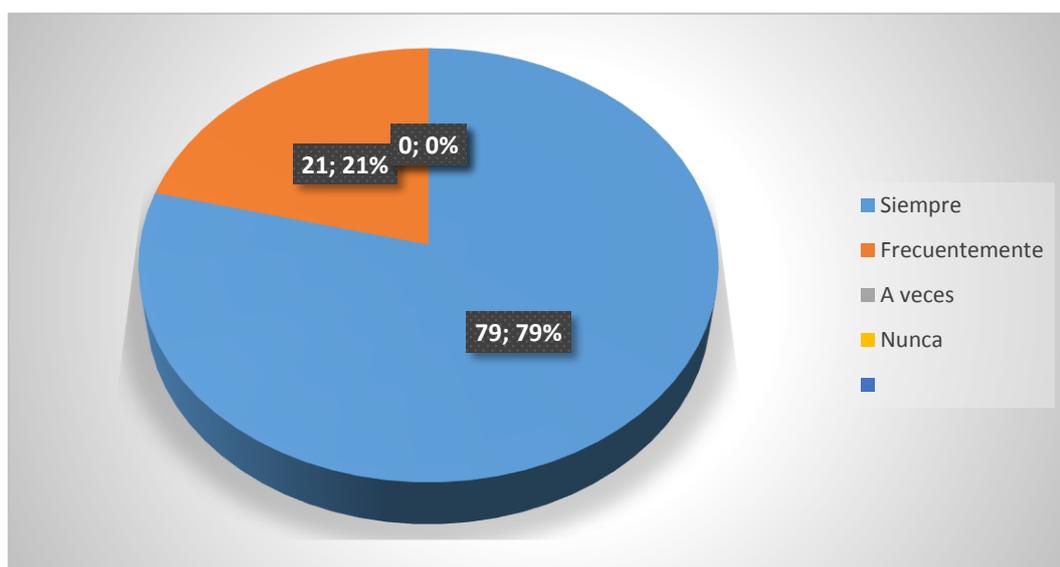
Tabla N° 17 Utilizar estrategias multimedia

| ¿Considera que los docentes deben utilizar estrategias multimedia en su rol profesional? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 4 | 1 | Siempre | 30 | 79,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 8 | 21,00% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 14 Utilizar estrategias multimedia



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas expresan que 30 estudiantes manifiestan que Siempre los docentes deben utilizar estrategias multimedia en su rol profesional; mientras que 8 estudiantes dicen que los docentes deben utilizar las estrategias multimedia Frecuentemente.

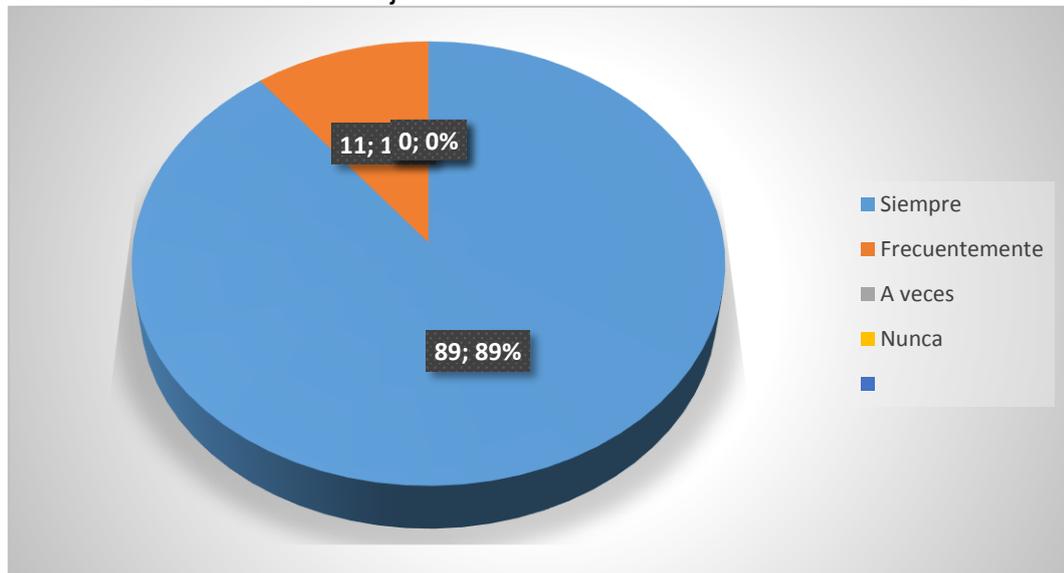
Tabla N° 18 Alcanzar un mejor nivel académico

| ¿Considera usted que si los docentes desarrollan el aprendizaje significativo se logra alcanzar un mejor nivel académico? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 5 | 1 | Siempre | 34 | 89,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 4 | 11,00% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 15 Alcanzar un mejor nivel académico



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas indican que 34 estudiantes dicen que Siempre los docentes deben desarrollar el aprendizaje significativo para alcanzar un mejor nivel académico; mientras que 4 estudiantes muestran Frecuentemente que los docentes deben desarrollar el aprendizaje.

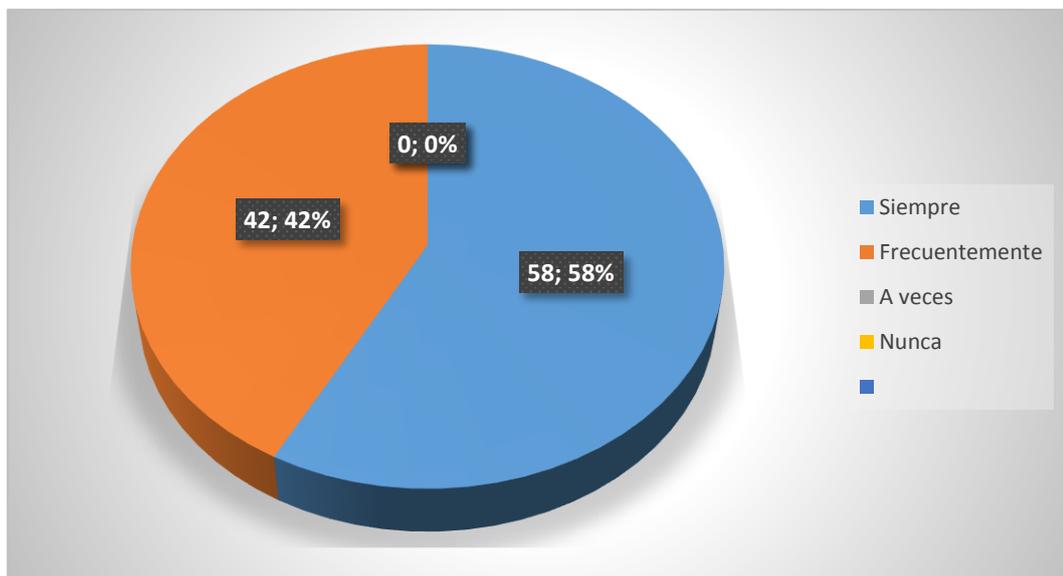
Tabla N° 19 Estudiante reciba información

| ¿Considera que los aprendizajes significativos permiten que el estudiante reciba información y la relaciones con la que ya posee? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| ítem N° 6 | 1 | Siempre | 22 | 58,00% |
| | 2 | Frecuentemente | 16 | 42,00% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 16 Estudiante reciba información



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

22 estudiantes de los encuestados indican que Siempre los profesores deben aplicar los aprendizajes significativos que permitan que los estudiantes reciban información y la relaciones con la que ya posee, mientras que 16 estudiantes opinan que Frecuentemente los docentes deben aplicar los aprendizajes significativos.

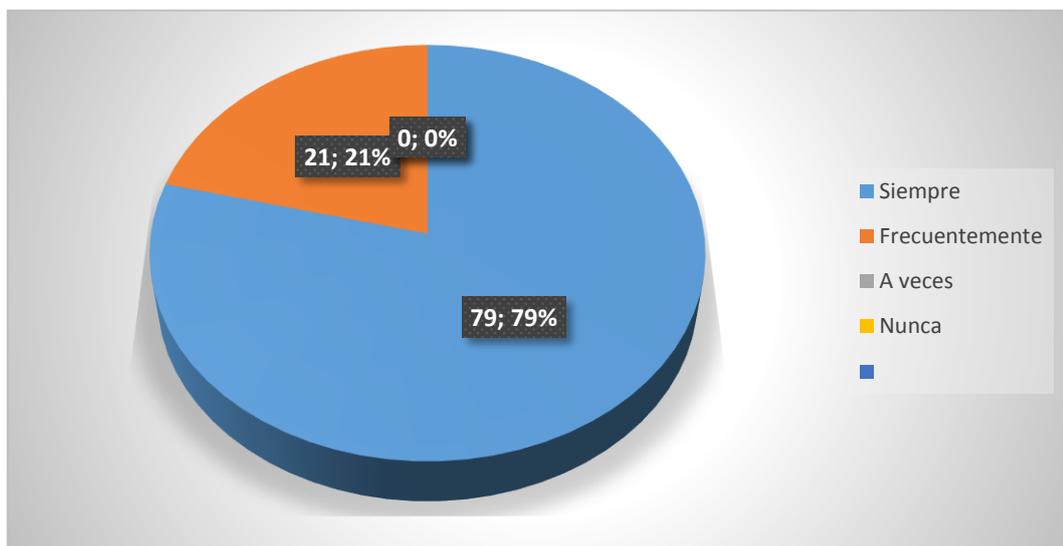
Tabla N° 20 Aprendizaje significativo en el aula

| ¿Considera que los docentes deban aplicar actividades para el aprendizaje significativo en el aula de clases? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| ítem N° 7 | 1 | Siempre | 30 | 71,05% |
| | 2 | Frecuentemente | 8 | 21,05% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 17 Aprendizaje significativo en el aula



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas exponen que 30 estudiantes opinan que Siempre los docentes deban aplicar actividades para el aprendizaje significativo en el aula de clases, para mejorar el proceso de enseñan -aprendizaje; mientras que 8 estudiantes dicen que Frecuentemente se deben aplicar actividades para el aprendizaje significativo en el aula de clases

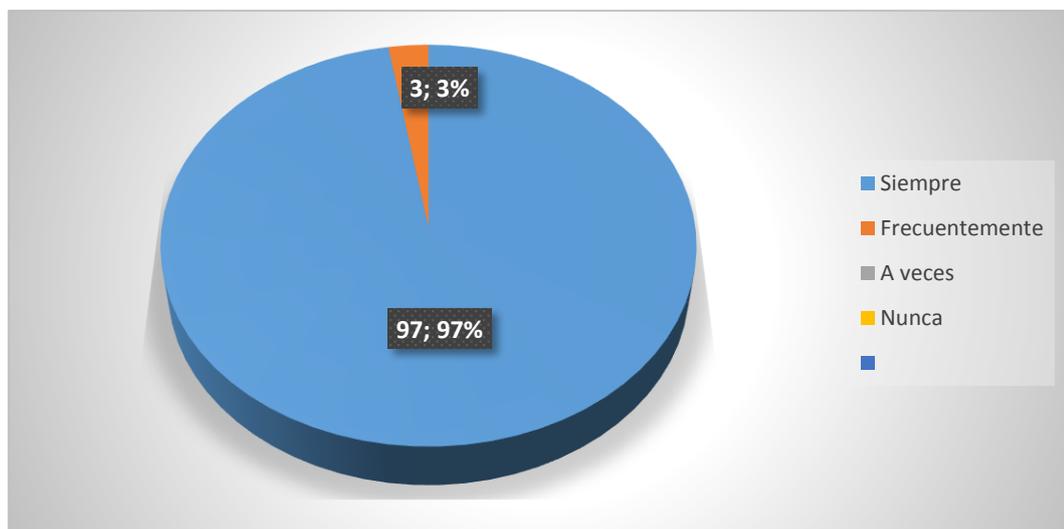
Tabla N° 21 Estimular a los estudiantes en clases

| ¿Considera que los docentes deben estimular a los estudiantes en clases a través del aprendizaje significativo? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 8 | 1 | Siempre | 37 | 97,97% |
| | 2 | Frecuentemente | 1 | 3,03% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 18 Estimular a los estudiantes en clases.



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas indican que 37 estudiantes están muy de acuerdo que los docentes Siempre deben estimular a los estudiantes en clases a través del aprendizaje significativo; mientras que 1 estudiante manifiesta que los profesores Frecuentemente deben estimularlos al aprendizaje significativo.

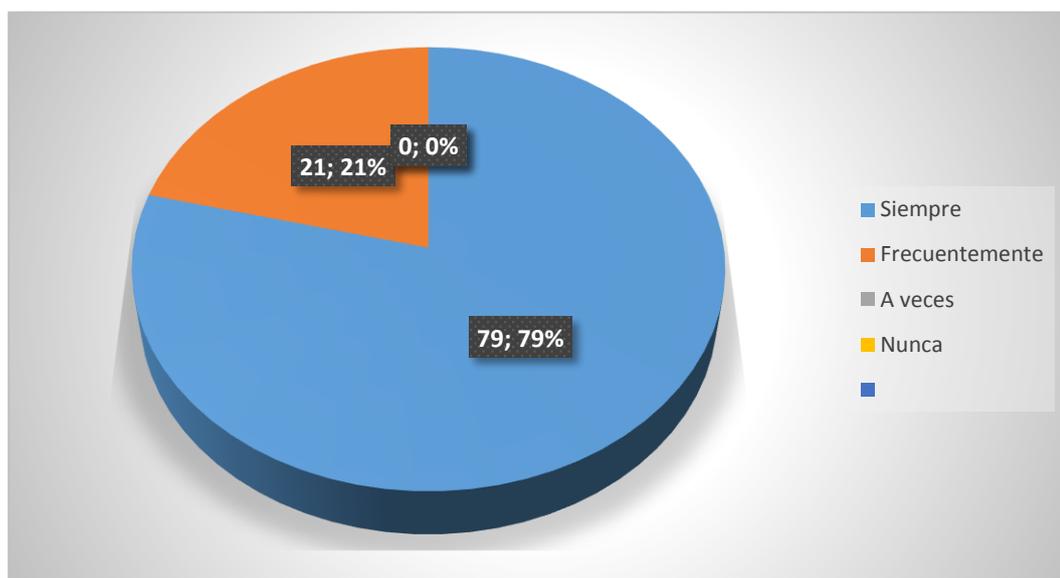
Tabla N° 22 Mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje

| ¿Considera que los docentes deben trabajar con una guía didáctica interactiva para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje? | | | | |
|--|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 9 | 1 | Siempre | 30 | 79.79% |
| | 2 | Frecuentemente | 8 | 21,21% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 19 Mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas presentan que 30 estudiantes están muy de acuerdo que los docentes Siempre deben trabajar con una guía didáctica interactiva para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje; mientras que 8 estudiantes están de acuerdo que los docentes Frecuentemente deban trabajar con una guía didáctica.

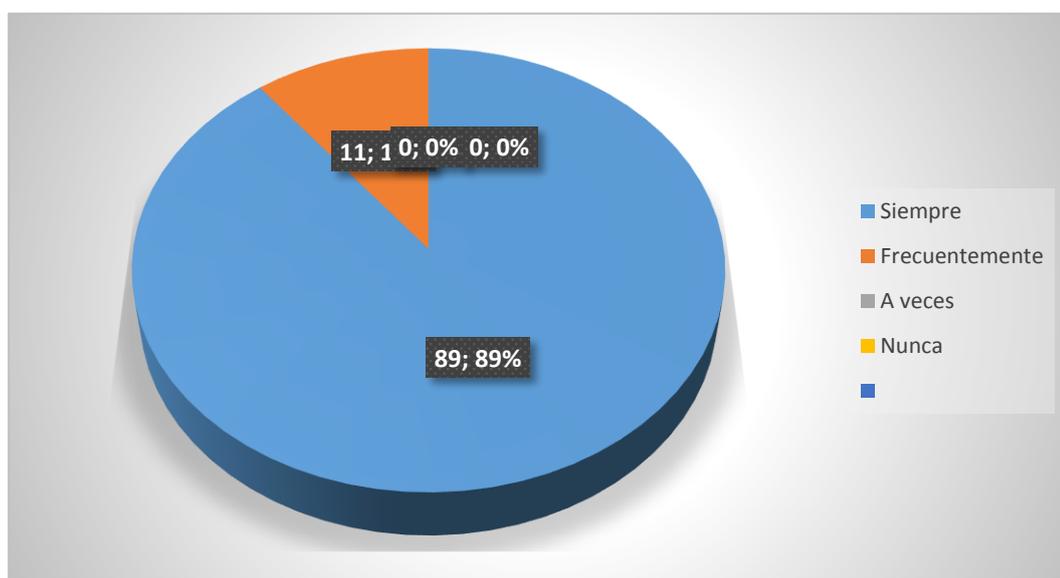
Tabla N° 23 Utilizar una guía didáctica

| ¿Considera que los docentes deben utilizar una guía didáctica interactiva en el aula de clases? | | | | |
|---|----|----------------|------------|------------|
| Código | N° | Categoría | Frecuencia | Porcentaje |
| Ítem N° 10 | 1 | Siempre | 34 | 89,89% |
| | 2 | Frecuentemente | 4 | 11,11% |
| | 3 | A Veces | 0 | 0,00% |
| | 4 | Nunca | 0 | 0,00% |
| Totales | | | 38 | 100,00% |

Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Gráfico 20 Utilizar una guía didáctica



Fuente: Unidad Educativa República de Francia

Elaborado por: Zambrano González Gissela

Comentario:

Los resultados de las encuestas expresan que 34 estudiantes consideran que Siempre los docentes deben utilizar una guía didáctica interactiva en el aula de clases; mientras unos 4 estudiantes deben aplicar una guía didáctica interactiva para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones.

- A continuación de haber realizado el análisis de la encuesta, se llega a la conclusión que las Autoridades, docentes y estudiantes están de acuerdo que se diseñe una aplicación multimedia, para mejorar el aprendizaje significativo dentro del proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

- Los recursos utilizados por los docentes en el aula de clases no son los adecuados ni suficientes para lograr llamar la atención de los estudiantes, pues esto provoca la falta de atención y en algunos casos hasta la pérdida del año escolar.

- Los docentes no cuentan con los medios necesarios o adecuados para fortalecer el aprendizaje significativo, efectuando materiales interactivos que se utilicen como herramientas multimedia más afines a los estudiantes con dificultades de atención o hiperactividad.

- Los estudiantes con dificultades aprendizaje, atención o hiperactividad, se desconectan por los medios o recursos aplicados por los docentes, pues no les permite estimular la concentración en su totalidad, causando la pérdida del interés por la asignatura.

- Con el diseño de una aplicación multimedia se intenta optimizar las herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes con dificultades de aprendizaje, a través, de la interacción que ofrece la aplicación y concebir la concentración necesaria para crear los conocimientos significativos en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Recomendaciones:

- Desarrollar la propuesta lo antes posible para que sea aplicada en la Unidad Educativa para el beneficio de la comunidad educativa.
- Capacitar a los docentes en el uso de la aplicación multimedia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura correspondiente.
- Que los docentes manejen la aplicación multimedia para mejorar el aprendizaje significativo, que sus clases sean más interactivas y dinámicas, a través de las herramientas multimedia que ofrece y que provoquen el interés por la asignatura.
- Permitir que los estudiantes construyan su propio conocimiento y su propia autoevaluación, a través del diseño de una aplicación multimedia, que admita concebir el estímulo en la asignatura.
- Ayudar a los profesores por medio de la aplicación multimedia en su labor docente, para atender las necesidades de los estudiantes no significativos.
- En necesario que las Autoridades monitoreen el trabajo de los docentes, para orientar hacia el mejoramiento del aprendizaje significativo, promoviendo el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la Propuesta

Diseño de una aplicación multimedia con animaciones para los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado.

Justificación

Esta propuesta se implementa con la finalidad de mejorar y fortalecer el aprendizaje significativo, por medio de una herramienta multimedia, que contenga los contenidos programáticos para que se los interioricen correctamente por los estudiantes de la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa República de Francia en el segundo año del Bachillerato General Unificado, periodo 2017 – 2018 de la zona 8 Distrito 3.

El diseño de una aplicación multimedia permitirá llamar la atención a los estudiantes y tenerlos conectados con el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como también alentar a los representantes apoyar la gestión del docente. Esta aplicación permite que los estudiantes se sientan atraídos debido a la innovación tecnológica que se utiliza para impartir las clases de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Adicionalmente llenará de satisfacción y agrado a los estudiantes, esto permitirá que tomen mayor interés a la aplicación multimedia, es novedosa la forma como van aprender más ágilmente la asignatura de Educación para la Ciudadanía, de forma tal que los estudiantes y docentes del área de Estudios Sociales interactúen utilizando la TIC.

Este proyecto de investigación es una aplicación multimedia que ayuda a los docentes y estudiantes en el aprendizaje significativo, lo que beneficia en lo cognitivo a que los docentes mejoren su proceso mental,

como la percepción y la memoria, consiguiendo lograr el objetivo del profesor en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Atendiendo al artículo 4, numeral 9, literal k, que hace referencia a la Política del Buen Vivir, la propuesta cumple con la función de generar programas con contenidos educativos los mismos que ayuden a fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje a través de las diferentes herramientas web.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Diseñar una aplicación multimedia con animaciones multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “República de Francia”.

Objetivo Específico

- Seleccionar las herramientas de desarrollo para diseñar la aplicación multimedia.
- Diagramar la estructura de la aplicación multimedia para la organización de los contenidos.
- Seleccionar la información necesaria para incluirla en el contenido teórico.

Aspectos Teóricos

Adobe Director 11

Ayuda mucho a la interacción que se exige poseer en una aplicación multimedia, debido a que es una herramienta tecnológica de medios ilimitados. La cual admite presentaciones amigables, juegos,

enciclopedias interactivas, etc. Su interfaz automática admite agrupar sonidos, gráficos, videos y cualquier tipo de elemento multimedia.

Adobe Flash CS5

Es una herramienta de Adobe que permite crear botones animados, texto, imágenes, videos y animaciones, es una aplicación fantástica que permite diseñar animaciones.

Adobe Ilustrador Cs4

Esta aplicación tiene la característica de vectorizar las imágenes con la finalidad de obtener ilustraciones en formato 2d y 3d.

Quick Time

Esta aplicación permite la compatibilidad de archivos de audios y videos.

El diseño de una aplicación multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo de la propuesta actual, se la ejecuta por la necesidad de la Institución Educativa, su uso ayuda a mejorar la enseñanza de los contenidos programáticos para que el estudiante lo consiga por medio de procesos, técnicas y habilidades optimizando el nivel cognitivo de la asignatura a tratar. Por tal motivo su uso debe ser determinante y mantenerla como herramienta elemental para impartir las clases en el aula.

La tecnología en la actualidad tiene un rol protagónico ante los diversos actores sociales, es así que la psicología la enlaza en el campo educativo como acumulación desmesurada de conocimiento, donde toma fuerza en cada estudiante.

La multimedia dentro de la educación está cambiando el sistema de aprendizaje, donde tenemos: videos conferencias, salas virtuales, foros, chat, etc. Esto se transforma en aprendizaje significativo, debido a

que los estudiantes son capaces de entender y desenvolverse sin dificultades en el aula de clases, por tal motivo es de mucha importancia, pero recordando sin dejar aún lado los libros que forman parte de la educación tradicionalista.

Los docentes tienen que estar a la par con el avance tecnológico, para que se conviertan en protagonistas de la educación, esto logra mejorar su accionar profesional creando habilidades y destrezas que les permitan desarrollar estrategias metodológicas activas, de forma tal, que sus clases impartidas sean más atractivas y dinámicas e incentiven a integrarlas a la asignatura de Educación para la Ciudadanía, para obtener estudiantes activos, proactivos, críticos, e independientes en su forma de educarse.

La aplicación multimedia es de gran ayuda, interés y utilidad para los docentes, que forma parte fundamental de las sapiencias académicas y tecnológicas de los estudiantes fortificando las formaciones esenciales del sistema tecnológico.

Factibilidad de su Aplicación

Factibilidad Financiera

La propuesta será realizada por los responsables del proyecto, por lo tanto no tendrá ninguna repercusión económica en el presupuesto anual de la institución educativa siendo esto muy beneficioso para la misma porque al contar con este servicio no solo estará a la vanguardia de la tecnología si no ayudará a los estudiantes en sus proceso de enseñanza aprendizaje. La aplicación multimedia es de fácil adquisición, debido a que no tiene costo alguno para institución educativa y es distribuida gratuitamente.

Factibilidad Legal

La propuesta es realizable en su aplicabilidad, ya que cuenta con la autorización, permiso y respaldo y del as Autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa, así como también las normas legales, reglamentos, estatutos y requerimientos que se requieren. Es de gran utilidad hacia la comunidad educativa, porque el diseño y su entorno es amigable, dinámico y de fácil uso con el usuario que le permita fortalecer el aprendizaje significativo. La misma que servirá para la transferencia de conocimiento de los estudiantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Factibilidad Técnica

Para la realización de la propuesta se utilizaron diversas herramientas de edición digitales como:

- Adobe Flash CS5
- Adobe Illustrator CS5
- Windows 10 Pro
- Memoria De 4GB De RAM,
- Procesador Intel Core i3
- Pantalla De 1.024 Por 768 Megapíxeles
- Se Requiere El Software Adobe® Flash® Player 10 o superior Para Exportar Archivos Swf
- 2,6 GB de espacio disponible en el disco duro.

Recursos Humanos

La propuesta es factible porque existen los recursos humanos dispuestos a mejorar la calidad de vida en la que se desarrolla cada individuo, los estudiantes están prestos a utilizar la aplicación de forma positiva para lograr un mejor aprendizaje lo que les ayudará a fortalecer el aprendizaje significativo en el diario vivir educativo. También beneficia a la comunidad educativa, debido a que los docentes y estudiantes contarán

con una herramienta multimedia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Factibilidad Política

La política que se presenta en la institución, es promover la actualización, el avance académico, la búsqueda de la perfección en el proceso de enseñanza - aprendizaje, el bienestar de los estudiantes que allí se educan, son entre otras la políticas que se manejan dentro del plantel.

Descripción de la Propuesta

La propuesta radica en el diseño de una aplicación multimedia que sirva como ayuda didáctica interactiva a los estudiantes con el ánimo de mejorar la calidad de la Educación, es una aplicación interactiva para la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa República de Francia. Esta herramienta didáctica está conformada por conjuntos de contenidos como: animaciones, audios, imágenes, texto, videos, y demás aplicaciones que generan la interacción entre la guía y el usuario.

Recursos

Financiera

Tabla 24 Materiales

| MATERIALES | VALOR |
|-------------------------------|------------------|
| Movilización | \$ 100,00 |
| Remas de papel | \$ 30,00 |
| Internet | \$ 30,00 |
| Cartucho de tinta | \$ 40,00 |
| Impresiones | \$ 100,00 |
| Copias de proyecto y anillado | \$ 90,00 |
| Cd 6 y empastado | \$ 50,00 |
| Total | \$ 440,00 |

Fuente: Datos de la Investigación

Técnica

1 computadora

Internet

Impresora

Scanner

Programas Software

Recursos Humanos

Autoridades.

Docentes de la Institución.

Estudiantes de la Institución.

Conclusiones

Reflexionando sobre las respuestas obtenidas en el proyecto de investigación, comprobando su factibilidad en la Unidad Educativa República de Francia, asignatura Educación para la Ciudadanía se establece que:

Para los estudiantes que tienen problemas de atención o hiperactividad, se busca fortalecer el aprendizaje significativo con el objetivo de consolidar los saberes de manera personalizada, es así como se aplica la propuesta de una aplicación multimedia didáctica, que permita captar la atención y se vuelva algo novedoso para los docentes y que ayuden a comprender de forma más dinámica la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

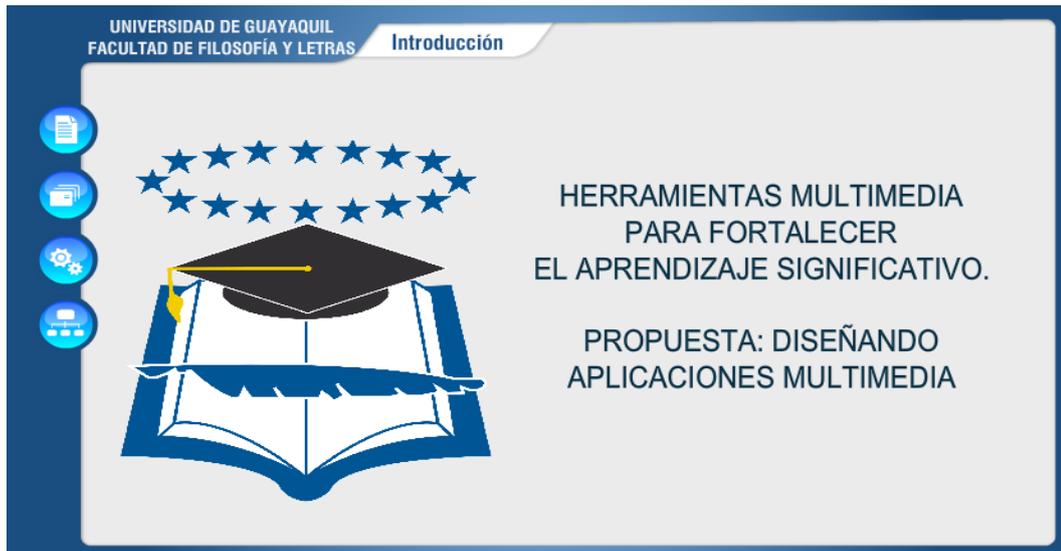
La falta de atención a la clase se evidencia en el bajo rendimiento académico, por lo que es necesario tener a la mano una aplicación multimedia que les permita incrementar la atención a los estudiantes mediante el uso de una herramienta multimedia didáctica, logrando interiorizar los conocimientos significativos de la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Así, de esta manera los estudiantes podrán desarrollar su potencial académico además despertar su curiosidad por las herramientas multimedia al máximo destacando en diversos tipos de actividades tanto grupales como individuales además despertar su curiosidad por las herramientas tecnológicas.

Para culminar la finalización del proyecto se tuvo que cubrir todas las expectativas que tenían las autoridades de la institución, las cuales quedaron complacidas en su totalidad al revisar el trabajo finalizado, asegurando de esta manera una mejoría en el sistema de enseñanza orientándolos hacia aprendizaje significativo.

MANUAL DE USUARIO

IMÁGEN 1 introducción del tema



La ilustración nos presenta el nombre del tema del Proyecto de Investigación y su propuesta.

IMÁGEN 2 Navegar



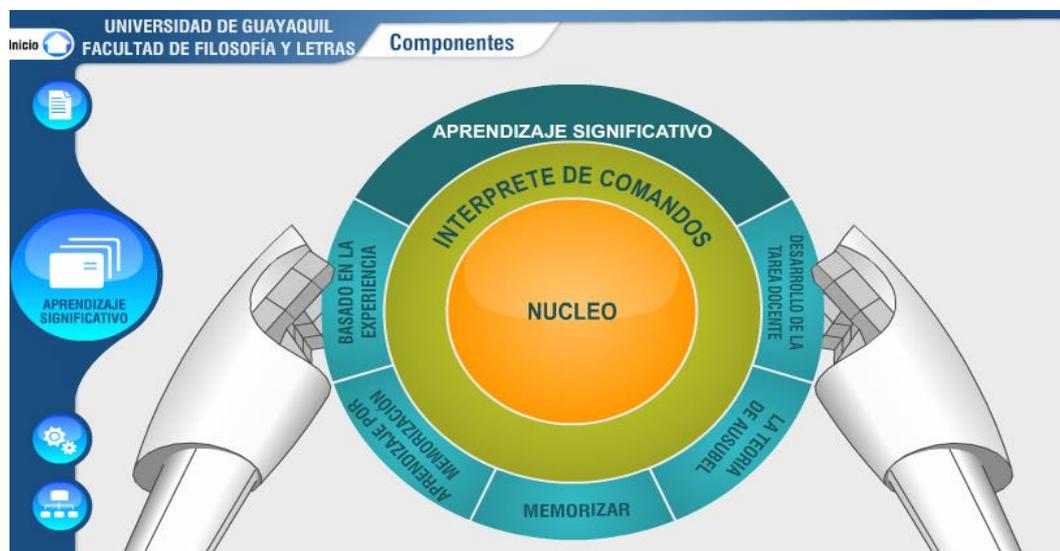
En la parte izquierda hay cuatro botones interactivos con la siguiente información acerca de: Herramientas Multimedia, Aprendizaje significativo, Unidades y Clasificación.

IMÁGEN 3 Herramientas Multimedia



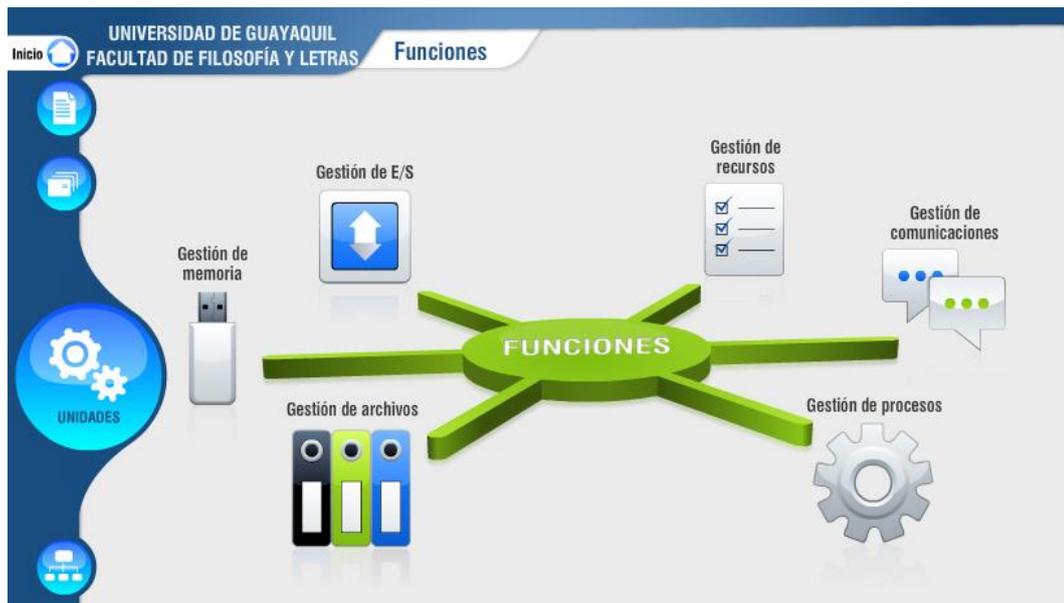
Al dar clic en el botón Herramientas multimedia, se presenta la imagen con la siguiente información: Herramientas Multimedia (definición), Aplicación, sistema Operativo, Hardware.

IMAGEN 4 Aprendizaje significativo



Se observa la definición del Aprendizaje significativo, acompañado con diversas teorías del aprendizaje.

IMÁGEN 5 Unidades



Esta ilustración hace referencia a las definiciones de las diferentes Gestiones que tiene los recursos de la multimedia.

IMAGEN 6 Clasificación



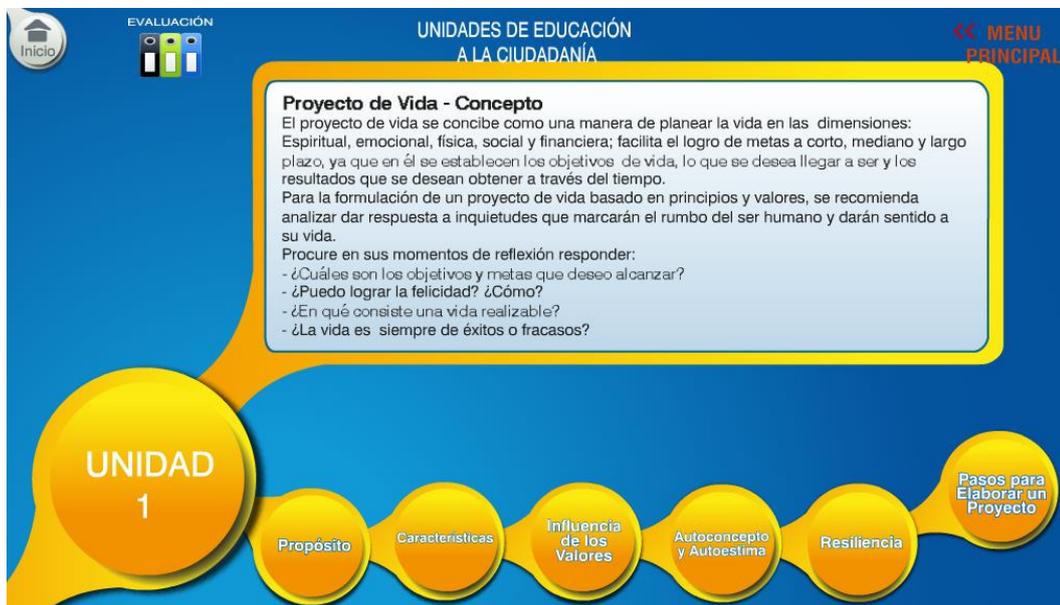
Se visualiza la clasificación donde constan las: Administración de tareas, Administración de Usuarios, Manejo de recursos, Dispositivos móviles y Sistemas operativos de red.

Imagen 7 Unidades del Libro



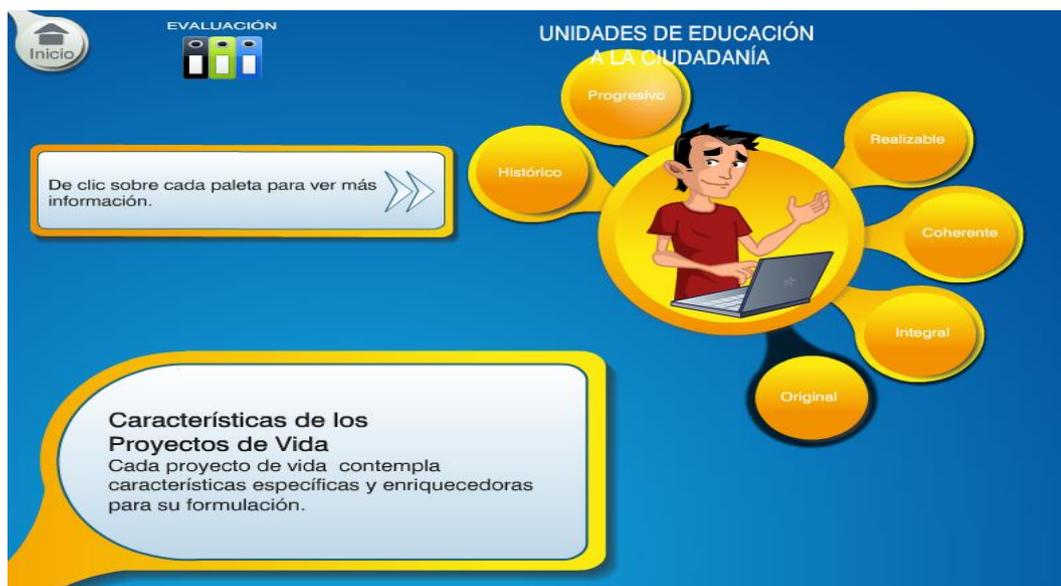
En la imagen se visualiza tres botones con el contenido de las Unidades de estudio correspondientes, ahora se dará clic en el botón de la Unidad 1

Imagen 8 Unidad 1



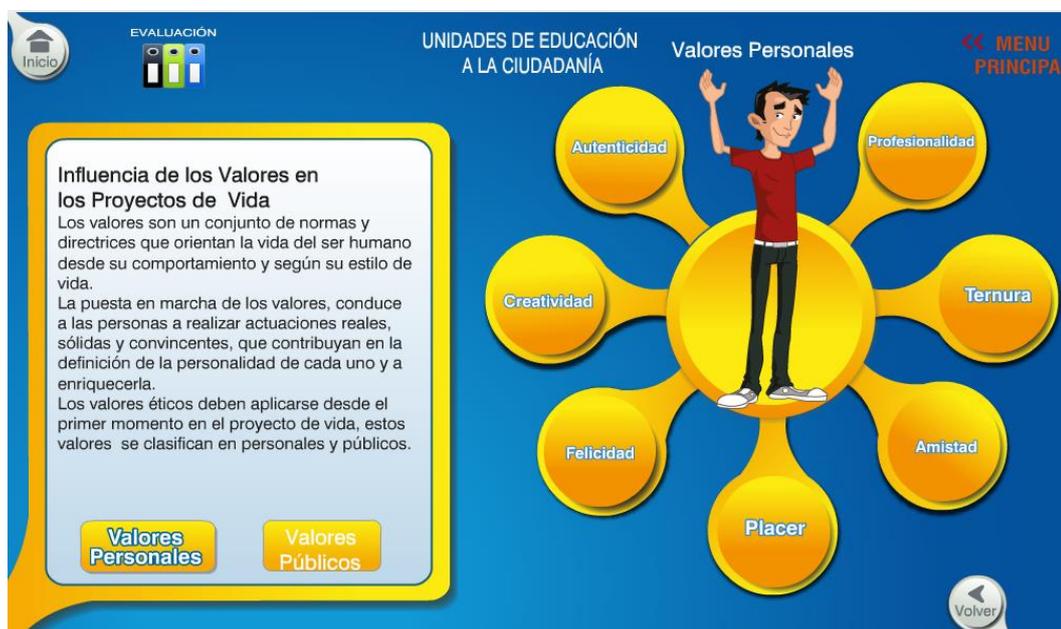
Se observa algunos botones con la información de la Unidad 1

Imagen 9 Características



Se observa las características de los proyectos de vida en la ilustración anterior.

Imagen 10 Valores



En esta imagen se muestra varios botones sobre los Valores en los Proyectos de Vida.

Imagen 11 Evaluació



La ilustración pertenece a la primera pregunta de la evaluación, en total son diez preguntas que se debe contestar.

Imagen 12 Puntaje



Después de haber contestado las diez preguntas finalmente se visualiza la pantalla con el puntaje obtenido.

LINKOGRAFIA

http://www.jstor.org/stable/23765285?seq=1#page_scan_tab_contents

Álvarez, González - Pienda, Núñez, Vázquez:

<http://www.cop.es/papeles> <http://sid.usal.es/idoocs.pdf>

Fernández - Mayoralas, D Martín; Fernández - Jaén, A. Acta Pediátrica Española 68.5:

<http://search.proquest.com/openview/9ae89199e76ce8242b25e73a/1rigsite=gscholar>

Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador:

<http://search.proquest.com/openview/9ae89199e76ce8242b25e730c031bfaa-origsite=gscholar>

Dadonim Vila Morales:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75072011000300013

<http://definicion.de/proyecto-factible>:

Francisco Javier Ballesta Pagán:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1410359>

Constitución de la República del Ecuador:

http://www.inocar.mil.ec/web/images/lotaip/2015/literal_a/base_legal/A._Constitucion_republica_ecuador_2008constitucion.pdf

Gardner: <https://escuelaconcereb/inteligencias-multiples>

(David Perkins) paradigma-en-la-educacion.blogspot.com/

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) del Ecuador

<http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>

Educación en la diversidad (UNESCO) - Ministerio de Educación

www.educacion.gob.ec/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=3110

Torres: Revista Iberoamericana de Educación Superior 2012, III (7).

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299129031002>

(Actualización y fortalecimiento de la Reforma Curricular 2010).

<http://rsa.utpl.edu.ec/material/C.pdf>

Blanco, 2000: <http://www.rinace.net/rlei/> números / vol. 4 - num1/art9.pdf

Plan Decenal de Educación 2006 - 2015:

<http://rsa.utpl.edu.ec/material/CCBB/SEPTIMOANIOEGB.pdf>

Actualización y fortalecimiento de la Reforma Curricular 2010:

<http://rsa.utpl.edu.ec/material.pdf>

Bruno Burgos Iñiguez:

[http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/10/necesidad
es_instructor.pdf](http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/10/necesidad_es_instructor.pdf)

Constitución del Ecuador:

<http://educaciondecalidad.ec/constitucion-educacion.html>

González y otros, 2011, pp. 33 34

<http://riev.org/files/publicaciones/revistas/calidad/Calidad%20y%20acreditacion%20en%20la%20educacion%20superior.pdf>.

http://www.educar.ec/servicios/regla_loei-6.html

Reformas Educativas

[Internet]. 2011. [citado 26 Mar 2013]; 52(3): [aprox. 6p.]. En:

<http://med.javeriana.edu.co/publi/vniversitas/serial/v52n3/6.pdf>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Romero Ariza, M., & Quesada Armenteros, A. (2014). Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, 32(1), 0101-115.

Yubero, J. M. (2013). Herramientas multimedia en la enseñanza de lenguas extranjeras: un recurso motivador.

Catalá, C. C., Lacruz, A. C., Sarriás, E. B., Hernando, A. M., & Llobregat, J. S. (2015). Autoaprendizaje y formación en cualidades mediante las herramientas multimedia.

Vergnaud, G. (2016). ¿ En qué sentido la teoría de los campos conceptuales puede ayudarnos para facilitar aprendizaje significativo?. *Investigações em Ensino de Ciências*, 12(2), 285-302.

Asensio, M., Asenjo, E., & Rodríguez-Moneo, M. (2013). De la discusión teórica de los tipos de aprendizaje informal y motivado, dos etiquetas distintas y un solo aprendizaje verdadero. M. Asensio y E. Asenjo (Coords.), *Lazos de luz azul. Museos y tecnologías*, 1(2), 49-78.

Mena Benitez, L. D. L. M., & Mora Torres, J. V. (2015). *Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto grado de educación básica de la escuela fiscal Modesto Wolf Pasaguay* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Belloch, C. (2012). "Aplicaciones Multimedia. *línea*]. Disponible en:< <http://interactivauf.t. wordpress. com/documentos-pdf>.

Moya López, M. (2013). De las TIC a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Didáctica, innovación y multimedia*, (27), 0001-15.

Corral, E. M. (2012). El smartphone como motor de una nueva incertidumbre social: la importancia de las redes sociales en la comunicación móvil de los jóvenes españoles en la sociedad de la inmediatez. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, (8), 4.

Delgado Cruz, R. D. (2015). La multimedia como herramienta motivadora en el interés de los padres en el aprendizaje escolar de los niños de la escuela fiscal No. 20 José Herboso.

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. 5ta.* Fidas G. Arias Odón.

Alvarado, M., Zermeño, M. G. G., & Mejía, I. A. G. (2013). Uso de elementos multimedia en el nivel medio superior. *Revista educación y tecnología*, (4), 13-29.

ANEXOS

Anexo 1

Carta de aprobación de tutor

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

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Sistemas Multimedia, el día 13 de Junio del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes **ZAMBRANO GONZÁLEZ GISELA MARIBEL** con CC: **0919179218**, **VARGAS CORONEL KAREN ALEXY** con CC: **0927384354** diseñaron el proyecto educativo con el Tema: **Las herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo, de los estudiantes de segundo año del Bachillerato General Unificado, en la asignatura Educación para la Ciudadanía, de la Unidad Educativa Fiscal "República de Francia", Zona 08, Distrito 03, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, parroquia Sucre, periodo 2017-2018. Propuesta: Diseño de una Aplicación Multimedia.**

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

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constituidas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideraciones el informe de rigor para los efectos legales correspondiente.

Atentamente,



LSi. Marco Espinoza Ulloa MSc.

Carta de aceptación de Institución Educativa

Guayaquil, 9 de Mayo del 2017

Master.

MSc. Silvia Moy Sang Castro

Decano de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Ciudad.

De mis consideraciones:

Yo Nerie Castillo Bravo como Rector de la Unidad Educativa Fiscal "Republica de Francia" mediante este oficio procedo a comunicarle a usted que doy mi autorización para que los estudiantes GISSELA MARIBEL ZAMBRANO GONZÁLEZ, con C.I. 0919179218 y, KAREN ALEXY VARGAS CORONEL, con C.I. 0927384354, egresados de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la universidad de Guayaquil, Carrera Sistemas Multimedia modalidad PRESENCIAL.

Puedan ejecutar el proyecto educativo de grado titulado "LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE EDUCACION PARA LA CIUDADANIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "REPUBLICA DE FRANCIA" ZONA 08, DISTRITO 03 DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS CANTON GUAYAQUIL PARROQUIA PERIODO: 2017-2018".

Con su debida propuesta diseño de una aplicación multimedia para el área de Ciencias Sociales.

Atentamente.



Anexo II

Captura de Pantalla de Urkund



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Zambrano Gonzalez Gissela.docx (D30341760)
Submitted: 2017-09-02 03:57:00
Submitted By: unidad_titulacion_filos@ug.edu.ec
Significance: 9 %

Sources included in the report:

- Cabezas Elizondo corregido.docx (D9825032)
- TESISAVANCE2.pdf (D10332730)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- <http://peremarques.net/ventajas.htm>
- <http://herramientas3.blogspot.com/2012/11/ventajas-de-la-telematica.html>
- <http://herramientas3.blogspot.com/>
- <http://multimedia631informatica.blogspot.com/>
- <http://dismultimediasena.blogspot.com/2008/03/que-es-diseo-e-integracion-de.html>
- <http://multimedia631rh.blogspot.com/>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/multimedia/multimedia.shtml>
- <https://www.slideshare.net/mabefreire/historia-de-la-multimedia-33529769>
- <http://conteni2educativo.blogspot.com/2014/11/historia-de-la-multimedia.html>
- <http://conteni2educativo.blogspot.com/>
- http://conteni2educativo.blogspot.com/2014_11_01_archive.html
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Arquitectura/2001128.html>
- <http://tecnomundo9630.blogspot.com/2015/11/introduccion-la-multimedia.html>

Instances where selected sources appear:

16

The screenshot displays the Urkund web interface. At the top, the document 'Zambrano Gonzalez Gissela.docx (D30341760)' is shown, submitted on 2017-09-02. The analysis result indicates a 9% significance. A list of 16 sources is provided, including Wikipedia, various blogs, and academic sites. The interface also shows a list of alternative sources and a detailed analysis of the document's content, discussing the use of technology in education and the role of the teacher. The bottom of the screenshot features a circular stamp from the 'UNIVERSIDAD DE GUAYACIL' and a signature from the 'UNIDAD DE TITULACION DE FILOSOFIA'.

Certificado firmado por responsable del sistema anti plagio



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNVERSTARIA- NIVEL PREGRADO

Guayaquil, 14 Septiembre del 2017

Msc.

Silvia Moy Sang Castro
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA
Ciudad.-

De mis consideraciones :

Para los fines legales pertinentes comunico que a usted que el Proyecto con el TEMA: " LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA ASIGNATURA DE LA EDUCACION PARA LA CIUDADANIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL " REPUBLICA DE FRANCIA" ZONA 08, DISTRITO 03, DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS , DEL CANTON GUAYAQUIL, PARROQUIA SUCRE PERIODO 2017-2018 ." Diseño de una aplicación multimedia " . Elaborado por la egresada : Gissela Maribel Zambrano Gonzalez , ha sido revisado por el sistema detector de coincidencia URKUND , por lo que el resultado ha sido satisfactorio (9%) demostrando que cumple con las condiciones que el mismo exige encontramos apto para presentar el Proyecto Educativo a las autoridades competentes .

Se adjunto el documento impreso en el sistema URKUND .

Por la atención a la presente quedo de usted muy agradecido .

Atentamente ,

Consultor Academico

MSc. Tatiana Aviles

Anexo III
Evidencias Fotográficas

Imagen 7 Rector de la Unidad Educativa República de Francia



Fuente: Unidad Educativa República de Francia
Elaborado por: Zambrano Gonzalez Gissela

Imagen 8 Docentes de la Unidad Educativa República de Francia



Fuente: Unidad Educativa República de Francia
Elaborado por: Zambrano Gonzalez Gissela



Anexo IV
Instrumentos de Investigación
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

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

| Tema: Las Herramientas multimedia para el fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año del bachillerato general unificado en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa Republica de Francia. | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| Propuesta: Diseño de una aplicación multimedia con animaciones. | | | | | |
| Objetivo General: Demostrar la importancia de las herramientas multimedia en el fortalecimiento del aprendizaje significativo, mediante un estudio descriptivo-bibliográfico, análisis estadístico para elaborar una aplicación multimedia. | | | | | |
| Recomendación: Encuesta a Docentes | | | | | |
| Valoración | | | | | |
| 1. Siempre 2. Frecuentemente 3. A veces 4. Nunca | | | | | |
| Marque con una X según la valoración señalada anteriormente | | | | | |
| Nº | Preguntas | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | ¿Considera que las herramientas multimedia permiten trabajar estrategias de aprendizaje? | | | | |
| 2 | ¿Estima usted que el trabajo con las herramientas multimedia en la educación permitirán un tratamiento integral de los estudiantes? | | | | |
| 3 | ¿Las herramientas multimedia, entendida como un recurso educativo, plantea sus propias exigencias, tanto en lo que respecta a la formación del profesorado? | | | | |
| 4 | ¿Estima usted que los docentes deben trabajar con las herramientas multimedia en su rol profesional? | | | | |
| 5 | ¿Cree usted que el aprendizaje significativo debe ser impartido dentro del aula de clases? | | | | |
| 6 | ¿El aprendizaje significativo permite al estudiante construir un nuevo aprendizaje? | | | | |
| 7 | ¿Estima usted que el aprendizaje significativo, debe aplicarse en el aula de clases? | | | | |
| 8 | ¿Considera usted que el aprendizaje significativo permite adquirir conocimientos significativos? | | | | |
| 9 | ¿Estima usted que se debe utilizar una aplicación multimedia como medio de transmisión de conocimientos? | | | | |
| 10 | ¿Considera usted que una aplicación multimedia es útil y de gran ayuda en el aula de clases? | | | | |



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

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



Tema: Las Herramientas multimedia para el fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año del bachillerato general unificado en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la Unidad Educativa Republica de Francia.

Propuesta: Diseño de una aplicación multimedia con animaciones.

Objetivo General: Demostrar la importancia de las herramientas multimedia en el fortalecimiento del aprendizaje significativo, mediante un estudio descriptivo-bibliográfico, análisis estadístico para elaborar una aplicación multimedia.

Recomendación: Encuesta a Estudiantes

valoración

1. Siempre 2. Frecuentemente 3. A veces 4. Nunca

Marque con una X según la valoración señalada anteriormente

| Nº | Preguntas | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|---|---|---|---|---|
| 1 | ¿Cree usted que es significativo el estudio de la asignatura de Educación para la Ciudadanía con la utilización de las herramientas multimedia? | | | | |
| 2 | ¿Las herramientas multimedia deben considerarse importantes al momento de recibir los conocimientos en el aula de clases? | | | | |
| 3 | ¿Le gustaría recibir sus clases con herramientas multimedia, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje? | | | | |
| 4 | ¿Considera usted a las herramientas multimedia como una nueva forma de transmitir conocimientos entre docentes y estudiantes? | | | | |
| 5 | ¿El aprendizaje significativo me permitirá interpretar los contenidos de la asignatura de Educación para la Ciudadanía? | | | | |
| 6 | ¿Estima usted que el docente debe implementar estrategias que permitan integrar el aprendizaje significativo? | | | | |
| 7 | ¿Le gustaría que los docentes trabajen con el aprendizaje significativo dentro del aula de clases? | | | | |
| 8 | ¿Considera al aprendizaje significativo como un nuevo reto educativo en la educación? | | | | |
| 9 | ¿Le gustaría que sus clases sean impartidas con la utilización de una aplicación multimedia? | | | | |
| 10 | ¿Considera usted que una aplicación multimedia mejorará el proceso enseñanza – aprendizaje? | | | | |

Gracias por su colaboración

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DEL BGU, DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DE FRANCIA EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA.

AUTOR/ES:

GISSELA ZAMBRANO GONZÁLEZ

TUTOR:

MSc. MARCOS ESPINOZA ULLOA

REVISORES:

MSc. CARLOS AVEIGA

INSTITUCIÓN:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA:

SISTEMAS MULTIMEDIA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

31 DE OCTUBRE DEL 2017

No. DE PÁGS:

110

TÍTULO OBTENIDO:

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

ÁREAS TEMÁTICAS:

Informática

PALABRAS CLAVE:

Aprendizaje - Multimedia – Estudios Sociales

RESUMEN:

En la actualidad se habla mucho de la multimedia, vemos como a diario son más las personas que se identifican con esta actividad, razones son muchas, pero cada vez tienen gran acogida y mayor difusión,

también es usada para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del campo educativo, a través de varios medios, por tal motivo es necesario aplicar e implementar un sistema interactivo en la asignatura de educación para la ciudadanía del segundo año del bachillerato de general unificada del colegio República de Francia fiscal. Los beneficiarios de este proyecto educativo será la comunidad educativa de la institución.

Su aportación es significativa y de gran impacto social, porque no existe en la actualidad un proyecto de esta naturaleza y donde no involucran gastos a la comunidad educativa.

| | | |
|-------------------------------------|--|------------------------------------|
| No. DE REGISTRO (en base de datos): | No. DE CLASIFICACIÓN: | |
| DIRECCIÓN URL (tesis en la web): | | |
| ADJUNTO PDF: | <input checked="" type="checkbox"/> SI | <input type="checkbox"/> NO |
| CONTACTO CON AUTOR/ES | Teléfono: 0939824535 | E-mail: gissmar1980@hotmail.com |
| CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN: | Nombre: Secretaría de la Facultad | |
| | Teléfono: (04)2294091 | |
| | E-mail: decanato@filosofia.edu.ec | |