



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 -2014.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.

AUTORA: MARÍA ALEXANDRA LAINEZ YAGUAL

TUTORA: ECON. TATIANA ENRÍQUEZ ROJAS, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Octubre 2014



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 -2014.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.

AUTORA: MARÍA ALEXANDRA LAINEZ YAGUAL

TUTORA: ECON. TATIANA ENRÍQUEZ ROJAS, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Octubre 2014

La Libertad, octubre de 2014

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad del Tutor del Trabajo de Investigación **CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013-2014.**

Elaborado por la Srta. María Alexandra Lainez Yagual, egresada de la Carrera de Informática Educativa, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber pasado el proceso tutorial por el MSc. Vidal Reyes Quimí, y que por motivos exógenos, en su etapa final he estudiado y revisado este proyecto, lo apruebo en todas sus partes debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

Econ. Tatiana Enríquez Rojas, MSc.

TUTORA

La Libertad, octubre del 2014

AUTORÍA DE TESIS

Yo, María Alexandra Lainez Yagual con Cédula de Identidad N° 092335922-8 egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela Ciencias de la Educación, Carrera de Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa en calidad de Autora del trabajo de investigación con tema: **CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 -2014.** Declaro que este trabajo de investigación es de mi autoría, que este trabajo es original y no ha sido previamente presentado, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos del autor.

Atentamente

María Alexandra Lainez Yagual

C.I. 092335922-8

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.

**DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS**

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Lcdo. Yuri Ruíz Rabasco, MSc
DOCENTE DEL ÁREA

Econ. Tatiana Enríquez Rojas, MSc
TUTORA

Ab. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Con mucha gratitud a mis queridos padres, el Sr. Manuel Lainez Lainez por brindarme protección fundamental, a mi estimada madre Sra. Isabel Yagual Reyes, por sus consejos y atención.

A toda mi familia, en especial a mis queridos abuelitos, por brindarme su apoyo, confianza y optimismo para lograr uno de mis objetivos.

A los Docentes de esta prestigiosa institución, quienes con sus sabias enseñanzas me han guiado para ser una persona con múltiples conocimientos en el área de Informática Educativa.

María

AGRADECIMIENTO

Al culminar este trabajo de Titulación, agradezco infinitamente a Dios, un ser maravilloso, que con su bendición sublime, hace posible cumplir un anhelado sueño.

En especial a esta prestigiosa Universidad Estatal Península de Santa Elena, por darme la oportunidad de culminar una etapa académica y por plasmar ante la sociedad a una persona profesional en el área de Informática Educativa.

A mí respetada tutora de tesis, Econ. Tatiana Enríquez Rojas, por su paciencia y apoyo incondicional, quien con sus conocimientos y experiencias, han hecho posible prevalecer un proyecto innovador para los educandos.

María

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
PORTADILLA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DE TESIS.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	1
RESUMEN EJECUTIVO.....	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	14
1.1 Tema.....	14
1.2 Planteamiento del problema	14
1.2.1 Contextualización	14
1.2.2 Análisis crítico.....	16
1.2.3 Prognosis	17
1.2.4 Formulación del problema.....	18
1.2.5 Preguntas directrices.....	18
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	18
1.3 Justificación.....	21
1.4 Objetivos	23
1.4.1 Objetivo general.....	23
1.4.2 Objetivos específicos.....	23

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	24
2.1 Investigaciones previas	24
2.1.1 El papel de las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones (NTIC)..	24
2.1.1.1 Importancia de las NTIC en la educación	25
2.1.1.2 Las NTIC en las instituciones	25
2.1.1.3 Diferencia entre las TICS y NTIC	26
2.1.2 Tendencias emergentes en educación con TICS.....	27
2.1.2.1 Educación actual con recursos tecnológicos	28
2.1.2.2 Influencia en la tecnología en el salón de clase.	29
2.1.2.3 Las tics y la crisis de la educación	30
2.1.3 Aplicación de las tecnologías de la información en la educación	31
2.1.3.1 Definición de tecnología	31
2.1.3.2 Herramientas tecnológicas	32
2.1.3.3 Recursos didácticos aplicados en la educación	33
2.1.4 Aplicación de las tics en el ámbito escolar	34
2.1.4.1 Las tics dentro del ámbito educativo.....	34
2.1.4.2 Ventajas de la aplicación dentro del aula de clase	35
2.1.4.3 Interés de la tecnología en los educandos	36
2.1.5 El software libre en tiempos de la globalización y el copyright.....	37
2.1.5.1 Crear y publicar con las TICS	37
2.1.5.2 Software educativo.....	38
2.1.5.3 Manual en un software educativo	39
2.2 Fundamentaciones.....	40
2.2.1 Filosófica	40
2.2.2 Pedagógica.....	41
2.2.3 Sociológica	41

2.3	Fundamentación Legal	42
2.3.1	Constitución del Ecuador.....	42
2.3.2	Régimen del Buen Vivir	43
2.3.3	Ley Orgánica de Educación Intercultural	44
2.4	Categorías fundamentales	45
2.4.1	Software educativo	45
2.4.2	Tipos de software.....	45
2.4.3	Informática.....	46
2.4.4	Aprendizaje.....	46
2.4.5	Aprendizaje significativo.....	46
2.4.6	Educación	46
2.5	Hipótesis.....	47
2.6	Señalamientos de las variables	47
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA		48
3.1	Enfoque investigativo.....	48
3.1.1	Cualitativo	48
3.1.2	Cuantitativo	48
3.2	Métodos.....	49
3.2.1	Empírico	49
3.2.2	Científico	49
3.2.3	Inductivo-Deductivo	49
3.3	Tipo de la investigación	50
3.3.1	De campo.....	50
3.3.2	Bibliográfica	50
3.3.3	Correlacional	50
3.3.4	Aplicada.....	50

3.4 Población y muestra	51
3.5 Operacionalización de las variables	52
3.6 Técnicas e instrumentos	54
3.6.1 Técnicas	54
3.6.1.1 Encuesta	54
3.6.1.2 Entrevista	54
3.6.2 Instrumentos	54
3.6.2.1 Cuaderno de notas	55
3.6.2.2 Cámara fotográfica.....	55
3.6.2.3 Cuestionario	55
3.7 Plan de recolección de información	56
3.8 Plan de procesamiento de la información	57
3.9 Análisis e interpretación de resultados.....	58
3.9.3 Matriz de resultados-estudiantes.....	78
3.9.3.1 Análisis de la Matriz de resultado-estudiantes	79
3.9.4 Matriz de resultados-Padres de familia.....	80
3.9.4.1 Análisis de la Matriz de resultados-padres de familia.....	81
3.10 Conclusiones y recomendaciones.....	82
3.10.1 Conclusiones.....	82
3.10.2 Recomendaciones	83
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	84
4.1 Datos informativos	84
4.2 Antecedentes de la propuesta	85
4.3 Justificación.....	85
4.4 Objetivos	86
4.4.1 Objetivo general.....	86

4.4.2	Objetivos específicos	86
4.5	Fundamentación	87
4.5.1	Misión.....	87
4.5.2	Visión.....	87
4.5.3	Beneficiarios	88
4.5.4	Impacto social.....	88
4.6	Metodología, plan de acción.	89
4.6.1	Cronograma, plan de acción	90
4.6.2	Taller de capacitación	91
4.7	Administración.....	92
4.7.1	Descripción de la propuesta.....	92
4.7.2	Portada del software educativo.....	93
4.7.2.1	Ventana del menú principal	94
4.7.2.2	Botones establecidos para interactuar con diversos esquemas del S.E.	95
4.7.2.3	Pantalla con los subtemas de cada contenido principal.....	96
4.7.2.4	Contenidos encontrados en los bloques de estudio.	100
4.7.2.5	Clase demostrativa para especificar las áreas de estudio	102
4.7.2.6	Evaluación del Bloque 1	113
4.7.2.7	Respuestas de la evaluación	114
4.7.3	Políticas y normativas.....	115
4.7.3.1	Políticas del docente.....	115
4.7.3.2	Políticas para estudiantes	116
4.7.3.3	Requerimiento mínimo para su ejecución.....	116

CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO	117
5.1 Recursos	117
5.1.1 Institucionales	117
5.1.2 Humano	117
5.1.3 Materiales	118
5.1.4 Recurso tecnológico.....	118
5.2 Económico.....	118
MATERIALES DE REFERENCIA	119
5.3 Cronograma de actividades.....	119
BIBLIOGRAFÍA	120
ANEXOS	123

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Constitución del Ecuador-Derechos del Buen Vivir.....	42
Cuadro N° 2: Régimen del Buen Vivir	43
Cuadro N° 3: Ley Orgánica de Educación Intercultural	44
Cuadro N° 4: Población	51
Cuadro N° 5: Variable Independiente	52
Cuadro N° 6: Variable Dependiente	53
Cuadro N° 7: Preguntas Básicas	56
Cuadro N° 8: Plan de procesamiento de la información	57
Cuadro N° 9: Programa de estudio para el periodo lectivo.....	58
Cuadro N° 10: Correcto estudio con un manual educativo.....	59
Cuadro N° 11: Comprensión del tema de clases dentro la hora fijada.....	60
Cuadro N° 12: Integración de equipos tecnológicos en el proceso educativo.	61
Cuadro N° 13: Manejo de equipos tecnológicos.....	62
Cuadro N° 14: Software educativo relacionado con la asignatura.....	63
Cuadro N° 15: Importancia del software educativo en la enseñanza	64
Cuadro N° 16: Software educativo con los temas de estudio.	65
Cuadro N° 17: Disponer un programa para la formación del estudiante.	66
Cuadro N° 18: Calificación de los manuales físicos a digitales.....	67
Cuadro N° 19: Influencia tecnología en el aprendizaje del estudiante.	68
Cuadro N° 20: Incluir programas didácticos en la institución.	69
Cuadro N° 21: Programas educativos acreditados.....	70
Cuadro N° 22: Recursos didácticos que motivan al estudiante.....	71
Cuadro N° 23: Importancia de una herramienta tecnológica	72
Cuadro N° 24: Recursos didácticos integrados para la educación.	73
Cuadro N° 25: Guía educativa en una reforma digital.....	74
Cuadro N° 26: La trayectoria tecnológica con información científica	75
Cuadro N° 27: Crear un Software Educativo de Emprendimiento y Gestión.....	76
Cuadro N° 28: Innovación tecnológica para un aprendizaje significativo.....	77
Cuadro N° 29: Matriz de resultados-estudiantes.....	78
Cuadro N° 30: Matriz de resultado-padres de familia	80

Cuadro N° 31: Metodología, plan de acción.....	89
Cuadro N° 32: Cronograma, plan de acción	90
Cuadro N° 33: Taller de capacitación	91
Cuadro N° 34: Recursos institucionales.....	117
Cuadro N° 35: Recurso humano	117
Cuadro N° 36: Materiales	118
Cuadro N° 37: Recursos tecnológicos	118
Cuadro N° 38: Económico	118
Cuadro N° 39: Cronograma	119

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Conocer los diferentes temas de estudio.....	58
Gráfico 2: Correcto estudio con un manual educativo.....	59
.Gráfico 3: Comprensión del tema de clases dentro la hora fijada.....	60
Gráfico 4: Integración de equipos tecnológicos en el proceso educativo.	61
Gráfico 5: Manejo de equipos tecnológicos.....	62
Gráfico 6: Software educativo relacionado con la asignatura.....	63
Gráfico 7: Importancia del software educativo en la enseñanza.....	64
Gráfico 8: Software educativo con los temas de estudio.	65
Gráfico 9: Disponer un programa para la formación del estudiante.	66
Gráfico 10: Calificación de los manuales físicos a digitales.....	67
Gráfico 11: Influencia tecnología en el aprendizaje del estudiante.	68
Gráfico 12: Incluir programas didácticos en la institución.	69
Gráfico 13: Programas educativos acreditados.	70
Gráfico 14: Recursos didácticos que motivan al estudiante.....	71
Gráfico 15: Importancia de una herramienta tecnológica	72
Gráfico 16: Recursos didácticos integrados para la educación.....	73
Gráfico 17: Guía educativa en una reforma digital.....	74
Gráfico 18: La trayectoria tecnológica con información científica.....	75
Gráfico 19: Crear un Software Educativo de Emprendimiento y Gestión.....	76
Gráfico 20: Innovación tecnológica para un aprendizaje significativo.....	77

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Causas y efectos del problema.....	16
Ilustración 2: Ubicación del colegio "Dr. Emiliano Crespo Toral"	20
Ilustración 3: Esquema de categorías fundamentales.....	45
Ilustración 4: Ventana principal del programa.....	94
Ilustración 5: Mapa de contenidos	95
Ilustración 6: Bloque 1, del mapa de contenido.....	96
Ilustración 7: Bloque 2, del mapa de contenido	97
Ilustración 8: Bloque 3, del mapa de contenido.....	98
Ilustración 9: Bloque 4, del mapa de contenido.....	99
Ilustración 10: Presentación de una clase con el software educativo.....	100
Ilustración 11: Ventana para incluir ideas del tema a estudiar.....	101
Ilustración 12: Temática de una clase	102
Ilustración 13: Pantalla con información científica	103
Ilustración 14: Ventana con la continuación del texto	104
Ilustración 15: Manejo de los botones de ingreso y salida del programa	105
Ilustración 16: Descubriendo definiciones específicas de un tema.....	106
Ilustración 17: Gráfico del segundo tema.	107
Ilustración 18: Según el sector de actividad.....	108
Ilustración 19: Subtemas de las empresas industriales	109
Ilustración 20: Pantalla interactiva.....	110
Ilustración 21: Empresas según su tamaño	111
Ilustración 22: Empresa jurídica	112
Ilustración 23: Evaluación	113
Ilustración 24: Evaluación con sus respectivas respuestas	114



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA: CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 -2014.

Autora: María Alexandra Lainez Yagual

Tutora: Econ. Tatiana Enríquez Rojas, MSc

RESUMEN EJECUTIVO

Mediante prácticas pre-profesionales, realizadas en instituciones educativas, se puede detectar las falencias existentes en el aprendizaje del estudiante. Una de ellas es el no uso de los programas educativos, diseñadas para el envío y recibimiento de información de manera automatizada, dando como resultado un aprendizaje monótono en los educandos, debido a que las diferentes clases impartidas se maneja con folletos y manuales. Los estudiantes deben conocer acerca de la informática y aprender a manejar los diferentes componentes electrónicos, que hacen factible que una clase sea interesante. La nueva reforma curricular educativa, ayuda a que el estudiante aprenda diversos contenidos mediante la utilización de las herramientas tecnológicas; conjuntamente con las aplicaciones didácticas, algo novedoso que no se había visto en años atrás. Gracias a la aceptación de la autoridad del establecimiento se definió Crear e Implementar un Software Educativo en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión, para fomentar un Aprendizaje Significativo en los 23 estudiantes del Segundo BGU. Éste proyecto investigativo contiene un marco teórico compuesto por una matriz de investigaciones, fundamentaciones legales en el ámbito educativo, por ejemplo: leyes del buen vivir, códigos de la niñez y adolescencia. Basada en una metodología aplicada y científica de naturaleza descriptiva, documental y bibliográfica.

Palabras claves: Herramienta tecnológica, software educativo, aprendizaje significativo.

INTRODUCCIÓN

Los nuevos avances tecnológicos, fueron creados para que el trabajo de la persona sea más ameno en cualquier área, en este siglo XXI la información llega de manera automatizada y con datos importantes de un tema establecido. Mediante investigaciones científicas, se ha detectado que la persona se instruye mediante la práctica y manejo de un equipo electrónico. Es entonces que el sistema educativo Ecuatoriano determina, que las instituciones educativas deben emplear la tecnología dentro del salón de clases, para que el estudiante aprenda mediante el uso de varios equipos informáticos. Al incluir las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC's) en las escuelas públicas y privadas, genera nuevos métodos de enseñanza aprendizaje en los docentes capacitados en su especialidad, creando e implementando herramientas educativas que muestren los contenidos curriculares actualizados, y de esa manera utilizar el sistema de la información digital, desplazando a una educación con pedagogía tradicional, donde el maestro era la autoridad y el estudiante un espectador de una clase.

El Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” se encuentra en una zona rural dentro de la Provincia de Santa Elena, y está implementada con varios recursos tecnológicos facilitado por el ministerio de educación, por tal motivo se crea un Software Educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, para los educandos del Segundo B.G.U (Bachillerato General Unificado). Un programa diseñado para que el estudiante sea participe e intérprete de los diferentes contenidos y que a la vez retengan varias informaciones de manera clara y precisa, sobre todo que sea un paradigma ante ellos, y de esa manera incentivar para que continúen innovando la tecnología.

El Software Educativo está estructurado por: videos relacionados con el tema de estudio, imágenes multimedia, que con sus movimientos y colores llaman la atención del estudiante, dejando atrás una clase monótona para acogerse a una asignatura interactiva. Si se desea conseguir una excelencia académica se debe

formar al estudiante de manera correcta motivando a seguir con lo establecido dentro del área de estudio y desde entonces proyectar ante la sociedad un ente capaz de sobresalir por sí solo. Este trabajo de investigación se encuentra dividido en cinco capítulos que permite una visión amplia del objetivo propuesto.

CAPÍTULO I: Se fija el **Problema**, planteamiento del problema, presenta las diferentes causas y efectos seguido de la delimitación del problema, justificación, importancia y objetivos de la investigación.

CAPÍTULO II: Se detalla el **Marco Teórico** con varias citas bibliografías de las investigaciones previas de diferentes autores, científicamente aplicado para la enseñanza del estudiante conjuntamente con la creación de software educativo para fomentar un aprendizaje significativo de la asignatura a estudiar. La fundamentación legal se encuentra asignada por la Constitución del Ecuador, LOEI y respectivamente el Código de la Niñez y Adolescencia.

CAPÍTULO III: Dentro de la **Metodología**, se traza el diseño de la investigación, métodos, tipos de investigación, población y muestra. En esta sección se muestran las Operacionalización de las variables dependiente e independiente, técnicas e instrumentos, plan de recolección de la información, análisis e interpretación de los resultados, conclusiones y recomendaciones del trabajo investigado.

CAPÍTULO IV: Se analiza la **Propuesta**, los datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos, fundamentación, plan y cronograma de acción finalizando con la descripción del diseño y manejo del software educativo de emprendimiento y gestión.

CAPÍTULO V: Contiene el **Marco Administrativo**, diferentes recursos físicos y tecnológicos, presupuesto para el desarrollo del Software Educativo. Materiales de referencia (cronograma, bibliografías y anexos).

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 -2014.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

En **Ecuador** el Bachillerato enfrenta transformaciones radicales en el modelo educativo por el Ministerio de Educación. Ésta entidad proporciona una formación general y una preparación interdisciplinar hacia el estudiante, con el fin de presentar a la sociedad, educandos con los conocimientos previos en su especialidad, y que a su vez sean quienes proyecten algo innovador dentro del campo educativo, mediante un proceso de aprendizaje.

En la **Provincia** de Santa Elena, los contenidos curriculares que exige el Distrito Educativo se ha vuelto abrumador para los colegiales que ignoran los programas actuales. Muchos de ellos no encuentran una correcta guía para transmitir una información del tema asignado, dentro del aula de clases, por lo tanto afecta a los educandos que están adquiriendo las primeras enseñanzas.

En el colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” ubicada en la **comunidad** Olón cuenta con un laboratorio de computación apropiado. La docente que imparte la

asignatura de Emprendimiento y Gestión no cuenta con el material necesario para definir un tema dentro del aula de clase, se ve expuesta a la búsqueda de cada ítem para su respectivo análisis y de esta manera extraer lo concreto. Por tal motivo no utiliza las aplicaciones informáticas como herramientas para la organización del conocimiento.

Los diferentes problemas encontrados son por el desconocimiento de los diferentes equipos mecánicos, preparación y capacitación tecnológica-digital, dejando una magnitud de falencias en los estudiantes, debido a que reciben solo la teoría y no realizan la práctica en un programa de computador.

Es muy importante que los estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado aprendan a emplear adecuadamente el uso de los programas tecnológicos. Cada maestro debe aportar con una educación culta y que de esta manera el educando llegue a obtener una motivación intrínseca, en conocimiento de la asignatura propuesta, otorgando un aprendizaje significativo con la creación y utilización de materiales educativo. El profesor es el que sabe lo que va a enseñar fijando la intencionalidad de la enseñanza que se quiere significar.

1.2.2 Análisis crítico

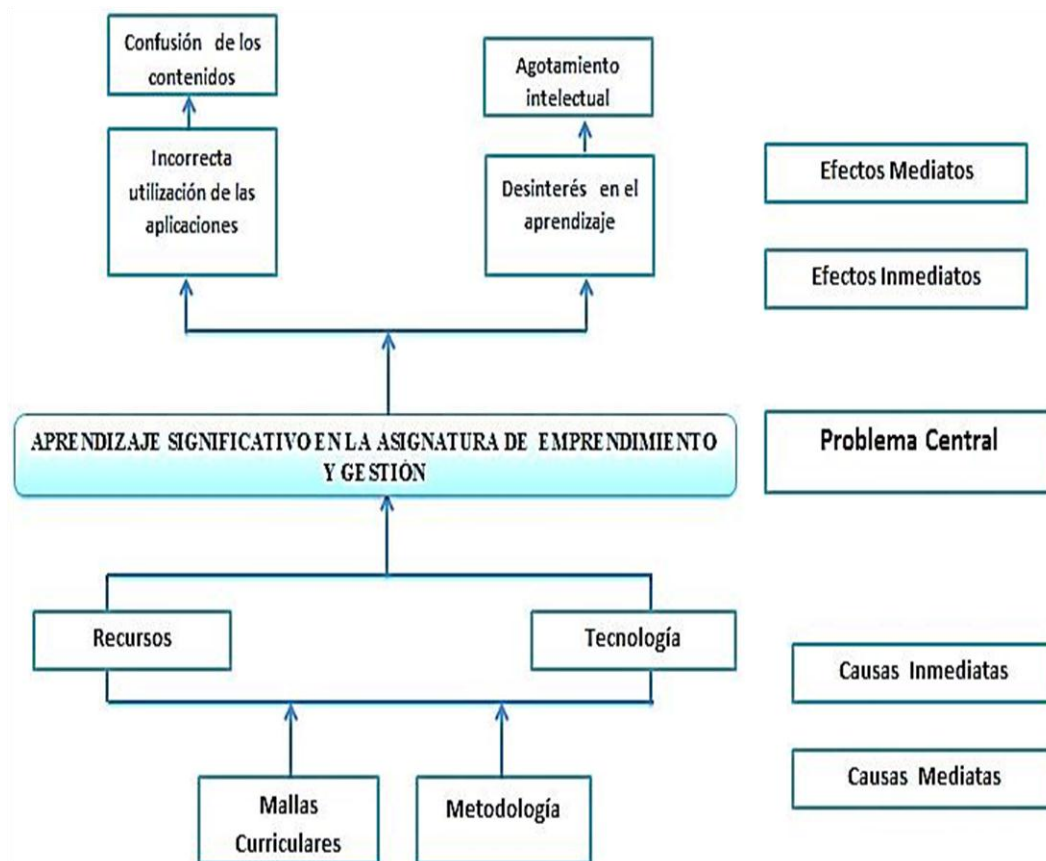


Ilustración 1: Causas y Efectos del Problema

Elaborado por: María Lainez Yagual

Para extraer un estudio, se acudió al equipo de investigación para descubrir uno de los problemas particulares en el campo educativo, obteniendo como resultado preciso; optimizar el aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, establecida en la malla curricular por el Ministerio de Educación. Mediante este cambio metodológico se perjudican los estudiantados del segundo año de Bachillerato General Unificado porque no utilizan nuevos métodos, recursos y las aplicaciones tecnológicas necesarias para manejar a la perfección un tema asignado y que a su vez el estudiante pueda llegar a comprender lo que el docente quiere transmitir dentro del salón de clases.

Con las causas del problema se establece efectos en los estudiantes, la inseguridad en la adquisición de las definiciones de los temas asignados para su investigación debido a la confusión de los contenidos, ocasionando desinterés y decadencia en el proceso del aprendizaje significativo.

Hoy en día los docentes que imparten conocimientos académicos en las zonas rurales no cuentan con un programa de cómputo interactivo para los colegiales del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”. Cabe recalcar que se deben orientar cambios en el paradigma educativo para superar nuevos retos y mejorar los métodos en el proceso de aprendizaje íntegro de los aprendices.

1.2.3 Prognosis

El tratamiento de la información automatizada, es un medio de aprendizaje óptimo para el estudiante e indispensable en un centro de formación. Obtenida una visión hipotética, se define que un docente especializado en su área de trabajo debe ser una persona capaz de investigar, experimentar y actualizar los conocimientos de forma permanente. Serán capaces de realizar proyectos innovadores que conlleven a la excelencia académica mediante las preparaciones adecuadas.

Con la detección de las insuficiencias de maestro y estudiantes, desinteresado en utilizar programas educativos, malas conductas e inclusive el no querer asistir a la institución. Se presentarán a nuestras poblaciones estudiantes displicentes para continuar con los procesos académicos, incluso a generar ambientes de tención.

Es de mucha importancia tener una visión a futuro para dar solución a las dificultades encontradas dentro del establecimiento educativo mediante la comprobación de lo estipulado. Con la problemática existente hace que surja una iniciativa de crear e implementar un Software Educativo que sea acogida de manera satisfactoria que permita mejorar el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

1.2.4 Formulación del problema.

¿La creación de un Software Educativo, reforzará el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, durante el periodo lectivo 2013-2014?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Cómo intensificar en los educadores el interés profesional del manejo de las aplicaciones tecnológicas?

¿En qué situación actual se encuentran los educandos para adquirir un aprendizaje significativo?

¿Al plantear un Software Educativo permitirá mejorar el rendimiento académico de los colegiales?

¿De qué manera influirá el Software Educativo dentro del aula de clase para la obtención de un aprendizaje significativo en los educandos?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

⊗ **CAMPO:** Emprendimiento y Gestión

⊗ **ÁREA:** Aprendizaje Significativo

⊗ **ASPECTO:** Software Educativo

⊗ **TEMA:** Creación e Implementación de un Software Educativo para Optimizar el Aprendizaje Significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Segundo año de

Bachillerato General Unificado, Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, Comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2013 -2014.

- ⊖ **DELIMITACIÓN TEMPORAL:** la investigación se realizará en el segundo quimestre del período lectivo 2013-2014.

- ⊖ **DELIMITACIÓN ESPACIAL:** Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, Comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena.

- ⊖ **DELIMITACIÓN POBLACIONAL:** docentes, estudiantes y padres de familias del Segundo año de Bachillerato General Unificado.

- ⊖ **DELIMITACIÓN CONTEXTUAL:** la investigación se realizará con los estudiantes del Segundo año de Bachillerato General Unificado.

- ⊖ **PROVINCIA:** Santa Elena

- ⊖ **CANTÓN:** Santa Elena

- ⊖ **PARROQUIA:** Manglaralto

- ⊖ **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.

- ⊖ **DIRECCIÓN:** Comuna Olón

- ⊖ **DIRECTORA:** MSc. Maritza Isabel Asencio Cristóbal.

- ⊖ **JORNADA:** Matutina

⊖ **DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA:** Parroquia Manglaralto, Comuna Olón.

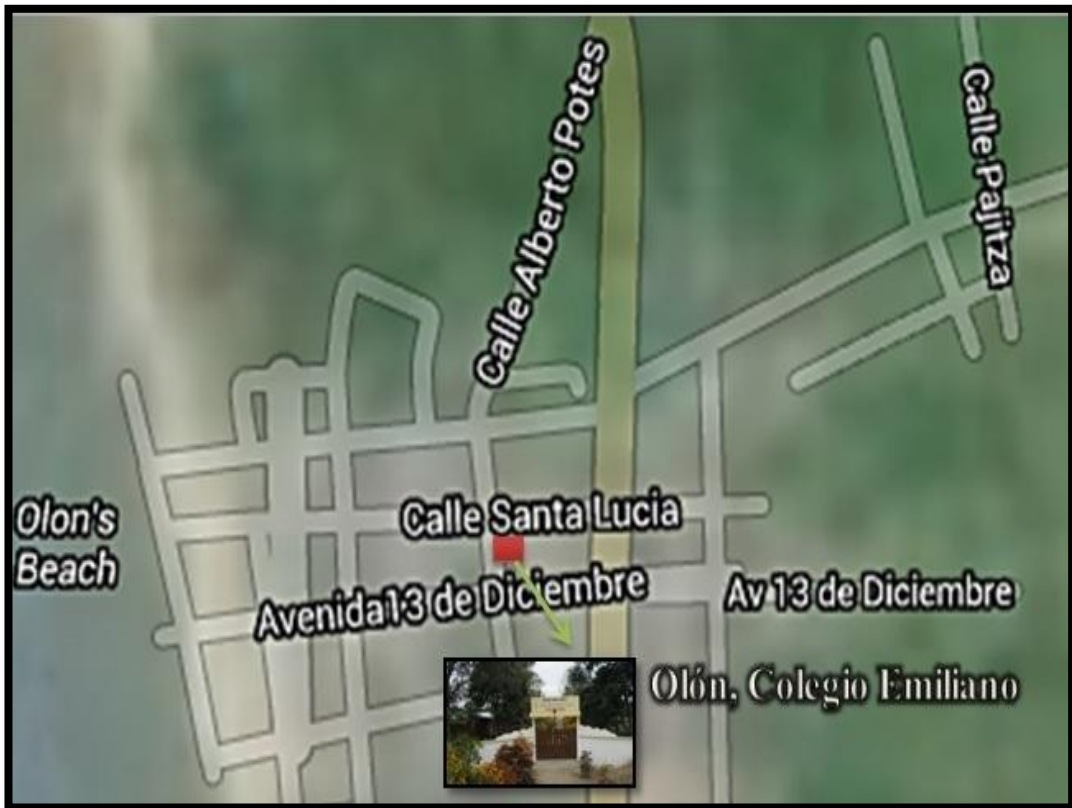


Ilustración 2: Ubicación del Colegio "Dr. Emiliano Crespo Toral"
Elaborado por: María Lainez Yagual

1.3 JUSTIFICACIÓN

El Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, atraviesa un proceso de cambio y desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con las recientes proyecciones en el Ministerio de Educación, lo que hace necesario la construcción de un Software Educativo, para el perfeccionamiento de los planes de estudio e integración de los avances tecnológicos en los distintos planteles instructivos.

A través de la observación y la experiencia laboral se logra apreciar lo **importante** que es utilizar las NTIC's (Nuevas tecnologías de información y comunicación), un conjunto de medios que tiene como fin, mejorar la calidad de vida de las personas dentro de un entorno educativo y social. Muchas instituciones educativas ya cuentan con varios aparatos mecánicos, es desde allí que se empieza a diseñar nuevos programas acogidas en un ordenador para que el docente y estudiante empleen un método de trabajo más legible e interactivo dentro del aula.

Será muy **útil** debido a su estructura motivacional en cada presentación, las ventanas mantendrán imágenes en movimiento, botones de ingreso y salida de un lugar visitado, permitiendo visualizar videos correspondidos a cada tema, también el educando puede disfrutar de un soporte digital o físico de los capítulos puntualizados, porque el programa facilita una opción de impresión de los diferentes temas y subtemas. Una pantalla interactiva para ingresar múltiples opiniones del tema a tratar también denominadas lluvias de ideas. Este sistema pedagógico cuenta con la navegación web, para la investigación de una información actualizada, en caso de querer aprender de una manera diferente ya que no siempre se puede trabajar con un solo programa. Para proporcionar una clase se debe buscar varias metodologías de enseñanza, estableciendo un ambiente armónico y acogidos por quienes se encuentren presentes.

Al realizar un software de la Asignatura de Emprendimiento y gestión como medio de enseñanza, **motivará** al educando en conocer a profundidad los temas asignados por los educadores. Dentro de la institución antes mencionado, prevalecen estudiantes que desean aprender a manejar las diferentes aplicaciones informáticas, pero esto no se realiza debido a que no encuentran una orientación para acceder a ello.

Resaltando un Software de aplicación en una asignatura específica, será **factible** como medio de aprendizaje, para el Segundo año de Bachillerato General Unificado, ya que el establecimiento cuenta con aula bien equipada, con equipos electrónicos, (computadoras, pizarra digital, proyector, internet, entre otros) y sobre todo con la presencia vocacional de los educandos, quienes generarán un pensamiento analítico, mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo, las nuevas generaciones irán maximizando diferentes metodologías que ayuden a perfeccionar un material vinculado con la tecnología.

Con la creación de este medio didáctico, se **beneficiará** la población educativa; docentes, estudiantes y personal delegado, al utilizar múltiples medios de expresión en un servidor o también en una PC (computador personal), logrando presentar o comunicar una información. Manteniendo una relación continua entre las acciones del educando y las respuestas del ordenador, obteniendo una participación activa en los presentes y perfeccionando diversas habilidades en el manejo de los distintos equipos informáticos, para conducir a un aprendizaje autónomo.

Dejando como vestigio que en esta prestigiosa institución, se usan las Tics (Tecnología de la Información y Comunicación) con sus respectivas aplicaciones perfiladas por la autoridad encargada del área pedagógica, siguiendo con el pensum académico señalado por la máxima autoridad de los centros formativos.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

- σ Determinar aprendizajes significativos, en los estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado, del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, Comuna Olón, a través de la Creación de un Software Educativo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. durante el período lectivo 2013-2014.

1.4.2 Objetivos Específicos

- σ Diagnosticar la metodología que aplican los docentes durante el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado, en el área de Emprendimiento y Gestión, del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, durante el período lectivo 2013-2014.
- σ Determinar las estrategias teóricas y metodológicas de la investigación.
- σ Crear un Software Educativo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, como un nuevo recurso didáctico dentro del aula de clase.
- σ Proveer a la comunidad educativa del colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, un Software Educativo, en el área de Emprendimiento y Gestión, para optimizar el aprendizaje significativo de los colegiales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

2.1.1 El papel de las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones (NTIC).

SÁNCHEZ, J., (2011) Manifiesta lo siguiente:

Las TIC han cobrado un papel fundamental y provocado el comienzo de un proceso, aparentemente irreversible, de socialización y culturización. Es por ello que si tratamos de formar a los alumnos para que se integren socialmente y en el mundo laboral, cobra una capital importancia el uso de las TIC en los centros educativos. El uso nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el aula es cada vez más patente. Estas nuevas tecnologías nos aportan una gran cantidad de posibilidades nuevas en el aula (blog, página web, foros, etc.), el tema fundamental estaría en cómo usamos estas herramientas para la docencia sin que se suplante al educador ni al medio natural (pág. 6)

Para describir la propuesta de un trabajo investigativo se debe conocer los acontecimientos a favor, la garantía que nos otorga al introducir las Ntic en el campo educativo; si se trata de un conjunto de materiales digitales expuestas por expertos para el uso en un ordenador. Al aplicarlo primero se debe fijar en la edad y característica del estudiante. En segundo lugar la persona preparada para que pueda manejar estos avances tecnológicos y por ultimo ingresarlos en cualquier instituto con el afán de aprovechar sus beneficios y dar a conocer a la sociedad en general que se puede obtener diversos programas con múltiples diseños instructivos. Los estudiantes de las universidades, colegios, escuelas entre otros, deben responder a este cambio mediante un seguimiento.

2.1.1.1 Importancia de las NTIC en la educación

DUSSEL, I.,(2010) Menciona acerca del cambio en la educación:

Las nuevas tecnologías involucra un desafío mucho mayor que el equipamiento, aun cuando este sea un requisito indispensable. Sin computadoras disponibles, no hay posibilidad de extender usos o prácticas más significativas en relación con el conocimiento o con las reflexiones políticas y éticas que son necesarias en este contexto acelerado de transformaciones. (pág. 35).

Las nuevas tecnologías son muy importantes para el cambio de la formación, y que mediante un proceso pedagógico permita prevalecer correctamente en cualquier persona capaz de conocer algo nuevo. Para este fundamento se destaca un conjunto de medios creados por personas capacitadas en el desarrollo de las redes, software, equipos informáticos que tienen como objetivos fundamentales, mejorar la calidad de vida de los individuos dentro de un entorno de trabajo.

Las NTIC son esenciales para la superación personal y económica. Esta nueva herramienta permite tener un cambio significativo en cualquier ámbito social. Como por ejemplo en la educación, medicina, comercio, industrias, entre otras. Establece una relación entre un sujeto y un instrumento tecnológico dentro de un ámbito geográfico de trabajo.

2.1.1.2 Las NTIC en las Instituciones

Se considera que las nuevas tecnologías son muy trascendentales en nuestro ámbito ya que con el pasar del tiempo se ha vuelto indispensable en nuestro diario vivir. Es la manera de cómo utilizar las herramientas dentro del aula de clases, resolviendo varias tareas siempre y cuando se utilice las páginas web los blog entre otros programas. Define que para utilizar nuevas tecnologías de información y comunicación se debe conocer el manejo de cada herramienta tecnológica: hardware y software para que exista una conexión entre la persona y

el equipo informático. Dando como resultado nuevas proyecciones al cambio educativo.

AZNAR, J.,(2011) Considera en este espacio que:

La tecnología como la educación son hechos sociales. La tecnología cuando entra en la sociedad se transforma con el uso que los ciudadanos hacen de ella y que muchas veces no se corresponde con aquel para el que estaba diseñado. La sociedad modifica la tecnología con su apropiación, la hace suya a su manera, la moldea y en este uso cambian ambas: la sociedad y la tecnología. (pág. 17).

La inclusión de las nuevas tecnologías dentro de las instituciones educativas cumple una función muy importante de enseñar para luego utilizar las aplicaciones informáticas de manera adecuada dentro del aula. Se vuelve un espacio más competitivo y útil; con equipos diseñados para obtener un logro de cada objetivo propuesto. A medida que pasa el tiempo se van extrayendo problemas en diversas actividades, con esta causa se plantea un análisis profundo para la solución de las mismas. Obteniendo resultados precisos en la excelencia académica, a través de una planeación didáctica que promueva información y contenidos aceptables para su uso en los establecimientos. Logrando Fomentar un cambio en la sociedad y una actitud activa en el estudiante.

2.1.1.3 Diferencia entre las TICS y NTIC

Las tics (tecnología de la información y comunicación) es un conjunto de recursos materiales que necesitan de un servicio técnico para que funcionen de manera correcta al momento de utilizarlo. Toda entidad posee materiales tecnológicos para el desarrollo de la misma. Son los componentes principales para que se integren los programas educativos o de desarrollo.

Las NTIC son Nuevas Tecnologías que permite resaltar la información de manera agradable; Páginas del internet, programas de computadores, plantillas educativas,

entre otras, creadas para presentar un diseño diferente en la que se puede enseñar y aprender. Las tics son los componentes que hacen que las NTIC se integren para el cambio de un trabajo estipulado.

COBO, J., (2009) Toma en consideración este contexto:

Es fundamental que los programas de educación sean capaces de estimular no solamente habilidades de carácter instrumental relacionadas con las TIC, sino que también el desarrollo de capacidades relacionadas con la identificación, jerarquización, discriminación y contextualización de la información. Por ello es relevante estudiar y comprender, desde una perspectiva comparada (benchmarking), qué son las tecnologías de información y cuáles son sus principales características e impactos en la sociedad actual. Tomando en consideración el alcance global de las nuevas tecnologías, parece importante explorar cómo son concebidas y utilizadas por aquellas instituciones insertas en el concierto de las sociedades del conocimiento. (pág. 5)

El nivel de formación de la persona es apreciada si diferencia las dos definiciones; TICS equipos tecnológicos que muestra diversas informaciones al integrarles las NTICS; aplicaciones diseñada para ser incrustada en un ordenador. Devolviendo a un aprendiz analítico y creador de distintos Software siendo únicos en diferentes áreas de trabajos.

2.1.2 Tendencias emergentes en educación con tics

BENNASAR, F., (2013) Exterioriza “Las Tic supone la principal plataforma de acceso a la sociedad de la información, con los cambios metodológicos y organizativos que supone su implementación y generalización en un centro educativo” (Pág. 208). Todos los países están relacionados con este prototipo tecnológico que sirve de mucho en una comunicación e indagación; hasta los habitantes de las poblaciones con escasos recursos económicos cuentan ya con un equipo electrónico. Esto se lleva a cabo gracias al Distrito Educativo que es la encargada de gestionar y brindar servicios educativos de manera cercana a la

ciudadanía. Un proceso formativo que se lleva a cabo sistemáticamente promoviendo disciplinas en los centros de estudio. El objetivo es contribuir en la enseñanza aprendizaje empírico del estudiante, docente y demás personas que se adjunta en este cambio de instrucción competitivo.

2.1.2.1 Educación actual con recursos tecnológicos

Continuamente se actualizan los recursos tecnológicos, un sinnúmero de aparatos científicos creados con fines ilimitados. Con la adquisición de los materiales necesarios dentro de un entorno, las personas interactúan con la tecnología y este a su vez permite, desarrollar habilidades en cada persona que lo utiliza; de igual manera ayuda a potencializar la creatividad para el desarrollo de otras herramientas fundamentales para cualquier disciplina.

Los centros se forman con un objetivo; y para que prevalezcan en cualquier país, ciudad, provincia, y comunidad, deben adquirir los recursos tecnológicos (computadoras, impresoras, proyectores, pendrives, Cd, entre otros equipos informáticos). Estableciendo una conexión con los maestros, estudiantes y cualquier persona preparada para la manipulación de los mismos.

Según AGUILAR, M., (2011) comenta en este enunciado:

El término de Recursos Educativos Abiertos hace referencia a los recursos y materiales educativos gratuitos y disponibles libremente en internet y la World Wide Web (tales como texto, audio, video, herramientas de software, y multimedia, entre otros), y que tienen licencias libres para la producción, distribución y uso de tales recursos para beneficio de la comunidad educativa mundial; particularmente para su utilización por parte de maestros, profesores y alumnos de diversos niveles educativos. (pág. 11)

Las personas se instruyen e interpretan cualquier contenido. Todo gracias a su interés en cambiar la manera de transmitir una información. La innovación tecnológica se proyecta para contribuir en las actividades del ser humano, en la

adquisición de una investigación, digitar cualquier contenido, datos estadísticos, etc.

Los procesos pedagógicos necesitan de los diferentes medios tecnológicos para su utilización en el desarrollo curricular y facilitar contenidos en una sola herramienta. Estos recursos se presentan mediante una tipología de tres órdenes: información, colaboración y aprendizaje. Al utilizar un recurso se verifica que tiene distintas funciones.

2.1.2.2 Influencia en la tecnología en el salón de clase.

En tiempos atrás el desempeño académico era fastidioso y pesado porque no existían instrumentos con una metodología apropiada para la enseñanza aprendizaje. Anteriormente el docente preparaba una clase con varios materiales del medio en que se encontraba. En la actualidad se puede ver un cambio porque todo lo expuesto en un papelógrafo se la puede visualizar en un programa con diversas animaciones que motivan a la persona a instruirse en lo que aspira. La tecnología es un mediador dentro de un salón de clases, utiliza varias presentaciones en las herramientas y aplicaciones, se puede mirar un cambio en una sociedad, transformando de un espacio desagradable a un entorno motivador en la obtención de una formación profesional y pedagógica.

Armas, A., (2009) Relata lo siguiente:

Es innecesario para cualquier docente destacar la importancia que tiene el conocimiento de los materiales didácticos en el aula para. Los docentes somos la pieza-clave del sistema educativo, asumiendo competencias y funciones entre las que destacan la elaboración de unidades didácticas, el diseño y desarrollo de las programaciones de aula y la propia planificación educativa. Por todo ello, se hace inevitable, no sólo conocer cómo se confecciona una unidad didáctica, una programación de aula, etc. sino también los diferentes componentes de los mismos y los principios básicos de cada uno de ellos, entre los cuales se encuentran los materiales didácticos. (Pág. 1)

Con un conjunto de técnicas abierto se plantea tener mejoras en la enseñanza aprendizaje, a un desarrollo próximo en la humanidad, ya que la sociedad sin tecnología no puede apreciar la creatividad de los diseñadores de software. Un aprendizaje virtual se vuelve indispensable porque cada recurso digital es creado con un requisito en particular. Con este cambio los docentes de otras asignaturas aprenden a manejar los aparatos electrónicos y se ven expuestas a la búsqueda de manuales de diferentes disciplinas dentro de una biblioteca analógica educativa.

2.1.2.3 Las tics y la crisis de la educación

En la actualidad los ciudadanos deben formarse e instruirse en cualquier ocupación, para la formación y superación personal, el cual permite afrontar un cambio total en cualquier institución. En este gobierno Ecuatoriano surge un proceso de transformación teniendo la oportunidad de tener un trabajo digno. Por otro lado los sujetos que no cuentan con una profesión o preparación adecuada no encuentran un empleo acogido en lo que sabe y de esa manera poder sustentar el diario vivir de sus familias. Cada vez que va pasando el tiempo se establece un vínculo entre el campo educativo y laboral porque sin estudio no hay nuevos empleos; está sobrellevando a cada individuo la abstracción de conocimientos o un aprendizaje significativo desde la formación inicial y básica.

GUZMÁN, J., (2009) Testifica sobre las Tic:

Se está demandando, por tanto un formador entendido como un "trabajador del conocimiento", diseñador de ambientes de aprendizaje, con capacidad para rentabilizar los diferentes espacios en donde se produce el conocimiento. Y la profesión docente que necesita cambiar su cultura profesional, marcada por el aislamiento y las dificultades para aprender de otros y con otros; en la que está mal visto pedir ayuda o reconocer dificultades. Esta nueva cultura debe estar contaminada de una nueva manera de aprender. (Pág. 8)

Hay trabajadores y educadores, que no saben manipular las tecnologías de información y comunicación, porque anteriores tiempos no era necesario aprender un todo. En esta época sin la obtención de las Tic's se alarga un proceso institucional y de emprendimiento. Por ende se incluirán las tecnologías para el tratamiento y comunicación de la información. Las Tic es una fusión de herramientas tecnológicas que permite acabar con la crisis económica y formativa.

2.1.3 Aplicación de las tecnologías de la información en la educación

2.1.3.1 Definición de tecnología

Ya en esta época se refleja que no hay educación sin tecnología, porque no se puede realizar o terminar una actividad. El ser humano desea despejar sus dudas y para ello necesita de la tecnología. Las personas que laboran buscan la manera de tener consigo una máquina para cubrir las necesidades presentadas en el trabajo.

CASTORENA, J., (2011) Opina que:

En cuanto a la conceptualización del término “Tecnología Educativa”, se han confrontado infinidad de enfoques teóricos y metodológicos, por lo que primeramente tendremos que definir algunos conceptos que se utilizan mucho en el mundo de la educación; pero que por su variada e indiscriminada manipulación, se suelen vaciar de contenido.

Ciencia: En sus albores se pretendía un saber absoluto, un saber de la esencia de las cosas; pero en la actualidad se dice que debe cumplir tres características principales:

•Ser práctica: Es decir que tenga una utilidad provisional para explicar los fenómenos.

•Ser objetiva: o sea, establecer un saber científico que proporcione una visión sistemática de ciertos fenómenos con el propósito de explicarlos.

•Ser Pragmática: Determinar un saber Científico, donde no necesariamente haya una aplicación de tal saber. (Pág. 4).

El objetivo de la tecnología es que la persona interactúe con una máquina electrónica dentro de un espacio para solucionar problemas en cualquier medio. Sirve como apoyo en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje debido a la

aprobación de un proyecto ejecutable, que son el producto del conocimiento científico.

2.1.3.2 Herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas es una agrupación de medios informáticos que sirven para el descubrimiento de varias informaciones, ofrecen una nueva forma de impartir conocimientos en un espacio apropiado para explotar varios contenidos científicos, se los puede encontrar en cualquier ámbito social, debido a su utilidad e importancia para la adquisición de una indagación. Con la utilización de los dispositivos la clase se vuelve más interesante porque el maestro se puede desenvolver con facilidad al presentar un tema; en cambio el estudiante manipula la tecnología que trae diversos métodos facilitándole aportar con ideas propias sobre un trabajo determinado.

Semenov, A., (2009) Expresa lo estipulado en un párrafo:

Como mencionó un sabio hace ya varios siglos, ni la mano ni el intelecto pueden, el uno sin el otro, hacer un trabajo. Es por eso que necesitamos herramientas. Desde el comienzo de la historia, los hombres han estado inventando y utilizando herramientas – hachas y martillos de piedra, ruedas de torneros, palancas y poleas– para procesar alimentos y materiales y para canalizar la energía necesaria para la supervivencia y el bienestar. De igual forma, el ser humano ha utilizado herramientas para procesar y comunicar información. La invención del lenguaje permitió a nuestros antepasados más antiguos procesar y controlar sus pensamientos, sentimientos y comportamientos. La palabra puede considerarse como una herramienta para nuestra actividad mental, y el mayor representante de la actividad mental es, sin lugar a dudas, el aprendizaje. (pág. 30)

La informática ofrece un estudio profundo del tratamiento automático de la información, hoy en día se trabaja con aquello, el cual permite ingresar, procesar y presentar resultados acorde con lo deseado. Es importante conocer que la tecnología está compuesto por hardware y aquello con un sistema que hace que

funcione correctamente. Por eso es indispensable hacer mención cuando hablamos de herramientas tecnológicas; desde entonces se crea un paradigma para que puedan ser retomados en cualquier momento, haciendo que se inventen otras con mayor funcionamiento para el usuario.

2.1.3.3 Recursos didácticos aplicados en la educación

Con la actualización de una herramienta tecnológica, se crea también recursos didácticos que puedan ser adaptados con un fin determinado que es la adquisición de información de manera rápida, participativa, práctica y apacible para el estudiante dentro de un salón de clases.

Según Sánchez, I., (2012) Define:

Los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. Los recursos didácticos deberán considerarse siempre como un apoyo para el proceso educativo. El término recurso docente tiene dos acepciones distintas. En general, los diferentes recursos y materiales didácticos pueden referirse a todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde el propio edificio a todo aquel material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. (pág. 8)

Los recursos didácticos son soportes muy útiles para el profesor, ayuda a impartir conocimiento en forma agradable, siempre y cuando tenga un programa de estudio, es decir los contenidos, actividades a realizar y una metodología para la evaluación de los estudiantes. Su estructura se encuentra dividida en dos elementos fundamentales, físicos y analógicos. El primero son los libros, revistas, folletos entre otros. Volviéndolo en una herramienta intangible como diapositivas, Wikipedia, herramientas web 2.0: permitiendo realizar una consulta como también crear y compartir documentos. Estos deben ser abiertos para que el estudiante pueda participar y dar su apreciación sobre un tema. Tendrán videos, música, gráficos y lo más importante tener permiso del autor. Al acoplarse la tecnología en los centros educativos el docente tiene la potestad de retomar un

contenido utilizando recursos didácticos para el desarrollo intelectual de los educandos.

2.1.4 Aplicación de las tics en el ámbito escolar

Con la aparición de las Tic's en casa, en el trabajo, en una oficina, en bibliotecas y en cualquier lugar, se atrae un aprendizaje significativo, en la que el estudiante maneja varios medios tecnológicos, que irán favoreciendo en la obtención de varios conocimientos, en un trabajo de investigación, para la creación de un nuevo dato e información.

Las tecnologías de información y comunicación son establecidas dentro de la malla curricular, para que los maestros utilicen aplicaciones que contengan información clara y precisa de los temas asignados dentro del ámbito educativo y, que a su vez el educando origine nuevos proyectos y que puedan ser expuestos en un tiempo establecido. Con este nuevo sistema educativo, se integra a la familia, debido a que es el pilar fundamental para el aprendizaje de una persona, comparten varios equipos tecnológicos, (teléfonos celulares, iPad, consolas de videojuegos, etc.) e interactúan padres e hijos todo esto es con un objetivo guiarlos por el saber adecuado, de igual manera se involucran a las instituciones porque contiene herramientas tecnológicas con un guía capacitado para su utilización.

2.1.4.1 Las tics dentro del ámbito educativo

López, J., (2010) Señala sobre:

La creciente presencia de unos cambios de la sociedad respecto al uso de las tecnologías, está dando lugar a que las tecnologías formen parte de la vida cotidiana, académica y laboral de los ciudadanos, y de ahí la creciente importancia de una buena formación en las aulas relativa al uso de las TIC.(pág. 185)

Al Integrar las Tics en una institución, la educación se perfecciona, ya que se hace cada día más indispensable dentro del aula de clases, la población educativa se ajusta a estos cambios y se presentan dando respuestas en cada necesidad encontrada dentro de una sociedad. Gracias a la tecnología se crea nuevos contenidos digitales que hace que el estudiante se vuelva más responsable en realizar sus tareas y sobre todo mantener una adecuada manipulación del hardware y software.

2.1.4.2 Ventajas de la aplicación dentro del aula de clase

La informática proyecta un avance en la manipulación de varios recursos didácticos, programas con animación y herramientas tecnológicas con que se atrae y envía información dentro de una población o de un país a otro. Una aplicación es un programa trazado por docentes que tienen una especialidad, hace que la tecnología ayude a las nuevas generaciones. Los estudiantes utilizan las plataformas correctas para una asignatura fijada con un tiempo de uso. Anteriormente las clases eran con materiales físicos hoy en día la tecnología tiene una gran ventaja ya que optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.

JOA, C., (2009) Resalta lo siguiente:

Otras de las ventajas del uso de los recursos didácticos apoyados en las TIC, consiste en que permite romper con viejos esquemas y supuestos sobre paradigmas investigativos y enfoques evaluativos. Las TIC brindan la oportunidad de dar a conocer al usuario nuevas formas de hacer investigación y de producir cambios, en este caso, por medio de la elaboración y diseño de recursos didácticos que permitan dar a conocer de manera más atractiva los contenidos curriculares, aprovechando el medio tecnológico para fomentar la necesidad de observación, exploración e investigación; así mismo, lo novedoso de los recursos didácticos es que conducen al autor y diseñador del recurso, a emplear los principios y diversos tipos de evaluación, basándose en alguna concepción evaluativa, e incluyendo valoraciones de carácter cuali-cuantitativo, enseñándole a los sujetos lo valioso del uso de ambos enfoques. (pág. 6)

Con el buen uso de una aplicación el estudiante se inventa y aprende debido al interés que existe por parte de él. Una clase resulta muy atractiva con diversos videos que reflejan mensajes que contengan espíritu de solidaridad, hacen que el estudiante mantenga los valores, en cualquier entorno. Con la utilización de las aplicaciones se puede resaltar la importancia que tiene cada materia atrayendo con esto mayor atención en el aula de clase.

2.1.4.3 Interés de la tecnología en los educandos

Actualmente la educación tiene un cambio en los planes de estudio por lo tanto se necesita de varias herramientas y aplicaciones tecnológicas que cuenten con información científica. En varios países existen programadores en herramientas educativas, como los creadores de Libro Virtual, blog, páginas web, Chat, archivos de sonido (mp3), Contenidos de Audio, Plataforma para los Cursos Virtuales de diferentes asignaturas ya que se presenta el idioma en inglés para manejar una empresa y tener mayor productividad. Estos medios fueron diseñados debido a la necesidad del ser humano, por lo tanto, el maestro se preocupó en tener una guía para resaltar un aprendizaje significativo; permitiendo que todo docente sea un orientador para el estudiante. La tecnología sirve de mucho, se ira diseñando nuevas aplicaciones mediante el avance la generación. Todos los seres humanos tenemos problemas, así que la tecnología se seguirá utilizando, es más con el tiempo habrán niños que a corta edad manejarán a la perfección los diferentes procesos tecnológicos.

KATZ, R., (2009) Considera “Más allá del impacto económico, se ha comprobado que las Tic pueden también ejercer efectos positivos en la sociedad en su conjunto, en áreas tales como eficiencia en la educación, entrega de servicios públicos y calidad de servicios de salud.” (pág. 20). Hay muchos educadores que se les hace difícil el manejo de los equipos electrónicos, todo esto es porque anteriormente los maestros de las asignaturas primordiales no necesitaban de las aplicaciones; quien manejaba la tecnología solo era aquella persona que estudiaba

la informática. Todo esto dio un cambio total ya que todo docente debe instruirse mediante las guías de estudio, y que permitan realizar la práctica en cualquier institución.

2.1.5 El software libre en tiempos de la globalización y el Copyright

Según Joyanes, (2009) menciona acerca de los derechos del software:

El proceso de escritura o codificación de un programa se denomina programación y las personas que se especializan en esta actividad se denominan programadores. Existen dos tipos importantes de software: software del sistema y software de aplicaciones. Cada tipo realiza una función diferente.

Software del sistema es un conjunto generalizado de programas que gestiona los recursos del computador, tal como el procesador central, enlaces de comunicaciones y dispositivos periféricos. Los programadores que escriben software del sistema se llaman programadores de sistemas.

Software de aplicaciones es el conjunto de programas escritos por empresas o usuarios individuales o en equipo y que instruyen a la computadora para que ejecute una tarea específica. Los programadores que escriben software de aplicaciones se llaman programadores de aplicaciones. (Pág. 2)

La informática es una ciencia que estudia el tratamiento de la información de manera automática. Esto abarca un conjunto de herramientas que llevan integrado un programa diseñado específicamente para su funcionamiento. Hoy se trabaja con un computador, está ordenado por un conjunto de instrucciones definidas para el control y coordinación de diferentes componentes. Como también el ingreso de software educativo para la enseñanza.

2.1.5.1 Crear y publicar con las TIC's

Las instituciones de educación superior presentan profesionales con una licenciatura en informática educativa, quienes están aptos para crear y presentar software educativo en cualquier establecimiento. Para crear una aplicación,

primero se tiene que conocer un problema específico, se plantea un análisis profundo valorando la estructuración del diseño externo e interno, con varias simulaciones gráficas en el contenido.

Maya, A., (2011) Enfatiza la evolución de las TIC's:

Hasta hace dos décadas los computadores e Internet eran tecnologías que se asociaban exclusivamente con grandes empresas o instituciones de educación superior. Sin embargo esta situación ha cambiado radicalmente, convirtiéndose en algo cotidiano incluso para las personas y comunidades más alejadas de los centros urbanos. Esta penetración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la sociedad, se ha dado tanto por la disminución en los costos del hardware, software y, en general, los costos asociados a los servicios de telecomunicaciones, como por el esfuerzo conjunto entre gobiernos, comunidades académicas y empresa privada para dotar de estas tecnologías a todos los grupos sociales del país con la esperanza que ellas ayuden a jalonar el desarrollo económico y social. (Pág. 5)

Las TIC's promueven un desarrollo técnico científico facilitando un aprendizaje óptimo en cualquier área de trabajo y personal. Este programa influye de manera diferente; ya que, son expuestas con un objetivo específico, el cual es de transmitir información legal y digital. Con gran cantidad de información no solo textual si no con sonidos, gráficos, aplicación de efectos, utilizar fotografías, pintura entre otras necesidades del problema. El diseñador debe limitar las entidades para dar a conocer y ejecutar un proyecto que tendrá como finalidad servir de apoyo al docente de cualquier establecimiento educativo como para cualquier empresa, ya que las Tic's sirven de mucho en el envío y resección de información.

2.1.5.2 Software educativo

Software es un conjunto de instrucciones para realizar programas, es decir, datos que son entendidas por las máquinas electrónicas, ya que toda persona u objeto

tiene un lenguaje específico. El ser humano maneja cualquier idioma pero las computadoras solo en un lenguaje común que es un conjunto de códigos binarios.

Manios, B., (2011) Destaca brevemente que:

Un sistema operativo es el software base o mínimo que requiere un computador para funcionar. Es como un traductor que se instala al equipo para establecer la comunicación entre el hardware y los programas, y entre éstos y las personas que los usan. En la actualidad existen diferentes tipos de sistemas operativos, de un lado están los derivados de Unix, como GNU/Linux, BSD y Mac, de otro lado esta Windows. (Pág. 30)

Para el diseño del software se traza tres etapas que son: El diseño educativo, de interfaz y computacional.

El diseño educativo, se destaca con los logros educativos ya sea, un contenido, definiciones, problemas encontrados para la solución y luego la práctica para el alcance de un objetivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo.

El diseño de interfaz, son los menús que irán en el software, textos, videos, gráficos, animaciones, efectos sonoros y otras aplicaciones. Se basa en la presentación de los módulos de almacenamiento y de la transferencia de información, se establece las características de cada aparato para su utilización.

El diseño computacional, es la unidad lógica, la formación de los datos para la interacción con los usuarios y equipos computacionales debido a que el software no se integra fácilmente en un computador.

2.1.5.3 Manual en un software educativo

Los gobiernos de hoy se preocupan de la excelencia académica, en la formación de los docentes, para ello los ministerios encargados de satisfacer las necesidades educativas deben hacer que los maestros contengan un aprendizaje de calidad. La tecnología de la información y comunicación se hace presente en la educación superior para un aprendizaje significativo tanto en la niñez, adolescencia y personas adultas.

CARO, N., (2013) Concisamente define:

La respuesta que mejor muestra la actitud de los profesores ante el libro de texto digital es la que lo presenta como una sustitución del libro-papel porque, de hecho, sitúa al profesorado ante una alternativa radical, aunque en realidad es solo teórica porque la complementariedad de ambos soportes es bastante previsible al menos en el futuro inmediato.

Cada persona acoge un manual para la creación empírica de una asignatura analógica. Si se hace un recordatorio de los tiempos atrás, se llega a la conclusión de que existían personas con instrucción primaria y que no contaban con los conocimientos adecuados por la falta de herramientas tecnológicas. Con los incentivos de los manuales en un programa se puede manejar cualquier recurso, se aplica una definición con criterios propio del personaje de un tema de investigación.

Es importante resaltar que sin las Tic's no se puede apreciar los diseños pedagógicos del texto digital que favorecen en la formación del individuo por lo que se manifiesta en forma activa en los procesos de aprendizajes. El docente y estudiante debe acoger estos beneficios educativos para en un futuro afrontar los desafíos de la vida.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Filosófica

PERES, M., & ALMENARA, C., (2013) Demuestra la importancia de las Tic para la igualdad:

Los ordenadores personales se han convertido en una parte importante de la vida de la personas. En este caso en el de una persona con limitaciones en la movilidad, el ordenador personal acrecienta sus capacidades funcionales, aumenta su independencia y desarrollo mayor autonomía para alguna de las habilidades para la vida. En definitiva, el ordenador personal puede

configurarse como una ayuda técnica pero también en sí mismo puede entenderse como un recurso didáctico para poner en valor una determinada propuesta curricular. (pág. 80)

Las personas se han vuelto disciplinados en el manejo de los ordenadores para percibir cantidades de informaciones legalizadas, ya que las computadoras fueron creadas para resolver problemas. Una persona tiene la obligación de perfeccionarse por sí mismo, aprender a ser responsable en sus labores cotidianas, facilitando lo aprendido mediante la participación activa en el desarrollo, en los niveles de adquisición de un conocimiento, y que pueda generar una confianza intrínseca y motivadora dentro de una sociedad que requiere de cambios.

2.2.2 Pedagógica

Es un proceso sistemático donde se integran medios de enseñanza, se establece para que el estudiante sea una persona crítica con varias habilidades y destrezas, que se reflejen en su entorno cotidiano.

Para que los estudiantes obtengan un aprendizaje óptimo se crea un software educativo para ser designada a un sistema operativo y que promueva una correcta enseñanza dentro de un entorno. Todo sujeto tiene derecho a tener una educación de calidad, y porque desaprovechar los programas que han sido diseñadas para el intercambio de información, este se presenta con imágenes multimedia, videos, escritos representados con diversos colores, audios, que ayudaran a que la clase se vuelva interactiva y de manera agradable.

2.2.3 Sociológica

Un ambiente armónico para una persona, rodeado de varios conocimientos desde su inicio de vida, fundamentando a partir de su razonamiento único y formativo: en un establecimiento instructivo, residencia o sociedad, para desarrollar su léxico idóneo ante un sinnúmero de habitantes que lo rodea.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

2.3.1 Constitución del Ecuador

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR	
TÍTULO II DERECHOS Capítulo Segundo Derechos del buen vivir Sección Quinta Educación	
Art.	DESCRIPCIÓN
26	La educación es un derecho de las personas en su trayectoria de vida. Cada ser tiene un deber necesario que cumplir sin necesidad de excusas. Toda persona debe prepararse en la retención de los conocimientos para que se pueda defender dentro de una sociedad. Será investigador para su formación. Toda la sociedad debe ser guía para que crezcan con una visión clara de su futuro, para ello deben actuar con responsabilidad.

Cuadro N° 1: Constitución del Ecuador-Derechos del Buen Vivir
Elaborado por: María Lainez Yagual

2.3.2 Régimen del Buen Vivir

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR	
TÍTULO VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR	
Sección primera Educación	
Art.	DESCRIPCIÓN
343	<p>La constitución establece que toda persona tendrá un desarrollo potencial en diversas capacidades, para ayudar a una población.</p> <p>Con la preparación profesional y ayuda entre sujetos, vendrán otras generaciones que irán realizando la información en cualquier medio educativo, serán quienes motiven al estudiante con técnicas adecuadas haciendo eficaz y eficiente un contenido.</p>
347	<p>El sistema de educación será quien facilite las herramientas tecnológicas para las instituciones educativas que no lo contengan para la formación del estudiante. Servirán de ayuda para los centros en especial en las zonas rurales.</p>

Cuadro N° 2: Régimen del Buen Vivir
Elaborado por: María Lainez Yagual

2.3.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	
(Registro Oficial N° 417 del 31 de marzo del 2011)	
Art.	DESCRIPCIÓN
2	<p>Los ecuatorianos tienen derecho a una formación integral y precisa. Para poder participar en los procesos nacionales. Toda persona será humanista, democrática es decir podrá elegir y ser elegido, y realizara investigaciones científicas acorde con los problemas encontrados en un espacio.</p> <p>Con la preparación pedagógica fomentara un aprendizaje significativo, enseñara a utilizar la creatividad e innovar con la experimentación de falencias encontradas en las instituciones educativas.</p> <p>Con los conocimientos previos de un tema será un ente formal para corregir a los estudiantes en cualquier aspecto pero nunca olvidarse de aplicar los valores éticos en nuestro diario vivir.</p>

Cuadro N° 3: Ley Orgánica de Educación Intercultural
Elaborado por: María Lainez Yagual

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

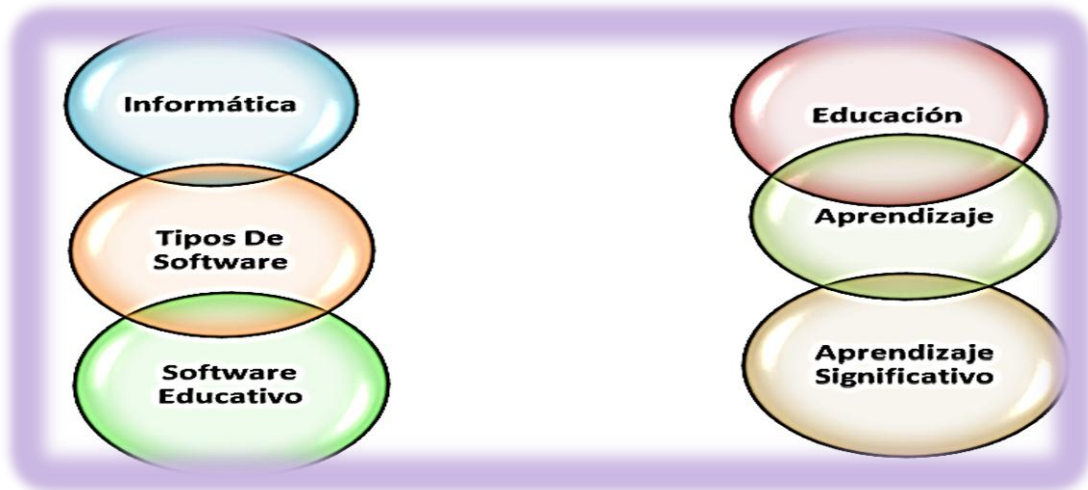


Ilustración 3: Esquema de Categorías Fundamentales
Elaborado por: María Lainez yagual

2.4.1 Software Educativo

Para la creación de nuevos software educativo se debe conocer el lenguaje común de las computadoras, y de esta manera llegar a innovar aplicaciones ya creadas analizando lo que le hace falta y de esta manera presentar al estudiantado un programa en el ámbito educativo.

2.4.2 Tipos de Software

Cada tipo de software (software del sistema y software de aplicación) realizan varias funciones y está diseñado para transmitir información correctamente en un aula de clases o en un ordenador. Mantiene una relación inseparable con un computador. Retienen un conjunto de órdenes lógicos para su funcionamiento y que a su vez permita controlar las herramientas tecnológicas (procesador, dispositivos y periféricos de entrada y salida). Los programas son diseñadas según la actividad que se realiza en un área de trabajo haciendo que exista una conexión entre una persona y un equipo informático. Es importante resaltar que dentro de un ámbito profesional debe existir un equipo tecnológico para instalar una aplicación (programa con varias opciones pedagógicas).

2.4.3 Informática

Es una ciencia que estudia el sistema adecuado de la información, se crea mediante un estudio en el que la persona necesitaba almacenar gran cantidad de datos e informes para el desarrollo económico privado de un tercer individuo. Desde entonces se han creado ordenadores susceptibles para el intercambio de conocimientos.

2.4.4 Aprendizaje

Un aprendizaje no se atiende si no es de su importancia por lo tanto toda persona debe ser investigadora de nuevos temas para cambiar a la sociedad; generando nuevas disciplinas y retos educativos que favorecen a los demás sujetos en adquirir un conocimiento.

2.4.5 Aprendizaje Significativo

Para conseguir un aprendizaje significativo, la persona debe tener interés en conocer un contenido, valorando la ayuda del docente ya que impone nuevas formas de aprender tiene la potestad de aplicar recursos interactivos que contengan nuevas técnicas y metodologías de estudio haciendo que el estudiante se vuelva apreciable dentro del campo formativo.

2.4.6 Educación

Se define como la transformación a una comunidad educativa, que se maneja mediante un proceso pedagógico central, manteniendo valores y virtudes en la formación continua del estudiante; conservando la teoría y práctica dentro de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, para luego establecer una educación apropiada.

2.5 HIPÓTESIS

¿La Creación e implementación de un software educativo, para estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado, mejorará el proceso del aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión estableciendo la calidad educativa en el colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”?

2.6 SEÑALAMIENTOS DE LAS VARIABLES

2.6.1 Variable Independiente: Software Educativo

Con la creación del Software educativo, que es un programa con recursos didácticos permitirá ayudar en la formación profesional de los educandos del Segundo año de Bachillerato General Unificado mediante un contexto apropiado para la obtención de un aprendizaje significativo. Será factible porque cuenta con varios recursos multimedia. El estudiante participará y maneja a la perfección las aplicaciones para motivarlo en la elaboración de su diseño. Para los maestros se vuelve muy beneficioso ya que le permitirá medir los conocimientos adquiridos.

2.6.2 Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Los estudiantes mantendrán un aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, porque al manipular el software estarán direccionados a realizar actividades, obteniendo un desenvolvimiento cognoscitivo en diferentes contenidos que fueron aplicados en el programa, se vuelve provechoso porque el docente mantendrá un control de cada colegial permitiéndole obtener las notas que requiere el Ministerio de Educación para la evaluación en lo enseñado y aprendido.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

Para realizar una correcta investigación del problema, se debe acudir al sistema cualitativo y cuantitativo, estableciendo un modelo fundamental de la problemática, utilizando el método Empírico, Inductivo-Deductivo y Científico; direccionado hacia los padres de familias, autoridades, docente, y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado, Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”. Para de esta manera marcar la solución encontrada en un diseño estadístico.

3.1.1 Cualitativo

El diseño de la investigación será aplicado para definir con facilidad los elementos a investigar, mediante las descripciones del problema, para conocer que otros tipos de problemáticas e incidentes existen dentro del área de Emprendimiento y Gestión, principalmente en los estudiantes del Segundo año de Bachillerato General Unificado.

3.1.2 Cuantitativo

Mediante éste enfoque cuantitativo, se podrán examinar los datos de manera numérica, tomando como referencia a los estudiantes, padres de familia, profesores y autoridades del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”. Con los números reales de la investigación, se procede a realizar las tablas y gráficos estadísticos.

3.2 MÉTODOS

3.2.1 Empírico

Con esta conducta se indagará directamente las diferentes actividades pedagógicas, durante el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del salón de clase, para destacar los aspectos fundamentales del problema. Al existir intercambio de ideas continúa entre estudiantes y maestros del Segundo año de Bachillerato General Unificado, Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” ubicado en la comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Cantón y provincia de Santa Elena. Durante el período lectivo 2013-2014.

3.2.2 Científico

Este método permite obtener los análisis de las características y datos del tema investigado. Científicamente relevantes y verídicos del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del segundo B.G.U. de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para luego sintetizar las apariencias hipotéticas del problema.

3.2.3 Inductivo-Deductivo

La inducción origina resultados de los métodos aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje, contribuirá a un análisis profundo sobre la problemática existente en la institución educativa; colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” para destacar la solución del problema encontrado. Obteniendo una deducción de las diferentes causas encontradas en el rendimiento escolar en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esto orienta para Certificar y declarar la hipótesis contenida en la investigación.

3.3 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

3.3.1 De campo

Se llevará a cabo en el Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” de la comuna Olón, para realizar la respectiva exploración y recopilación de los datos primordiales que conlleven a la solución del problema encontrado en el Segundo año de Bachillerato General Unificado de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.3.2 Bibliográfica

Se recolectará toda la información necesaria, mediante las diferentes fuentes de investigación; libros, revistas, páginas web, bibliotecas virtuales, entre otros sitios científicamente comprobados. Para de esta manera poder redactar el marco teórico y la propuesta.

3.3.3 Correlacional

El Software Educativo permitirá solucionar las falencias encontrada dentro del área de Emprendimiento y Gestión en el establecimiento “Dr. Emiliano Crespo Toral”. Al aplicar este tipo de investigación se plantea un estudio para medir las variables encontradas, si tienen relación la una con la otra para de esta manera poder detallar su influencia.

3.3.4 Aplicada

A través de los instrumentos utilizados en la investigación, se podrán presentar datos específicos que enmarcarán el problema en la enseñanza- aprendizaje en los educandos de Segundo año de Bachillerato dentro del entorno de estudio, solucionando este proyecto con mucha satisfacción al seguir con las estrategias.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La totalidad de la población a investigar es de 64 involucrados de los cuales serán beneficiados directamente con el Software Educativo, 32 estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, incluido la docente que imparte la respectiva asignatura, 30 padres de familia y consecutivamente la directora el Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.

POBLACIÓN			PORCENTAJE
N°	Descripción	Cantidad	%
01	Autoridad	1	1,56
02	Docente	1	1,56
03	Estudiantes	32	50,00
04	Padres de Familia	30	46,88
Total de Población		64	100

Cuadro N° 4: Población
Elaborado por: María Lainez Yagual

En esta investigación se procede a trabajar sin la muestra ya que la población es muy pequeña. Señalando el 100% para la ejecución del trabajo investigativo.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: Software Educativo

Contextualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de Observación
Software educativo, es un programa, diseñado mediante instrucciones asignadas por el programador. Mantendrá una presentación formal para un aprendizaje significativo en los estudiantes de varias instituciones educativas, debido a su estructura digital y funciones inmediatas para la solución de un problema específico.	Tics	Herramienta Interactiva	¿Dotar con una herramienta interactiva facilita la labor del docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes?	Entrevista	Cámara fotográfica	Docente
	Programas Didácticos Educativos	Software Educativo	¿Considera que es conveniente que los educadores utilicen software educativo para establecer un aprendizaje significativo?	Encuesta	Ficha de campo	Padres de familia
	Metodología Tecnológica	NTIC en la Educación	¿Para obtener un aprendizaje significativo se debe innovar la tecnología?			Estudiantes

Cuadro N° 5: Variable Independiente

Elaborado por: María Lainez Yagual

Variable dependiente: Aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Contextualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de Observación
Es la mediadora de los conocimientos específicos de la educadora y el educando, para la obtención de un aprendizaje significativo.	Técnicas de Enseñanzas	Manual Educativo	¿La clase resulta motivadora con un Manual Educativo?	Entrevista	Cámara fotográfica	Docente
	Estrategias Pedagógicas	Herramientas Tecnológicas	¿La educadora utiliza herramientas tecnológicas en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje?	Encuesta	Ficha de campo	Padres de familia
	Aprendizaje Significativo	Software Educativo	¿Cree usted que la falta de capacitación tecnológica de los/las docentes afecta en la formación de los educandos?			Estudiantes

Cuadro N° 6: Variable Dependiente
Elaborado por: María Lainez Yagual

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.6.1 Técnicas

Son varios procedimientos que sirven para la descripción del problema, aquellos que permiten obtener resultados precisos de la problemática, para acceder al conocimiento científico. Las técnicas optadas fueron: la observación, encuesta, y entrevista. Impuestas al personal delegado de la institución educativa.

3.6.1.1 Encuesta

La encuesta está orientada a padres de familias y estudiantes del Segundo Año de Bachillerato General Unificado, cuyos datos obtenidos permitirán certificar la propuesta. Se caracteriza por un conjunto de preguntas dirigidas a personas quienes proporcionarán información del problema planteado. Establecido con un bosquejo bajo la escala de Likert.

3.6.1.2 Entrevista

La entrevista está dirigida a la directora y maestra del área de Emprendimiento y Gestión, Msc. Maritza Isabel Asencio Cristóbal, del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, quien está involucrada como parte de la trilogía educativa; el mismo que brinda información acerca del proceso enseñanza-aprendizaje que reciben los estudiantes.

3.6.2 Instrumentos

Son muy importantes para poder llegar a obtener los resultados en un proyecto señalado. Los más destacados en este diseño investigativo son los siguientes: cuaderno de notas, cámara fotográfica, cuestionario y ficha de observación. Cada uno de ellos se los manipula dentro del campo de estudio y en su debido tiempo.

3.6.2.1 Cuaderno de notas

Su uso es frecuente en cualquier institución porque se anotan las laboriosidades en forma prolija, con este elemento se pudo fijar las descripciones primordiales centradas durante el proceso de investigación. Se extrajo las vivencias, hechos y sucesos de lo averiguado.

3.6.2.2 Cámara fotográfica

Este dispositivo tecnológico es indispensable en un proyecto, sirve para dar a conocer con relevancia cada imagen que se quiere presentar, permitiendo fijar un objetivo como por ejemplo destacar el lugar de los hechos, las personas involucradas y lo significativo de la propuesta; accesibilidad y beneficios del Software Educativo en el proceso de aprendizaje significativo de los colegiales de la comuna Olón.

3.6.2.3 Cuestionario

Para conocer la existencia del problema fijado, se organiza un conjunto de preguntas con diferentes opciones, las incógnitas agregadas en este medio son respondidas con ayuda de estudiantes y padres de familias vinculados a la institución educativa ya ante mencionada.

3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para recaudar toda la información necesaria del problema planteado se acudió a la técnica de la encuesta y entrevista, y de esta manera establecer, un análisis de cada ítem aplicando datos estadísticos y cálculos matemáticos en Microsoft Excel, del paquete office, para precisar los datos en un gráfico.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Evaluar la motivación de los estudiantes individualmente y en grupo.
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes, Docentes y padres de familia
3. ¿Sobre qué aspectos?	Clases con herramientas tecnológicas
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: María Alexandra Lainez Yagual
5. ¿A quiénes?	A los estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado
6. ¿Cuándo?	2013 – 2014
7. ¿Dónde?	Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
8. ¿Cuántas veces?	Una vez al mes durante el año 2013 – 2014
9. ¿Cómo?	De forma individual
10. ¿Qué técnicas de recolección?	- Técnicas grupales aplicadas - Observación - Entrevistas - Encuestas
11. ¿Con qué?	Lista de cotejo, escalas, cámara fotográfica

Cuadro N° 7: Preguntas Básicas
Elaborado por: María Lainez yagual

3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
<p>A través de las encuestas realizadas (docentes, padres de familia y estudiantes) del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, se comprueba que no existe un software educativo en la asignatura de emprendimiento y gestión, que permita ayudar en obtener un aprendizaje significativo.</p>	<p>Conocidas las causas del problema, se procedió a realizar una investigación científica en varios medios de comunicación: (artículos, revistas, páginas web, libros, etc.), referente al problema planteado.</p>	<p>Mediante la entrevista y encuesta se recopiló datos del Software Educativo, donde se destaca la importancia de la misma para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado.</p>	<p>Sin la intervención de un software educativo en el colegio, se establece que los estudiantes del segundo año de bachillerato tienen bajo rendimiento académico, debido a que no utilizan herramientas tecnológicas para el área de emprendimiento y gestión. Una clase sin la intervención de los programas, se vuelve monótona.</p>	<p>Mediante la integración y manipulación de un software educativo, en los establecimientos, optimizará el aprendizaje significativo en los educandos del segundo año de bachillerato del área de emprendimiento y gestión. Este programa será un guía fundamental que contendrá información esencial para motivar y mejorar el nivel académico.</p>

Cuadro N° 8: Plan de Procesamiento de la Información

Elaborado por: María Lainez yagual

3.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.9.1 Encuesta dirigida a los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato General Unificado.

1. **Pregunta:** ¿La profesora presenta los contenidos que se estudiarán durante el periodo académico?

Objetivo: Verificar en los estudiantes, si se establecen los contenidos para su estudio dentro y fuera de la institución.

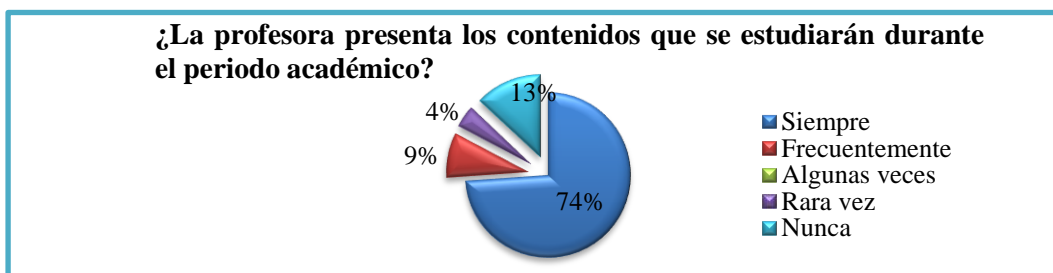
Cuadro N° 9: Programa de estudio para el periodo lectivo.

¿La profesora presenta los contenidos que se estudiarán durante el periodo académico?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
1	5	Siempre	17	74
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	1	4
	1	Nunca	3	13
			TOTAL	23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 1: Conocer los diferentes temas de estudio.



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: En la primera pregunta representada en un gráfico estadístico, existe un 74% de validez, en la presentación de los contenidos, un 9% continuamente, el 4% en la opción rara vez y un 13% en nunca.

Interpretación: Mediante el cuadro estadístico, se determina un mayor porcentaje, donde establece que el docente de una u otra manera presenta los contenidos para su estudio, (dentro del libro, folleto, hojas impresas o mediante la toma de apuntes en el aula de clases).

2. Pregunta 2: ¿La clase resulta motivadora con un manual educativo?

Objetivo: Conocer el nivel de motivación en los estudiantes, con la utilización de un manual educativo.

Cuadro N° 10: Correcto estudio con un manual educativo

¿La clase resulta motivadora con un Manual Educativo?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
2	5	Siempre	6	26
	4	Frecuentemente	3	13
	3	Algunas veces	10	44
	2	Rara vez	4	17
	1	Nunca	0	0
		TOTAL		23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 2: Correcto estudio con un manual educativo



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Con la organización de los datos estadísticos en un gráfico, se proyecta un 44% de desmotivación en los estudiantes con el uso de un manual educativo, un 26% siempre y 13% rara vez.

Interpretación: Mediante el análisis se describe que la metodología de aprendizaje, varía en la enseñanza del educando, la cual el estudiante manifiesta que no adquiere todos los conocimientos previos de los contenidos, debido a que el docente no busca otras forma de impartir un saber, existe un 61% de no interpretación de la información proporcionada, porque al no existir motivación en los colegiales, no hay un aprendizaje significativo.

3. Pregunta: ¿La clase de Emprendimiento y Gestión es comprendida dentro de la hora fijada?

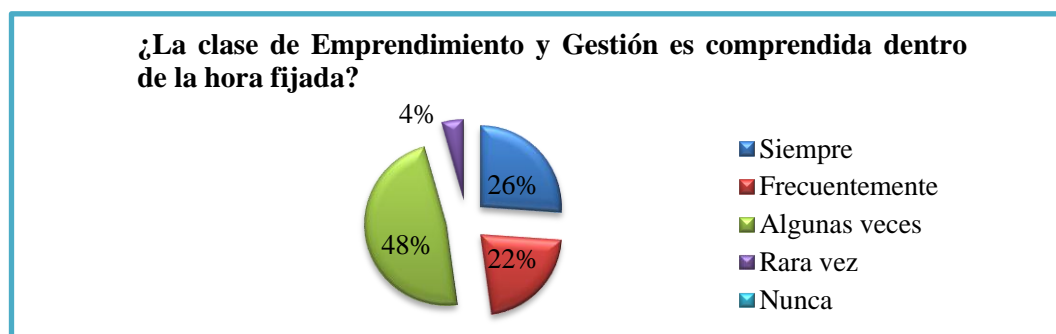
Objetivo: Analizar si la clase impartida, es comprendida dentro de la hora establecida.

Cuadro N° 11: Comprensión del tema de clases dentro la hora fijada.

¿La clase de Emprendimiento y Gestión es comprendida dentro de la hora fijada?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	f	%
3	5 Siempre	6	26
	4 Frecuentemente	5	22
	3 Algunas veces	11	48
	2 Rara vez	1	4
	1 Nunca	0	0
	TOTAL		23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 3: Comprensión del tema de clases dentro la hora fijada



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: En la tercera pregunta establece un 26% de que la clase es interpretada, un 22% continuamente, un 48% que la clase impartida no culmina en el lapso de la clase y un 4% de no culminación del tema.

Interpretación: La definición de los contenidos a estudiar debe ser proporcionada hacia el estudiante de manera correcta, es decir dentro del tiempo acordado. En esta demostración de la encuesta, muestra que a menudo se concluye con el tema proyectado.

4. Pregunta: ¿La educadora utiliza herramientas tecnológicas en el proceso Enseñanza-Aprendizaje?

Objetivo: Determinar si en la institución educativa, la profesora imparte los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el manejo de los equipos informáticos.

Cuadro N° 12: Integración de equipos tecnológicos en el proceso educativo.

¿La educadora utiliza herramientas tecnológicas en el proceso Enseñanza-Aprendizaje?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
4	5	Siempre	2	9
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	2	9
	2	Rara vez	3	13
	1	Nunca	16	69
			TOTAL	23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 4: Integración de equipos tecnológicos en el proceso educativo.



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Con los datos estadísticos referente a la cuarta pregunta, se extrae un 69% demostrando que la docente no emplea las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, 13% en los datos de rara vez y un 9% con algunas veces.

Interpretación: Según la información presentada en el cuadro estadístico, los encuestados afirman que la docente no utiliza las NTIC's (nuevas tecnologías de información y comunicación). Con el nuevo sistema de aprendizaje, en los establecimientos se debe manejar la tecnología, por lo tanto los docentes aplicarán varias estrategias de enseñanza.

5. Pregunta: ¿Conoce el manejo de los equipos informáticos?

Objetivo: Identificar si el docente de la asignatura maneja los diferentes equipos tecnológicos en la sala de clases.

Cuadro N° 13: Manejo de equipos tecnológicos

¿Conoce el manejo de los equipos informáticos?			
PREGUNTA	ALTERNATIVAS	f	%
5	5 Siempre	3	13
	4 Frecuentemente	4	17
	3 Algunas veces	4	17
	2 Rara vez	7	31
	1 Nunca	5	22
		TOTAL	23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 5: Manejo de equipos tecnológicos



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Mediante la gráfica se obtiene un porcentaje de 13% en siempre, 17% en frecuentemente, señalando una cantidad máxima de 31% en que rara vez utiliza la tecnología para transmitir un tema y un 22% de no uso de la misma.

Interpretación: Al detallar los datos se visualiza que la docente no maneja los recursos tecnológicos en la enseñanza aprendizaje de los educandos. Todo esto ocurre debido a que no se capacitan en la utilización de las NTIC's.

6. Pregunta: ¿Emplea software educativo relativo con el tema a estudiar?

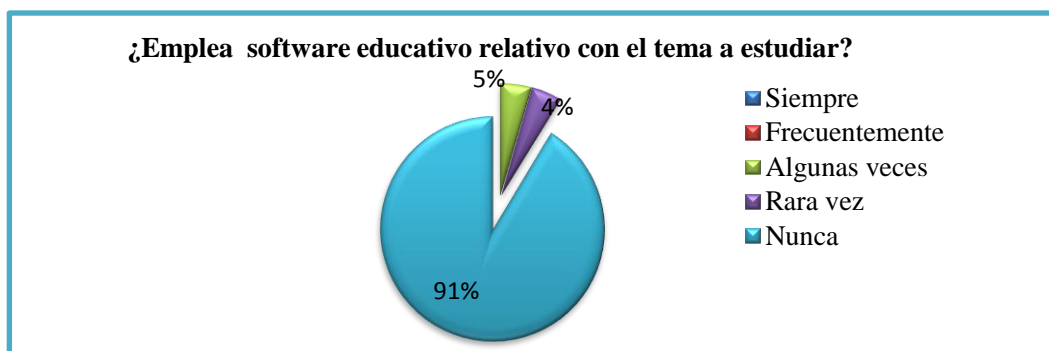
Objetivo: Consultar si la docente aplica Software Educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Cuadro N° 14: Software educativo relacionado con la asignatura.

¿Emplea software educativo relativo con el tema a estudiar?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
6	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	1	5
	2	Rara vez	1	4
	1	Nunca	21	91
		TOTAL		23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 6: Software educativo relacionado con la asignatura



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: La imagen que corresponde a la sexta pregunta, muestra un 4% y 5%, de que algunas veces, un 91% de la inutilización de software educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Interpretación: Con los datos obtenidos se verifica que los docentes no aplican programas que ayuden a presentar un contenido y que a su vez el estudiante maneje la tecnología en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

7. Pregunta: ¿Considera que es conveniente que los educadores utilicen software educativo para establecer un aprendizaje significativo?

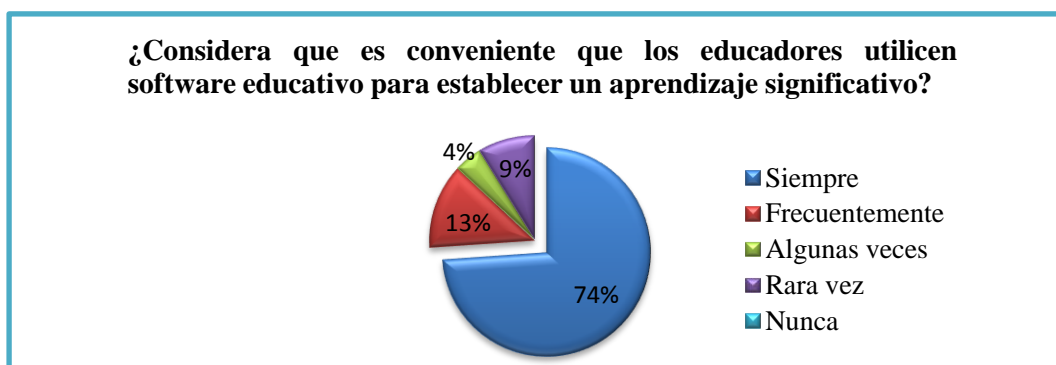
Objetivo: Diagnosticar el grado de aplicación de software educativo, por los docentes de la asignatura.

Cuadro N° 15: Importancia del software educativo en la enseñanza.

¿Considera que es conveniente que los educadores utilicen software educativo para establecer un aprendizaje significativo?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
7	5	Siempre	17	74
	4	Frecuentemente	3	13
	3	Algunas veces	1	4
	2	Rara vez	2	9
	1	Nunca	0	0
			TOTAL	23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 7: Importancia del software educativo en la enseñanza.



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Con las informaciones mostradas en el gráfico se determina que un 17% de los encuestados indica que el docente debe trabajar con software educativo; un 13% indican que frecuentemente lo utilizan, el 4% en que existen docentes que algunas veces los aplican en sus clases y un 9% de rara vez son utilizados en las instituciones.

Interpretación: Se ha obtenido un porcentaje mayor, por medio de los encuestados, en que los docentes deben utilizar software educativo para de esta manera establecer un aprendizaje significativo en los estudiantes.

8. Pregunta: ¿Cree usted que al aplicar un software educativo de emprendimiento y gestión le ayudará en instruirse en los temas asignados?

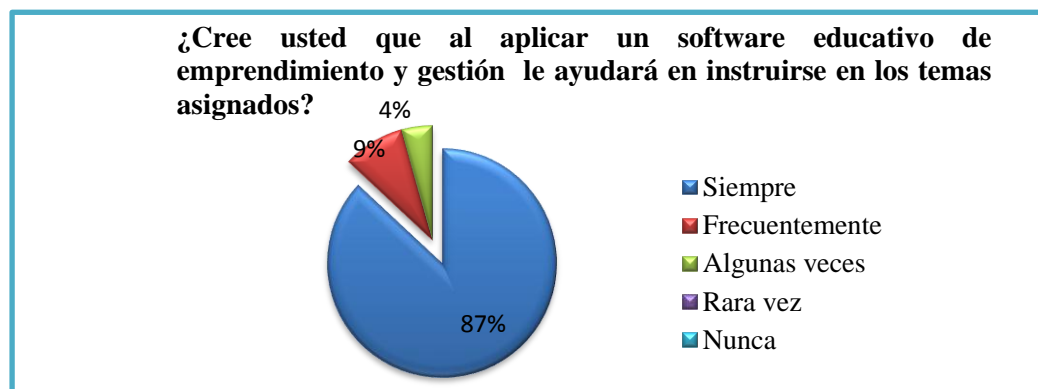
Objetivo: Establecer la importancia de crear un software educativo para los estudiantes.

Cuadro N° 16: Software educativo con los temas de estudio.

¿Cree usted que al aplicar un software educativo de emprendimiento y gestión le ayudará en instruirse en los temas asignados?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
8	5	Siempre	20	87
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	1	4
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	TOTAL		23	100

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 8: Software educativo con los temas de estudio.



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Un 89% de los encuestados declaran que es permitido conocer algo nuevo mediante un software de la asignatura, el 9% de que se aprende continuamente si es algo novedoso y el 4% en que algunas veces ayudaría al estudiantado.

Interpretación: Al presentar un software educativo en las instituciones, especialmente de la asignatura a estudiar durante el periodo académico, los estudiantes tendrán interés en conocer un tema nuevo porque será interactivo.

9. Pregunta: ¿Usted está de acuerdo utilizar un Software Educativo?

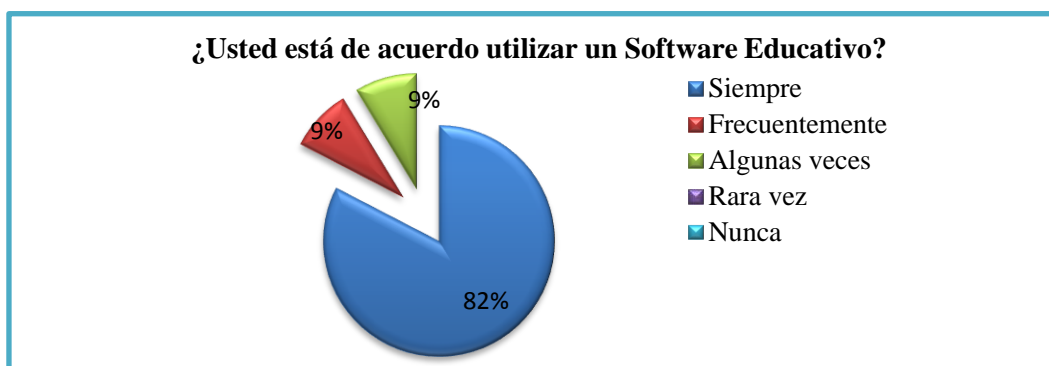
Objetivo: averiguar si existe conformidad en los estudiantes, en obtener un aprendizaje mediante la utilización Software Educativo.

Cuadro N° 17: Disponer un programa para la formación del estudiante.

¿Usted está de acuerdo utilizar un Software Educativo?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
9	5	Siempre	19	82
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	2	9
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
			TOTAL	23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 9: Disponer un programa para la formación del estudiante.



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”
Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: La gráfica indica que un 82% están de acuerdo en utilizar un software, el 9% en que se debe utilizar frecuentemente y 9% declara en que se utilice algunas veces.

Interpretación: La tecnología es un factor fundamental en las instituciones, por lo tanto se debe aplicar un programa específico para las asignaturas académicas.

10. Pregunta: ¿Califica la transformación de los manuales físicos a digitales para aplicar la tecnología en emprendimiento y gestión?

Objetivo: conocer la aprobación del programa educativo por los colegiales y explicar el por qué es importante utilizarlo.

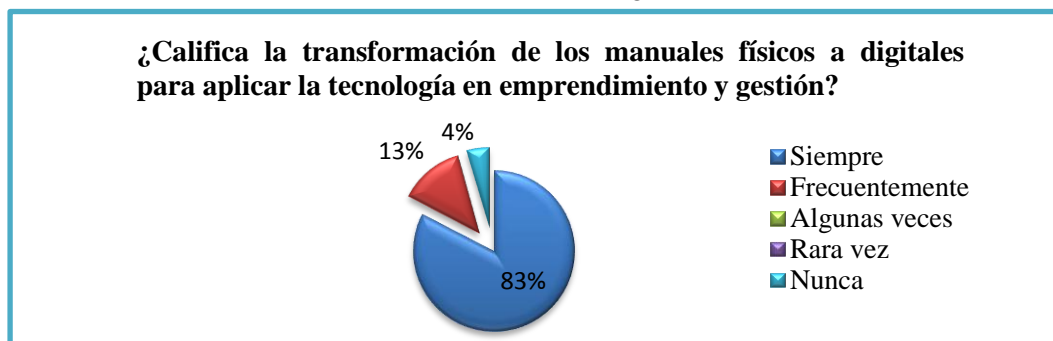
Cuadro N° 18: Calificación de los manuales físicos a digitales

¿Califica la transformación de los manuales físicos a digitales para aplicar la tecnología en emprendimiento y gestión?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
10	5	Siempre	19	83
	4	Frecuentemente	3	13
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	1	4
			TOTAL	23

Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 10: Calificación de los manuales físicos a digitales



Fuente: Estudiantes del segundo año de B.G.U. del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: El 83% de los estudiantes resalta la importancia de utilización del software educativo, un 13% en que se utilice y un 4% de no estar de acuerdo con lo previsto.

Interpretación: En la actualidad se trabaja utilizando la tecnología, por lo tanto los colegiales certifican la presencia del software educativo.

3.9.2 Encuesta dirigida a padres de familia

1. **Pregunta:** ¿Cree usted que la tecnológica afecta en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

Objetivo: Comprobar si los padres conocen la influencia de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

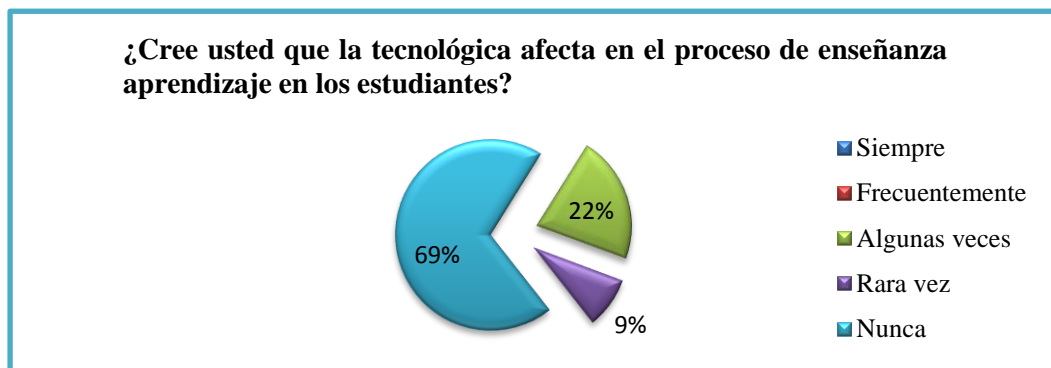
Cuadro N° 19: Influencia tecnología en el aprendizaje del estudiante.

¿Cree usted que la tecnológica afecta en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
1	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	5	22
	2	Rara vez	2	9
	1	Nunca	16	69
			TOTAL	23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 11: Influencia tecnología en el aprendizaje del estudiante.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Mediante la encuesta se presentan un 69% de validación de la tecnología, un 22% en que tiene sus desventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje y el 9% rara vez.

Interpretación: Con los datos extraídos de la gráfica, se acentúa que la tecnología se ha vuelto indispensable para los docentes y estudiantes. Esta innovación no afecta, más bien ayuda en la transferencia de la información.

2. Pregunta: ¿Está usted de acuerdo que las instituciones educativas utilicen software educativos?

Objetivo: adquirir información previa a través de los padres, si afirman que los establecimientos utilicen software educativo.

Cuadro N° 20: Incluir programas didácticos en la institución.

¿Está usted de acuerdo que las instituciones educativas utilicen software educativos?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	F	%
2	5	Siempre	18	78
	4	Frecuentemente	4	18
	3	Algunas veces	1	4
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
		TOTAL		23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 12: Incluir programas didácticos en la institución.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Con el gráfico estadístico se ha obtenido un 78% de aprobación del Software Educativo, un 18% en que las instituciones lo utilicen con frecuencia y el 4% en algunas veces.

Interpretación: Los encuestados dan a conocer que es indispensable un Software Educativo en las instituciones para que sus representados manejen la tecnología.

3. Pregunta: ¿Considera que es importante que estudiantes y maestros utilicen programas diseñados específicamente para la asignatura de emprendimiento y gestión?

Objetivo: Confirmar si los representantes están de acuerdo en que los docentes y estudiantes utilicen programas específicamente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

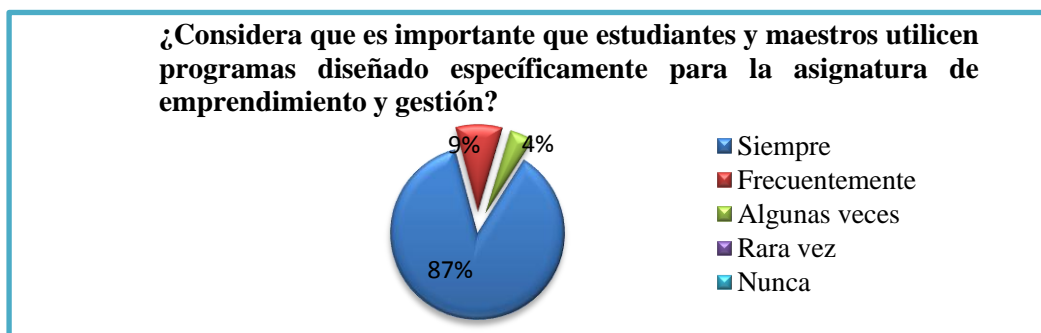
Cuadro N° 21: Programas educativos acreditados.

¿Considera que es importante que estudiantes y maestros utilicen programas diseñado específicamente para la asignatura de emprendimiento y gestión?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
3	5	Siempre	20	87
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	1	4
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
			TOTAL	23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 13: Programas educativos acreditados.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Mediante el análisis de los datos se obtiene un 87% donde los padres dicen que estudiantes y docentes manipulen los programas de cada área educativa, un 9% se debe utilizar frecuentemente y un 4% que se utilice algunas veces.

Interpretación: Los docentes y estudiantes manejaran la tecnología, y los padres han dado por válido los programas diseñados específicamente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

4. Pregunta: ¿Cree usted que los Recursos Didácticos motivarán a los educandos en instruirse sin ayuda de una tercera persona?

Objetivo: Indagar mediante los padres de familia, la importancia de utilizar recursos didácticos, para que su representado obtenga conocimiento sin ayuda de la maestra.

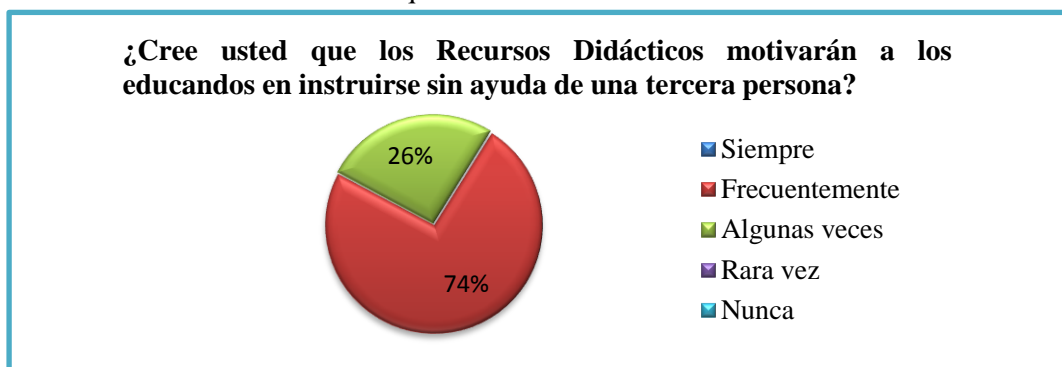
Cuadro N° 22: Recursos didácticos que motivan al estudiante.

¿Cree usted que los Recursos Didácticos motivarán a los educandos en instruirse sin ayuda de una tercera persona?					
PREGUNTA		ALTERNATIVAS		f	%
4	5	Siempre		0	0
	4	Frecuentemente		17	74
	3	Algunas veces		6	26
	2	Rara vez		0	0
	1	Nunca		0	0
			TOTAL		23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 14: Recursos didácticos que motivan al estudiante.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Los resultados muestran el 74% afirmando que los recursos didácticos ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos y un 26% que motivan al estudiante continuamente.

Interpretación: Los representantes de los educandos señalan que sin los recursos didácticos la educación aun fuera monótona, y que con ayuda de la tecnología se vuelve interactiva.

5. Pregunta: ¿Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en el proceso académico?

Objetivo: obtener resultados concretos sobre la importancia de las herramientas tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

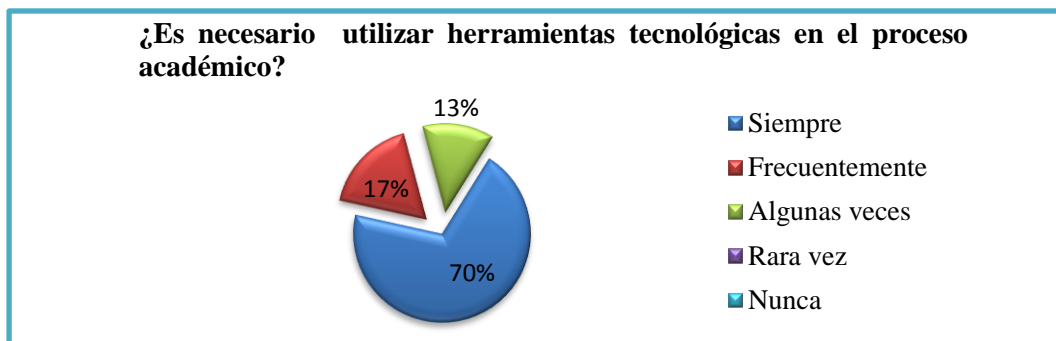
Cuadro N° 23: Importancia de una herramienta tecnológica

¿Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en el proceso académico?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
5	5	Siempre	16	70
	4	Frecuentemente	4	17
	3	Algunas veces	3	13
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
		TOTAL		23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 15: Importancia de una herramienta tecnológica



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Con el gráfico estadístico se presenta un 70% en donde los encuestados resaltan la utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza, el 17% en que se utiliza frecuentemente y el 13% en que las herramientas se los da uso algunas veces.

Interpretación: En los establecimientos educativos es necesario que los estudiantes manejen las herramientas tecnológicas dentro del aula de clase para que desde temprana edad se instruyan en conocer a fondo sobre la misma.

6. Pregunta: ¿Está usted de acuerdo que se integren recursos didácticos en las aulas de clases de la institución?

Objetivo: Lograr obtener datos sobre la integración de los recursos didácticos en el salón de clases.

Cuadro N° 24: Recursos didácticos integrados para la educación.

¿Está usted de acuerdo que se integren recursos didácticos en las aulas de clases de la institución?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
6	5	Siempre	21	91
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
		TOTAL		23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 16: Recursos didácticos integrados para la educación.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Se ha obtenido un 91% donde los encuestados dan a conocer que se debe aplicar los recursos didácticos en el aula de clase, con el 9% que se integren continuamente en el aula.

Interpretación: Con los recursos didácticos se podrá trabajar en el salón de clase, no será necesario utilizar un laboratorio de cómputo, ya que se integrará un proyector, el computador y el programa educativo.

7. Pregunta: ¿Considera que los docentes deben reformar la guía educativa física a digital con los contenidos curriculares del Magisterio Nacional?

Objetivo: Investigar para conocer la factibilidad de cambiar las guías educativas a digitales.

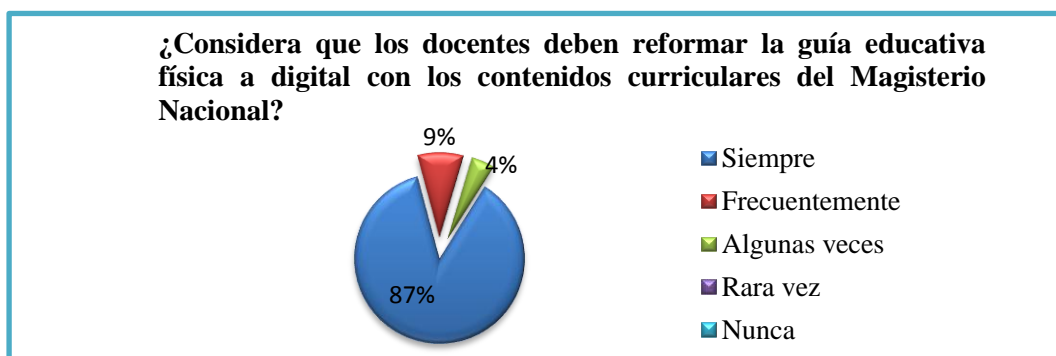
Cuadro N° 25: Guía educativa en una reforma digital

¿Considera que los docentes deben reformar la guía educativa física a digital con los contenidos curriculares del Magisterio Nacional?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
7	5	Siempre	20	87
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	1	4
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
		TOTAL		23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 17: Guía educativa en una reforma digital



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: Los encuestados han expuesto con un 87% en que se debe reformar los materiales físicos a digitales, el 9% que se debe realizar frecuentemente y con el 4% algunas veces es necesario para utilizar la tecnología en la asignatura.

Interpretación: Los representados enfocan la importancia de utilizar la tecnología, presentando un mayor porcentaje, para el cambio de la guía educativa a digital y que se aplique en la asignatura.

8. Pregunta: ¿Cree usted que sin tecnología no existiera una formación de calidad en los educandos?

Objetivo: Evaluar la trayectoria tecnológica, de la calidad educativa en el educando.

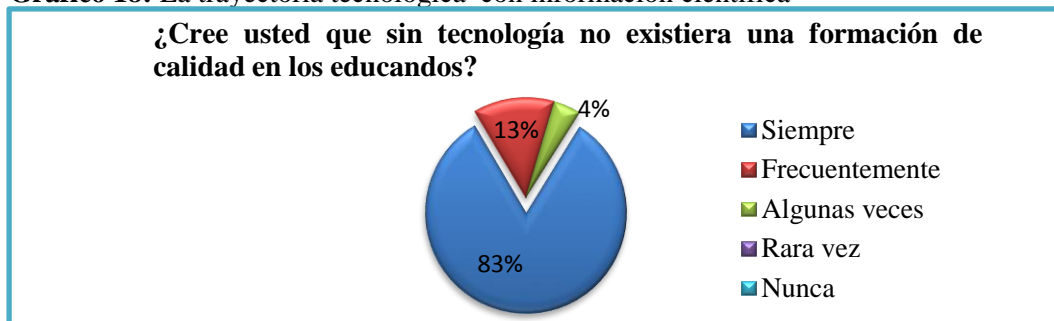
Cuadro N° 26: La trayectoria tecnológica con información científica

¿Cree usted que sin tecnología no existiera una formación de calidad en los educandos?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
8	5	Siempre	19	83
	4	Frecuentemente	3	13
	3	Algunas veces	1	4
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
		TOTAL		23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 18: La trayectoria tecnológica con información científica



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: A través del gráfico se refleja un 83% de que sin tecnología no existiera una formación eficaz en los estudiantes, el 13% de los encuestados indican que frecuentemente existieran personas incompetentes, un 4% algunas veces.

Interpretación: La tecnología influye en la formación personal del individuo, se ha demostrado que con su apoyo se obtiene profesionales dignos de un puesto de trabajo en cualquier institución y por ende es importante utilizarlos.

9. Pregunta: ¿Con la integración de un software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión, mejorara el proceso de aprendizaje en los educandos de esta prestigiosa institución educativa?

Objetivo: Conocer si están de acuerdos en que sus estudiantes utilicen un software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión, para mejorar la calidad académica.

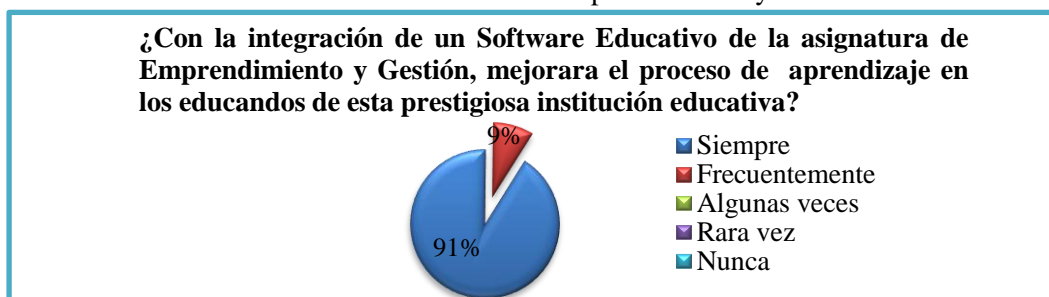
Cuadro N° 27: Crear un Software Educativo de Emprendimiento y Gestión.

¿Con la integración de un software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión, mejorara el proceso de aprendizaje en los educandos de esta prestigiosa institución educativa?				
PREGUNTA	ALTERNATIVAS		f	%
9	5	Siempre	21	91
	4	Frecuentemente	2	9
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	TOTAL		23	100

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 19: Crear un Software Educativo de Emprendimiento y Gestión.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: La gráfica detalla un 91% que al integrar el software pedagógico, en la institución los educandos tendrán más interés en conocer los diferentes temas de la asignatura, el 9% de los encuestados han plasmado que se integren en el proceso académico.

Interpretación: Con la integración de un software educativo en la institución será algo novedoso, porque estudiantes y docentes aprenderán a manejar la tecnología, ya que solo lo utilizaban en informática. Las clases serán más activas por el simple hecho de encontrar otra manera de adquirir conocimientos ya no solo en un folleto.

10. Pregunta: ¿Está usted de acuerdo que se debe innovar la tecnología para que sus representados obtengan un aprendizaje significativo de cualquier tema de investigación?

Objetivo: Consultar información a través del padre de familia, para demostrar que se debe innovar la tecnología con temas de estudio.

Cuadro N° 28: Innovación tecnológica para un aprendizaje significativo.

¿Está usted de acuerdo que se debe innovar la tecnología para que sus representados obtengan un aprendizaje significativo de cualquier tema de investigación?				
PREGUNTA		ALTERNATIVAS	f	%
10	5	Siempre	20	87
	4	Frecuentemente	1	4
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	2	9
			TOTAL	23

Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Gráfico 20: Innovación tecnológica para un aprendizaje significativo.



Fuente: Padres de familias del segundo año de Bachillerato General Unificado.

Elaborado por: María Lainez Yagual.

Análisis: El diseño gráfico muestra un 87% en que siempre se debe innovar la tecnología especialmente en el campo educativo, 4% de ser continuo para obtener mayor resultado y un 9% en que se deje tal como está en la actualidad.

Interpretación: Anteriormente no se utilizaba la tecnología, el trabajo era cansado, hoy contamos con varios métodos de aprendizaje, en donde la tecnología es una parte principal dentro de un entorno educativo.

3.9.3 Matriz de resultados-estudiantes

Cuadro N° 29: Matriz de resultados-estudiantes

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1.	¿La profesora presenta los contenidos que se estudiarán durante el periodo académico?	17	74	2	9	0	0	1	4	3	13	23	100
2.	¿La clase resulta motivadora con un Manual Educativo?	6	26	3	13	10	44	4	17	0	0	23	100
3.	¿La clase de Emprendimiento y Gestión es comprendida dentro de la hora fijada?	6	26	5	22	11	48	1	4	0	0	23	100
4.	¿La educadora utiliza herramientas tecnológicas en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje?	2	9	0	0	2	9	3	13	16	69	23	100
5.	¿Conoce el manejo de los equipos informáticos?	3	13	4	17	4	17	7	31	5	22	23	100
6.	¿Emplea software educativo relativo con el tema a estudiar?	0	0	0	0	1	5	1	4	21	91	23	100
7.	¿Considera que es conveniente que los educadores utilicen software educativo para establecer un aprendizaje significativo?	17	74	3	13	1	4	2	9	0	0	23	100
8.	¿Cree usted que al aplicar un software educativo de emprendimiento y gestión le ayudará en instruirse en los temas asignados?	20	87	2	9	1	4	0	0	0	0	23	100
9.	¿Usted está de acuerdo utilizar un software educativo?	19	82	2	9	2	9	0	0	0	0	23	100
10	¿Califica la transformación de los manuales físicos a digitales para aplicar la tecnología en emprendimiento y gestión?	19	83	3	13	0	0	0	0	1	4	23	100

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: María Lainez Yagual

3.9.3.1 Análisis de la MATRIZ de resultado-estudiantes

Con el estudio sistemático de la encuesta, aplicada en los estudiantes del Segundo año de Bachillerato General Unificado, ha permitido obtener datos de cada ítem para establecer un orden analítico y detallado, para la creación del Software Educativo.

Para empezar a estudiar en cualquier institución académica, se debe plantear un objetivo, el cual es aprender algo nuevo, mediante un proceso dado en la malla curricular del Ministerio de Educación. Los educadores son personas preparadas en un área específico, tendrán el material de trabajo ya sea libros, folletos, guías creadas por ellos, entre otras. Serán quienes darán a conocer el proceso de trabajo dentro del salón de clase, como principal los contenidos a ver en el periodo académico.

Se conoce que en la actualidad los docentes y estudiantes manejan programas educativos, dejando a un lado el material físico para acoger un material didáctico digital. En el establecimiento educativo “Dr. Emiliano Crespo Toral”, los docentes no utilizan la tecnología en todas las asignaturas ya que no cuentan con un programa diseñado para la materia.

Desde allí nace la necesidad de crear un Software Educativo, aplicada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, para los colegiales del Segundo año de B.G.U. Esta institución cuenta con varias herramientas tecnológicas, pero que no son utilizados porque no poseen los conocimientos adecuados para el uso de las mismas, como también programas para la enseñanza aprendizaje. Al presentar un Software educativo será muy acogido ya que los estudiantes aprenderán a manejar la tecnología, a su vez desarrollar varias destrezas y habilidades consiguiendo un alto rendimiento académico en la asignatura. Con la integración del programa, los educandos serán investigadores capaces de interpretar de manera correcta sobre lo estudiado, resaltando la importancia de cada tema.

3.9.4 Matriz de resultados-Padres de familia

Cuadro N° 30: Matriz de resultado-padres de familia

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1.	¿Cree usted que la tecnológica afecta en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?	0	0	0	0	5	22	2	9	16	69	23	100
2.	¿Está usted de acuerdo que las instituciones educativas utilicen software educativos?	18	78	4	18	1	4	0	0	0	0	23	100
3.	¿Considera que es importante que estudiantes y maestros utilicen programas diseñado específicamente para la asignatura de emprendimiento y gestión?	20	87	2	9	1	4	0	0	0	0	23	100
4.	¿Cree usted que los Recursos Didácticos motivaran a los educandos en instruirse sin ayuda de una tercera persona?	0	0	17	74	6	26	0	0	0	0	23	100
5.	¿Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en el proceso académico?	16	70	4	17	3	13	0	0	0	0	23	100
6.	¿Está usted de acuerdo que se integren recursos didácticos en las aulas de clases de la institución?	21	91	2	9	0	0	0	0	0	0	23	100
7.	¿Considera que los docentes deben reformar la guía educativa física a digital con los contenidos curriculares del Magisterio Nacional?	20	87	2	9	1	4	0	0	0	0	23	100
8.	¿Cree usted que sin tecnología no existiera una formación de calidad en los educandos?	19	83	3	13	1	4	0	0	0	0	23	100
9.	¿Con la integración de un software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión, mejorara el proceso de aprendizaje en los educandos de esta prestigiosa institución educativa?	21	91	2	9	0	0	0	0	0	0	23	100
10	¿Está usted de acuerdo que se debe innovar la tecnología para que sus representados obtengan un aprendizaje significativo de cualquier tema de investigación?	20	87	1	4	0	0	0	0	2	9	23	100

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: María Lainez yagual

3.9.4.1 Análisis de la Matriz de resultados-padres de familia

La tecnología, una nueva forma de aprender y demostrar la superación académica de los estudiantes en cualquier edad, se presenta en cualquier ámbito, demostrando mayor acogida en la humanidad. Manifestándose como una de las herramientas indispensable para docentes y estudiantes, sin duda afecta un poco al ecosistema, pero que ayuda a obtener una superación profesional en aquel que lo utiliza.

Los representantes del colegio encuestado afirmaron que es importante que docentes y estudiantes manejen correctamente los programas diseñados para cumplir un objetivo, que es, adquirir un aprendizaje significativo, y a su vez promueva la innovación para ser aplicado en la sociedad. Motivando a la nueva generación en que aprendan haciendo.

Al incluir el Software Educativo de Emprendimiento y Gestión en la institución, las clases ya no serán monótonas, debido a su mayor rendimiento audiovisual y prácticas entre otras metodologías educativas. Los padres de familia resaltan la importancia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, en que mediante aquel permite acoger varios problemas educativos, empresariales, medicinales, entre otras, para solucionarlos mediante un estudio minucioso, ofreciendo un nuevo método interesante.

3.10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Realizadas las encuestas y entrevistas a los estudiantes y personal elegido del centro educativo. Se pudo medir los datos en gráficos y tablas para de esta forma lograr presentar en un esquema único, con un conjunto de resultados claros de las preguntas señaladas.

3.10.1 Conclusiones

- Los estudiantes declaran que no logran obtener un aprendizaje significativo, con el uso del manual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dentro de la hora señalada por la autoridad del colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.
- Señalan que es importante dar uso a los equipos informáticos pero que no se logra emplearlos correctamente por el desconocimiento de una guía o instrucciones facilitadas por una persona delegada, durante el periodo lectivo.
- Los padres de familia, afirman que existe una clase monótona al no manejar los recursos tecnológicos facilitados por el distrito educativo, programas didácticos específicamente en un área de estudio, dejando en claro que es conveniente que los educadores deben utilizar el software educativo.
- La autoridad certifican la creación e implementación de un Software Educativo que promueva una integración entre el docente y estudiantes permitiendo el desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades propias. Cumpliendo el mandato del ministerio de educación.

3.10.2 Recomendaciones

- Se recomienda que los estudiantes sean los portavoces hacia los maestros (a), en que den a conocer en un momento dado que la clase se ha vuelto monótona y que se debe trabajar con la tecnología dentro del aula de clase interactuando ambos.

- Los docentes deben ser personas capaces de instruirse, por medio de las aplicaciones tecnológicas y promover nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje. utilizando varios sistemas formativos.

- Emplear las herramientas tecnológicas encontradas en el laboratorio de informática e integrar programas que ayuden al estudiantado a orientarse hacia la excelencia académica.

- Los padres deben ayudar al educando en el proceso académico, motivando al estudiante en que es importante la formación profesional.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS

Título de la Propuesta

Creación e implementación de un Software Educativo para optimizar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Institución Ejecutora

Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, Comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia De Santa Elena.

Beneficiarios

Estudiantes, docentes y padres de familia del Segundo año de Bachillerato General Unificado, Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”

Ubicación

Comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia De Santa Elena.

Equipo técnico responsable

Autor: María Alexandra Lainez Yagual

Tutora: Econ. Tatiana Enríquez Rojas MSc.

4.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Con la integración de las Ntic's (Nuevas Tecnología De Información y Comunicación), recursos tecnológicos e información educativa mediante la Red, se crea un ámbito de desarrollo para la sociedad en general. Donde las actividades del ser humano, (procesos de enseñanza aprendizaje y socio económico), se reflejan con claridad, debido a que el trabajo se destaca con la intervención de la tecnología.

En nuestro país los docentes instruidos en la creación de software educativos presentan un nuevo material para el docente y estudiante, con el fin de utilizar las nuevas tecnologías en cualquier asignatura, sobre todo que manejen programas para el envío y recibimiento de información científica. Resaltando la comprensión de conceptos en cualquier entorno que se encuentre y fomentar nuevas capacidades y habilidades de los educandos.

4.3 JUSTIFICACIÓN

En años anteriores las instituciones educativas no utilizaban los recursos tecnológicos en todas las asignaturas. Porque existen los libros, guías y folletos para la enseñanza. Hoy en día se debe aplicar la tecnología en cualquier asignatura, para presentar una información diferente y, que sea, acogida con facilidad por la persona interesada en aprender algo nuevo.

Con la creación e implementación de un software educativo denominado “Software Educativo de Emprendimiento y Gestión”, para los estudiantes del Segundo Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” en el área de Emprendimiento y Gestión, se presenta un libro digital; facilitando un aprendizaje significativo para los colegiales y docentes, debido a su diseño con transcendencia aprobada por una persona capacitada en el área.

Este programa tendrá menús con los contenidos curriculares por el Ministerio de Educación para su estudio, proyecta definiciones concretas fáciles de entender para en poco tiempo dar un análisis personal de lo entendido dentro del programa, y que el docente pueda valorar la definición creada por el estudiante.

Se llama educativo porque el estudiante tendrá varias formas de aprender, será dinámico, redactor, creativo, orientador y sobre todo mantendrá los valores mediante la observación directa de videos reflexivos. Factible debido a que se detalla toda la información necesaria en un tiempo determinado por el diseñador del software, complementando cada proceso dentro de un horario previsto. Permite presentar a la sociedad estudiantes que mantengan fijos sus objetivos para la innovación educativa. Con esta nueva forma de aprender las clases monótonas son rechazadas debido a que se vuelve íntegra del individuo.

4.4 OBJETIVOS

4.4.1 Objetivo general

Crear e implementar un Software Educativo para los Estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado en el área de Emprendimiento y Gestión del colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.

4.4.2 Objetivos específicos

- Diseñar la metodología de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del área de Emprendimiento y Gestión para su análisis e innovación.
- Programar los contenidos curriculares del libro de Emprendimiento y Gestión en un Software Educativo.

- Presentar un Software, que contenga un diseño único, con varios menciones referente a los temas para establecer un aprendizaje significativo, y desarrollar nuevas habilidades y destrezas.
- Manejar el Software Educativo en el establecimiento, generando un óptimo aprendizaje en los colegiales del Segundo Año de Bachillerato General Unificado.

4.5 FUNDAMENTACIÓN

Con el apoyo del sistema nacional de educación, se promoverá el desarrollo de varias capacidades en los educandos, en el manejo de varios saberes y técnicas, que faciliten la retención de conocimientos que le servirán en un futuro venidero. Este sistema se centrará en el estudiante para que sea una persona eficiente, emprendedora y flexible. Ya que el estado será la entidad quien integre la tecnología de la informática y comunicación en los centros educativos, para establecer un aprendizaje significativo en los educandos.

4.5.1 Misión

Proporcionar a la institución formativa, un Software Educativo de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado. Proporcionando un aprendizaje significativo de los diferentes contenidos acreditados.

4.5.2 Visión

Alcanzar un 100% de influencia favorable en la práctica y estudio del programa en los educandos del colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”, destacando un aprendizaje diferente y eficaz dentro de la sala de estudio.

En este trabajo investigativo intervienen:

Srta. María Alexandra Lainez Yagual

Autora del proyecto

Econ. Tatiana Enríquez Rojas MSc.

Tutora del proyecto

4.5.3 Beneficiarios

- 32 Estudiantes cambiarán la forma de trabajo mejorando su aprendizaje.
- 30 Padres de familia ayudarán en la formación del estudiantado.
- 1 Docente manejará la tecnología con nuevas estrategias de enseñanza para facilitar un aprendizaje significativo.
- 1 rectora gratificada al brindar programa para el uso de los equipos tecnológicos registrados en la institución.

4.5.4 Impacto social

- Promueve una educación de calidad en el Segundo Año del Bachillerato General Unificado, colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.
- Pedagogía eficiente acorde a lo establecido en el distrito educativo.
- Padres de familias gratificados por la enseñanza académica hacia sus representados.

4.6 METODOLOGÍA, PLAN DE ACCIÓN.

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin</p> <p>Optimización del software educativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje significativo en los estudiantes del Segundo B.G.U.</p>	<p>Alcanzar el 100% en la atención del software educativo, por los colegiales del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.</p>	<p>Estabilidad del programa mediante una agenda de trabajo para la presentación e interpretación del proceso del Software Educativo.</p>	<p>¿Con la proyección del software educativo Se presentaran estudiantes con motivación intrínseca en innovar un programa con un tema diferente?</p>
<p>Propósito</p> <p>Ayudar al estudiante a obtener un aprendizaje significativo mediante la utilización del software educativo.</p>	<p>Lograr incentivar al estudiante en un 100% en explorar el software educativo en el laboratorio de computación.</p>	<p>Preparación de la sala de informática con los recursos tecnológicos para utilizar el software educativo con los colegiales.</p>	<p>¿La autoridad de la institución educativa dará las facilidades para la implementación del software educativo por su importancia del mismo en el Sistema Educativo?</p>
<p>Área</p> <p>Aula de clase donde se trabaja con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.</p>	<p>Aprovechar un 100% de los beneficios del Software Educativo</p>	<p>Estudiantes, Docentes y Padres de familias</p>	<p>¿El colegio tiene los equipos tecnológicos para ejecutar el programa?</p>

Cuadro N° 31: Metodología, plan de acción

Elaborado por: María Lainez Yagual

4.6.1 Cronograma, plan de acción

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	FECHA				CUMPLIMIENTOS
		ENERO				
		1	2	3	4	
Instalación del Software Educativo, de la asignatura de “Emprendimiento y Gestión”.	Srta. María Lainez Yagual.	X				Software Educativo, de la asignatura de “Emprendimiento y Gestión”. Instalado en la Institución.
Invitación a los Docentes para la explicación del Software Educativo.	Msc. Maritza Ascencio Cristóbal, Directora del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”		X			Integración de los involucrados (docentes) a la capacitación.
Curso del Software Educativo.	Srta. María Lainez Yagual.			X	X	Motivarlos a la implementación y utilización del software educativo en clases de Lenguaje y Comunicación.

Cuadro N° 32: Cronograma, plan de acción

Elaborado por: María Lainez Yagual

4.6.2 Taller de capacitación

TÍTULO DEL TALLER: Instruirse en la utilización del Software Educativo de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

OBJETIVO: Identificar el entorno del Software educativos, de la asignatura de emprendimiento y gestión para su posibilidad de uso mediante la manipulación de equipos informáticos.

LOGROS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Adaptar en la institución el Software Educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión como un medio de investigación y Crecimiento personal. - Utilizar con ética y principios morales el software educativo de Emprendimiento y Gestión en el proceso de enseñanza y aprendizaje. - Reconocer las diferentes funciones del Software Educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia del software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión, en la formación del estudiante. - Entorno multimedia del S.E (Software Educativo). - Funciones de la interfaz del software educativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diapositivas con diferentes contenidos del Software Educativos en la enseñanza y aprendizaje del educando. - Presentación del Software Educativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. - Demostración y Exposición del entorno multimedia e interfaces del Software Educativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio de computación. - Proyector. - Computadora. - Diapositivas. - Software educativo de Emprendimiento y Gestión. - Pendrives - Cámara fotográfica. - Cd 	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud frente al manejo de los equipos. - Entiende las funciones del Software Educativo de Emprendimiento y Gestión. - Selecciona con ética las páginas del software educativo para navegar en ellas.

Cuadro N° 33: Taller de capacitación

Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7 ADMINISTRACIÓN

4.7.1 Descripción de la propuesta

Con este nuevo Gobierno Ecuatoriano, se han valorizado cambios en el campo educativo, empresarial, turístico, entre otros beneficios para la población. Resaltando uno de lo más esencial dentro de la educación. La utilización de la tecnología en cualquier ámbito. En la actualidad se proyectan nuevas innovaciones tecnológicas para transmitir y recibir mayor información.

Se crean instrumentos para la formación del estudiante y facilitar varias herramientas de trabajo dentro y fuera de la institución. Estos equipos informáticos pueden ser, computadoras, pendrives, software educativo, proyectores, pizarras digitales, Cd entre otros componentes para la enseñanza aprendizaje. Se proyecta facilitando el trabajo de docentes y educandos, atrayendo un cambio en la disciplina de cada estudiante en cualquier asignatura.

Con la adquisición de varios conocimientos científicos en la creación de un nuevo material digital de trabajo, se crea un Software Educativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”; este programa permitirá obtener un aprendizaje óptimo y a su vez generar interés por aprender diferentes temas de la materia a estudiar, promoverá el trabajo individual y grupal en el salón de clase, pero sobre todo el interés en la asignatura.

Con la creación e implementación de un software educativo, las clases serán divertidas, debido a que es un programa diseñado para el estudio de la asignatura. Con videos, reproductor multimedia, GIF animado, texto simple, entrada de texto e imágenes. Estará estructurado mediante bloques de estudio escritos en la malla curricular del periodo académico.

Su función es que exista una conexión entre el estudiante y docente, que lo incluya como estrategia de formación perenne en la asignatura para que exista diferentes formas de trabajo en el aula de clase. Mediante la utilización de los diferentes equipos informáticos. Software educativo es un programa creado por programadores capacitados en la solución de un problema específico. Se lo instala en un sistema operativo del ordenador para su funcionamiento y manejo. Mediante las instrucciones establecidas por la innovadora.

4.7.1.1 Utilización del Software Educativo de Emprendimiento y Gestión, para los Docentes y Estudiantes del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” del Segundo año de Bachillerato General Unificado.

Con el uso del programa educativo, optimizará el aprendizaje en los educandos, debido al diseño de los contenidos, para el estudio en un periodo académico. El software educativo se presenta con varios botones para enlazarse con los diferentes temas, permitiendo al docente ver lo que desea aplicar en una clase con tan solo dar un clic sobre el botón deseado.

Los botones sirven para poder navegar en todas las ventanas del Software. Será de fácil manejo, motivadora y muy útil para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Servirá de estrategia para el docente, para trabajar utilizando la tecnología en el salón de clase.

4.7.2 Portada del software educativo.

En la ventana Principal Del Programa, se muestra el diseño del Software Educativo con su respectivo nombre, botones para la indagación de los contenidos, como también las opciones de ingreso y salida del programa.

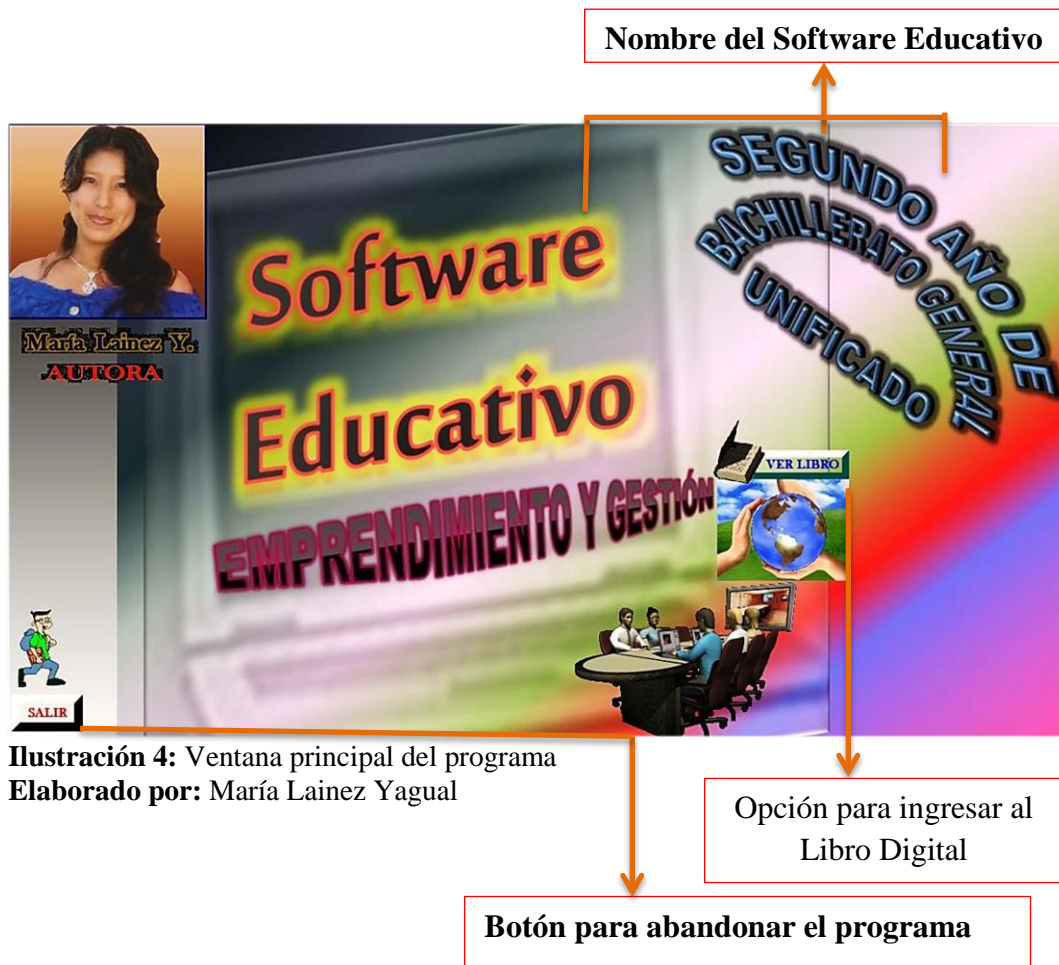


Ilustración 4: Ventana principal del programa
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.2.1 Ventana del menú principal

La pantalla muestra los bloques de estudio establecido en el Ministerio de Educación, con sus respectivas evaluaciones, en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado. Esta ventana se muestra con imágenes Gif para mayor presentación, además consta de un botón para salir a la primera ventana del programa.

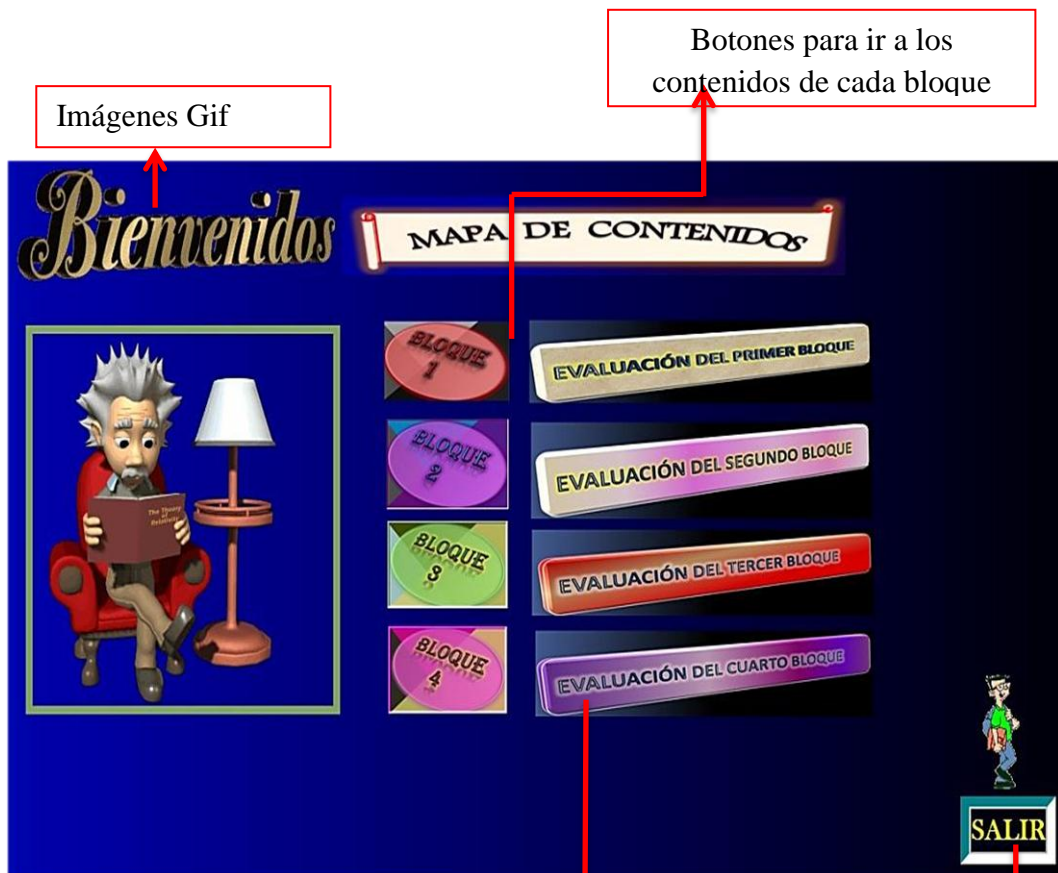


Ilustración 5: Mapa de contenidos
 Elaborado por: María Lainez Yagual

Botón para ir a la pantalla principal

Evaluaciones de los bloques del Software Educativo

4.7.2.2 Botones establecidos para interactuar con diversos esquemas del S.E.

El siguiente grafico muestra los comandos con los distintos temas del bloque a estudiar, de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Cada uno está dado con su respectiva evaluación de lo aprendido, demostrando al estudiante la puntuación obtenida en una clase, seguidamente con la hoja de respuestas para su análisis e interpretación en caso de equivocarse.



Ilustración 6: Bloque 1, del mapa de contenido
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.2.3 Pantalla con los subtemas de cada contenido principal

En esta pantalla se visualiza todos los subtemas del segundo bloque, dando un clic en cada capítulo, el estudiante podrá acceder a una información clara y precisa de cada contenido. A continuación se detallan las tres ventanas similares a este gráfico mostrado, de los tres bloques faltantes.

Tema principal del Segundo Bloque

Botón con imagen Gif animado, para retroceder a la venta de los

**BLOQUE 2: ESENCIA DEL EMPRENDEDOR
- TOMA DE DECISIONES**

1. Fijar objetivos 2. Reunir información 3. Información

4. Identificar opciones alternativas 5. Evaluar opciones

6. Factibilidad: Los costos, riesgo, elegir la mejor opción, implementar y verificar la decisión

7. Ética y responsabilidad social

8. Diferencia entre ética empresarial y responsabilidad social

9. Fundamentos de la planeación y emprendimiento

10. La planificación 11. Análisis de la planificación

12. Análisis situacional 13. Metas y planes alternativos

ATRAS

Fondo de la ventana

Subtemas del Bloque 2

Ilustración 7: Boque 2, del mapa de contenido
Elaborado por: María Lainez Yagual



Ilustración 8: Bloque 3, del mapa de contenido
Elaborado por: María Lainez Yagual



Ilustración 9: Bloque 4, del mapa de contenido
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.2.4 Contenidos encontrados en los bloques de estudio.

La siguiente ventana muestra un ejemplo de la clase a presentar, tomando en cuenta el bloque de estudio, a continuación se escoge el primer módulo, nos muestra otra ventana con los subtemas para su estudio, damos clic en Crear una Empresa-Tipos de Empresas, de inmediato aparece una pantalla agradable para poder empezar por la clase. El docente puede iniciar con un video relacionado con el sistema de estudio o también utilizando el botón de color azul para anotar las diferentes lluvias de ideas de los educandos.

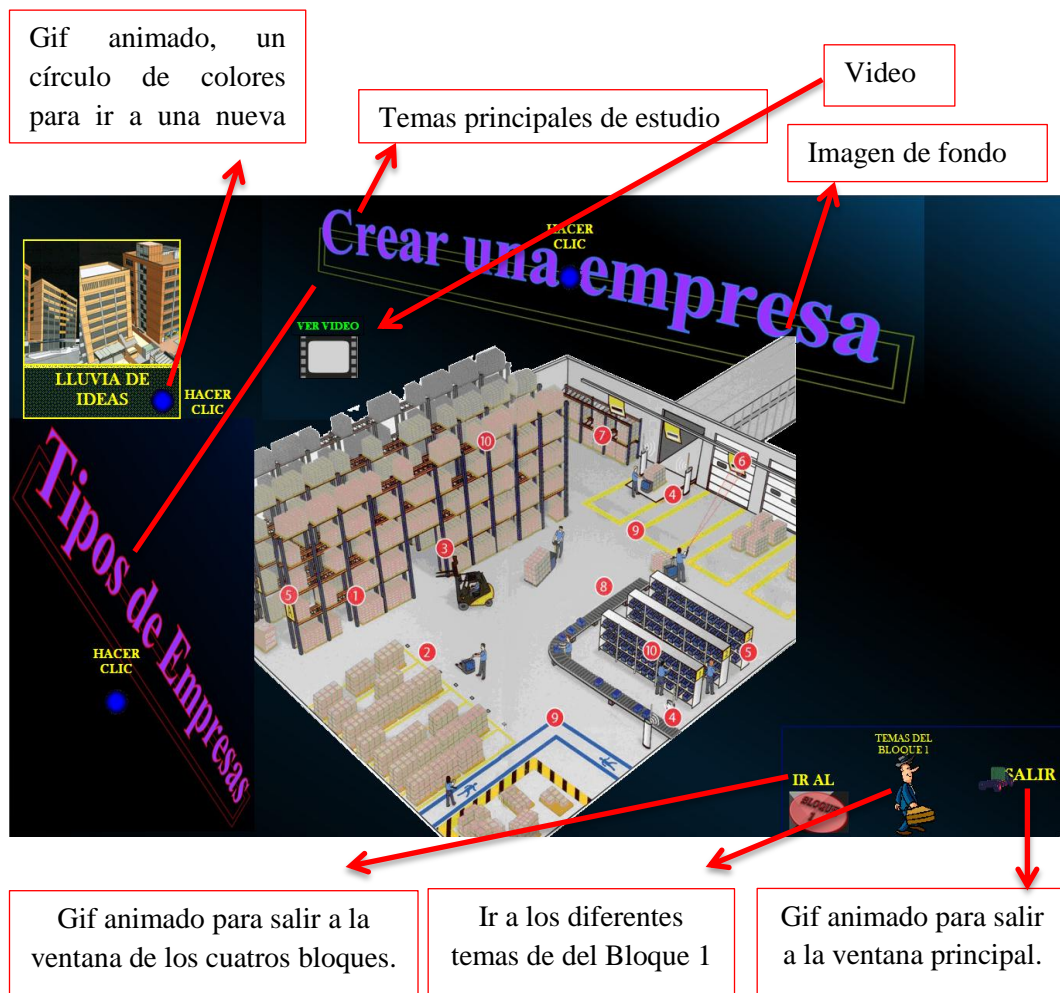
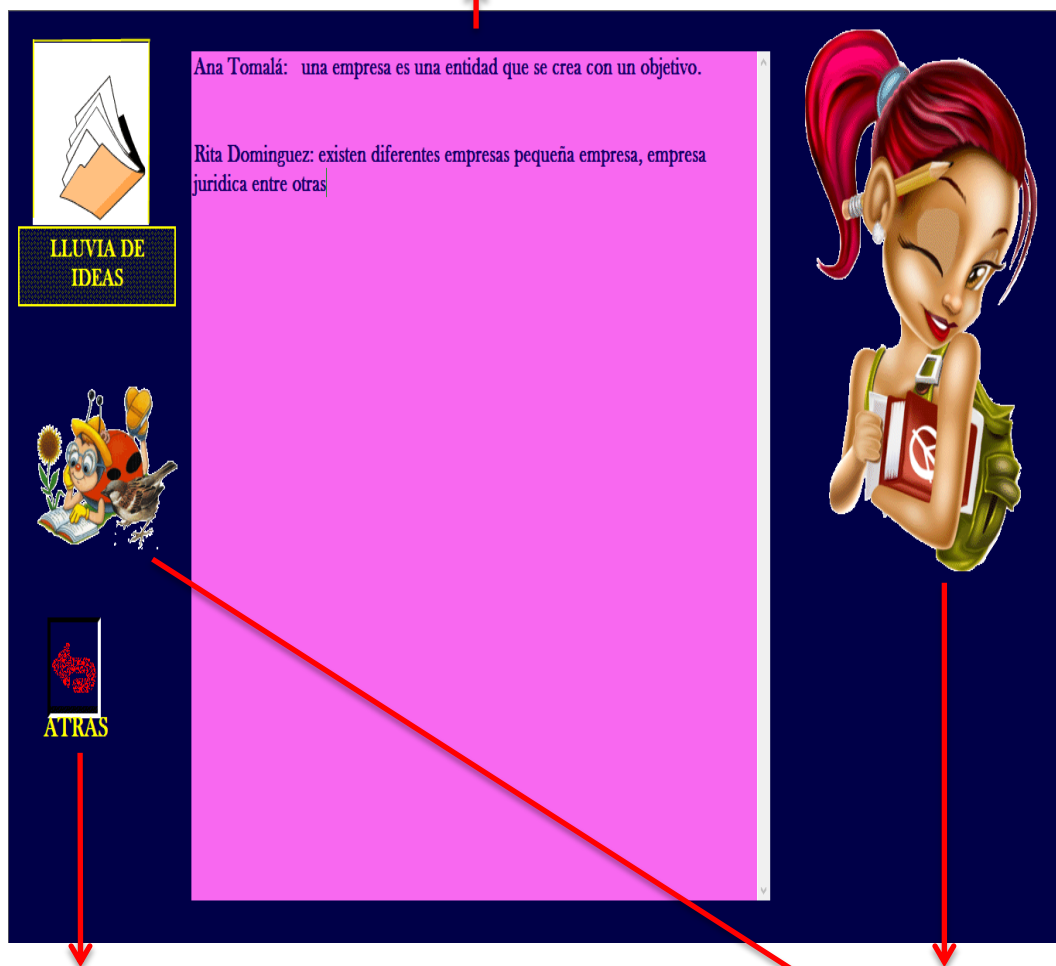


Ilustración 10: Presentación de una clase con el Software Educativo
Elaborado por: María Lainez Yagual

Entrada de texto para anotar las ideas de los estudiantes, sobre el tema a estudiar.



Botón para ir a la ventana, con los temas de estudio para la clase.

Gif animado

Ilustración 11: Ventana para incluir ideas del tema a estudiar
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.2.5 Clase demostrativa para especificar las áreas de estudio

Con la noción básica del contenido damos clic en el tema de estudio, aparecerá otra ventana con definiciones científicas de una Empresa. Donde existirá una participación activa entre estudiantes y docentes.



The image shows a software interface with a dark background. At the top, the text 'CONCEPTO DE EMPRESA' is written in a stylized, glowing font. Below it, there is a definition of a company: 'Es toda actividad organizada encaminada a producir bienes, y/o servicios que apunten a la satisfacción de las necesidades del hombre.' and 'De manera muy general los recursos o factores productivos que se combinan para cumplir con los objetivos de una empresa son:'. There are two bullet points: 'De la naturaleza del producto o servicio' and 'De la tecnología utilizada en el proceso productivo.' Below the text, there is a cartoon illustration of a person working at a counter with bottles. To the right of the illustration, the text 'DAR CLIC' is written. At the bottom right, the text 'CONTINUAR' is written next to a Dalmatian dog icon. A red arrow points from the dog icon down to a box containing the text 'Clic en el Gif animado para continuar con el'. In the center, the text 'Explicación del Docente' is written above a red vertical bar.

Ilustración 12: Temática de una clase
Elaborado por: María Lainez Yagual

Clic en el Gif animado para continuar con el

Al dar clic en la imagen proyectada programado para ir a la siguiente hoja o simplemente continuar publicando información en diferentes ventanas, esto a su vez se esconde sobre su respectiva imagen, al quitar el cursor del botón, programado para ir a la siguiente hoja.

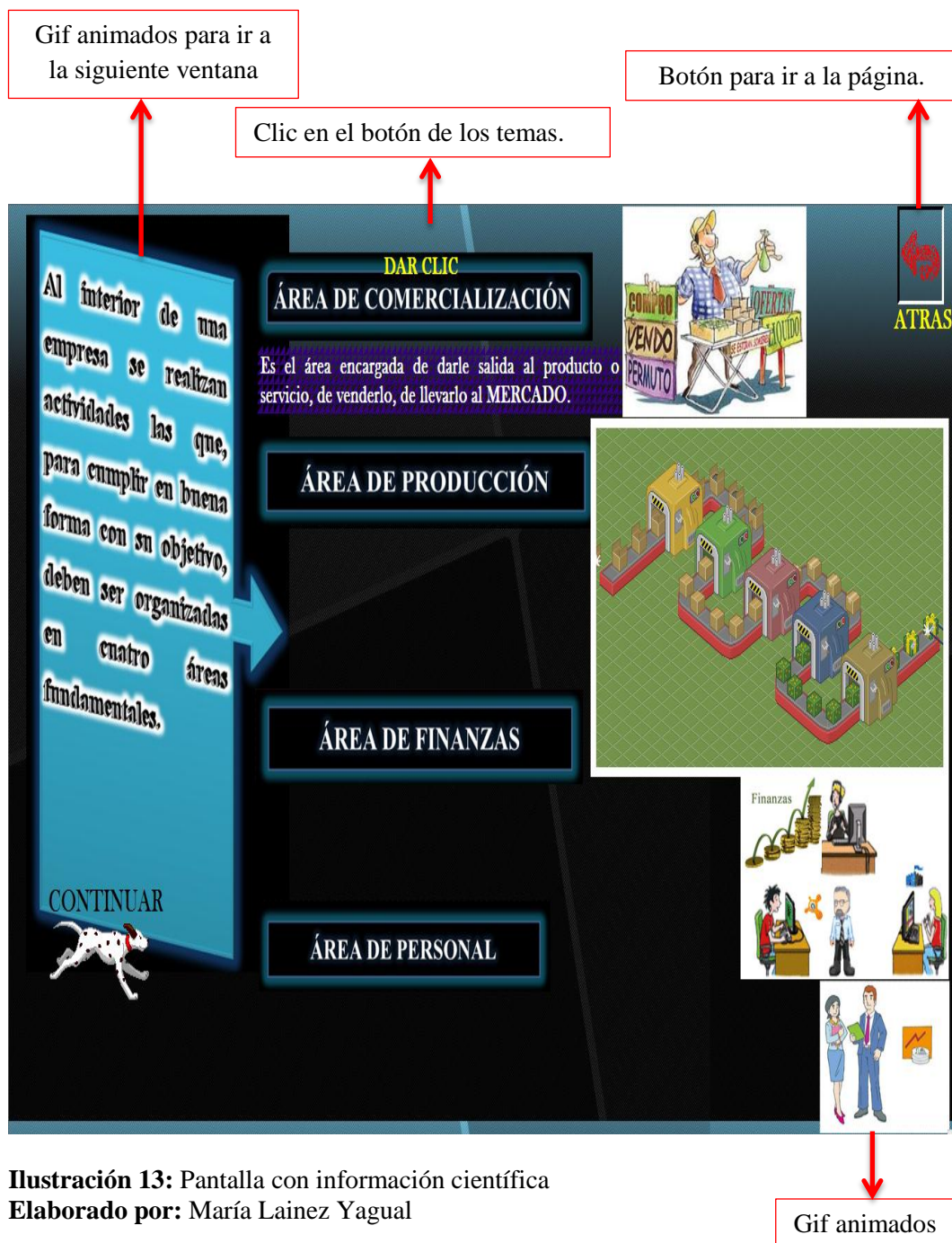


Ilustración 13: Pantalla con información científica
Elaborado por: María Lainez Yagual

Cada área de una empresa tiene labores específicas que cumplir, las cuales podríamos señalarlas de la siguiente forma:

Dar clic para ver contenido

Botón para ir a la ventana anterior

DAR CLIC

ÁREA DE COMERCIALIZACIÓN

- DETECTA las necesidades de los consumidores.
- DISEÑA el producto o servicio, y establece sus propiedades.
- ESTUDIA los potenciales mercados.
- DETERMINA el precio.

ÁREA DE PRODUCCIÓN

ÁREA DE FINANZAS

- ESTABLECE los medios de promoción y publicidad.
- DEFINE el producto o servicio, diseña sus características. Los procesos que lo llevarán a cabo.
- ESTUDIA métodos eficientes de trabajo.
- SELECCIONA personal y materiales adecuados.
- ABASTECE, almacena y mantiene inventarios.
- DETERMINA costos del producto o servicio y controla la calidad.

ÁREA DE PERSONAL

CONTINUAR

- ADQUIERE materias primas y compra de herramientas y maquinarias.
- SOLVENTA gastos en remuneraciones.
- CONTROLA la cartera interna y las cobranzas.
- SELECCIONA y contrata personal.
- ORGANIZA un sistema eficiente de contabilidad.
- DESARROLLA instancias de capacitación y adiestramiento.
- MANEJA las relaciones financieras con bancos y otros organismos.
- FIJA nivel de remuneraciones y comisiones.
- SUPERVISA el bienestar del personal.
- EVALÚA el rendimiento del personal.

Gif animado para continuar con el tema

Ilustración 14: Ventana con la continuación del texto
 Elaborado por: María Lainez Yagual

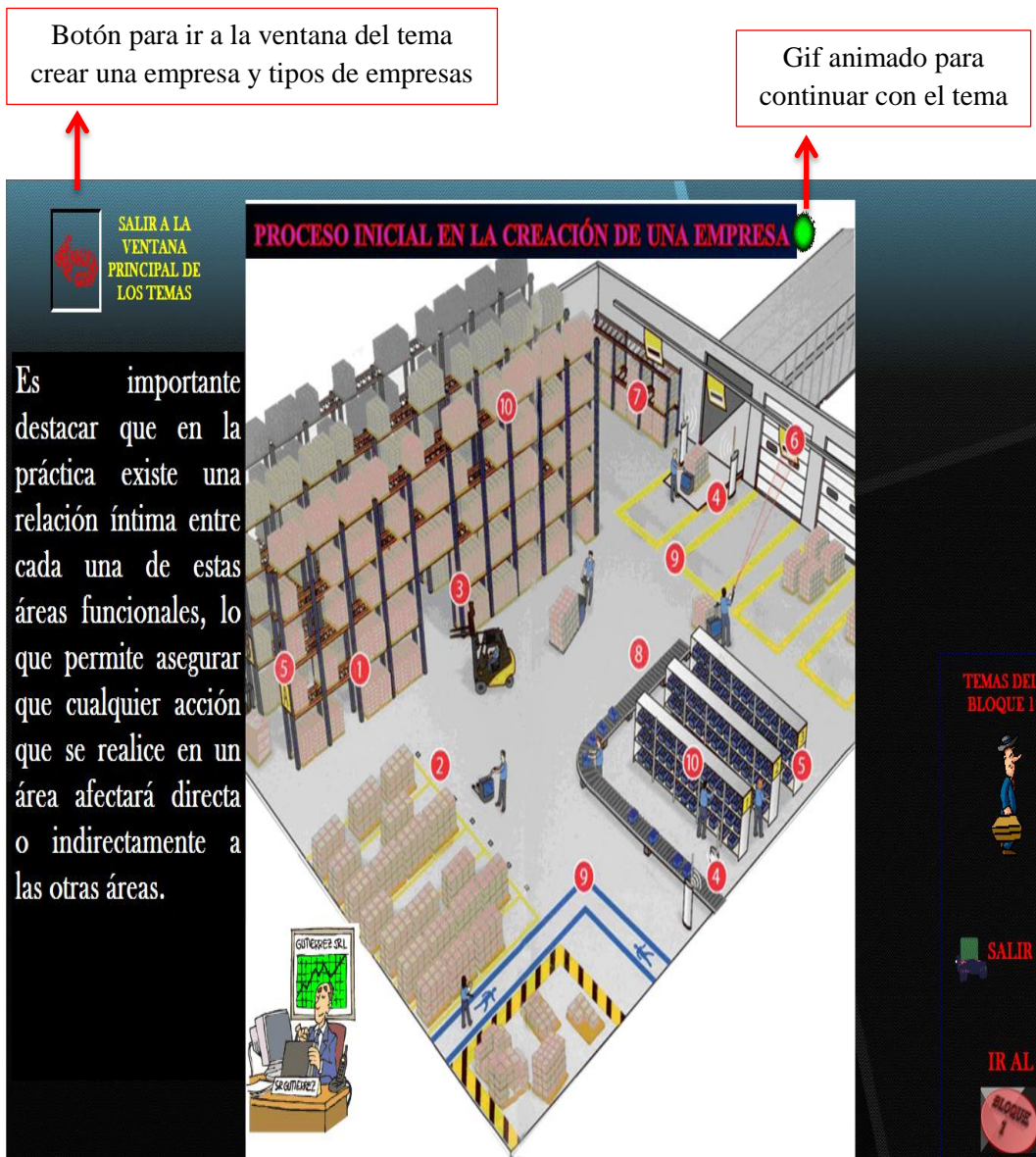


Ilustración 15: Manejo de los botones de ingreso y salida del programa
 Elaborado por: María Lainez Yagual

Gif programados para salir a una ventana principal y demás opciones del que desee realizar la persona.

Este sistema permite mostrar más informaciones relevantes, si ubica el cursor en cada numeral y literal, con ubicar el puntero conocerá si presentan elecciones aplicadas por el programador.

Ubicar el cursor para ver la definición, en subtemas resaltados.

PROCESO INICIAL EN LA CREACIÓN DE UNA EMPRESA

1. Estudio de Mercado.
2. Ubicación de la Empresa.
 - a) La Idea.
 - b) Estudio de Factibilidad.
 - c) Investigación & Diseño.
 - d) Aprovechamiento.
 - e) Producción.
 - f) Comercialización y Distribución.
3. Instalación Física.
4. Financiamiento.

El objetivo de la empresa, es el resultado que el empresario desea obtener mediante la realización de una actividad determinada.

ESTUDIO DE MERCADO: Estudio previo sobre las necesidades propias de un público consumidor y lugar en donde se van a expender o comercializar nuestros productos o servicios.

UBICACIÓN DE LA EMPRESA: Una vez que se haya establecido una determinada necesidad del consumidor o de los consumidores, a través de un estudio profundo del mercado, se debe estudiar la ubicación de la empresa, teniendo en cuenta los siguientes pasos:

- a) IDEA: ¿Qué vamos a producir o comercializar? La actividad empresarial siempre comienza con una idea, teniendo en cuenta al consumidor.
- b) ESTUDIO DE FACTIBILIDAD: Cálculo aproximado para establecer el tamaño de la empresa; las necesidades que tiene que cubrir y las posibilidades económicas con las que cuenta.
- c) INVESTIGACIÓN & DISEÑO: Si los estudios indican que la factibilidad es buena, seguirá entonces un serio estudio del mercado y el diseño del producto o servicio que va a ofrecer.
- d) APROVECHAMIENTO: Incluye la Planta Industrial, las instalaciones, las maquinarias, las materias primas, así como los recursos humanos necesarios.
- f) COMERCIALIZACIÓN & DISTRIBUCIÓN: Consiste en el proceso necesario para poder lograr un producto terminado o servicio final para llegar al cliente o consumidor.

INSTALACIÓN FÍSICA: La ubicación de la empresa debe tener en cuenta toda la instalación física, es decir, la ubicación precisa de cada elemento de una empresa (en que calles está ubicada,

FINANCIAMIENTO: La empresa necesita de recursos financieros para efectuar sus operaciones tales como: Pago de Sueldos; Pago a Proveedores; Impuestos; Compra de Mercaderías; Etc. Algunas de las maneras de financiar una empresa son: Dinero del Propietario de la Empresa; Préstamos Financieros; Créditos de Proveedores; Emisión de Acciones; Reinversión de los Beneficios.

ATRÁS
OBJETIVO
MÁS DEL TEMA

Ilustración 16: Descubriendo definiciones específicas de un tema
Elaborado por: María Lainez Yagual

Terminado la clase con el tema crear una empresa damos clic en el botón salir para continuar con el segundo tema de estudio, Tipos de Empresas. En esta ventana veremos cada definición de los tipos de empresas, al dar enter en la figura según el sector de actividad.

Ir al siguiente tema



Ir a la ventana principal del tema

Clic para ver contenido



TIPOS DE EMPRESAS



SALIR A LA VENTANA PRINCIPAL DE LOS TEMAS

CLIC EN LAS FIGURAS PARA VER EL CONTENIDO

SEGÚN EL SECTOR DE ACTIVIDAD



SEGÚN SU TAMAÑO



Aunque para muchos especialistas, todos aquellos que desarrollan una actividad organizada encaminada a producir bienes y/o servicios son empresarios, para otros, tal actividad se puede clasificar como: MICRO EMPRESA, PEQUEÑA EMPRESA, MEDIANA EMPRESA Y GRAN EMPRESA, de acuerdo a su nivel de facturación.

SEGÚN SU FORMA JURÍDICA





SALIR



IR AL BLOQUE 1



TEMAS DEL BLOQUE I

HACER CLIC

A continuación se definen tres tipos diferentes de empresa:


Ilustración 17: Gráfico del segundo tema.
Elaborado por: María Lainez Yagual

Clic para ver contenido

Gif animadas para diferentes funciones de la pantalla

Icono para regresar

Dar clic en el literal



 ATRAS

SEGÚN EL SECTOR DE ACTIVIDAD

La clasificación de la actividad puede estar incorporada en alguno de los siguientes grupos:

- INDUSTRIALES
- COMERCIALES
- ADMINISTRATIVA

Veamos en que consiste cada una de ellas. Dar clic en cada literal :)

La actividad de una empresa se refiere a su giro, es decir para lo que fue creada según sus objetivos.

Al comenzar con una empresa, luego de formalizarla haciendo su iniciación de actividades, el Servicio de Impuesto Internos clasifica al nuevo contribuyente de acuerdo a su actividad comercial.

También de acuerdo a la procedencia del capital:

De acuerdo a la actividad:

<p>EMPRESAS DEL SECTOR PRIMARIO: son aquellas que, para realizar sus actividades, usan algún elemento básico extraído de la naturaleza, ya sea agua, minerales, petróleo, etc.</p>	<p>EMPRESAS PÚBLICAS: son aquellas en las que el capital proviene del Estado ya sea municipal, provincial o nacional.</p>
<p>EMPRESAS DEL SECTOR SECUNDARIO: se caracterizan por transformar a la materia prima mediante algún procedimiento.</p>	<p>EMPRESAS PRIVADAS: su capital proviene de particulares.</p>
<p>EMPRESAS DEL SECTOR TERCIARIO: son empresas en que la capacidad humana para hacer tareas físicas e intelectuales son su elemento principal.</p>	<p>EMPRESAS MIXTAS: en este caso, el capital proviene tanto de particulares como del Estado.</p>

Ilustración 18: Según el sector de actividad
Elaborado por: María Lainez Yagual

Definiciones del tema

Ir a la página anterior

Definiciones de los diferentes contenidos

EMPRESAS INDUSTRIALES

[ATRÁS](#)

PRIMARIAS
Son aquellas en las cuales la actividad esencial es la producción de productos o bienes, mediante la extracción de materias primas.

Aquellas que explotan los recursos naturales renovables como no renovables, en este tipo tenemos:

- a) **LAS EXTRACTIVAS:** Tienen como único fin explotar los diversos recursos naturales, como las mineras, pesqueras, madereras, petroleras, Etc.
- b) **MINERAS:** Se definen como ligada a la extracción, producción y comercialización de los recursos minerales no renovables con el fin de obtener beneficios económicos. Este sector tiene fuertemente orientadas sus ventas al extranjero, siendo Chile el mayor productor y exportador de Cobre, Nitrato y Litio, además de ser el mayor productor mundial de Yodo.
Pesqueras: Se definen como ligada a la extracción y explotación de las riquezas del mar y comprenden todas las actividades destinadas a capturar, cazar, segar, poseer, recolectar, conservar y utilizar todas las especies hidrobiológicas que tienen el mar como fuente de vida.
- c) **Las Agropecuarias:** Este sector está constituido por dos actividades la Agrícola y la Ganadera o Pecuaria, las cuales están constituidas por una actividad primaria productora la cual puede llevarse a cabo en la tierra o no y una actividad secundaria de elaboración o transformación que puede llevarse a cabo en cualquier otro lugar, en este sector tiene espacio la producción de hortalizas, cereales, frutas, viñas y ganadería. La ganadería se refiere netamente a la actividad de criar animales para su posterior venta o faenación para su venta.
- d) **Las Silvícolas:** Estas tienen como fin explotar y cosechar los bosques nativos como plantaciones, regenerar y proteger los bosques, tanto como para recolectar sus productos como también realizar actividades de forestación, plantación, replante, conservación de bosques y zonas forestadas.

SECUNDARIAS

- a) **Las Manufactureras:** Dice de todas aquellas que tienen como fin elaborar o convertir materias primas, productos semi-elaborados y productos terminados, con la finalidad de trazarlos en el mercado nacional o internacional y dentro de estas tenemos: Empresas que producen bienes de producción, estas tienen como fin satisfacer la demanda de empresas de consumo final, y Empresas que producen bienes de consumo final, las que se alimentan de las empresas que producen bienes de producción.
- b) **De Construcción:** Son todas aquellas que realizan obras públicas y privadas, como la construcción de calles, carreteras, casas, edificios, Etc.

ACTIVIDAD INDUSTRIAL

OBJETIVO: PRODUCIR

Estructurar y Controlar el Costo de Fabricación.

ACTIVIDAD INDUSTRIAL

Obtener "Productos Terminados."

Esta actividad comprende las diferentes operaciones e inversiones que se efectúan en la industrialización de un producto, que constituye la materia prima básica, de esta industria. La materia prima se transforma mediante procesos de fabricación, en productos terminados.

Ilustración 19: Subtemas de las empresas industriales
Elaborado por: María Lainez Yagual

Imagen referente al tema

Si damos clic en el segundo literal con el tema comercial se presenta la siguiente ventana con un ejemplo que se llevara a cabo en la hora de clase, en ese momento los estudiantes elegidos deben llenar los espacios vacíos con datos del medio.

Ir a la página anterior

ATRÁS

EMPRESAS COMERCIALES

Son aquellas que se dedican a comercializar artículos o productos ya elaborados o industrializados.

En este grupo pueden existir empresas que fabrican, arman o envasan, y comercializan sus propios productos.

Entre este tipo de empresas encuentran las mayoristas y las minoristas.

OBJETIVO: VENDER

Comercialización de los Productos Terminados.

Obtener "Rentabilidad"

Corresponde a esta actividad, la venta de las mercancías o productos finales. Sus ingresos netos, están representados por el "precio neto de venta" (costos industriales más gastos de comercialización y de administración, más utilidad marginal).

O sea que, para la comercialización de los productos fabricados, que son los que producen los "ingresos", se efectúan "gastos ó egresos". De la comparación final, entre ingresos y gastos, se establecerá la utilidad marginal o "Renta Neta de Ventas". En consecuencia, el objetivo de la actividad comercialización es, obtener una Rentabilidad satisfactoria.

Observa en siguiente cuadro y anota las empresas de tu zona que respondan a la clasificación de la segunda columna.

EMPRESA	CARACTERÍSTICA
	Minorista
	Mayorista
	Fábrica-Mayorista
	Arma-Minorista-Mayorista
	Envasa-Minorista-Mayorista

Insertar nombres de empresas según su actividad

Definiciones del tema

Ilustración 20: Pantalla interactiva
Elaborado por: María Lainez Yagual

Al dar clic en la imagen del segundo tipo de empresa aparece la división de la empresa según su tamaño. Para ver el contenido de cada uno se debe dar clic en cuadro de color verde, y para esconderlo hay que dar clic derecho.

Ir a la página anterior

ATRAS

SEGÚN SU TAMAÑO

La empresa es el conjunto de capital, administración y trabajo dedicados a satisfacer una necesidad en el mercado.
 “una organización o actividad económica; especialmente una organización de negocios”

Microempresa:

Pequeñas empresas:

Medianas empresas:

Grandes empresas:

Son aquellas que poseen hasta 10 trabajadores y generalmente son de propiedad individual, su dueño suele trabajar en esta y su facturación es más bien reducida. No tienen gran incidencia en el mercado, tienen pocos equipos y la fabricación es casi artesanal.

Poseen entre 11 y 49 trabajadores, tienen como objetivo ser rentables e independientes, no poseen una elevada especialización en el trabajo, su actividad no es intensiva en capital y sus recursos financieros son limitados.

Son aquellas que poseen entre 50 y 250 trabajadores, suelen tener áreas cuyas funciones y responsabilidades están delimitadas, comúnmente, tienen sindicato.

Son aquellas que tienen más de 250 trabajadores, generalmente tienen instalaciones propias, sus ventas son muy elevadas y sus trabajadores están sindicalizados. Además, estas empresas tienen posibilidades de acceder a préstamos y créditos importantes.

Ilustración 21: Empresas según su tamaño
Elaborado por: María Lainez Yagual

Botón para ver contenido y deshacer con un clic derecho

Imagen referente al tema

Por último tenemos la empresa según su forma jurídica, en esta ventana hay que dar clic en la figura para que aparezca el contenido.

Ir a la página anterior

Clic en la figura para ver contenido



ATRÁS

SEGÚN SU FORMA JURÍDICA

UNIPERSONAL. son aquellas empresas que pertenecen a un solo individuo. Es este quien debe responder ilimitadamente con su patrimonio frente a aquellos individuos perjudicados por las acciones de la empresa.

SOCIEDAD COLECTIVA. son las empresas cuya propiedad es de más de una persona. En estas, sus socios responden de forma ilimitada con sus bienes.

COOPERATIVAS. son empresas que buscan obtener beneficios para sus integrantes y no tienen fines de lucro. Estas pueden estar conformadas por productores, trabajadores o consumidores.

COMANDITARIAS. en estas empresas existen dos tipos de socios: por un lado, están los socios colectivos que participan de la gestión de la empresa y poseen responsabilidad ilimitada. Por otro, los socios comanditarios, que no participan de la gestión y su responsabilidad es limitada al capital aportado.

SOCIEDAD DE RESPONSABILIDAD LIMITADA. en estas empresas, los socios sólo responden con el capital que aportaron a la empresa y no con el personal.

SOCIEDAD ANÓNIMA. estas sociedades poseen responsabilidad limitada al patrimonio aportado y, sus titulares son aquellos que participan en el capital social por medio de acciones o títulos.

MI EMPRESA

META

Ilustración 22: Empresa jurídica
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.2.6 Evaluación del Bloque 1

Ejecutado la clase con los temas asignados en el programa educativo, se procederá a evaluar las destrezas de los estudiantes para luego medir sus conocimientos. Este sistema tendrá varias herramientas que son:

Entrada de texto.- permite ingresar una letra, (V) si es verdadera o (F) falsa.

Rectángulo.- sirve para dejar estático el texto a escoger.

Lista desplegable.- asigna la respuesta correcta del grupo de palabras.

Casilla de verificación.- comprueba lo considerado con una marca.

Botón.- muestra una calificación.

En la pantalla señalada se muestra un conjunto de preguntas relacionadas con los contenidos. Al ejecutar el examen proyecta otra ventana con las respuestas correctas, para analizar y comparar las contestaciones.

The screenshot displays an evaluation interface with the following elements:

- Question 1:** "Conteste (V) si es verdadero y (F) si es falso. (2pts.)" with four options (a-d) and green checkboxes.
- Question 2:** "Arrastra la respuesta correcta: (4pts.)" with a drag-and-drop interface for terms like PLANEACIÓN, ORGANIZACIÓN, EJECUCIÓN, CONTROL, and PROCESO ADMINISTRATIVO.
- Question 3:** "Escogo el enunciado correcto: (2pts.)" with a title "PROCESO INICIAL DE CREACIÓN DE UNA EMPRESA" and four options (a-d) with dropdown menus.
- Question 4:** "Selecciono la respuesta correcta: (2pts.)" with a title "Considerado tradicionalmente como uno de los departamentos clave es:" and several options with checkboxes.
- Footer:** "CORRECTAS", "INCORRECTAS", and "Calificación" buttons.

Annotations with red boxes and arrows point to:

- Preguntas objetivas:** Points to the question text.
- Entrada de texto:** Points to the input fields for questions 3 and 4.
- Lista desplegable:** Points to the dropdown menus in question 3.
- Botón:** Points to the "Calificación" button.
- Casilla de verificación:** Points to the checkboxes in question 4.

Ilustración 23: Evaluación
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.2.7 Respuestas de la evaluación

Esta ventana permite comparar y validar las argumentaciones del estudiante, se afirma que esta imagen aparecerá cuando se proporcione la calificación caso contrario no se podrá acceder a ella.

1. Conteste (V) si es verdadero y (F) si es falso. (4pts.)

a) Principio de la organización es la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo. F Emprendimiento

b) Organización es el proceso mediante el cual se distribuyen y asignan los recursos de la empresa con el objetivo de alcanzar una mayor eficiencia en el logro de sus propósitos. F Administración

c) Empresa es toda actividad organizada encaminada a producir bienes, y/o servicios que apunten a la satisfacción de las necesidades del hombre. V

d) Propiedad individual esta modalidad organizativa establece que el propietario es la única persona que asume la responsabilidad del negocio. V

2. Arrastro la respuesta correcta: (4pts.)

ORGANIZACIÓN	CONTROL
Es la relación que se establece entre los recursos humanos y los recursos económicos que dispone la empresa para alcanzar los objetivos y metas.	Consiste en la evaluación y corrección de las actividades, para asegurarse de lo que se realiza va de acorde a los planes.
PROCESO ADMINISTRATIVO	
PLANEACIÓN	EJECUCIÓN
Función del proceso administrativo, que consiste en definir los objetivos.	Actividades establecidas en el plan, bajo la dirección de una autoridad suprema.

[Atrás](#)

3. Escogo el enunciado correcto: (2pts.)

PROCESO INICIAL DE CREACIÓN DE UNA EMPRESA

a) Cálculo aproximado para establecer el tamaño de la empresa; las necesidades

ESTUDIO DE FACTIBILIDAD ▼

b) Consiste en el proceso necesario para poder lograr un producto terminado o servicio final para llegar al cliente o consumidor.

COMERCIALIZACIÓN & DISTRIBUCIÓN ▼

c) Incluye la Planta Industrial, las instalaciones, las maquinarias, las materias primas, así como los recursos humanos necesarios.

APROVISIONAMIENTO ▼

d) Abarca todo el proceso de transformación para lograr el producto terminado.

PRODUCCIÓN ▼

4. Seleccione la respuesta correcta: (2pts.)

Considerado tradicionalmente como uno de los departamentos clave es:

Producción Mercadotecnia Finanzas

Se debe generar un programa para cada actividad.

Centralizada Unidad de dirección Iniciativa

Es el área encargada de darle salida al producto o servicio, de venderlo, de llevarlo al MERCADO.

Área de comercialización Ambiente legal Área de finanzas

Son todas las entidades que abastecen de materias primas e insumos de la empresa para que ésta produzca los artículos o servicios que entrega al mercado.

Entorno ético Mercado. Proveedores

Ilustración 24: Evaluación con sus respectivas respuestas
Elaborado por: María Lainez Yagual

4.7.3 Políticas y normativas

Estudiantes y docentes deben dominar el manejo del software educativo, las instrucciones obligatorias para su ejecución por lo tanto se asigna un sinnúmero de políticas que se cumplirán mediante la afirmación del correcto funcionamiento del programa.

4.7.3.1 Políticas del docente

Las disposiciones que se aplican al maestro son las siguientes:

- Material digital únicamente para la los estudiantes del área de Emprendimiento y Gestión del Segundo año del Bachillerato General Unificado, Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.
- Conocer la manipulación del software educativo estableciendo una clase motivadora con los temas escogidos.
- Reflejar una práctica disciplinaria con los estudiantes, asumiendo responsabilidad para alcanzar logros pedagógicos.
- Acoger el rendimiento académico asignado en el sistema.
- Evitar la venta del Software Didáctico para lucros personales.
- Recordar que fue diseñada y facilitada a la institución, sin lucro alguno.

4.7.3.2 Políticas para los estudiantes

En la formación del estudiante es importante mantener los cumplimientos que se fijan a continuación:

- Valerse de este medio instructivo en la formación académica.
- Mantener una relación continua con los temas de estudio.
- Proveer un correcto uso de los equipos electrónicos.
- Respetar las reglas de trabajo, facilitadas por la docente.

4.7.3.3 Requerimiento mínimo para su ejecución

Es necesario contar con grupo de equipos tecnológicos que permita el funcionamiento del software educativo de emprendimiento y gestión. Es entonces que se enlista los materiales:

- Ordenador
- Sistema operativo Windows XP/Vista/7
- Procesador Intel 2.60Ghz
- 1 Gigabyte de memoria RAM
- Proyector de imágenes, parlantes, mouse y teclado

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 RECURSOS

Para la realización de la investigación de la propuesta se acude a los recursos necesarios tales como: Institucional, talento humano, materiales físicos y digitales que expliquen detalladamente su importancia. Permitiendo cumplir con lo señalado.

5.1.1 Institucionales

Cantidad	Institución Educativa	Financiamiento Unitario	Apoyo Total
1	Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”	0.00	0.00
Total			0.00

Cuadro N° 34: Recursos institucionales
Elaborado por: María Lainez Yagual

5.1.2 Humano

Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Valor Total
1	Tutor	0	0
1	Asesor Técnico	100.00	50.00
1	Digitador	130.00	130.00
Total			180.00

Cuadro N° 35: Recurso humano
Elaborado por: María Lainez Yagual

5.1.3 Materiales

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Valor Total
9	Anillados	1.50	13.50
50	Copias	0.15	7.50
9	Empastado	12.00	108.00
700	Impresiones	0.20	140.00
6	Resma de hojas	4.00	24.00
6	Tinta	6.50	39.00
Total			332.00

Cuadro N° 36: Materiales
Elaborado por: María Lainez Yagual

5.1.4 Recurso tecnológico

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Valor Total
	Internet	00.80	56.00
1	Flash Memory	15.00	15.00
1	Computadora	700.00	700.00
5	CD	1.00	3.00
Total			774.00

Cuadro N° 37: Recursos tecnológicos
Elaborado por: María Lainez Yagual

5.2 ECONÓMICO

Descripción	Valor Total
Recurso Institucional	0.00
Recursos Humanos	180.00
Recursos Materiales	332.00
Recursos Tecnológicos	774.00
Alimentación	120.00
Movilización	95.00
Imprevisto	70.00
Total de Recursos	1571.00

Cuadro N° 38: Económico
Elaborado por: María Lainez Yagual

BIBLIOGRAFÍA

ABBOTT L., & LAUNCHBAUGH, K. (2012). La educación media en el siglo 21: En busca del equilibrio para mantener una profesión relevante.

ARÉVALO, J., & PITKÄNEN S. (2010). Las competencias relevantes para el mercado de los silvicultores profesionales en educación graduado europea.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y REGLAMENTO GENERAL (Octubre 2012). Órgano del Gobierno Del Ecuador. Primera edición.

AZINIAN, H. (2009) las tecnologías de la información y la comunicación en las practicas pedagógicas. 1ª ed. Buenos Aire: centros de comunidades educativas y material didáctico.

CACCURI, V. (2013) educación en tic en el nivel primario y secundario 1ª ed. Buenos Aire: Fox Andina.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. Quito: Poligráfica C.A

PÁGINAS WEB

GRAHAM, M., & WOO, J. (2009). Estimular el crecimiento de la economía: El papel de la investigación público-privada en el desarrollo. Retrieved from <http://www.ebilib.com>

VEGA, J., & VEGA, J. (2012). Del Razonamiento a la Argumentación: Teoría y Práctica de Las Destrezas Discursivas En La Nueva Sociedad del Conocimiento. Retrieved from <http://www.ebib.com>

FREEMIND, CMAPTOOLS, Otros. (2009). Manual de Software Educativo.

<http://es.scribd.com/doc/34639399/Manual-de-Software-Educativo>

GONZÁLEZ, R. (2009) Guía de ayuda en la programación educativa para alumnos con discapacidades graves y múltiples.

<http://sid.usal.es/docs/F8/FDO20947/cilleros.pdf>

HERNÁNDEZ, A. (2011) metodología de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías 1ª ed. Universidad de salamanca.

<http://books.google.com.ec/books?id=2LBfjggSBAC&printsec=frontcover&dq=en+ecuador+informatica+aplicada+a+la+educacion&hl=es&sa=X&ei=GAxXUpfw>

MEZZADRA F, BILBAO. (2010). Las nuevas tecnologías de La información y La comunicación:

<http://www.slideshare.net/guest04e1053/libro-tics>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2013) libro Emprendimiento y Gestión Segundo año Bachillerato General Unificado. Editorial educatemas.

<http://www.educatemas.org/libro-informatica-aplicada-a-la-educacion.html>

MORENO J. (2011). Crear y Publicar con las TIC en la escuela.

http://educoas.org/porta/la_educacion_digital/146/pdf/tics.pdf

VALAREZO, J. (2013) Informática Aplicada a la Educación.
<http://www.monografias.com/trabajos97/informatica-aplicada-educacion/informatica-aplicada-educacion.shtml>

VÁZQUEZ, R. (2010). Técnicas para motivar al estudiante
<http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2010/03/17/191777.php>

VIRTUAL-UPSE

CACCURI, V. (2012) Computación para docentes proyectos ideas trabajar en el aula 1ª ed. Buenos Aire: Fox Andina.

CALDEVILLA, D. (2012) El Reto en la Innovación Docente. El Eees Como Punto de Encuentro: San Benito Madrid: visión libro.

CÓRDOVA, M. & CABERO, A. (2013). Las Tic para la Igualdad, Buenas Prácticas de Aplicación.

GONZÁLEZ, I. (2011). Influencia y aplicación de las tecnologías de la información en la educación.

MARCO, M. (2010) Escaneando la informática. 1ª ed. Lengua española.

MEZZADRA, F., & BILBAO, R. (2010). Las nuevas tecnologías de La información y La comunicación.

ANEXOS

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

(Aprobado en Montecristi, 23-24 de Julio de 2008)

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección quinta

Educación

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

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.

Art. 347.- Será responsabilidad del estado:

Incorporar las tecnologías de la informática y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

(Registro Oficial N° 417 del 31 de marzo del 2011)

Art. 2.- (Principios),- La educación se rige por los siguientes principios:

Todos los ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y a la obligación de participar activamente en el proceso nacional.

La educación tendrá una educación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país.

Desarrollar las posibilidades de una persona para fomentar la creatividad y la innovación es fundamental, permitir la libertad para experimentar y corregir errores admitiendo la educabilidad de educadores y la educabilidad de educando, logrando una formación humanística basadas en valores éticos y proponer mejorar la calidad de vida.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

Art. 37.- Derecho a la educación.- los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.

Respete las culturas y especificaciones de cada región.

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

PERMISO EMITIDO POR LA INSTITUCIÓN



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

MSc. Maritza Asencio Cristóbal
RECTORA DEL COLEGIO FISCAL "DR. EMILIANO CRESPO TORAL".

En su despacho:

De mis consideraciones:

Tengo el honor de saludarle y al mismo tiempo hacerle partícipe que debido a la proximidad de culminar mi formación académica de Licenciada en Informática Educativa me es indispensable realizar un proyecto educativo.

Razón por la cual me dirijo ante usted para que me conceda el permiso necesario en la Institución que usted representa, para poder cumplir con este requisito.

Por su amable atención, Me suscribo.

María Alexandra Láinez Yagual
C.I. 092335922-8

MSc. Maritza Asencio Cristóbal
RECTORA



CERTIFICADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



COLEGIO FISCAL TÉCNICO
"DR. EMILIANO CRESPO TORAL"
Celular: 0990067673
E-mail: Col_emilianocrepot@hotmail.com



Olón, 20 de Enero del 2014

MSc. Vidal Reyes Quimi
DIRECTOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA.
Presente.

De mis consideraciones:

La suscrita Rectora del Colegio Fiscal "Dr. Emiliano Crespo Toral" ubicada en la Comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena.

Por medio del presente certifico que la señorita **MARÍA ALEXANDRA LAINEZ YAGUAL** portadora de la cédula N° 092335922-8, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, finalizó el proyecto de investigación en la institución con el tema de: **CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DEL COLEGIO "DR. EMILIANO CRESPO TORAL", COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO ACADÉMICO 2013 -2014.**

La Srta. Finalizó su proyecto: con un taller de capacitación del programa diseñado, a Docentes y Estudiantes, dejando instalado el software educativo en los ordenadores de la institución para su utilización en el periodo académico.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad, sin más que comunicar me despido.

ATENTAMENTE

MSc. Maritza Ascencio Castiblanco
RECTORA



CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN A ESTUDIANTES Y DOCENTE.

CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN

NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES	FECHA	HORA	CONTENIDO	FIRMA
Dra. Maritza Asencio C.	13 - 01 - 2013	11: 00 a.m. 13:00	Introducción al Software Educativo de Emprendimiento y Gestión	
DANNY DANIEL CHILAN GONZALEZ				
Johanna Suñiz Aulea				
David Luco				
DANNY DANIEL CHILAN GONZALEZ				
Stingo Kasina Figueroa Rojas				
Thierry Suarez Suarez				

CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN

NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES	FECHA	HORA	CONTENIDO	FIRMA
Dra. Maritza Asencio C.	14 - 01 - 2013	11: 00 a.m. 13:00	Utilización de los botones	
DANNY DANIEL CHILAN GONZALEZ				
Johanna Suñiz Aulea				
David Luco				
DANNY DANIEL CHILAN GONZALEZ				
Stingo Kasina Figueroa Rojas				
Thierry Suarez Suarez				

CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN

NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES	FECHA	HORA	CONTENIDO	FIRMA
Dra. Maritza Asencio C.	14 - 01 - 2013	11: 00 a.m. 13:00	Clase demostrativa	
DANNY DANIEL CHILAN GONZALEZ				
Johanna Suñiz Aulea				
David Luco				
DANNY DANIEL CHILAN GONZALEZ				
Stingo Kasina Figueroa Rojas				
Thierry Suarez Suarez				

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Objetivo: Diagnosticar la jerarquía de aprobación del Software Educativo de Emprendimiento y Gestión, mediante los colegiales del Segundo Bachillerato General Unificado, para confirmar su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Instructivo: Lea detenidamente cada ítems de preguntas y marque con una (x), la alternativa que se considera conveniente.

ESTUDIANTES						
Nº	PREGUNTAS	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Rara Vez	Nunca
		5	4	3	2	1
1.	¿La profesora presenta los contenidos que se estudiarán durante el periodo académico?				X	
2.	¿La clase resulta motivadora con un Manual Educativo?				X	
3.	¿La clase de Emprendimiento y Gestión es comprendida dentro de la hora fijada?			X		
4.	¿La educadora utiliza herramientas tecnológicas en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje?					X
5.	¿Conoce el manejo de los equipos informáticos?					X
6.	¿Emplea software educativo relativo con el tema a estudiar?					X
7.	¿Considera que es conveniente que los educadores utilicen software educativo para establecer un aprendizaje significativo?	X				
8.	¿Cree usted que al aplicar un software educativo de emprendimiento y gestión le ayudará en instruirse en los temas asignados?	X				
9.	¿Usted está de acuerdo utilizar un software educativo?	X				
10	¿Califica la transformación de los manuales físicos a digitales para aplicar la tecnología en emprendimiento y gestión?	X				

ENCUESTA DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Objetivo: Diagnosticar la jerarquía de aprobación del Software Educativo de Emprendimiento y Gestión, mediante la intervención de los representantes de los educandos del Segundo Bachillerato General Unificado, para confirmar su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Instructivo: Lea detenidamente cada ítem de preguntas y marque con una (x), la alternativa que se considera conveniente.

PADRES DE FAMILIA						
N°	PREGUNTAS	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Rara vez	Nunca
		5	4	3	2	1
1.	¿Cree usted que la tecnológica afecta en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?			X		
2.	¿Está usted de acuerdo que las instituciones educativas utilicen software educativos?	X				
3.	¿Considera que es importante que estudiantes y maestros utilicen programas diseñado específicamente para la asignatura de emprendimiento y gestión?	X				
4.	¿Cree usted que los Recursos Didácticos motivaran a los educandos en instruirse sin ayuda de una tercera persona?		X			
5.	¿Es necesario utilizar herramientas tecnológicas en el proceso académico?	X				
6.	¿Está usted de acuerdo que se integren recursos didácticos en las aulas de clases de la institución?	X				
7.	¿Considera que los docentes deben reformar la guía educativa física a digital con los contenidos curriculares del Magisterio Nacional?		X			
8.	¿Cree usted que sin tecnología no existiera una formación de calidad en los educandos?	X				
9.	¿Con la integración de un software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión, mejorara el proceso de aprendizaje en los educandos de esta prestigiosa institución educativa?	X				
10	¿Está usted de acuerdo que se debe innovar la tecnología para que sus representados obtengan un aprendizaje significativo de cualquier tema de investigación?	X				

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Objetivo: Diagnosticar el grado de aprobación del Software Educativo de Emprendimiento y Gestión, para confirmar su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

ENCUESTA DIRIGIDA AL DIRECTIVO DE LA INSTITUCIÓN

1.- ¿Cree usted, que es importante que el docente utilice un Software Educativo, que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?

Porque facilitaría el proceso de aprendizaje y aprenderían a innovar. SI NO

2.- ¿Conoce lo que es un software educativo? Explique

Es un programa digital que deben conocer los maestros y los estudiantes. SI NO

3.- ¿Considera usted, que al crear un software educativo de Emprendimiento y Gestión permitirá optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Por qué?

Porque el estudiante tendrá interés en conocer mejor los temas de la materia de emprendimiento. SI NO

4.- ¿Cree usted, que el Software Educativo de Emprendimiento y Gestión motivará al estudiante en tener una capacitación intrínseca? ¿Por qué?

Si porque vamos a tener estudiantes actualizados con la última tecnología. SI NO

5.- ¿Le gustaría que los colegas manejen un Software Educativo, en el área de Emprendimiento y Gestión? ¿Por qué?

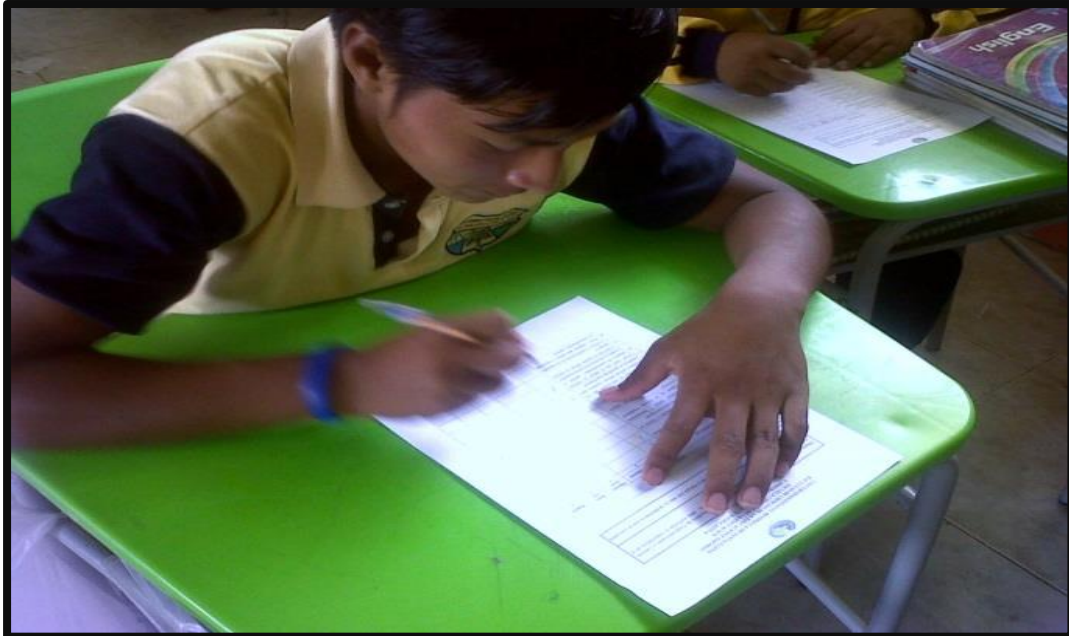
Si porque tendrían mejores conocimientos para innovar nuevos proyectos. SI NO

[Handwritten signature]

ESTRATEGIA DE CAMBIO

ANTES DE LA PROPUESTA	DESPUÉS DE LA PROPUESTA
<ul style="list-style-type: none">➤ Clases monótonas con el manual educativo.➤ No uso de la tecnología en el aula de clase.➤ Investigación de los temas de estudio.➤ Información provisional en los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">➤ Clases interactivas con el software educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión.➤ Manejo de equipos informáticos dentro del salón de clase.➤ Contenidos científicos.➤ Aprendizaje significativo.

ENCUESTA REALIZADA POR LOS ESTUDIANTES



Estudiante del Segundo año de Bachillerato General Unificado, realizando la encuesta.

METODOLOGÍA TRADICIONAL



Docente del área de Emprendimiento y Gestión, impartiendo clases sin la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

CAPACITACIÓN A ESTUDIANTES



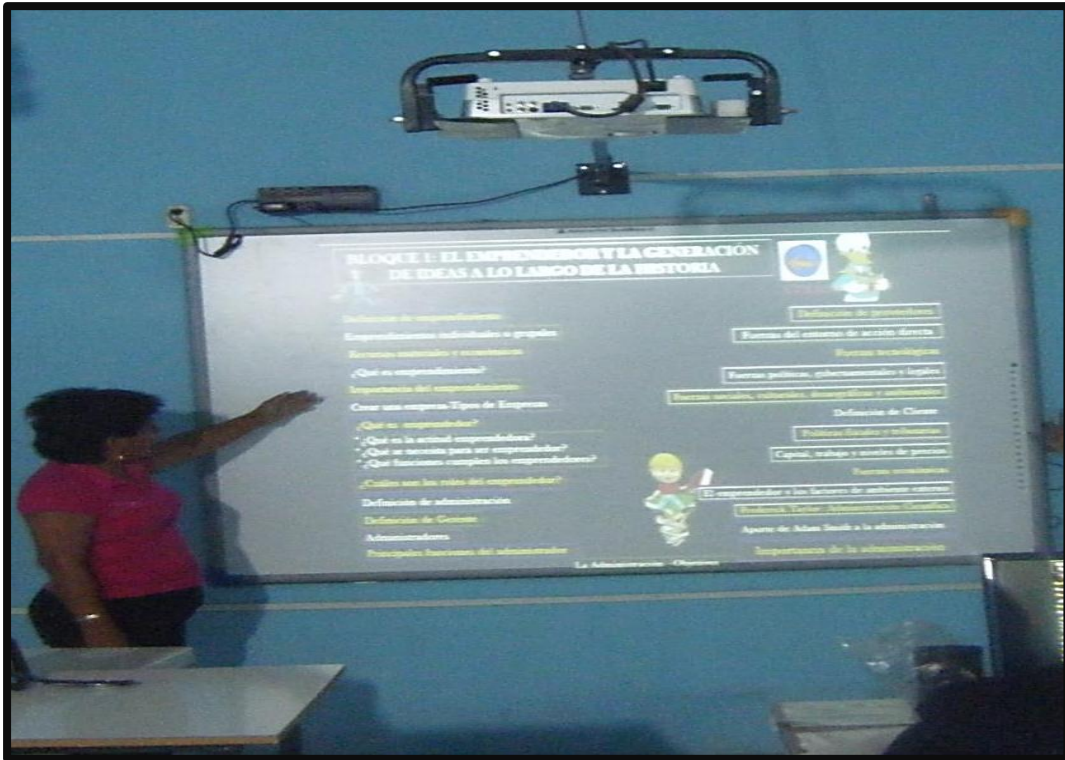
Estudiantes del Segundo Bachillerato General Unificado recibiendo indicaciones para el uso del Software Educativo.

CAPACITACIÓN A DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN



MSc. Maritza Asencio recepiendo información sobre el manejo del Software Educativo

UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO



Docente dando a conocer los contenidos de estudio durante el Periodo Lectivo.

PROYECTANDO EL SOFTWARE EDUCATIVO DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN



Docente y estudiantes utilizando el programa didáctico dentro de la sala de informática.

ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO



Docente y Estudiantes del Segundo año de Bachillerato General Unificado del Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral”.

Nota: En la fotografía no están todos los estudiantes.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA



Colegio “Dr. Emiliano Crespo Toral” ubicado en la Comuna Olón.

CERTIFICADO DE URKUND

CERTIFICADO ANTI PLAGIO · 0009 TUTOR VRO- 2014

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado: “**CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DEL COLEGIO “DR. EMILIANO CRESPO TORAL”, COMUNA OLÓN, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO ACADÉMICO 2013 -2014.**”, elaborada por la estudiante **MARÍA A. LAÍNEZ YAGUAL**, egresada de la Carrera de Informática Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Informática Educativa. Me permito declarar que una vez analizado en el software URKUND emitido por el SENESCYT y, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, según el Art. 5. VALORACIÓN DEL PORCENTAJE DE SIMILITUD O PLAGIO, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con porcentaje **0%** de la valoración permitida; por consiguiente se **PROCEDE** a emitir el presente informe para los fines de calificación.

Se adjunta 4 hojas del documento que emite el software URKUND (4 capítulos)

La Libertad, 30 de abril de 2.014

Atentamente..



Ing. Vidal Reyes Quimi. MBA.
DOCENTE TUTOR

Adj. Lo indicado

VENTANA DE PORCENTAJE DEL URKUND CAPÍTULO 1-2

Document [CAP I María Lainez.docx](#) (D10672118) ✓

Submitted 2014-04-28 12:34 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

Receiver vreyes.upse@analysis.orkund.com

Message [Show full message](#)

0%
of this approx. 3 pages long document consists of text present in 0 sources.

Document [CAP II María Lainez.docx](#) (D10672124) ✓

Submitted 2014-04-28 12:34 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

Receiver vreyes.upse@analysis.orkund.com

Message [Show full message](#)

0%
of this approx. 10 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank	Path/Filename
	CAP I,II,III María Lainez Y..docx
	CAP II María Lainez.docx

Alternative sources

Sources not used

Document [CAP III María Lainez.docx](#) (D10672126) ✓

Submitted 2014-04-28 12:34 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

PORCENTAJE DEL CAPÍTULO 3-4

Receiver vreyes.upse@analysis.arkund.com

Message [Show full message](#)

[REDACTED]

of this approx. 18 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank	Path/Filename	
------	---------------	--

	CAP III María Lainez.docx	
--	---	--

Alternative sources

	CAP I,II,III María Lainez Y..docx	
--	---	--

	CAP IV Maíra Lainez.docx	
--	--	--

	CAP IV María Lainez Y. 1.docx	
--	---	--

	CAP IV 1 María Lainez.docx	
--	--	--

Document [CAP IV 1 María Lainez.docx](#) (D10672132) ✓

Submitted 2014-04-28 12:35 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

Receiver vreyes.upse@analysis.arkund.com

Message [Show full message](#)

[REDACTED]

of this approx. 5 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank	Path/Filename	
------	---------------	--

	CAP III María Lainez.docx	
--	---	--

Alternative sources

Sources not used

PORCENTAJE DEL CAPÍTULO 4-5

Document [CAP IV 2 María Lainez.docx \(D10672135\)](#) ✓

Submitted 2014-04-28 12:35 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

Receiver vreyes.upse@analysis.orkund.com

Message [Show full message](#)

0%

of this approx. 1 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank **Path/Filename**

Alternative sources

Sources not used

Document [CAP IV 3 María Lainez.docx \(D10672140\)](#) ✓

Submitted 2014-04-28 12:35 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

Receiver vreyes.upse@analysis.orkund.com

Message [Show full message](#)

0%

of this approx. 1 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank **Path/Filename**

Alternative sources

Sources not used

Document [CAP IV 4 María Lainez.docx \(D10672142\)](#) ✓

Submitted 2014-04-28 12:36 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

PORCENTAJE DEL CAPÍTULO 5

Receiver vreyes.upse@analysis.arkund.com

Message [Show full message](#)

0%

of this approx. 1 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank	Path/Filename
------	---------------

Alternative sources

Sources not used

Document [CAP IV 5 María Lainez.docx \(D10672146\)](#) ✓

Submitted 2014-04-28 12:36 (-05:00)

Submitted by vreyes@upse.edu.ec

Receiver vreyes.upse@analysis.arkund.com

Message [Show full message](#)

0%

of this approx. 1 pages long document consists of text present in 0 sources.

Rank	Path/Filename
------	---------------

Alternative sources

Sources not used