



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL
APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA.SOFTWARE
INTERACTIVO

AUTOR: JORGE GALIANO VEGA HERMIDA

TUTOR: Arq. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ. MSc.

Guayaquil, abril del 2019



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

DIRECTIVOS

MSc. Santiago Galindo Mosquera.

DECANO

MSc. Pedro Rizzo Bajaña.

VICE-DECANO

MSc. Juan Fernández Escobar Lic.

GESTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, abril del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El Arq. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ MSc, tutor del trabajo de titulación **LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. SOFTWARE INTERACTIVO**. Certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **JORGE GALIANO VEGA HERMIDA**, con C.C. No. **0929193829**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, en la Carrera Sistemas multimedia de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

ARQ. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ MSC.

C.C. No. 0905298543



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, Abril del 2019

Sr.MSc.

Santiago Galindo Mosquera.

DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. SOFTWARE INTERACTIVO.** Del estudiante JORGE GALIANO VEGA HERMIDA. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

1. El título tiene un máximo de 21 palabras.
2. La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
3. El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
4. La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
5. Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
6. La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante JORGE GALIANO VEGA HERMIDA está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Arq. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ MSc.
C.C. 0905298543



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

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

YO, JORGE GALIANO VEGA HERMIDA con C.C. 0929193829. Certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. SOFTWARE INTERACTIVO.", Es de mi absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

JORGE GALIANO VEGA HERMIDA

C.C. No. 0929193829

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

DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a mis padres a mi novia sara mera que me demostraron que con esfuerzo y perseverancia todo se logra que no importa los tropiezos que tengamos que siempre hay que seguir adelante porque cada vez que se cierra una puerta, esa es la forma en que la vida te pregunta que tanto deseas algo así que tenemos que seguir luchando por conseguir lo que queremos para poder tener esa victoria interna tan inalcanzable que pocos llegamos a tener.

Jorge Vega Hermida

AGRADECIMIENTO

Hay tantas cosas que me gustaría resaltar de las personas que tanto estimo y llevo siempre conmigo estoy totalmente agradecido con el amor de vida sarita mera crespo a quien le agradezco por estar siempre hay conmigo en pie de lucha alentando a seguir adelante apoyándome moralmente, económicamente sin esperar nada a cambio gracias amor eres la mejor la vida me dio el mejor regalo del mundo que ha sido conocerte, además agradezco infinitamente a una persona que quiero mucho y admiro que me demostró el verdadero valor de la amistad a mi compañera, amiga hermana Karen Muñoz por estar apoyándome siempre incondicionalmente a pesar de nuestras altas y bajas.

Jorge Vega Hermida

ÍNDICE

DIRECTIVOS.....	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	iii
Revision Final.....	iv
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
Introducción.....	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación	3
1.3. Sistematización	4
1.4. Objetivos de la Investigación	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos	5
1.5. Justificación e Importancia	5
1.6. Delimitación del Problema	6
1.7. Premisas de la investigación.....	7
1.8. Operacionalización de las variables	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes de la investigación	9
2.2. Marco Teórico – Conceptual.....	13
Recursos multimedia aplicados en la educación.....	14

Interactividad de herramientas digitales	14
Métodos de aprendizaje Cooperativo en la comunidad educativa .	15
Habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje	16
Uso de la multimedia en el contexto educativa.....	16
Aplicación de medios digitales	17
Inclusión de las herramientas multimedia.....	18
Destreza en el uso de nuevas herramientas.....	18
Practicidad en la implementación de medios digitales	19
Creatividad e innovación con el uso de la multimedia	20
2.3. Marco Contextual	21
2.4. Marco Legal	21
CAPÍTULO III	24
METODOLOGÍA	25
3.1. Diseño de la investigación.....	25
3.2. Modalidad de la investigación	25
3.3. Tipos de investigación.....	25
Investigación de campo	26
Investigación Bibliográfica	26
3.4. Métodos de investigación.....	26
Método deductivo.....	27
Método Inductivo.....	27
3.5. Técnicas de investigación	28
3.6. Instrumentos de investigación	29
Instrumentos de Investigación	29
3.7. Población y Muestra.....	30
3.9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN	54
CAPÍTULO IV	55
LA PROPUESTA	55
Título:	55
Introducción:	55
Objetivos de la Propuesta:	57
Objetivo general de la propuesta	57
Objetivos específicos de la propuesta.....	57

4.1. Aspectos teóricos de la propuesta	58
Aspecto pedagógico	58
Aspecto legal	58
4.2. Factibilidad de la propuesta	58
a. Factibilidad financiera.....	58
b. Factibilidad humana.....	59
c. Factibilidad técnica	59
4.3. Descripción de la Propuesta	60
La propuesta.....	60
Adobe Photoshop.....	61
Adobe Flash.....	61
Manual De Usuario	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES	68
4.6. Referencias Bibliográficas.....	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 2 Población de la Unidad Educativa Del Milenio Ileana Espinel Cedeño.....	30
Tabla No. 3 Estratos de la muestra de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño.....	31
Tabla No. 4 Muestra de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño	32
Tabla No.5 uso de los recursos multimedia.....	33
Tabla No.6 trabajo cooperativo	33
Tabla No.7 implementacion de un software interactivo	34
Tabla No.8 mejora en el rendimiento académico.....	35
Tabla No.9 herramientas multimedia	36
Tabla No.10 uso de las herramientas multimedia.....	37
Tabla No.11 trabajo con tecnología en clase	38
Tabla No.12 herramientas tecnologicas	40
Tabla No.13 trabajo interactivo	41
Tabla No.14 recursos multimedia	42

Tabla No.15 recursos multimedia en el aprendizaje.....	43
Tabla No.16 recursos multimedia en la educación.....	44
Tabla No.17 los recursos multimedia en el aprendizaje cooperativo	45
Tabla No.18 el software interactivo	46
Tabla No.19 aprendizaje cooperativo	47
Tabla No.20 desarrollo actividades grupales.....	48
Tabla No.21 aprendizaje cooperativo en el rendimiento academico	49
Tabla No.22 aprendizaje cooperativo en el clima escolar	50
Tabla No.23 herramienta virtual	51
Tabla No.24 el uso del software interactivo	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 uso de los recursos multimedia.....	33
Gráfico No.2 trabajo cooperativo.....	34
Gráfico No. 3 implementacion de un software interactivo	35
Gráfico No. 4 mejora en el rendimiento académico.....	36
Gráfico No. 5 herramientas multimedia.....	37
Gráfico No. 6 uso de las herramientas multimedia.....	38
Gráfico No. 7 trabajo con tecnología en clase	39
Gráfico No. 8 herramientas tecnologicas.....	40
Gráfico No. 9 trabajo interactivo	41
Gráfico No. 10 recursos multimedia	42
Gráfico No. 11 recursos multimedia en el aprendizaje.....	43
Gráfico No. 12 recursos multimedia en la educación.....	44
Gráfico No. 13 recursos multimedia en el aprendizaje cooperativo	45
Gráfico No. 14 el software interactivo	46
Gráfico No. 15 aprendizaje cooperativo	47
Gráfico No. 16 desarrollo actividades grupales.....	48
Gráfico No. 17 aprendizaje cooperativo en el rendimiento academico	49
Gráfico No. 18 aprendizaje cooperativo en el clima escolar	50

Gráfico No. 19 herramienta virtual.....	51
Gráfico No. 20 el uso del software interactivo	52

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen # 1 Adobe Photoshop	61
Imagen # 2 Adobe Flash.....	62
Imagen # 3 Carpeta Software End	62
Imagen # 4 Pantalla principal del Software Interactivo	63
Imagen # 5 Menú.....	63
Imagen # 6 BLOQUE 1.....	64
Imagen # 7 Contenido	65
Imagen # 8 Evaluación	65
Imagen # 9 Glosario	66
Imagen # 10 Ruleta	66
Imagen # 11 foto de los estudiantes.....	83
imagen # 12 encuestas a los padres de familia	84
Imagen # 13 encuesta a directivos	85
Imagen # 14 encuesta a profesores	85

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Formato de evaluación de la propuesta.....	74
ANEXO 2 Acuerdo del plan de tutoría.....	75
ANEXO 3 Informe de avance de la gestión tutorial.....	76
ANEXO 4 Informe de avance de la gestión tutorial.....	77
ANEXO 5 Rúbrica de evaluación trabajo de titulación	78
ANEXO 6 Certificado porcentaje de similitud	79

ANEXO 7 Rúbrica de evaluación memoria escrita trabajo de titulación	80
ANEXO 8 Carta dirigida a Rector de la Unidad Educativa	81
ANEXO 9 Certificado de culminación de tutoria	82
ANEXO 10 Estudiantes durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	83
ANEXO 11 Padres de familia durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	84
ANEXO 12 Certificado de aprobación Vinculación con la Sociedad	85
ANEXO 13 Certificado de aprobación de Practicas Docentes	86
ANEXO 14 Certificado de vinculación	86
ANEXO 15 Instrumento de investigación	86
ANEXO 16 Repositorio.....	¡Error! Marcador no definido.



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

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

Los Recursos Multimedia para el desarrollo del aprendizaje
Cooperativo para los estudiantes de octavo año
De educación general básica.
Software educativo.

Autor: Jorge Galiano Vega Hermida
Tutor: Arq. Luis Valencia Gonzales. MSc
Guayaquil, abril del 2019

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se refiere a la incidencia que tiene los recursos multimedia como estrategia para fomentar el trabajo cooperativo de los estudiantes del octavo año de educación general básica, estudio que se ha realizado en la unidad educativa del milenio Iliana Espinel Cedeño ubicada en la ciudad de Guayaquil. Aportando con el avance de recursos tecnológicos en el sector educativo, ha sido de gran importancia esta investigación para determinar las buenas relaciones entre compañero a la hora de realizar diversos trabajos escolares como por ejemplo trabajo grupal investigaciones actuaciones en clase y tareas. Esta investigación es de tipo descriptivo; el resultado a las encuestas realizadas va direccionada a la propuesta software educativo enfocado al desarrollo de la inteligencia, lo cual permite un gran aporte en la sociedad.

Palabras Claves: Recursos Multimedia, Aprendizaje cooperativo, Software Educativo.



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

TITLE OF THE INVESTIGATION WORK PRESENTED

Multimedia Resources for the development of learning
Cooperative for the eighth year students
of basic general education.
Educational software.

Author: Jorge Galiano Vega Hermida

Tutor: Arq. Luis Valencia Gonzales
Guayaquil, February 2019

ABSTRACT

This research work refers to the incidence of multimedia resources as a strategy to encourage cooperative work of students in the eighth year of basic general education, a study that has been conducted in the Iliana Espinel Cedeño millennium educational unit located in the city of Guayaquil. Contributing to the advancement of technological resources in the education sector, this research has been of great importance to determine the good relations between colleagues when carrying out various school work such as group work, research, class actions and homework. This investigation is of a descriptive type; The result of the surveys carried out is directed to the educational software proposal focused on the development of intelligence, which allows a great contribution in society.

Keywords: Multimedia Resources, Cooperative Learning, Educational Software.

Introducción

Actualmente se han encontrado problemas en el sistema educativo, por la insuficiente motivación al estudio, en la gran mayoría de las instituciones educativas. Este problema es bastante enredado y contiene muchas causas que influyen en los estudiantes. El reciente trabajo de investigación abarca procesos metodológicos. Los métodos y técnicas de los recursos multimedia en el desarrollo de un aprendizaje cooperativo para los estudiantes de 8vo de educación general básica de la unidad educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño en la ciudad de Guayaquil distrito 09DO-5 zona 8 circuito 5 del año lectivo 2018-2019.

Las dificultades fueron halladas con el método de observación directa en el aula de clases, se realizaron encuestas que demostraron el alto nivel de insuficiencia en el aprendizaje cooperativo en los estudiantes 8vo año de educación general básica en el área de Lengua y Literatura de la unidad educativa ya mencionada, la misma que cuenta con dos Docentes en el área de dicha asignatura y 62 estudiantes repartidos en paralelo A y B con la implementación de un software interactivo se busca reactivar la motivación por el trabajo cooperativo en los estudiantes esto quiere decir que los objetivos de ellos deben estar estrechamente vinculados para alcanzar sus logros de forma conjunta.

La finalidad que tiene este proyecto es llegar al estudiante de una manera interactiva, con las herramientas que nos ofrecen los recursos multimedia, siendo estas fáciles de usar, útiles e innovadoras reemplazando así el método tradicional de aprendizaje. Logrando explotar al máximo las capacidades de cada uno de los estudiantes por el área de estudio.

La presente investigación tiene contenidos basados en cuatro capítulos los mismos que serán explicados la siguiente manera:

Capítulo I: entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del Problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación, hipótesis o premisas de investigación y su operacionalización.

Capítulo II: en el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco Teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros.

Capítulo III: el cual debe abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación.

Capítulo IV: comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Conclusión. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas, Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

A nivel mundial la educación ha sufrido una serie de cambios en los procesos formativos se han vuelto competitivos e individualistas rigiéndose en un contexto rígido, donde las áreas de estudio son impartidas por los profesionales de manera metódica, llevando a cabo la obtención de sus objetivos personales, influyendo dificultades en el trabajo cooperativo en las aulas de clase o en grupos de estudio.

En América Latina la sociedad va evolucionando y la forma en la que el docente imparte su enseñanza y como los estudiantes receptan la misma debe evolucionar también, esto no quiere decir que los educadores deben estar sujetos a los métodos de enseñanza tradicionales más bien deben incluir climas escolares acorde a las exigencias y cambios que estamos viviendo.

El Ecuador está incursionando en poner en práctica el trabajo cooperativo mediante la interacción entre los estudiantes dando puntos a favor de la calidad en la misma. La toma de conciencia de las dificultades, plantea fomentar soluciones que logren la buena relación constructiva y motivadora entre todo el grupo de estudiantes.

Poca utilización de los recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo. Los estudiantes al no tener a disposición de un proyector y no saber manejarlo es complicado poder realizar una exposición satisfactoria para el educando y así poder explicar de manera idónea el tema investigado.

Escaso interés por el aprendizaje cooperativo. Al no tener a disposición los recursos multimedia los estudiantes no logran compartir información sobre la misma no hay interés por aprender de las nuevas tecnologías y así exponer en clase nuevos argumentos basados en las herramientas que les brindan los recursos multimedia.

Insuficientes actividades grupales para el proceso de aprendizaje cooperativo. Se puede notar que los estudiantes tienen la idea de que la información que obtuvieron es la que predomina de esta manera rechaza las actividades grupales dejando a un lado los nuevos conocimientos que sus compañeros le pueden compartir.

1.2. Formulación del Problema

¿Qué incidencia tienen los recursos multimedia en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño, ubicada en la provincia del Guayas Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui Zona 8 Distrito 09D05 Período Lectivo 2018-2019?

1.3. Sistematización

¿En qué forma aportan los recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿De qué manera se puede incluir formas de Aprendizaje cooperativo dentro de la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Qué beneficios aporta un software interactivo?

1.4. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la influencia de los recursos multimedia en el desarrollo del aprendizaje cooperativo, a través de un estudio bibliográfico y de campo para el diseño de un Software interactivo.

Objetivos Específicos

- Identificar la influencia del uso de los recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo por medio de un estudio bibliográfico y de campo en la Unidad Educativa Ileana Espinel Cedeño.
- Desarrollar el aprendizaje colaborativo mediante el uso de recursos multimedia que permitan la integración del grupo de estudiantes de la Unidad Educativa Ileana Espinel Cedeño.
- Seleccionar los datos más relevantes de la investigación para el diseño de un Software interactivo

1.5. Justificación e Importancia

El reciente trabajo de investigación se fundamenta en la implementación de los recursos multimedia, para así reformar los métodos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, por cuanto a la utilidad metodológica, a los efectos de este proyecto se pretende aplicar recursos innovadores con la finalidad de incrementar el interés por la asignatura anteriormente mencionada.

El valor teórico de este proyecto se relaciona con el estudio explorado ante la situación planteada a partir de la intuición, al reformar el proceso de enseñanza aprendizaje para los educando. Motivando la captación de ideas en el aula para así mejorar las competencias pedagógicas.

El trabajo cooperativo es de gran importancia, lo que quiere decir que los estudiantes de octavo año de educación general básica, necesitan un cambio de clima escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje por la consideraciones anteriores se puede expresar que la implementación de un software interactivo de fácil manejo con una interfaz gráfica, dinámica e innovadora dando espacio a la mejora de la comprensión por la asignatura.

La importancia de este proyecto de investigación se fundamenta en la implementación de los recursos multimedia y de la posible incidencia de esta en el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Iliana Espinel Cedeño, ubicada en la zona 8, distrito 09D05, circuito 5, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, periodo lectivo 2018-2019 en concordancia de los contenidos implícitos en la asignatura de Lengua y Literatura.

1.6. Delimitación del Problema

Campo: Educación

Área: Lengua y Literatura

Aspectos: Recursos multimedia. Cuando hablamos de multimedia nos referimos a los diferentes medios de comunicación que se expresan de forma física o digital para compartir información, donde usamos imágenes, sonidos y videos.

Aprendizaje cooperativo. Este aprendizaje se sustenta en la formación de grupos de trabajo en el aula, de manera que se consigue que todos los integrantes de dicha actividad cooperen.

Título: Los recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo para los estudiantes de octavo año de educación general básica. Software interactivo.

Propuesta: Software Interactivo.

Contexto: Unidad Educativa del Milenio Iliana Espinel Cedeño.

1.7. Premisas de la investigación

Los recursos multimedia contribuyen grandemente en la restructuración del aprendizaje en los estudiantes.

La Unidad educativa utiliza escasamente los recursos multimedia en elaboración de los trabajos en el aula.

Los aprendizajes cooperativos tienen como base el trabajo en equipo generando un resultado positivo en la educación.

La elaboración de un software interactivo ayuda al trabajo en el aula en la asignatura Lengua y Literatura.

La implementación del aprendizaje cooperativo incurre en la asignatura de Lengua y Literatura.

La implementación del software interactivo permite interrelacionar la asignatura de Lengua y Literatura con otras áreas de educación.

1.8. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS/DIMENSIONES	INDICADORES
Recursos multimedia (VI)	El término multimedia se refiere a cualquier sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar información. A través de textos, sonidos e imágenes.	Recursos multimedia aplicada en la educación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la multimedia en el contexto educativo. • Aplicación de medios digitales. • Inclusión de las herramientas multimedia.
		Interactividad de herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Destreza en el uso de nuevas herramientas. • Practicidad en la implementación de medios digitales. • Creatividad e innovación con el uso de la multimedia.
Aprendizaje Cooperativo (VD)	Está basado en la formación de grupos mixtos y heterogéneos del mismo nivel, y actitudes, de forma que dentro del grupo se coopera, en el aprendizaje de distintas de índole muy variada.	Métodos de aprendizaje Cooperativo en la comunidad educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción de diversos conocimientos. • Motivación al trabajo en equipo. • Destreza en la adquisición de habilidades.
		Habilidades en el proceso de enseñanza Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Buenas relaciones interpersonales. • Liderazgo. • Participación estudiantil.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Jorge Galiano Vega Hermida

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

La investigación esta direccionada a resolver diferentes problemas en cuanto el aprendizaje cooperativo se refiere para esto es necesario realizar una indagación directa tomando en cuenta los proyectos expuestos por los estudiantes, con la misma finalidad de mejorar la calidad de educación dentro y fuera del aula de clase.

La sociedad se encuentra en continua evolución y la forma en la que el docente enseña, pretende, que el aprendizaje por parte del alumnado evolucione también, el hecho de que el docente o los educadores se aferren a métodos de enseñanzas tradicionales constituye un grave problema en el proceso de aprendizaje, ya que los métodos de enseñanzas constituyen. Hoy en día, un obstáculo para el aprendizaje. (Robalino, 2018)

Como lo indica Robalino en la cita anteriormente mencionada el proceso de la educación ha tenido transformación continua, pero a su vez los educadores en muchas ocasiones solo se rigen al método planteado y esto debe ser también cambiante en beneficio de los estudiantes porque ellos requieren que su aprendizaje sea innovador e interactivo.

La motivación en el campo educativo es de gran importancia para alcanzar los aprendizajes significativos en los estudiantes porque de esta manera perdurará su conocimiento y podrá desempeñar sus habilidades en todo tipo de campo dado que es mejor aprender cuando está motivado.

La motivación: en el campo de enseñanza – aprendizaje con énfasis en lo integral, la motivación consiste en a ser que el estudiante se mantenga siempre atento a todos las enseñanzas que brinda su maestro/a, ,muestra interés por cuestionar y aclarar dudas, estudiar adecuadamente, investigar, experimentar y aprender por descubrimiento, para esto el profesor/a debe contar con una actitud única, que va a ir descubriendo durante la aplicación de dicha motivación, y así lograr que sus estudiantes se sientan más seguros de sí mismos, para poder emprender cualquier actividad que se proponga en la sociedad. (Laura, 2017)

De acuerdo con lo que dice Laura en su investigación la motivación consiste en hacer que los estudiantes despierten el interés por la participación en el aula obteniendo así total atención y lograr que despierte en ellos la curiosidad e nuevos conocimientos y a su vez hacerlos estudiantes investigativos e interrogativos.

Mediante las indagaciones realizadas haciendo referencia en la destreza de la adquisición de habilidades se encontró que “Los profesores que transforman vidas no sólo se centran en traspasar los conocimientos y contenidos curriculares, sino también en como los estudiantes se desarrollan hasta convertirse en adultos comprometidos.” (Leslie, 2017)

De acuerdo con la acotación de Leslie los profesores no deben centrarse solo en traspasar los conocimientos, deben ser un fiel educador comprometido con su labor para poder ver como el alumno va desenvolviéndose paso a paso logrando que los educando puedan obtener un futuro prometedor.

Las relaciones interpersonales entre un grupo de estudiante suelen ser compleja por las diferentes ideas y personalidades que existen entre ello se hace referencia ha. “El aula es un espacio de convivencia entre personas. Esta misma inevitablemente hace que se generen relaciones entre las personas, que en ella cobran existencia y conviven.” (ideas, 2017)

Para que los alumnos tengan buenas relaciones interpersonales tiene que aprender a ser personas asertivas recordando que las personas asertivas son las que tiene una personalidad estable con capacidad de dominar sus emociones y habilidades para interrelacionarse con los demás compañeros ya sea en ámbito social, laboral y educativo.

El liderazgo comprende un grupo de factores enlazados a la personalidad de cada estudiante es decir si el mismo goza de una autoestima alto es más probable que pueda ser un líder en el aula y fuera de ella “El liderazgo educativo resulta clave para el éxito de las instituciones educativas, si se considera como la competencia que conlleva la organización dentro de un centro educativo”. (Millones, 2016)

Totalmente de acuerdo el liderazgo es una de las bases fundamentales para la educación cooperativa para que los alumnos sean capaces de estimular a sus compañeros a tener autoestima mejorando así la personalidad de cada educando.

“Los estudiantes que integran las organizaciones poseen intereses, motivaciones y objetivos similares, condiciones capaces de estimular la acción, posicionándolos como actores principales en el diseño e implementación de planes de acción con el objetivo de transformar el entorno universitario, desde el punto de vista social, político, ambiental y cultural” (Participacion Estudiantil, 2018)

Para que los alumnos que integran estas organizaciones obtengan una buen participación estudiantil hay que recordar que por lo general sus objetivos son similares pero no por eso podemos aplicar en todos la misma metodología de enseñanza aprendizaje ya que la motivación y ventajas no son iguales en todos los educandos.

En la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación se revisó los archivos de trabajos de investigación y en los resultados no se encontró ningún proyecto de Licenciatura que guarde relación con los “Los recursos multimedia en el aprendizaje cooperativo” que tenga como propuesta el diseño de un software interactivo.

El presente proyecto se lo implementara en la prestigiosa Unidad Educativa del Milenio Iliana Espinel Cedeño ubicada en la ciudad de Guayaquil en la parroquia Tarqui. Para los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica en la asignatura de Lengua y Literatura basado al texto del estudiante en el bloque #3.

2.2. Marco Teórico – Conceptual

En el presente trabajo de investigación pretende resolver los problemas en cuanto a los métodos de enseñanza referente a los recursos multimedia. (Pérez, 2017) “La Información multimedia se refiere a un conjunto de diferentes tipos básicos de contenido, como texto, audio, imágenes, animación y vídeos. Cada uno de ellos requiere una representación de datos diferente para almacenamiento y transmisión”.

Como lo indica Pérez en su cita la multimedia es un medio de comunicación que nos permite interactuar por medio de imágenes, texto, animaciones. Teniendo en cuenta que cada uno tiene su propia representación de datos, Los recursos multimedia son un conjunto de programas que se encuentran en diferentes medios de comunicación.

Recursos multimedia aplicados en la educación

Se encontró en el repositorio de la facultad de filosofía un proyecto educativo nombrado: recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía. En los estudiantes de primer de bachillerato de la unidad educativa republica de Francia, de los autores (Manuel, 2018)

Este trabajo de investigación está basado en los estudiantes de primer año de bachillerato de la ya mencionada institución puedan conocer a cabalidad de los recursos multimedia para de esta manera mejorar el desempeño académico así obtener mayor atención y curiosidad de los estudiantes por las nuevas tecnologías.

Interactividad de herramientas digitales

En el repositorio de la universidad de Guayaquil en la facultad de filosofía letras y ciencias de la educación se encontró el trabajo de investigación El uso de herramientas digitales educativas para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

En la actualidad aprovechar cada uno de los avances tecnológicos, se ha convertido en uno de los desafíos firmes de la educación. Para ello, las herramientas digitales educativas se convierten en el principal elemento para transformar la educación en el mundo, las cuales facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de las diferentes vías didácticas que ofrece la tecnología. (Salazar, 2018)

Como lo anuncia Salazar en la cita mencionada que aprovechar los avances tecnológicos, es uno de los retos de la educación. Teniendo en cuenta que los recursos digitales educativos son el principal elemento para innovar la educación en el mundo.

Métodos de aprendizaje Cooperativo en la comunidad educativa

Por otra parte en la universidad central de cuenca se encontró el trabajo de titulación. Trabajo cooperativo entre estudiantes en el desarrollo de la lectura comprensiva en inglés como sustento teórico el trabajo cooperativo, factores cognitivos, afectivos, personales y sociales, diferencias individuales.

La lectura se divide en muchas destrezas diferentes que deben ser dominadas. En los años de educación secundaria y superior, la lectura llega a ser más abstracta y debe ser combinada con trabajo cooperativo para poder llegar al objetivo planteado, los diferentes tipos de lectura contienen un vocabulario más amplio y técnico. En esta etapa, el estudiante no sólo debe adquirir nueva información, sino también analizar críticamente el texto conjuntamente y lograr un nivel óptimo de comprensión lectora. (Cesar, 2017)

Como lo indica César en la cita mencionada la lectura se divide en muchas destrezas que los estudiantes deben dominar, pero hay que tener en cuenta los diferentes tipos lectura y el propósito de cada una de ellas. Y los estudiantes tengan una intuición de la lectura al momento de leerla.

Habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje

Continuando con la investigación se encontró una publicación en el blog de (E-Learning Masters, 2017) “cómo funciona el proceso de enseñanza – aprendizaje” donde afirma que el aprendizaje y la enseñanza son procesos que se dan continuamente en la vida de todo ser humano, por eso no podemos hablar de uno sin hablar del otro.

Como lo publica E- Learning Masters el aprendizaje y la enseñanza son procesos que lo podemos observar en la vida diaria de las personas donde está compuesto por cuatro elementos que son docentes, estudiantes los conocimientos y el ambiente social una de las principales herramientas utilizada para el proceso de enseñanza - aprendizaje son las TIC donde nos brindan una mejor adaptación a la indagación y especialidades de cada estudiante.

Uso de la multimedia en el contexto educativa

En el repositorio de la facultad de filosofía de la universidad de Guayaquil se encontró el proyecto de titulación con el nombre “Recursos multimedia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de décimo año de educación general básica en la asignatura de ciencias naturales de la escuela de educación básica completa fiscal Carmen Sucre, zona 8, distrito 09D04, provincia del guayas cantón Guayaquil, parroquia Febres Cordero, periodo 2017-2018”

El educando no puede desarrollar un aprendizaje significativo, el cual sería indispensable para que puedan asimilar conocimientos nuevos, veraces, fiables, relevantes y permanentes, los cuales le servirán para toda su vida, pero esto cambiaría si se utiliza la tecnología como se lo hace en las diferentes áreas como la social, laboral, medica entre otros, donde se desenvuelve el ser humano y que han ayudado a mejorar su vida. (Cerezo Gilson, 2018)

Cerezo Gilson y Anrango Andrea como indican en la cita mencionada que uno de los indicadores por el cual los estudiantes no logran desarrollar el aprendizaje significativo es el mal uso de las herramientas que nos ofrecen los recursos multimedia para lograr obtener conocimientos actuales.

Aplicación de medios digitales

Se encontró en el repositorio de la universidad de Guayaquil en la facultad de filosofía el proyecto de investigación nombrado “Recursos educativos digitales en el rendimiento académico para la asignatura de estudios sociales” de los autores (León Humberto, 2018)

El proyecto de investigación está basado en los estudiantes de primer año de bachillerato para mejorar el rendimiento académico donde hace referencia que la mejor forma de que los estudiantes puedan explotar todas sus habilidades es con la implementación de los medios digitales de esta también se le brinda al docente nuevas herramientas para mejorar proceso de enseñanza – aprendizaje.

Inclusión de las herramientas multimedia

En el repositorio de la universidad de Guayaquil en la facultad de filosofía se encontró el proyecto educativo previo a la obtención del título de licenciados en ciencias de la educación carrera informática con el nombre de “Las herramientas multimedia en la motivación de los estudiantes de primer año de bachillerato por la asignatura de biología colegio fiscal Técnico provincia de Chimborazo” autor. (Gabriela, 2018)

El proyecto trata de como la implementación de las herramientas multimedia pueden resultar eficaces para el ascenso de los docentes al transferir los conocimientos. Obteniendo una adaptación a las metodologías actuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje y a su vez promoviendo la estimulación en los estudiantes, por el uso de las herramientas multimedia logrando expandir la información residida por el docente y así mejorar en el rendimiento académico.

Destreza en el uso de nuevas herramientas

El proyecto realizado por Andrade Zoila para la obtención del título de Licenciada en ciencias de la educación mención informática con el tema “El uso de las aplicaciones multimedia en el fortalecimiento de las destrezas de lecto – escritura en el área de lengua y literatura de los estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Atahualpa del cantón Quito, provincia de pichincha en el año lectivo 2016-2017” manifiesta que.

Las aplicaciones multimedia son sin duda una herramienta de apoyo que motiva al estudiante a recibir la información, mejora la comunicación y genera interés por lo que está aprendiendo y a la vez desarrolla su pensamiento de una manera positiva. Las TIC tienen una relación directa con el desarrollo de las destrezas de las personas. (Zoila, 2017)

De acuerdo con Andrade Zoila las TIC nos ofrecen infinidad de herramientas que ayudarían a que los estudiantes demuestren mayor interés por lo conocimientos impartidos en el aula de clase y a su vez mejorando la comunicación docente estudiante facilitando el desarrollo de las destrezas de motivacionales en el educando.

Practicidad en la implementación de medios digitales

En el trabajo de investigación de Quimis Jhony previo a la obtención de licenciado en ciencias de la educación mención sistemas multimedia nombrado “Los medios digitales para mejorar la calidad del proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de estudios sociales 10año del colegio mixto Patria Ecuatoriana, periodo lectivo 2016-2017”.

La inserción de los medios digitales en el proceso educativo ha transformado la enseñanza tradicional por una más interactiva, donde el docente es el facilitador y guía de dicho proceso, promoviendo aprendizaje significativo en los estudiantes por lo que implica la posibilidad de mejorar la práctica docente en el aula. (Jhony, 2017)

De acuerdo con la investigación de Jhony la educación ha sufrido una serie de cambios dando parte a las nuevas tecnologías que forman parte en el ámbito social y educativo. La falta de conocimientos en estas nuevas herramientas ha influido a que los educadores tomen los recursos necesarios y proveer de forma correcta los conocimientos para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

Creatividad e innovación con el uso de la multimedia

Continuando con la investigación en el repositorio de la universidad de Guayaquil en la facultad de filosofía Letras y vida encontramos un tema con el nombre “Las herramientas multimedia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de primer año de BGU, de la Unidad Educativa Fiscal República de Francia, asignatura Lengua y Literatura.” Dice que

En la actualidad los procesos de enseñanza – aprendizaje se han fortificado con el desarrollo de la tecnología y la innovación, es por esta razón que se requiere que estas herramientas multimedia sean utilizadas en la educación, lo que resulta beneficioso para todos los que integren la comunidad educativa. (Juan, 2018)

De acuerdo con la cita de Juan el proceso de enseñanza – aprendizaje ha tenido un avance con la innovación de las herramientas multimedia lo que logra que el trabajo del docente tenga mejores resultados con los estudiantes en el aula de clase, al a ser uso de estas herramientas incentivamos al trabajo cooperativo.

2.3. Marco Contextual

La Unidad Educativa del Milenio Iliana Espinel Cedeño se fundó el 2017 el ministerio de educación venía planificando este proyecto desde el 2013 acogió a 4 instituciones que en su mayoría son niños y niñas que provienen de familias de bajos recursos económicos. Las escuelas que conformaron la institución fueron: la Gabriela Mistral, Betsabeth Castillo, Benigno Bueno y el colegio Batalla del Tarqui. La unidad educativa está ubicada entre la ciudadela Kennedy y modelo precisamente en la Av. H Alcívar y Benito Juárez, pertenece a la zona 8 del Distrito 09D05 Norte de la ciudad.

Siendo una institución nueva como principal propósito tiene, educar a los estudiantes con el plan del buen vivir aplicando el constructivismo al modelo educativo para un mejor ambiente de aprendizaje. Se pudo observar que hay poco interés por la asignatura de Lengua y Literatura, por el escaso trabajo cooperativo en el aula de clase. Lo que se puede ver reflejado en su bajo rendimiento académico.

2.4. Marco Legal

Constitución de la República del Ecuador

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. 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. 161
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 post-alfabetización 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.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Tiene como: título I.-de los principios generales capítulo

único del ámbito, principios y fines.

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:

f. Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y 26 psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República;

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

En la educación se debe motivar al estudiante al desarrollo de sus conocimientos, mediante sus principios dirigiéndose a decisiones y actividades en el ámbito educativo. Así agilitando el desarrollo cognitivo y psicomotriz creando un aprendizaje significativamente a largo plazo.

En el capítulo IV. de las acciones de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico.

Art. 204.- Proceso de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico. A fin de promover el mejoramiento académico esperados para el grado o curso, los establecimientos educativos deben cumplir, como mínimo, con los procesos y evitar que los estudiantes finalicen el año escolar sin haber cumplido con los aprendizajes de evaluación, retroalimentación y refuerzo académico que se detallan en los artículos a continuación.

Art. 185.- Propósitos de la evaluación. La evaluación debe tener como propósito principal que el docente oriente al estudiante de manera oportuna, pertinente, precisa y detallada, para ayudarlo a lograr los objetivos de aprendizaje; como propósito subsidiario, la evaluación debe inducir al docente a un proceso de análisis y reflexión valorativa de su gestión como facilitador de los procesos de aprendizaje, con el objeto de mejorar la efectividad de su gestión.

En atención a su propósito principal, la evaluación valora los aprendizajes en su progreso y resultados; por ello, debe ser formativa en el proceso, sumativa en el producto y orientarse a:

- Reconocer y valorar las potencialidades del estudiante como individuo y como actor dentro de grupos y equipos de trabajo;
- Registrar cualitativa y cuantitativamente el logro de los aprendizajes y los avances en el desarrollo integral del estudiante;
- Retroalimentar la gestión estudiantil para mejorar los resultados de aprendizaje evidenciados durante un periodo académico.

Leyes y reglamentos relacionados con sus variables. Ejemplo: Constitución de la República del Ecuador (2008), Leyes Orgánicas, Reglamentos, etc.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

Las metodologías del manejo práctico y conveniente que involucran los procesos, técnicas, habilidades y procedimientos para su considerado progreso de una indagación positiva. El boceto de indagación crea un paso tradicional de una investigación debido a un trabajo, temporal y claro de su inspiración, con mayor facilidad en el ámbito educativo lo que hace que su función y técnicas en el aprendizaje.

Un buen diseño de investigación debe ser apropiado para la pregunta que se ha planteado el investigador. Debe también llevar al mínimo o evitar los sesgos que puedan distorsionar los resultados del estudio. Adicionalmente, un buen diseño trata de mejorar la precisión de la investigación, lo cual denota la sensibilidad para detectar los efectos de la variable independiente, en relación con los efectos de las variables extrañas. Finalmente, el diseño debe contemplar de manera apropiada el aspecto del poder de la investigación, es decir, la capacidad del diseño para crear el máximo contraste entre los grupos de comparación. (Cabrero, 2018)

3.2. Modalidad de la investigación

El presente proyecto educativo cuenta con características cualitativas, debido a que busca detallar la dificultad existente de manera complaciente, con el soporte de antecedentes informativos teóricos de la variable dependiente e independiente. Y a la vez cuenta con tipologías cuantitativas porque fue necesario la recolección de fundamentos numéricos para proceder a realizar estudios estadísticos.

3.3. Tipos de investigación

Investigación de campo

La investigación se ejecuta en la igual zona en el que se causan los hechos que partimos a inquirir, de manera que se puede tomar correlación directa con quienes, son los que actúan la dificultad que se quiere ejercitar con los educandos de la Institución.

La investigación de campo se la utilizo con el objetivo de prestar atención para así dominar la dificultad en la Unidad Educativa como esto interfiere de manera aclarativa en el impulso de las habilidades, asumiendo el aporte de los recursos multimedia en la educación.

Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica compone una fuerte introducción a los otros ejemplos de investigación, al mismo tiempo de que compone un inicial ciclo de inseparables, proporciona la comprensión de las búsquedas ya positivos hipótesis, prácticas, resultados, efectos y metodologías utilizadas sobre el tema que el indagador se preocupe por solucionar.

Se le considera un paso esencial porque incluye un conjunto de fases que abarcan la observación, la indagación, la interpretación, la reflexión y el análisis para obtener bases necesarias para el desarrollo de cualquier estudio. (Adriana, 2018).

3.4. Métodos de investigación

En la actual investigación se han manejado metodologías y técnicas de saberes que nos han acreditado alcanzar el inconveniente en la

Institución afín con el automatización de los recursos multimedia como las Plataformas Virtuales en el desarrollo de destrezas investigativas en el área de Lengua y Literatura en el octavo año de educación general básica en la unidad del Milenio Iliana Espinel Cedeño.

En un proceso de investigación, la metodología es una de las etapas en que se divide la realización de un trabajo. En ella, el investigador o los investigadores deciden el conjunto de técnicas y métodos que emplearán para llevar a cabo las tareas vinculadas a la investigación. (significados, 2018)

Método deductivo

Este método es en el que se espera demostrar de manera aclarativa, mediante la lógica pura, de manera que certifique la veracidad de sus resoluciones. La suposición es una forma de razonar mediante el cual se pasa de un conocimiento en general, es decir más completos por otros de menor intensidad. “Es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios”. (Significado, 2018)

Método Inductivo

La sugestión es la que parte de los estatutos y la información de la síntesis, mediante la divulgación del contexto que se muestra, y poder formar una terminación de los estatutos dichos, estas culminaciones logran que haya o no certeza ya que un parcial estudio del método podría sufrir su eficacia. Por lo que es obligatorio aprender en base a un tipo de los estudiantes, para de este modo poder llegar a una publicación sobre los principios que han causado la dificultad del bajo avance de las habilidades investigativas en el espacio de las habilidades investigativas en el área de Lengua y Literatura. “es una estrategia de razonamiento que

se basa en la inducción, para ello, procede a partir de premisas particulares para generar conclusiones generales'' . (Significados, 2018)

3.5. Técnicas de investigación

La observación: La destreza de información es una forma de investigar cuando observamos a otras personas, fenómenos, biografías, asuntos, cosas, contextos, etc., con la finalidad de lograr una determinada exploración necesaria para una indagación exitosa.

(Galán, 2013) Desde el punto de vista científico, el método es un proceso lógico a través del cual se obtiene el conocimiento. El método, entonces, es un medio para alcanzar un objetivo; puntualmente el método científico es la explicación, descripción y predicción de fenómenos cuyo objetivo primordial es obtener con mayor facilidad el conocimiento científico. La técnica es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúa el método.

La entrevista: La disertación con el estudiante, o el dialogo, es una técnica de indagación cuyo objetivo principal es lograr cierta búsqueda, mediante un diálogo profesional con uno o varios participantes. Es la elaboración de un sondeo mediante una conferencia de ambiente profesional. En la actual indagación se interrogaron a la autoridad de la Unidad Educativa y Profesor de la materia de Lengua y Literatura.

La entrevista se define como "una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar". Es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos.

La encuesta: Una averiguación, es un medio dentro de los bosquejos de una exploración representativa en el que el científico recopila antecedentes mediante un informe anteriormente diseñado, sin cambiar el modelo ni el fenómeno donde se detecta la encuesta ya sea para entregarlo en forma de tablilla o gráficos.

(Monti, 2013) La encuesta es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante las cuales se recogen y analizan una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características.

3.6. Instrumentos de investigación

En la actual observación se manejó la habilidad de la averiguación en distintos días de manera sorpresiva para los estudiantes, se encuestaron a los educandos, mientras que se consultaron a los profesores y a las autoridades de la Unidad Educativa, asentados en distintas interrogaciones utilizando la dos variables y la solución porque es importante la opinión de los participantes en esta situación conflicto para tratar de solucionar el dificultad con la ejecución de los recursos tecnológicos.

Instrumentos de Investigación

Cuestionario: Esta herramienta es el razonamiento de eficacia, porque tiene que ver con la realidad del contenido de la indagación. El informe guarda dependencia con las variables que se desean medir y los propósitos de la indagación. Una herramienta para que sea de confianza debe de tener contenido y estructurado en el cuestionamiento que se desarrolle.

3.7. Población y Muestra

Población

Según (Galindo, 2013): Es la generalidad de un fenómeno de estudio en la cual contiene la totalidad de unidades de análisis que constituyen dicho fenómeno y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación, la muestra es un subconjunto exactamente representativo de la población; en la muestra se selecciona la calidad y se ve cuán representativo se quiere que sea el estudio de la población (p.12).

Se entiende como población a un grupo o conjunto de los elementos que se quieren analizar, este puede ser conformado por sujetos, animales o cosas de los que se busca obtener conclusiones. En la presente investigación se tomará como población a los estudiantes, docente y autoridades de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño.

Tabla No. 2

Población de la Unidad Educativa Del Milenio Ileana Espinel Cedeño.

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	ESTUDIANTES	62	93%
2	DOCENTES	2	3%
3	AUTORIDADES	3	4%
Total		67	100%

Fuente: Unidad Educativa Del Milenio Ileana Espinel Cedeño.

Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Muestra

Según (Hernandez, Fernandez, Batista, 2014)

“El modelo es una parte de la localidad, el sumario específico del cual se busca obtener antecedentes que se puedan deslindar y definirse con exactitud, sin insuficiencia que sea específica de la equivalente”. (p. 8).

Es un subgrupo de elementos que guardan características similares, siendo la representación de la misma. La muestra es un resumen de la localidad, es decir se elige. Debe de poseer peculiaridades notables para lograr tomar como informe de la localidad que se aspira asimilar.

Tabla No. 3
Estratos de la muestra de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño

Estratos	Población	Muestra
----------	-----------	---------

ESTUDIANTES	62	90%
DOCENTES	3	4%
AUTORIDADES	4	6%
Total	69	100%

Las encuestas fueron realizadas a los 62 estudiantes de 8vo año entre los paralelos A y B además se aplicó encuesta a los directivos y docentes de la institución

Tabla No. 4

Muestra de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes %
1	Estudiantes	62	90%
2	Docentes	3	4%
3	Autoridades	4	6%
Total		69	100%

Fuente: Unidad Educativa Del Milenio Ileana Espinel Cedeño.
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño

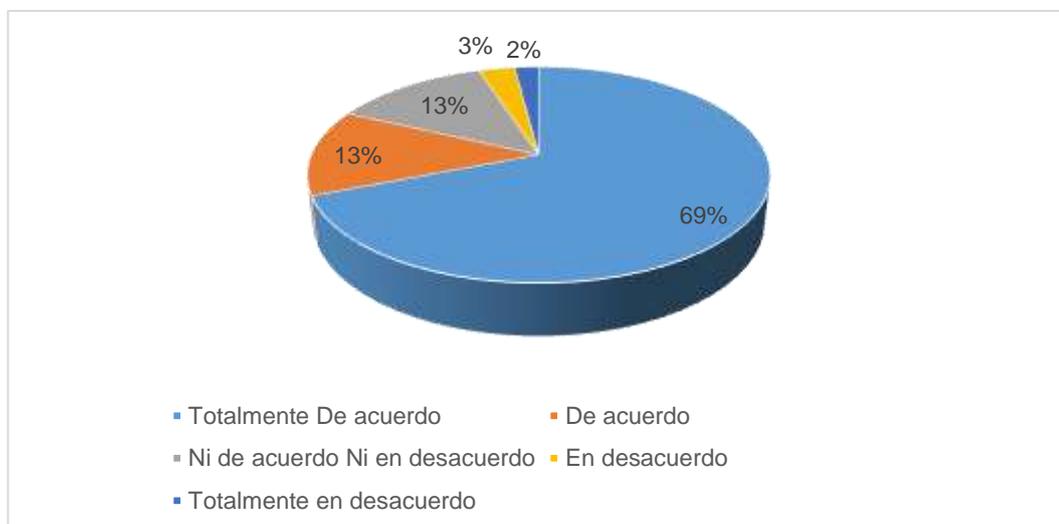
1.- ¿Considera usted factible el uso de los recursos multimedia?

Tabla No.5
Uso de los recursos multimedia

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	43	69%
	De acuerdo	8	13%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	13%
	En desacuerdo	2	3%
	Totalmente en desacuerdo	1	2%
	TOTAL		62

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 1
Uso de los recursos multimedia



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo con la interrogante puesta considera usted factible el uso de los recursos multimedia, aquellas herramientas didácticas ayudan al desarrollo del aprendizaje cooperativo.

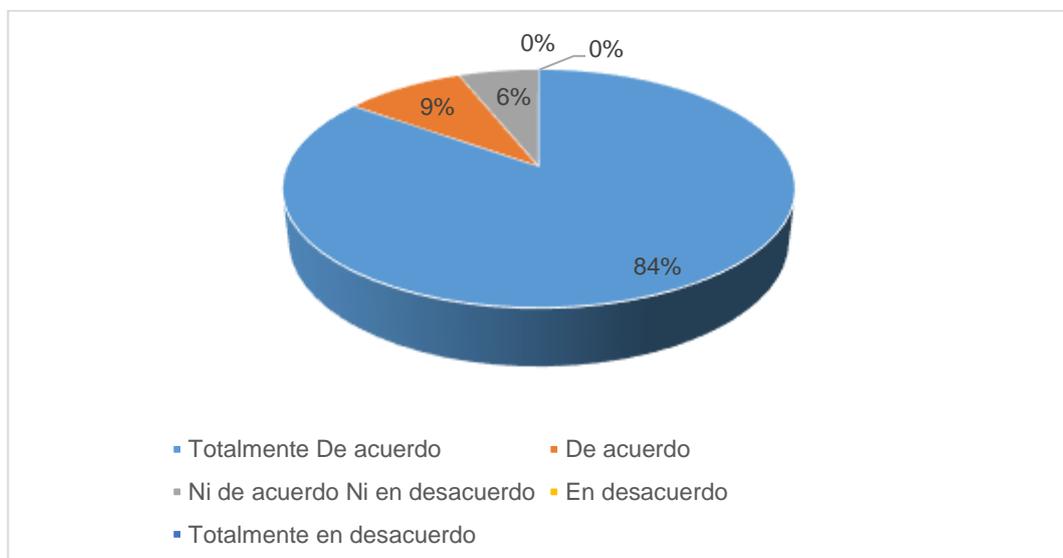
2.- ¿Cree usted que el trabajo cooperativo influye en la asignatura Lengua y Literatura de manera positiva?

Tabla No.6
Trabajo cooperativo en la asignatura Lengua y Literatura

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	52	84%
	De acuerdo	6	9%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	6%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No.2
Trabajo cooperativo en la asignatura Lengua y Literatura



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de los estudiantes del octavo año están totalmente de acuerdo en que el trabajo cooperativo influye en la asignatura Lengua y Literatura de manera positiva.

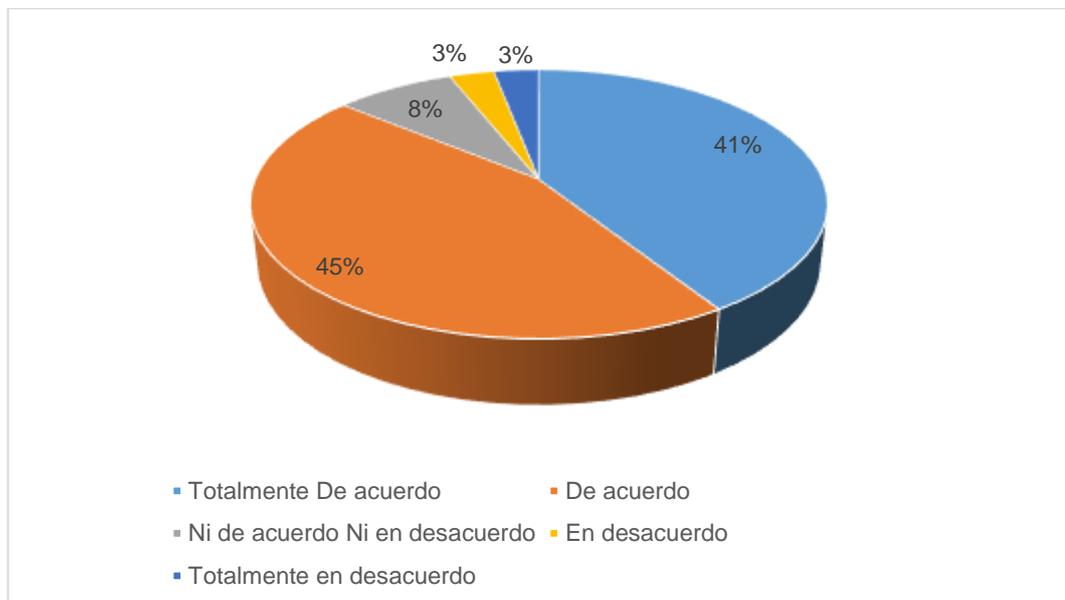
3.- ¿Está usted de acuerdo con la implementación de un software interactivo en la asignatura Lengua y Literatura?

Tabla No.7
Implementación de un software interactivo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	25	41%
	De acuerdo	28	45%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	8%
	En desacuerdo	2	3%
	Totalmente en desacuerdo	2	3%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 3
Implementación de un software interactivo



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Los encuestados creen que es muy importante un programa digital al estar de acuerdo con la implementación del software interactivo en la asignatura Lengua y Literatura.

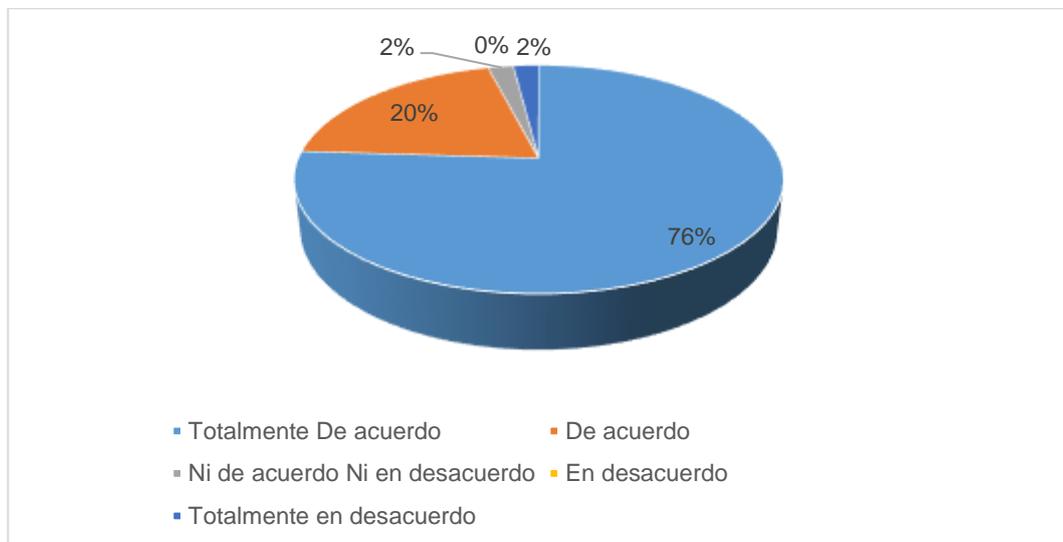
4.- ¿Considera usted que con la implementación del software interactivo mejorara su rendimiento académico?

Tabla No.8
Mejora en el rendimiento académico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	47	76%
	De acuerdo	13	20%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	1	2%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 4
Mejora en el rendimiento académico



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Ellos consideran vital que con la implementación del software interactivo mejorara su rendimiento académico puesto que; esta estrategia dinámica e interactiva activa los procesos cognitivo tales como: memoria, percepción, entre otros.

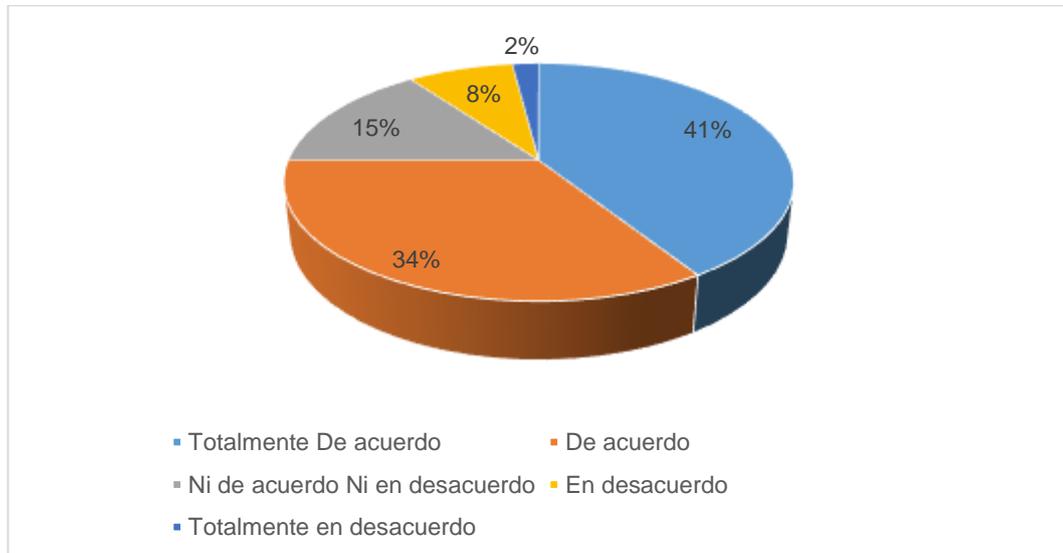
5.- ¿Cree usted que las herramientas multimedia incentivan al trabajo cooperativo?

Tabla No.9
Herramientas multimedia incentivan al trabajo cooperativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	26	41%
	De acuerdo	21	34%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	15%
	En desacuerdo	5	8%
	Totalmente en desacuerdo	1	2%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Gráfico No. 5
Herramientas multimedia incentivan al trabajo cooperativo



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Con respecto a la pregunta, los alumnos del octavo año están totalmente de acuerdo porque cree imprescindible que las herramientas multimedia incentivan al trabajo cooperativo.

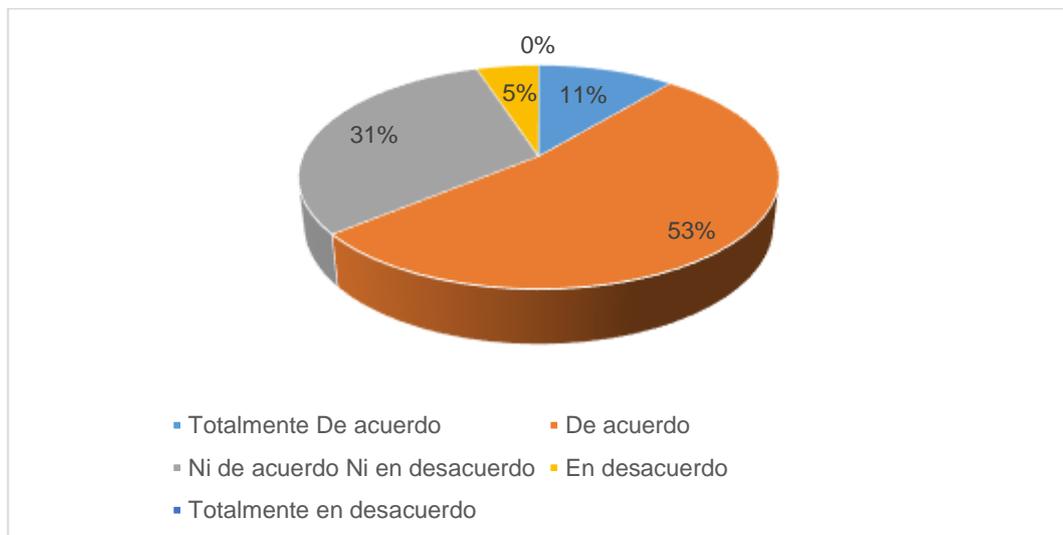
6.- ¿Cree usted conveniente el uso de las herramientas multimedia para la elaboración de los trabajos en el aula?

Tabla No.10
Uso de las herramientas multimedia

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	7	11%
	De acuerdo	33	53%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	19	31%
	En desacuerdo	3	5%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 6
Uso de las herramientas multimedia



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de los encuestados del octavo año de educación general creen conveniente el uso de las herramientas multimedia para la elaboración de los trabajos en el aula, asimilación e interpretación de distintos saberes ya sean nuevos o previos.

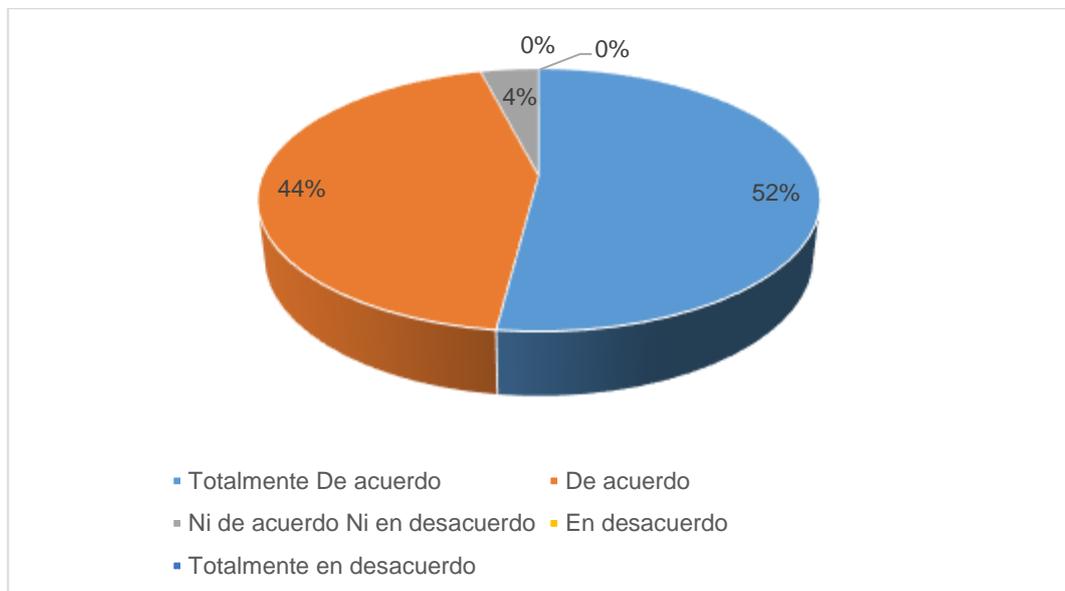
7.- ¿Le gustaría a usted trabajar con tecnología en clase?

Tabla No.11
Trabajo con tecnología en clase

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	32	52%
	De acuerdo	27	44%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	4%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		62

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 7
Trabajo con tecnología en clase



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Como se puede visualizar, la mayor parte de los encuestados señalan que Le gustaría trabajar con tecnología en clase aplicando recursos didácticos como el software interactivo a implementar.

8.- ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas aportan en su rendimiento académico de la asignatura lengua y literatura?

Tabla No.12
Herramientas tecnológicas en el rendimiento académico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	43	69%
	De acuerdo	17	28%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 8
Herramientas tecnológicas en el rendimiento académico



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Con respecto a esta importante interrogante las herramientas tecnológicas aportan en su rendimiento académico de la asignatura lengua y literatura se procede a destacar que los encuestados están totalmente de acuerdo.

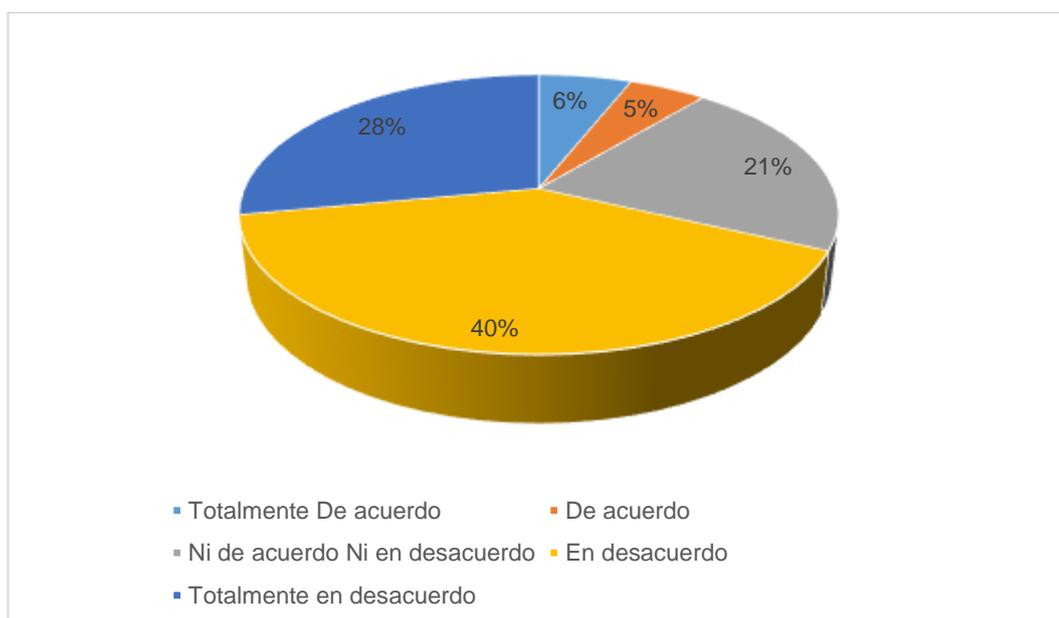
9.- ¿Realiza usted trabajo interactivo en clase?

Tabla No.13
Trabajo interactivo en clase

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	4	6%
	De acuerdo	3	5%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	13	21%
	En desacuerdo	25	40%
	Totalmente en desacuerdo	17	28%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 9
Trabajo interactivo en clase



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de los estudiantes están en desacuerdo con que Realiza usted trabajo interactivo en clase que el software interactivo con técnicas de lectura les ayudará a desarrollar su aprendizaje cooperativo.

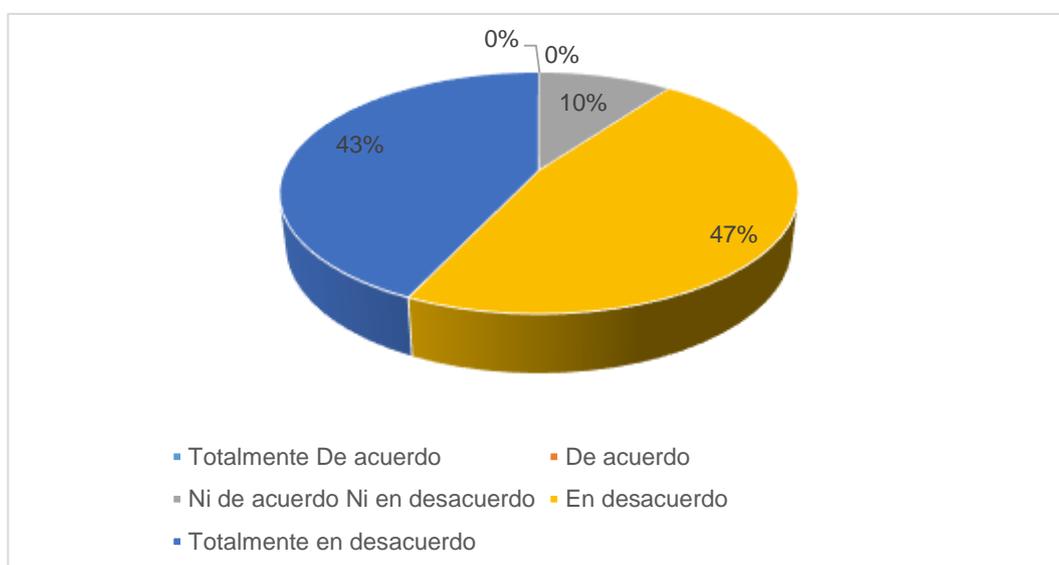
10.- ¿Aplica usted recursos multimedia en los trabajos en clase?

Tabla No.14
Recursos multimedia en los trabajos en clase

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo		0%
	De acuerdo		0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	10%
	En desacuerdo	29	47%
	Totalmente en desacuerdo	27	43%
	TOTAL	62	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 10
Recursos multimedia en los trabajos en clase



Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Como se puede visualizar, los estudiantes están en de sacuerdo con la pregunta por lo que, ellos consideran que no Aplican recursos multimedia en los trabajos en clase.

Análisis de la encuesta aplicada a los Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño

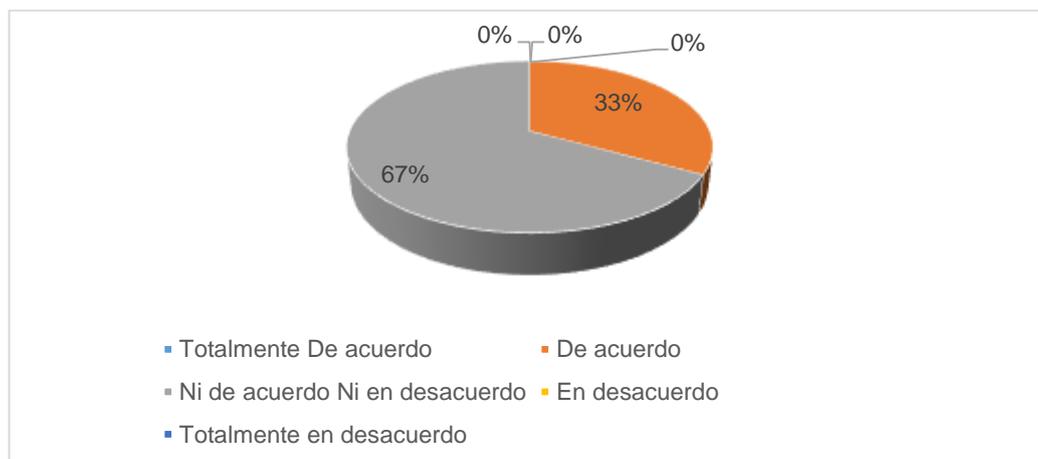
1.- ¿Aplica usted recursos multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla No.15
Recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo		0%
	De acuerdo	1	33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	67%
	En desacuerdo		0%
	Totalmente en desacuerdo		0%
	TOTAL	3	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 11
Recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Los educadores de octavo año están ni de acuerdo ni en desacuerdo con que Aplican recursos multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje actual ya que estas herramientas psicológicas y didácticas incentivan al docente y al educando.

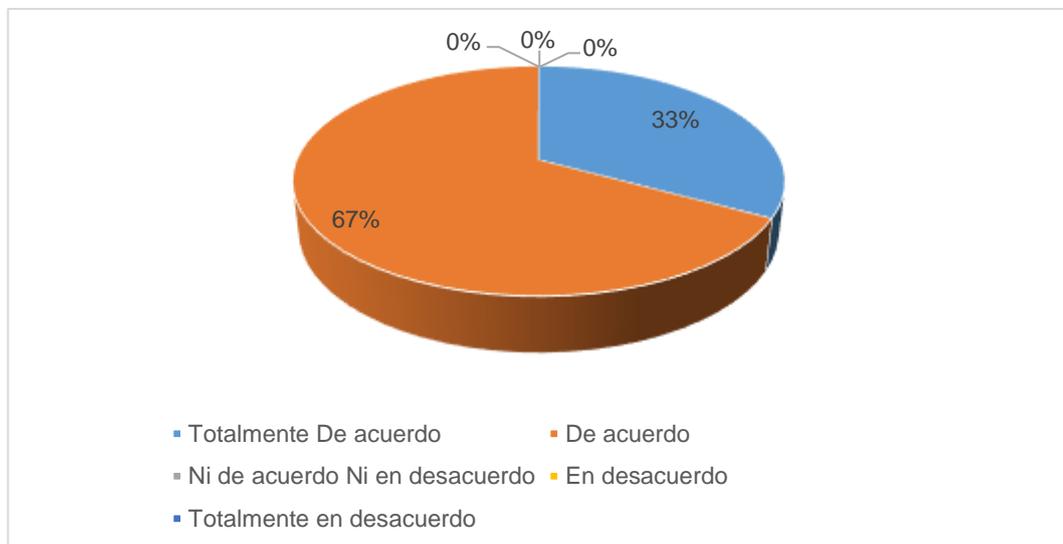
2.- ¿Cree usted útil los recursos multimedia en la Educación?

Tabla No.16
Recursos multimedia en la educación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	1	33%
	De acuerdo	2	67%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		0%
	En desacuerdo		0%
	Totalmente en desacuerdo		0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 12
Recursos multimedia en la educación



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de educadores de octavo año están de acuerdo con la interrogante puesto que creen útil los recursos multimedia en la Educación.

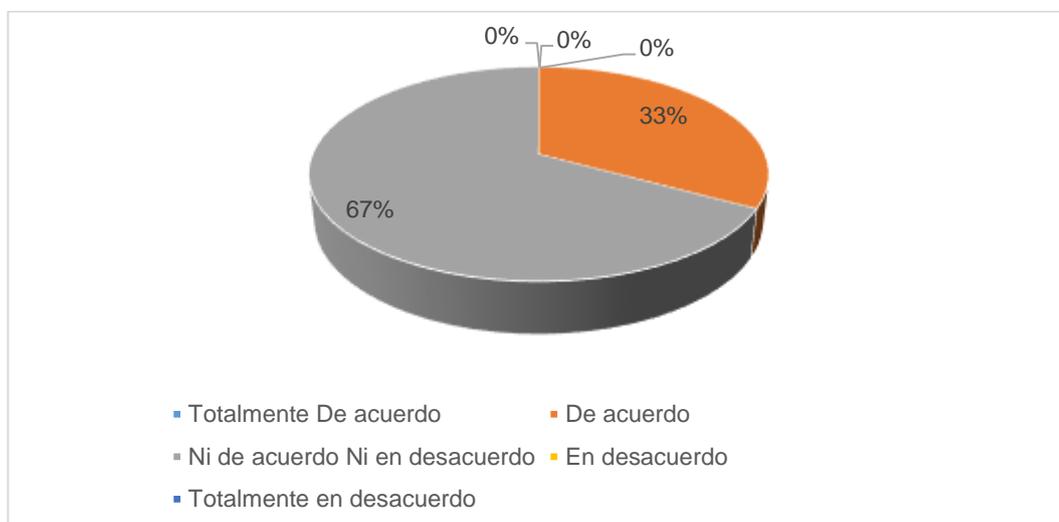
3.- ¿Considera usted que con los recursos multimedia lograríamos un aprendizaje cooperativo?

Tabla No.17
Los recursos multimedia lograrían el aprendizaje cooperativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo		0%
	De acuerdo	1	33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	67%
	En desacuerdo		0%
	Totalmente en desacuerdo		0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 13
Los recursos multimedia lograrían el aprendizaje cooperativo



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Entre el 33% y 67% de los docentes encuestados se puede establecer cuan relevante consideran que con los recursos multimedia lograríamos un aprendizaje cooperativo.

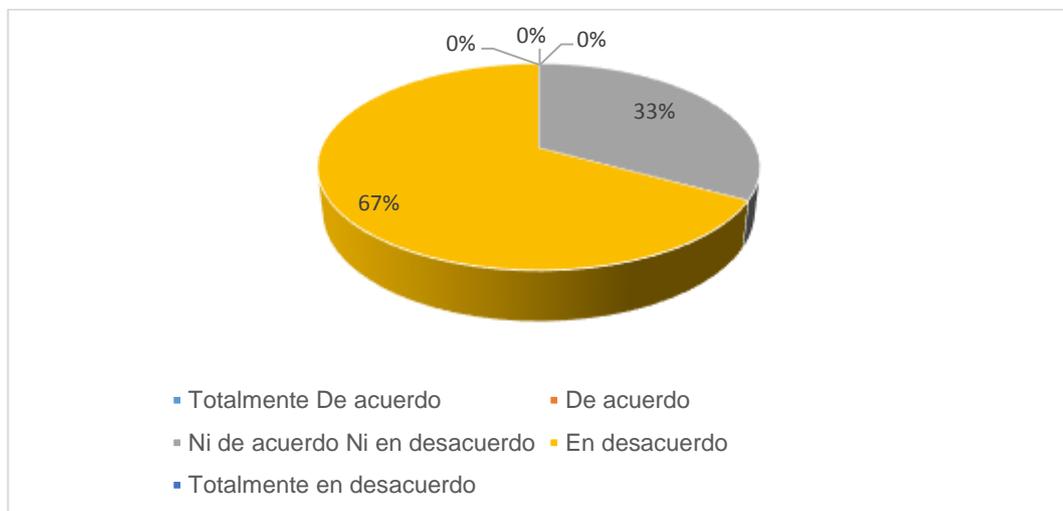
4.- ¿Cree usted que el software interactivo es la herramienta ideal para lograr lógica en el aprendizaje?

Tabla No.18
El software interactivo como herramienta ideal en el aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo		0%
	De acuerdo		0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	33%
	En desacuerdo	2	67%
	Totalmente en desacuerdo		0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 14
El software interactivo como herramienta ideal en el aprendizaje



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de los docentes están en desacuerdo con la interrogante donde se pregunta si el software interactivo es la herramienta ideal para lograr lógica en el aprendizaje y que ayudan a los docentes de octavo año de educación general básica fortalezca sus destrezas.

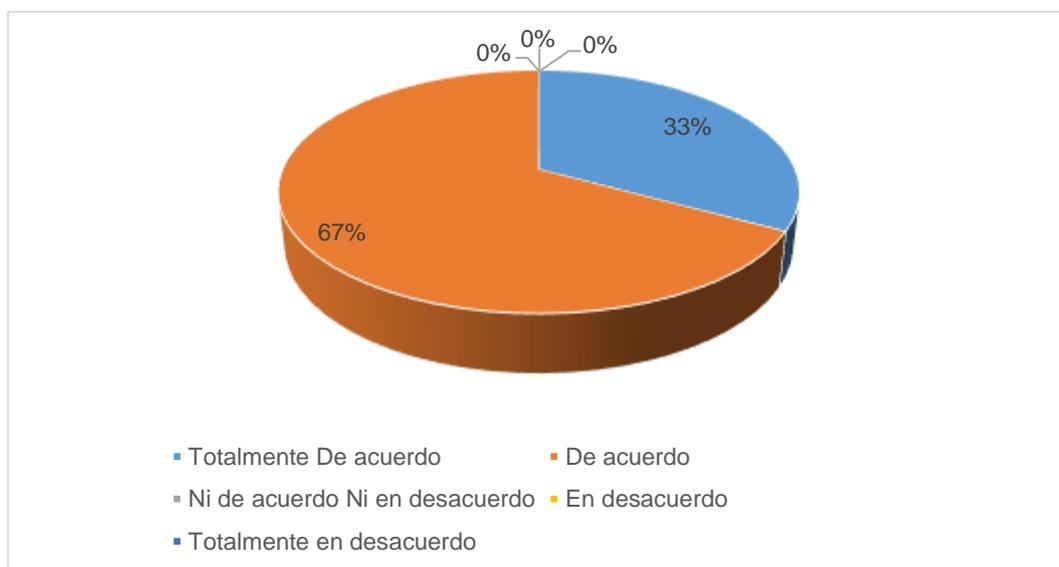
5.- ¿Los aprendizajes que usted imparte son siempre cooperativo?

Tabla No.19
Aprendizajes cooperativos

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	1	33%
	De acuerdo	2	67%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 15
Aprendizajes cooperativos



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Los educadores están de acuerdo en que Los aprendizajes que ellos imparte son siempre cooperativo capaz de comprender, entender, analizar e interpretar sistemáticamente y continuamente aquellos contenidos, los cuales son impartidos por el docente en el salón de clase.

6.- ¿Usted desarrolla actividades grupales en el aula?

Tabla No.20
Desarrolla actividades grupales en el aula

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	3	100%
	De acuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 16
Desarrolla actividades grupales en el aula



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Estas estrategias Meta cognitivas permiten a los estudiantes a desarrollar una comprensión de lectura, contenido y texto optima o apropiada, al desarrollar actividades grupales en el aula estos recursos inciden a mejorar el rendimiento académico.

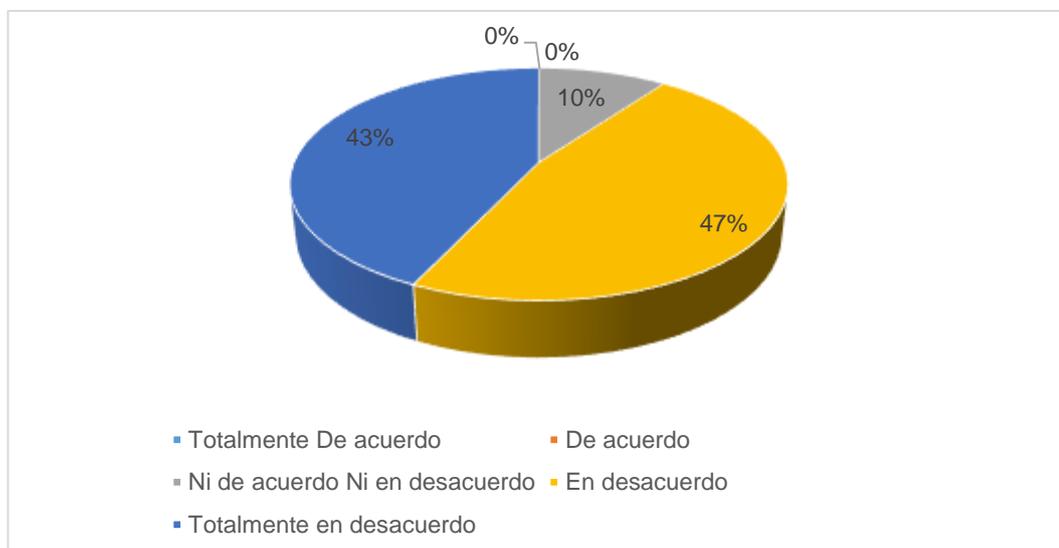
7.- ¿El aprendizaje cooperativo da una mejora en el rendimiento académico?

Tabla No.21
Aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	1	33%
	De acuerdo	2	67%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		0 %
	En desacuerdo		0%
	Totalmente en desacuerdo		0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 17
Aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de los docentes encuestados están de acuerdo con la interrogante El aprendizaje cooperativo da una mejora en el rendimiento académico ya que es un método muy eficaz para desarrollar el aprendizaje cooperativo.

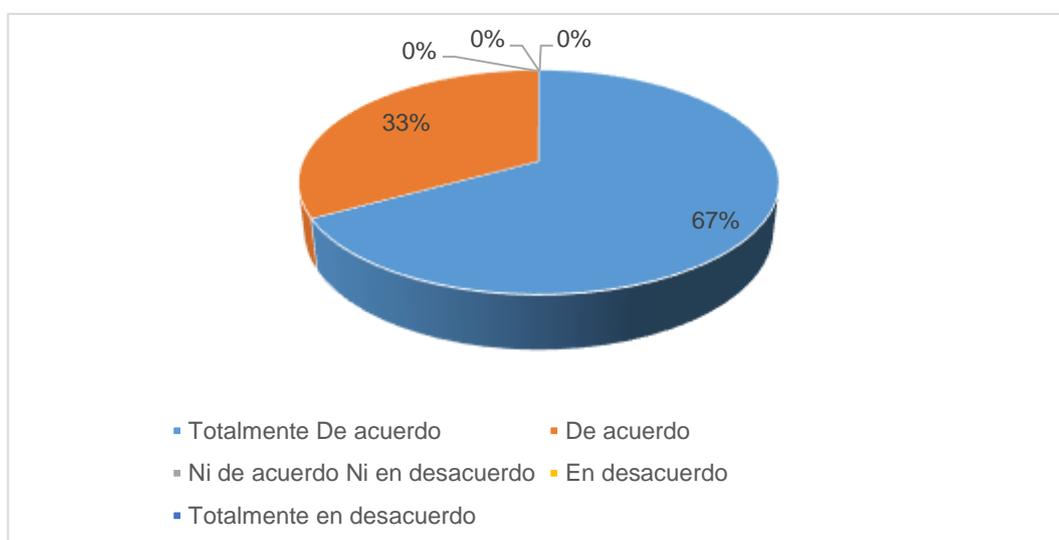
8.- ¿Cree usted que el aprendizaje cooperativo mejora el clima escolar?

Tabla No.22
Aprendizaje cooperativo mejora el clima escolar

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	2	67%
	De acuerdo	1	33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 18
Aprendizaje cooperativo mejora el clima escolar



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

A la mayoría de los docentes están totalmente de acuerdo que el aprendizaje cooperativo mejora el clima escolar, les es pertinente que sus educandos desenvuelvan aquellos procesos cognitivos a través de deberes o trabajos escolares.

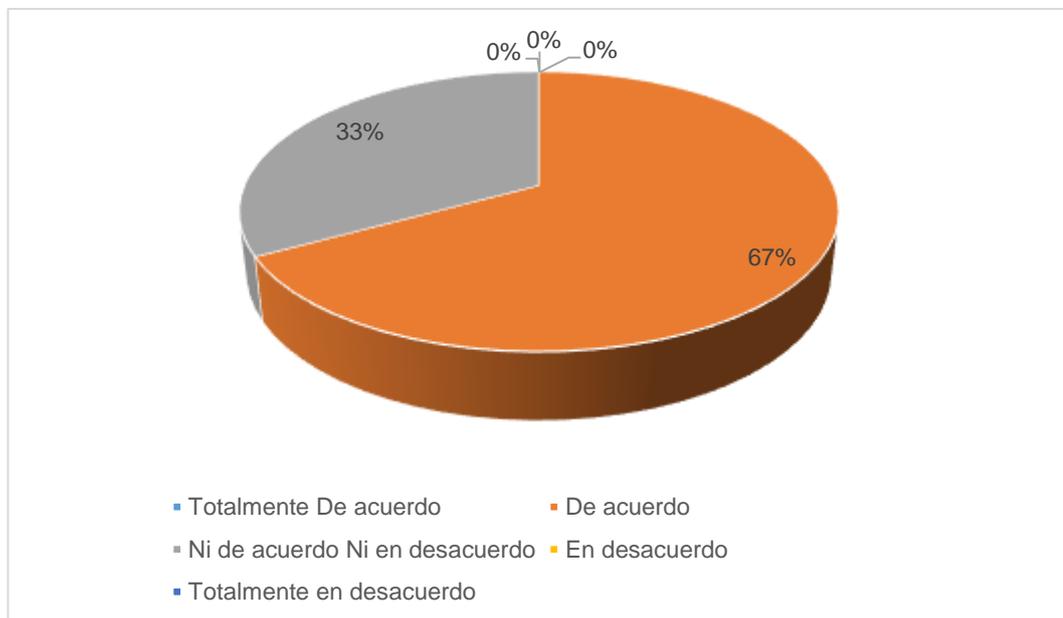
9.- ¿Considera usted el uso de una herramienta virtual?

Tabla No.23
Herramienta virtual

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo		0%
	De acuerdo	2	67%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	33%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	3	100%

Fuente: Estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 19
Herramienta virtual



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

La mayoría de los docentes están de acuerdo con el uso de una herramienta virtual ya que con la implementación de un software virtual mejoraría su rendimiento académico.

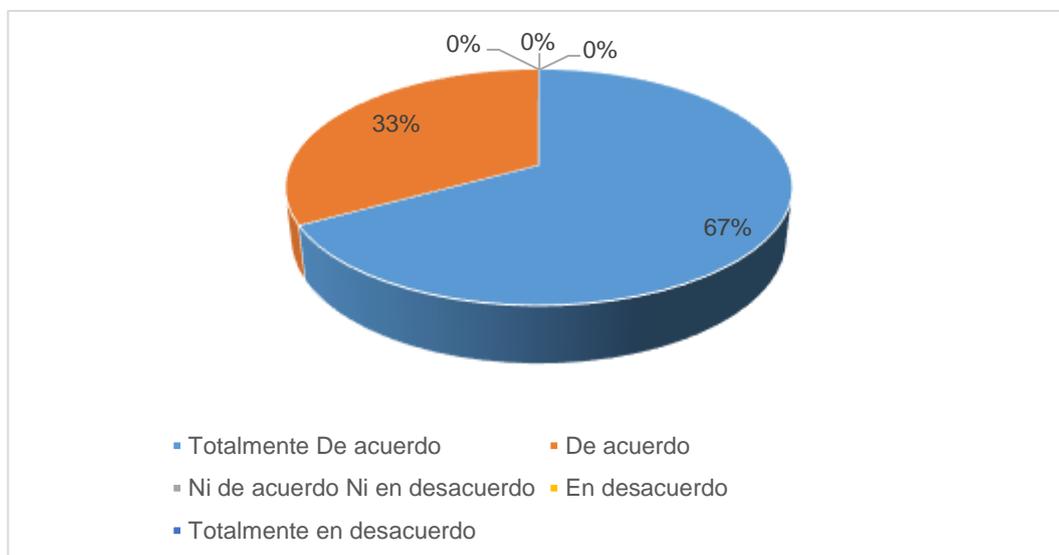
10.- ¿Cree usted positivo el uso de un software interactivo?

Tabla No.24
El uso de un software interactivo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	2	67%
	De acuerdo	1	33%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		3

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa milenio Ileana Espinel Cedeño
Elaborado por: Jorge Vega Hermida.

Gráfico No. 20
El uso de un software interactivo



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Jorge Vega Hermida

Análisis

Con esta pregunta, el docente de octavo año destaca cuan beneficioso será el software interactivo para mejorar la problemática de la presente investigación.

ENTREVISTA

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Rector o la Rectora de la institución.

Entrevistadores: Jorge Galiano Vega Hermida

Lugar: Vicerrectorado

Entrevistado: Dra. Jaqueline Bermúdez Johnson

Cargo: Docente – Vicerrector

1. ¿Cree usted factible el uso de Recursos Multimedia a la educación en la unidad educativa?

Indiscutiblemente con los desafíos del siglo xxi, las exigencias permiten ir más allá de una simple investigación, transfiere su aplicación de recursos tecnológicos y multimedia

2. ¿Cree usted necesaria la reestructuración en el proceso enseñanza aprendizaje en el uso de nuevas tecnologías como un software interactivo?

Toda reestructuración para implementar recursos constituye de una manera eficiente, lo cual si es necesario.

3. ¿por qué considera usted que se requiere implementar el trabajo cooperativo en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica?

Por su puesto pero debe tener en cuenta el siguiente trabajo cooperativo, como el de la motivación e interacción.

4. ¿Cómo autoridad de la Unidad Educativo cree usted que de manera positiva aporta con un buen trabajo cooperativo?

Trato siempre su aplicación porque en eso trabajo cooperativo da un positivismo para toda una verdadera renovada pedagógica.

5. ¿Por qué cree usted que implementando un software interactivo los estudiantes mejoraran su rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura?

Por qué estará acorde a la era digital y lo práctico tecnológico hace que el proceso de enseñanza aprendizaje sea eficaz y eficiente.

3.9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

Conclusiones:

- Los estudiantes de la unidad educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño no trabajan con recursos multimedia a causa de la falta de los mismos.
- Existe un escaso interés por los aprendizajes que van de la mano con el uso de las herramientas tecnológicas.
- En el aula de clase hay un deficiente trabajo cooperativo por la desmotivación a la asignatura de lengua y literatura.

Recomendaciones

- Se recomienda a la unidad educativa implementar la capacitación sobre el uso de recursos tecnológicos a toda la comunidad educativa.
- Se debe mejorar los ambientes de aprendizaje en referencia a la tecnología.
- Fomentar la inclusión de herramientas que permitan un desarrollo positivo en los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título:

Crear un software interactivo, empleando los Recursos Multimedia para el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo para los estudiantes de octavo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Ileana Espinel Cedeño Periodo Lectivo 2018-2019.

Introducción:

La propuesta tiene relación, con la apreciación que se pudo obtener en el colegio debido a que la tecnología influye en la vida cotidiana de los estudiantes, la tecnología se encuentra presente en los educandos y demás personas en general. Debido a este suceso alumnos, padres de familia o representantes, tengan diferentes ideas acerca de la tecnología. La tecnología en el diario vivir ayuda a obtener información audiovisual, escrita, etc. De esta manera ayuda a realizar trabajos virtuales en grupo o individuales, de este modo incorporarlos en el aprendizaje cooperativo.

La propuesta nace luego de realizar un análisis cauteloso, trabajo de campo y presenciar que el profesor no utiliza una metodología diferente a la tradicional. Por medio de la entrevista con profesor y encuestas con los alumnos de la Unidad Educativa determinamos que el profesor no utiliza los Recursos Multimedia para el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo, lo cual hace que la clase se vuelva aburrida y desmotivadora, si utilizaría estos instrumentos como un Software Interactivo esto serviría de gran aporte para el proceso de enseñanza.

La ejecución del Software Interactivo en la asignatura de Lengua y Cultura generaría un gran cambio en la Unidad Educativa, se cree que gracias a la utilización de este Proyecto va dar un gran aporte en la educación y en un corto plazo serviría de modelo para todos los profesores, con la utilización de este proyecto se lograra un excelente Aprendizaje cooperativo, una mayor participación dentro del aula de clases y de esta manera tener una forma diferente y adecuada de obtener nuevos conocimientos.

La forma de transmitir los conocimientos del docente será por medio de los Recursos Multimedia, lo cual servirá de gran ayuda para el Aprendizaje Cooperativo, mejorará la enseñanza en grupo, se obtendrá mejor interés y motivación por parte del alumno, y la información será clara y concreta. Estimulando al alumno la actuación en clase será notoria debido que el alumno tendrá una actitud positiva y motivadora, la cual hará que el utilice los diferentes Recursos Multimedia.

Los frutos del presente Software se verán reflejados en los profesores, su planificación curricular tendrá grandes cambios a favor de sí mismo por que incluirá los diferentes Recursos Multimedia los cuales facilitaran a la hora de enseñar su clase. Por otro lado, los educandos participaran de una mejor manera grupal o individual, cooperaran dentro del aula entre compañeros y docente y así mejoraran sus conocimientos obtenidos mediante la ayuda brindada por parte del Software y con la guía de su debido educador.

Objetivos de la Propuesta:

Objetivo general de la propuesta

Diseñar un Software Interactivo para el uso de Recursos Multimedia como herramienta tecnológica en el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

Objetivos específicos de la propuesta

- Asignar a los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Ileana Espinel Cedeño la incorporación del software interactivo, con el propósito de desarrollar en Aprendizaje Cooperativo de Lengua y Literatura.
- Efectuar el manejo del software interactivo como apoyo al desarrollo del Aprendizaje Cooperativo de Lengua y Literatura, mediante el uso de Recursos Multimedia.
- Valorar la importancia de los Recursos Multimedia en el proceso educativo, de esta forma capacitaremos a docentes como a educandos en cuanto al manejo de recursos tecnológicos para el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo.

4.1. Aspectos teóricos de la propuesta

Aspecto pedagógico

La creación de un software interactivo determinara la mejora en el salón de clase, la participación del alumno va ser destacada, se lo hara a través de programas que faciliten la elaboración del Software, incluirá actividades que tengan conexión con la asignatura de Lengua y Literatura.

Aspecto legal

- 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.
- Incorporación las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

4.2. Factibilidad de la propuesta

a. Factibilidad financiera

La factibilidad financiera es de gran importancia, de esta manera se podrá tener un diagnóstico entre lo que deseamos realizar y lo que podemos realizar. La inversión que necesita el proyecto es obligación de la persona que va a realizar el mismo, es privado y su capital es obtenido por su autogestión.

El financiamiento tiene que contener logísticas económicas, que aprueben que el proyecto sea ejecutable para así lograr resultados deseados de una forma excelente, los beneficiarios es decir los estudiantes se sientan motivados y participen con los Recursos Multimedia ofrecidos en la actualidad. Por otra parte, el buen manejo de la inversión nos facilitará a la toma de buenas decisiones.

b. Factibilidad humana

Para la creación de nuestro proyecto tuvimos un total respaldo y apoyo por parte de los integrantes de la Unidad Educativa, con los cuales nos reunimos para dar una breve y recomendación acerca de la implementación de un software interactivo. Concretando así la intervención de los directivos de la Unidad Educativa Fiscal Ileana Espinel Cedeño los cuales son:

- Rectora de la Unidad Educativa.
- Profesores de la asignatura Lengua y Literatura.
- Alumnos.

c. Factibilidad técnica

El presente programa es un software interactivo, será realizado mediante el uso de Adobe Flash CS6 con el propósito de desarrollar el Aprendizaje Cooperativo en la asignatura Lengua y Cultura de Octavo año de Educación General Básica.

El proyecto tiene facilidad técnica pues la Unidad Educativa tiene las herramientas necesarias para la ejecución del Software Interactivo, los docentes contarán con los conocimientos adecuados para la aplicación del software dentro de clases así se obtendrá buenos resultados.

La aplicación debe de contar con herramientas necesarias que se requiere para poderla ejecutarla y tener un correcto funcionamiento, se necesitara que el equipo contenga las siguientes características para poder hacer uso del software interactivo:

1. Procesador Pentium D o posterior.
2. Sistema operativo: Windows Vista, Windows 7 o posterior.
3. Disco duro de 160 GB sata rpm 7200 como mínimo.
4. Memoria RAM 2GB mínimo.
5. Monitor.
6. Unidad óptica DVD-R
7. Parlantes

4.3. Descripción de la Propuesta

La propuesta

Es diseñar y ejecutar un software interactivo, el cual sirva para motivar a los alumnos en el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo, el software este compuesto de dos bloques, los cuales tienen contenidos relacionados a la asignatura de Lenguaje y Literatura, tiene diferentes actividades las cuales servirán de apoyo para el docente, este software cuenta con dos evaluaciones, las preguntas son relacionadas con los contenidos de su respectivo bloque. Para realizar este proyecto fue necesario utilizar diferentes herramientas tecnológicas: Adobe Flash CS 4, Adobe Photoshop CS4, Camtasia 9 etc. Estas herramientas fueron de gran ayuda para diseñar el Software, limpiar imágenes, editar imágenes y para la respectiva codificación del programa.

Adobe Photoshop

Es una herramienta adecuada para la creación de imágenes, edición imágenes, incluyendo desde la creación de botones. Es una herramienta que en la actualidad se la utiliza demasiado en el Diseño Gráfico, Diseño de páginas Web, Ilustraciones etc. En el software fue utilizado para la creación de fondos, para limpiar imágenes que fueron una parte primordial para la creación del software.

Imagen #1 Adobe Photoshop



Elaborado por: Jorge Vega

Adobe Flash

Esta herramienta fue de gran ayuda para el desarrollo del Software, nos permitió diseñar y codificar el programa, en él se codificó sus botones y demás actividades, se dio su respectiva animación en el diseño y nos permitió crear un archivo llamado .exe en el cual sirve para poder visualizar el software en diferentes computadoras que tengan el sistema operativo Windows.

Imagen #2 Adobe Flash

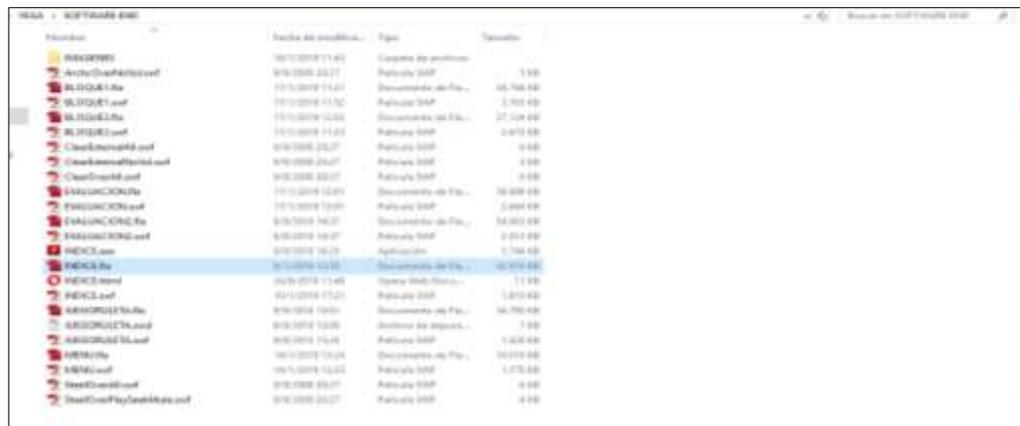


Elaborado por: Jorge Vega

Manual De Usuario

- Dar doble click en la carpeta SOFTWARE END, luego dar doble click en el archivo INDICE.EXE.
- Tener en cuenta que la computadora donde se vaya ejecutar el programa debe tener de Sistema operativo Windows.

Imagen #3 Carpeta Software End



Elaborado por: Jorge Vega

A continuación, se ejecutará el Software de Lengua y Literatura de Octavo año donde se podrá visualizar los diferentes bloques, contenidos, evaluaciones y demás actividades.

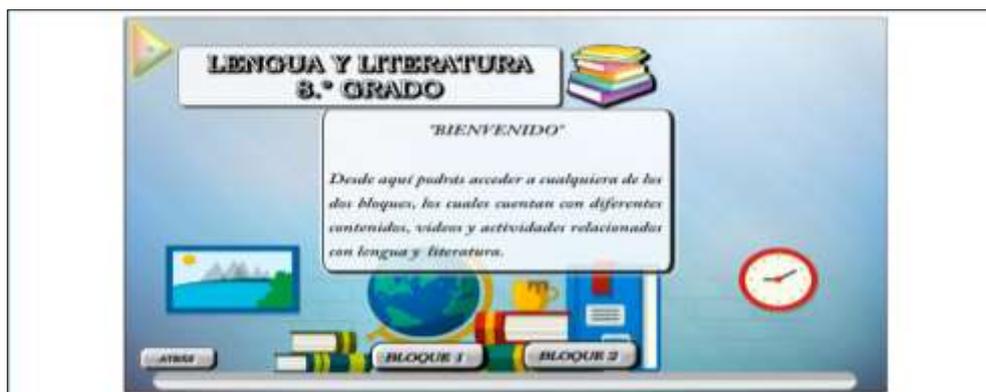
Imagen # 4 Pantalla principal del Software Interactivo



Elaborado por: Jorge Vega

Al presionar el icono en forma de casa, nos desplegara el menú donde se encontrarán los diferentes bloques, al presionar el icono en forma de x abandonaremos el software.

Imagen # 5 Menú

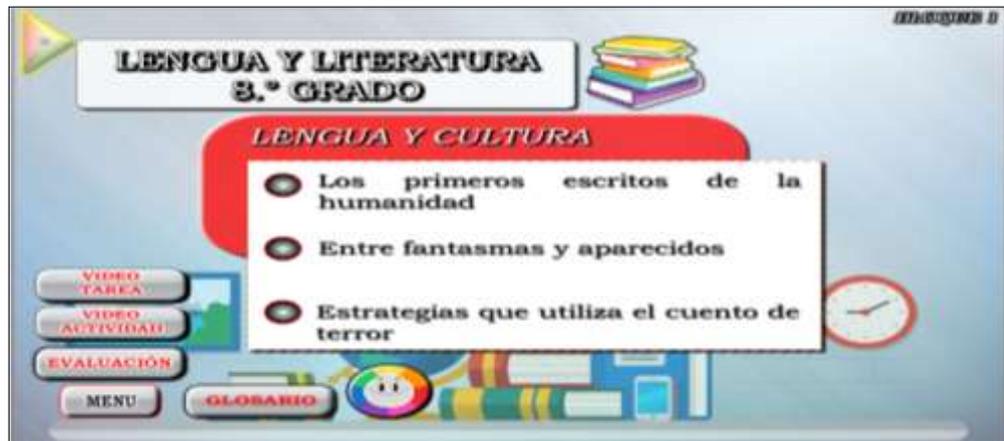


Elaborado por: Jorge Vega

En la pantalla menú se encontrará con tres botones, el primer botón ATRÁS nos regresará al Índice, el segundo BLOQUE 1 nos llevará a los contenidos, videos evaluaciones y demás actividades, el tercer botón.

BLOQUE 2 cumple con las mismas condiciones del botón BLOQUE 1, pero relacionados con otro contenido.

Imagen #6 BLOQUE 1



Elaborado por: Jorge Vega

El bloque 1 y el bloque 2 cuentan con las mismas características y botones, la diferencia es que cada uno tiene actividades relacionadas a su contenido, el botón video tarea nos lleva a un video que es de tarea para la casa, el botón video actividad nos lleva a un video donde nos pondrá realizar una actividad en clase, el botón evaluación nos lleva a una evaluación donde tendremos 10 preguntas las cuales deben ser respondidas correctamente y debe contestar más de 7 preguntas correctas para poder aprobar la evaluación, el botón menú nos regresa a la pantalla anterior donde podremos escoger entre el bloque 1 o bloque 2, el botón glosario nos desplegará una pantalla donde se encuentra más de 50 palabras desconocidas para el alumno y con su respectivo significado.

Imagen # 7 Contenido



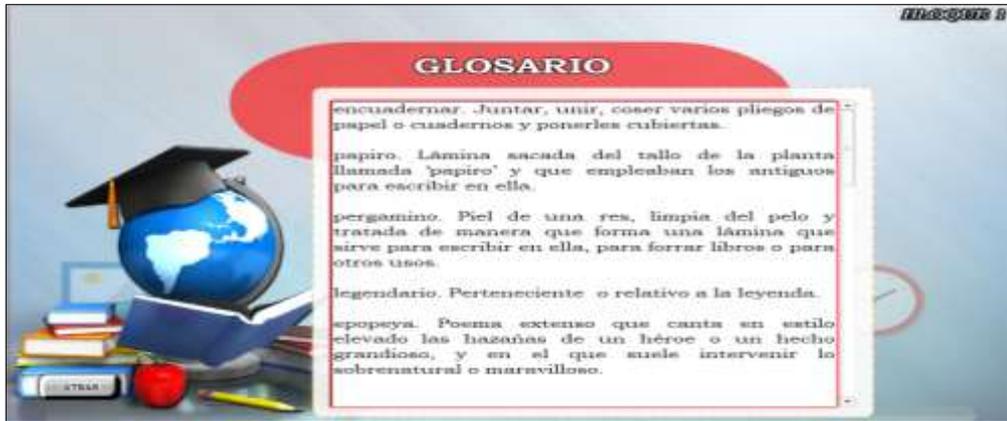
Elaborado por: Jorge Vega

Imagen # 8 Evaluación



Elaborado por: Jorge Vega

Imagen # 9 Glosario



Elaborado por: Jorge Vega

Imagen # 10 Ruleta



Elaborado por: Jorge Vega

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

En cuanto a lo observado en la unidad educativa podemos deducir que el trabajo de investigación nos ha brindado experiencias necesarias para poder determinar el uso e importancia del software interactivo, mediante las encuestas realizadas a docentes y estudiantes podemos determinar la realidad que se vive en la unidad educativa, concluimos que las necesidades que presenta el colegio tienen relación con nuestro proyecto.

Se determinó que los docentes no cuentan con la suficiente información acerca de los Recursos Multimedia para poder desarrollar el Aprendizaje Cooperativo y motivar a los estudiantes a que se desenvuelvan en el aula de clases.

El principal motivo que afecta al Aprendizaje Cooperativo de los estudiantes, es porque los docentes no utilizan los Recursos Multimedia y esto hace que la clase se vuelva aburrida, esto hace que la clase siga siendo tradicional y el alumno no sienta interés para desarrollar el Aprendizaje Cooperativo.

Uno de los motivos principales para que los alumnos no desarrollen el Aprendizaje Cooperativo es la falta de información acerca de los Recursos Multimedia y los beneficios que le pueden brindar estos recursos. En la actualidad docentes y alumnos deben estar al tanto de todos los Recursos Multimedia y recibir la debida información acerca de estos, se presentan en su diario vivir y servirá para mejorar la enseñanza y aprendizaje.

RECOMENDACIONES

La ejecución de los Recursos Multimedia en la educación ayudará a mejorar el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo, la misma ayudará a fortalecer la comunicación entre el docente y el alumnado. Al inculcar los recursos multimedia en el Aprendizaje Cooperativo obtendremos estudiantes motivados, interesados en la clase y creadores de sus nuevos conocimientos.

El software interactivo al inculcar en el área pedagógica ayudara al alumno a promover el interés por la clase, desarrollara nuevos aprendizajes, el estudiante con la guía del profesor y el software tendrá una manera diferente y agradable de aprender y esto se verá reflejado en sus calificaciones y la hora de actuar en clases.

4.6. Referencias Bibliográficas

Referencias

(s.f.).

abordo, D. d. (2016). TRABAJO COLABORATIVO. *MI SITIO*, 3.

Adriana, M. (4 de marzo de 2018). *lifeder.com*. Obtenido de lifeder.com:
<https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>

Aduvidi, R. (2016). trabajo colaborativo en entornos virtuales. *ignacialcalde*, 1.

Aguilar. (2014).

Aura, R. (2018).

Aura, R. (2018). *transformacion de la educacion* . guayquil: filosofia.

AUSUBEL. (1983). *TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. MEXICO: TRILLAS.

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Morata.

Ayala, M. (2018).

Bouzas, I. (15 de Febrero de 2018). Ventajas del uso de la tecnología en la educación.
Papel de periodico, pág. 1. Obtenido de Ventajas del uso de la tecnología en la educación: <https://papeldeperiodico.com/2017/02/ventajas-del-uso-la-tecnologia-la-educacion/>

Cabrero, J. (27 de mayo de 2018). *diseño de la investigacion*. Obtenido de diseño de la investigacion: http://www.aniorte-nic.net/apunt_metod_investigac4_4.htm

Castellana, S. G. (2014).

Castonera, J. (2018). *La Tecnología Educativa como apoyo en el proceso de la Enseñanza y el Aprendizaje*. Obtenido de monografias.com:
<https://www.monografias.com/trabajos89/tecnologia-educativa-proceso-aprendizaje/tecnologia-educativa-proceso-aprendizaje.shtml>

Cerezo Gilson, A. A. (2018). *Recurso multimedia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de décimo año de educación general básica en la asignatura de Ciencias Naturales de la escuela de educación básica completa fiscal Carmen Sucre, zona 8, distrito 09d04, provincia del Gu*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Cesar, M. (2017). *trabajo cooperativo entre estudiantes*. guayaquil: filosofia .

Commons, C. (2014). *Convivencia y clima escolar*:. Santiago: Scielo.

E-Learning Masters. (28 de SEPTIEMBRE de 2017). Obtenido de E-Learning Masters:
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

- Fischer, G. (2016). *Las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Buenos Aires, Argentina: Publicaciones DC .
- Gabriela, L. (2018). *las herramientas multimedia en la motivación de los estudiantes*. guayaquil: filosofía.
- Galán, M. (2013). LA OBSERVACIÓN COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN. *manuelito investigador*.
- Galindo. (2013).
- Galván, C. d. (2015). *Entrenamiento de Habilidades Laborales*. Ediciones Noble, S.A.
- García, A. (8 de abril de 2015). *La Brecha Digital*. Obtenido de Los beneficios de la Tecnología en la Educación:
<http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hernandez, Fernandez, Batista. (2014).
- ideas, E. d. (12 de marzo de 2017). *Ensamble de ideas* . Obtenido de Ensamble de ideas :
<https://www.ensambleideas.com/relaciones-interpersonales-en-el-aula/>
- IEESAMX. (19 de enero de 2017). *Estudios Educativos y Sindicales en México*. Obtenido de que es el clima escolar: <https://ieesamx.wordpress.com/2017/01/19/que-es-el-clima-escolar/>
- Imeca, E. (4 de mayo de 2016). *54 técnicas de Aprendizaje Cooperativo: desarrollo y consejos para su aplicación en el aula*. Obtenido de
<http://www3.uah.es/convivenciayaprendizajecooperativo/54-tecnicas-de-aprendizaje-cooperativo/>
- Ivan, M. (15 de agosto de 2013). *Utel blog*. Obtenido de Que es el aprendizaje colaborativo: <http://www.utel.edu.mx/blog/10-consejos-para/que-es-el-aprendizaje-colaborativo/>
- Jhony. (2017). *nuevas tecnologias* . guayaquil: filosofía.
- Juan. (2018). *Las herramientas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de BGU*. GUAYAQUIL: FILOSOFIA.
- Laura, C. (18 de junio de 2017). *Palabra Maestra*. Obtenido de Palabra Maestra:
<https://compartirpalabramaestra.org/columnas/el-juego-la-motivacion-y-el-trabajo-en-equipo-factores-esenciales-para-educacion-integral>
- León Humberto, M. E. (2018). *Recursos educativos digitales en el rendimiento académico para la asignatura de estudios sociales*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

- Leslie, T. (9 de Agosto de 2017). *eligeEducar* . Obtenido de eligeEducar:
<https://eligeeducar.cl/8-habilidades-para-el-desarrollo-positivo>
- Manuel, H. (2018). *recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía* . guayaquil: filosofia.
- Martinez. (2018).
- Martinez, C. G. (2018).
- Millones, S. (13 de marzo de 2016). *educaweb*. Obtenido de educaweb:
<https://gestioneducativa.educaweb.com/10-cualidades-del-liderazgo-educativo/>
- Monti, C. (2013). encuestas como metodo de la investigacion. 3.
- NAVARRO, M. A. (2014).
- Paco, E. (2013). *LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DAVID AUSUBEL EN LA APLICACION DE LOS TXTOS DE ESTUDIOS SOCIALES*. QUITO: CREATIVE COMMONS.
- Padilla, V. (2018).
- Padilla, V. (2018).
- Palacios, L. (2014).
- Palacios, L. (2014).
- Participacion Estudiantil*. (2018). Monterey: Universidad Autonoma de Nuevo Leon.
- Pérez. (2017). *tecnologia educativa*. guayaquil : filosofia.
- Perez, J., & Merino, M. (2016). *Definicion de*. Obtenido de Definicion de Tecnologia Educativa: <https://definicion.de/tecnologia-educativa/>
- Revelo, O., Collazos, C., & Jimenez, J. (2018). *El trabajo colaborativo como estrategia didactica para la enseñanza aprendizaje*. Pasto-Colombia: creative commons.
- Robalino, A. (2018). *evolucion de la educacion* . guayaquil: filosofia.
- Salazar, S. (2018). *el uso de herramientas digitales educativas para mejorar el apredizaje de la ciencias naturales*. guayaquil: filosofia.
- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/javieraandreseguragarcia/clases/las-variables>
- Serdan, C. (22 de julio de 2014). *Caracteristicas del Aprendizaje Colaborativo*. Obtenido de Caracteristicas del Aprendizaje Colaborativo:
<https://es.slideshare.net/enrcs/caractersticas-y-elementos-del-aprendizaje-colaborativo>
- Significado. (7 de MARZO de 2018). *METODO DEDUCTIVO*. Obtenido de METODO DEDUCTIVO: <https://www.significados.com/metodo-deductivo/>

Significados. (7 de marzo de 2018). *metodo inductivo*. Obtenido de metodo inductivo:
<https://www.significados.com/metodo-inductivo/>

significados. (19 de noviembre de 2018). *Metodología de la investigación*. Obtenido de Metodología de la investigación: <https://www.significados.com/metodologia-de-la-investigacion/>

sitio, M. (2017). Aprendizaje colaborativo. *Mi sitio*,
<https://eniticprimero1.wordpress.com/2017/05/24/aprendizaje-colaborativo/>.

Universia, A. (2015). 7 tecnologías que están transformando a la educación. *Universia*, 1.

wikilibros. (2017). *Aprendizaje colaborativo y cooperativo* . wikilibros.

Zoila. (2017). *las TIC*. Guayaquil: FILOSOFIA.

A N N E X O S



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


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

ANEXO 1

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)	Los Recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo para los estudiantes de octavo de educación general básica Software Interactivo.		
Nombre del estudiante (s)	Jorge Gallano Vega Hermida		
Facultad	Filosofía Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	SISTEMAS MULTIMEDIA
Línea de Investigación	Infopedagogía	Sub-línea de Investigación	Desarrollo de software interactivo como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación		Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	/		UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UNIDAD DE TITULACIÓN DE SISTEMAS MULTIMEDIA RECIBI CONFORME FECHA: 14.02.18 HORA: 9:52 FIRMA: P
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación	/		
Planteamiento del Problema	/		
Justificación e importancia	/		
Objetivos de la Investigación	/		
Metodología a emplearse	/		
Cronograma de actividades	/		
Presupuesto y financiamiento	/		

APROBADO
 APROBADO CON OBSERVACIONES
 NO APROBADO


 Docente Revisor



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


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ANEXO 2

**FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACION
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

Guayaquil, 15 de Noviembre del 2018

SR.
Lic. Juan Fernández Escobar, MSc
DIRECTOR DE CARRERA DE INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

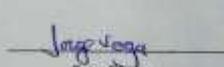
Nosotros, ARQ. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ, MSc, docente tutor del trabajo de titulación y JORGE GALIANO VEGA HERMIDA estudiante de la Carrera Sistemas Multimedia comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario de 6:00 pm a 8:00pm , el día Lunes y Martes .

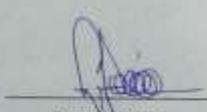
De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

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

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,


Estudiante


Docente Tutor

CC: Unidad de Titulación



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


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

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Luis Valencia Gonzales
 Tipo de trabajo de titulación: Los recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo para los estudiantes de octavo de educación general básica. Software Interactivo.
 Carrera: SISTEMAS MULTIMEDIA

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
6	4/10/2018	Revisión de la obra del capítulo II	15:00	16:00	Comenzó las tareas que se refieren a la variable independiente.		Jorge Vega
7	5/10/2018	Revisión de la obra de la Variable Independiente	14:00	15:00	Realizar las preguntas de las Encuestas al oporato		Jorge Vega
8	7/10/2018	Revisión de las preguntas de la Encuesta III	15:00	16:00	Comenzó las preguntas y se le entregó a los estudiantes.		Jorge Vega
9	10/10/2018	Revisión de las preguntas y se le entregó a los estudiantes del capítulo III	14:00	15:00	Realizar las preguntas de preguntas de encuesta y preguntas.		Jorge Vega
10	11/10/2018	Revisión de las preguntas de preguntas de encuesta	11:00	12:00	Trabaja solo de las preguntas de encuesta y se le entregó a los estudiantes.		Jorge Vega



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

Guayaquil, 12 febrero del 2019

Sr.
MSc. Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA/ESCUELA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. SOFTWARE INTERACTIVO.** Del estudiante JORGE VEGA HERMIDA indicando ha (n) cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

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

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

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

Atentamente,



Arq. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ.MSc
C.C. 0905298543



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

<p>Título del Trabajo: Los recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo para los estudiantes de octavo año de educación general básica. Software interactivo. Autor: JORGE VEGA HERMIDA</p>		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		


 ARQ. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ MSc.
 C.C. 0905298543
 FECHA: 18/01/2019



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

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado LUIS VALENCIA GONZÁLEZ, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por JORGE GALIANO VEGA HERMIDA .C.I 0929193829, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Se informa que el trabajo de titulación: "LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. SOFTWARE INTERACTIVO.", ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio URKUND quedando el 5% de coincidencia.



<https://secure.urkund.com/view/46461723-101265-756404>


ARQ. LUIS VALENCIA GONZÁLEZ .MSc
C.C. 0905298543



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: los recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo para los estudiantes de octavo de educación general básica. Software interactivo.

Autor: JORGE VEGA HERMIDA

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

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

MSc. Luis Sánchez Robalino
C.C. 0902186113

FECHA: 15/02/2019



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




UG-FFLCE-DIS-JF- 1332
Guayaquil, 15 de Noviembre de 2018

Máster
Héctor Álvarez Lima
Rector Unidad Educativa del Milenio "Ileana Espinel Cedeño"
Ciudad.-

De mi consideración:

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

TEMA: LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

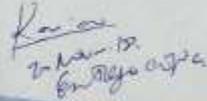
PROPUESTA: SOFTWARE INTERACTIVO.

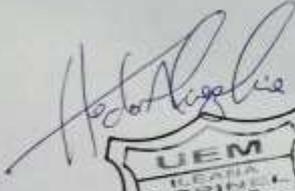
La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

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

Atentamente,


MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR (E)



Elaborado y firmado por: MSc. Héctor Álvarez Lima, Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar, Director de la carrera.

Caminemos juntos a la excelencia

Calle Universidad, Av. Kennedy 170 y Av. Lita - www.ug.edu.ec
Guayaquil - Ecuador



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



Guayaquil, 22 de Marzo del 2019

Máster
Juan Fernández Escobar
Director (E)
Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales, conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente doy pase a **JORGE GALIANO VEGA HERMIDA** con C.I. **0929193829** para que realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Unidad educativa del Milenio "Ileana Espinel Cedeño", en el **Octavo año** de Educación General Básica, que tan acertadamente dirige previo a la obtención de título de Licenciados en Ciencias de la Educación mención Sistemas Multimedia.

TEMA: LOS RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

PROPUESTA: SOFTWARE INTERACTIVO.


MSc. Álvarez Lima Héctor Omar
Rector

Unidad educativa del Milenio "Ileana Espinel Cedeño"





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Imagen# 11



Elaborado por Jorge Vega



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

imagen#12



Elaborado por Jorge Vega



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

Imagen #13



Elaborado por Jorge Vega

Imagen #14



Elaborado por Jorge Vega



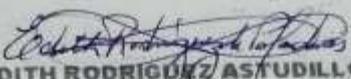
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

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

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) VEGA HERMIDA JORGE GALIANO, con documento nacional de identidad N° 0929193829 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en la UNIDAD EDUCATIVA "REPUBLICA DE FRANCIA" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. ADOLFO CHUNGA, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Asi consta en los archivos que reposan en la secretaria de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 17 de Octubre del 2018.

Atentamente,


Dra. EDITH RODRIGUEZ ASTUDILLO MSc.
GESTORA
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLAN RODRIGUEZ MORALES
Revisado y aprobado:	Dra. EDITH RODRIGUEZ ASTUDILLO MSc.

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



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


 UG
 Universidad
 de Guayaquil

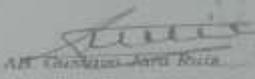

 Facultad de Filosofía,
 Letras y Ciencias
 de la Educación


 Gestión Social
 de Conocimiento

CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
 CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (s.)
 (ta.) VEGA HERMIDA JORGE GALIANO, con C.I. 0929193829, carrera
 SISTEMAS MULTIMEDIA en la modalidad PRESENCIAL, realizó y aprobó
 la actividad de Vinculación con la Sociedad, la cual inició el 18/05/2016 y
 la culminó 15/09/2016, bajo la tutoría de la MSc. Teresa Santamaría,
 por lo que se le concede el presente certificado. - Guayaquil, 18 de Febrero
 de 2019.

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

Atestamento,

 M. Gustavo Ara Rúa
 Coordinador de Gestión Social del Conocimiento

COORDINACIÓN
 GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
 Facultad de Filosofía
 Universidad de Guayaquil

Cda. Universitaria Av. Kennedy sm y Av. Delta
 www.filosofia.edu.ec
 Guayaquil - Ecuador

Elaborado y Revisado por: L.H. Jazmín Sigüenza L., Asistente Administrativo
 Revisado y Atestado por: Ab. Gustavo Ara Rúa - Coordinador de Gestión del Conocimiento



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

*Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio
Ileana Espinel Cedeño*

Curso/paralelo

Fecha:

- 1.- ¿Considera usted factible el uso de los recursos multimedia?
- 2.- ¿Cree usted que el trabajo cooperativo influye en la asignatura Lengua y Literatura de manera positiva?
- 3.- ¿Está usted de acuerdo con la implementación de un software interactivo en la asignatura Lengua y Literatura?
- 4.- ¿Considera usted que con la implementación del software interactivo mejorara su rendimiento académico?
- 5.- ¿Cree usted que las herramientas multimedia incentivan al trabajo cooperativo?
- 6.- ¿Cree usted conveniente el uso de las herramientas multimedia para la elaboración de los trabajos en el aula?
- 7.- ¿Le gustaría a usted trabajar con tecnología en clase?
- 8.- ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas aportan en su rendimiento académico de la asignatura lengua y literatura?
- 9.- ¿Realiza usted trabajo interactivo en clase?
- 10.- ¿Aplica usted recursos multimedia en los trabajos en clase?



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA****FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN**

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Los Recursos multimedia para el desarrollo del aprendizaje cooperativo para los estudiantes de octavo año de educación general básica. Software Interactivo	
AUTOR:	Vega Hermida Jorge Galiano	
REVISOR/TUTOR:	MSc. Luis Sánchez Robalino Arq. Luis Valencia Gonzáles	
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil	
UNIDAD/FACULTAD:	Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación	
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Sistemas Multimedia	
GRADO OBTENIDO:	Licenciatura en Ciencias de la Educación	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	18 de Abril del 2019	No. DE PÁGINAS: 89
ÁREAS TEMÁTICAS:	Lengua y Literatura	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Recursos Multimedia, Aprendizaje cooperativo, Software Educativo.	
RESUMEN	<p>El presente trabajo de investigación se refiere a la incidencia que tiene los recursos multimedia como estrategia para fomentar el trabajo cooperativo de los estudiantes del octavo año de educación general básica, estudio que se ha realizado en la unidad educativa del milenio Iliana Espinel Cedeño ubicada en la ciudad de Guayaquil. Aportando con el avance de recursos tecnológicos en el sector educativo, ha sido de gran importancia esta investigación para determinar las buenas relaciones entre compañero a la hora de realizar diversos trabajos escolares como por ejemplo trabajo grupal investigaciones actuaciones en clase y tareas. Esta investigación es de tipo descriptivo; el resultado a las encuestas realizadas va direccionada a la propuesta software educativo enfocado al desarrollo de la inteligencia, lo cual permite un gran aporte en la sociedad.</p>	
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0968635005	E-mail: jorge_vega94@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Unidad educativa del milenio Ileana Espinel Cedeño	
	Teléfono:	
	E-mail: ueileana@gmail.com	