



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

TEMA:

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE, DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016.

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

AUTOR:

OMAR ALFREDO APOLINARIO DOMÍNGUEZ

TUTOR:

Lcdo. YURI RUIZ RABASCO. MSc

LA LIBERTAD – ECUADOR

DICIEMBRE 2015

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

TEMA:

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE, DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016.

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

AUTOR:

OMAR ALFREDO APOLINARIO DOMÍNGUEZ

TUTOR:

Lcdo. YURI RUIZ RABASCO. MSc

La Libertad – Ecuador

Diciembre 2016

La Libertad, diciembre del 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del trabajo de investigación “Diseño e implementación de un cd multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes del segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular UPSE, del Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, en el año lectivo 2015 – 2016”, elaborado por Omar Alfredo Apolinario Domínguez, egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciado de Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne todos los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación de tribunal.

Atentamente

.....
Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco. MSc

TUTOR

La Libertad, diciembre del 2015

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Omar Alfredo Apolinario Domínguez con Cédula de Identidad N°. 092823625-6, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa en mi calidad de Autor del Trabajo de Investigación “Diseño e implementación de un Cd multimedia, para mejorar el aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes del segundo año de bachillerato del colegio mixto particular UPSE, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, en el año lectivo 2015 – 2016”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto.

Atentamente,

.....

Omar Alfredo Apolinario Domínguez

C.I. 092823625-6

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc

DECANA DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc

DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco. MSc.

DOCENTE TUTOR

Lcdo. Héctor Cárdenas Vallejo M.Sc.

DOCENTE DE ÁREA

Ab. Joe Espinoza Ayala M. Sc.

SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a todas las personas que creen en mí, primero a Dios por guiar mi camino y darme la sabiduría necesaria para lograr unos de mis objetivos planteados en mi vida que es la culminación de mi carrera Universitaria.

A mis padres Cecilia Del Rocío y Juan, por brindarme el apoyo incondicional en los diferentes aspectos tanto económicos, moral y afectivo junto a mi abuela Roberta Mateo, que fue mi gran inspiración para escoger la carrera de educador los consejos de aquellas personas y más que nada el amor me ha permitido salir adelante y no desfallecer.

Omar

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por guiarme en la vida, por darme la fortaleza y sabiduría a lo largo del camino y no dejarme caer nunca.

Al Msc. Yuri Ruiz Rabasco por asesorarme a lo largo de mi proyecto y apoyarme en este camino, que hoy culmina por compartir sus grandes conocimientos y experiencias laborables.

A mi familia y a mis hijos por estar a mi lado apoyándome en mi carrera universitaria y en mi vida incondicionalmente.

Omar

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad; el patriotismo intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Sr. Omar Alfredo Apolinario Domínguez
C.I. 0928236256

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA	i
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DECLARATORIA	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xviii
RESUMEN EJECUTIVO	xix
INTRODUCCIÓN	xx
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1 TEMA	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2.1 Contextualización.....	1
1.2.2 Análisis Crítico.....	3
1.2.3 Prognosis del problema	3
1.2.4 Formulación del problema.....	4
1.2.5 Preguntas directrices	4
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	5
1.3 JUSTIFICACIÓN	7
1.4 OBJETIVOS	8
1.4.1 Objetivo general	8

1.4.2	Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO II.....		9
MARCO TEÓRICO.....		9
2.1	INVESTIGACIONES PREVIAS.....	9
2.1.1	Software	9
2.1.2	Software educativo.....	10
2.1.3	Multimedia	11
2.1.3.1	Multimedia interactiva	12
2.1.4	Interactividad.....	13
2.1.5	Cd multimedia.....	14
2.1.6	Juegos educativos.....	15
2.1.7	Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.S.)	17
2.1.7.1	Las (T.I.C.S.) en el sistema de educación	19
2.1.8	El aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías	20
2.1.9	Sistemas interactivos de enseñanza-aprendizaje.....	21
2.1.10	Emprendimiento	22
2.2	FUNDAMENTACIONES.....	22
2.2.1	Fundamentación Filosófica	22
2.2.2	Fundamentación Pedagógica	24
2.2.3	Fundamentación Sociológica.....	24
2.2.4	Fundamentación Legal	26
2.2.4.2	Código de la Niñez y la Adolescencia	26
2.2.4.3	Ley Orgánica de Educación Intercultural	27
2.3	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	28
2.3.1	Software	28
2.3.2	Software	29
2.3.3	Multimedia	29
2.3.4	Multimedia interactiva	29
2.3.5	CD multimedia	30

2.3.6	Educación.....	30
2.3.7	Emprendimiento y Gestión.....	30
2.5	HIPÓTESIS.....	31
2.6	SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES.....	31
2.6.1	Variable Independiente.....	31
2.6.2	Variable Dependiente.....	31
	CAPÍTULO III.....	33
	METODOLOGÍA.....	33
3.1	ENFOQUE INVESTIGATIVO.....	33
3.1.1	Cuantitativo.....	33
3.1.2	Cualitativo.....	33
3.2	MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.2.1	Empírico.....	33
3.2.2	Científico.....	33
3.3	NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
3.3.1	De campo.....	34
3.3.2	Exploratoria.....	34
3.3.3	Descriptiva.....	34
3.3.4	Bibliográfica.....	34
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	35
3.4.1	Población.....	35
3.4.2	Muestra.....	35
3.5	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	38
3.5.1	Variable Independiente:.....	38
3.5.2	Variable dependiente.....	39
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.6.1	Técnicas.....	40
3.6.1.1	Entrevista.....	40
3.6.1.2	Encuesta.....	40

3.6.2	INSTRUMENTOS	40
3.6.2.1	Notas de apuntes	40
3.6.2.2	Cuestionarios.....	41
3.6.2.3	Cámara fotográfica.....	41
3.6.2.4	Teléfono	41
3.7	PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	42
3.8	PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	43
3.9	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	44
3.9.1	Encuesta dirigida a los estudiantes.	44
3.9.2	Encuesta a padres de familia	54
3.9.3	Matriz de resultados-estudiantes	64
3.9.3.1	Análisis de la matriz de resultados- estudiantes.....	65
3.9.4	Matriz de resultados padres de familia	66
3.9.4.1	Análisis de la matriz de resultados- padres de familia.....	67
3.10	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
3.10.1	Conclusiones	68
3.10.2	Recomendaciones.....	69
	CAPÍTULO IV	70
	PROPUESTA.....	70
4.1	DATOS INFORMATIVOS	70
4.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	70
4.3	JUSTIFICACIÓN	71
4.3.1	Importancia	71
4.3.2	Problemática fundamental	72
4.4	OBJETIVOS	73
4.4.1	Objetivo general.....	73
4.4.2	Objetivos específicos.....	73
4.5	FUNDAMENTACIÓN	73
4.5.1	Misión	73

4.5.2	Visión.....	74
4.5.3	Beneficiarios	74
4.5.4	Impacto social	74
4.6	METODOLOGÍA, PLAN DE ACCIÓN.....	75
4.6.1	Cronograma, plan de acción	76
4.7	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	78
4.7.1	ASPECTOS BÁSICOS	78
4.7.2	CARACTERÍSTICAS.....	78
4.7.3	INGRESO AL PROGRAMA.....	78
4.7.4	CONTENIDO DEL CD MULTIMEDIA	79
4.7.4.1	Portada	79
4.7.4.2	Menú del Cd multimedia	80
4.7.5	Submenú introducción.....	80
4.7.5.1	El emprendedor	81
4.7.5.2	El perfil del emprendedor.....	81
4.7.5.3	Elementos de un emprendedor.	82
4.7.5.4	Clases de emprendedores.-	82
4.7.5.5	Clases de emprendimientos.-.....	83
4.7.6	Submenú mercado y estadística básica	83
4.7.6.1	Diseño e investigación de campo	84
4.7.6.2	La estadística.....	84
4.7.6.3	Gráficos de líneas	85
4.7.6.4	Gráficos de barras	85
4.7.6.5	Histogramas de frecuencias	86
4.7.6.6	Gráficos de sectores circulares.-	86
4.7.7	Submenú economía, toma de decisiones	87
4.7.7.1	Historia de la administración.-.....	87
4.7.7.2	Responsabilidad social.-	88
4.7.8	Trabajos: Caso MacDonals y Ray Kroc	88

CAPÍTULO V	89
MARCO ADMINISTRATIVO.....	89
5.1 RECURSOS	89
5.1.1 Institucionales	89
5.1.2 Humanos	89
5.1.3 Materiales.....	89
5.1.4 Tecnológicos	90
5.1.5 Financieros	90
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	91
BIBLIOGRAFÍA.....	92
WEB	95
BIBLIOTECA VIRTUAL - UPSE	96
ANEXOS	97

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: Constitución del Ecuador	26
CUADRO 2: Código de la Niñez y la Adolescencia	26
CUADRO 3: Ley Orgánica de Educación Intercultural	27
CUADRO 4: Población	35
CUADRO 5: Muestra	37
CUADRO 6: Variable Independiente	38
CUADRO 7: Variable Dependiente	39
CUADRO 8: Plan de recolección de la información	42
CUADRO 9: Plan de Procesamiento de la Información	43
CUADRO 10: Atención a la clase de Emprendimiento y Gestión	44
CUADRO 11: Dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje	45
CUADRO 12: Motivación por parte del docente hacia los estudiantes	46
CUADRO 13: Reforzar conocimientos adquiridos	47
CUADRO 14: Optimizar el proceso de enseñanza	48
CUADRO 15: Utilización de programas didácticos	49
CUADRO 16: Actividades interactivas y multimedia	50
CUADRO 17: Utilización del CD multimedia	51
CUADRO 18: Clases más interesantes	52
CUADRO 19: Manipulación del CD multimedia	53
CUADRO 20: Enseñanza exitosa en todos los ámbitos	54
CUADRO 21: Preocupación por la enseñanza	55
CUADRO 22: Utilización de libros	56
CUADRO 23: Utilización de la computadora	57
CUADRO 24: Innovación de métodos de enseñanza	58
CUADRO 25: Utilización de herramientas tecnológicas	59
CUADRO 26: Estimular y captar la atención de los estudiantes	60
CUADRO 27: Usar programas educativos para la enseñanza	61

CUADRO 28: Fortalecimientos de conocimientos	62
CUADRO 29: Implementación del CD multimedia	63
CUADRO 30: Matriz de resultados-estudiantes	64
CUADRO 31: Matriz de resultados padres de familia	66
CUADRO 32: Metodología, plan de acción	75
CUADRO 33: Cronograma, plan de acción	76
CUADRO 34: Recursos institucionales	89
CUADRO 35: Recursos humanos	89
CUADRO 36: Recursos materiales	89
CUADRO 37: Recursos tecnológicos	90
CUADRO 38: Recursos financieros	90
CUADRO 39: Cronograma de actividades	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Atención a la clase de Emprendimiento y Gestión	44
GRÁFICO 2: Dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje	45
GRÁFICO 3: Motivación por parte del docente hacia los estudiantes	46
GRÁFICO 4: Reforzar conocimientos adquiridos	47
GRÁFICO 5: Optimizar el proceso de enseñanza	48
GRÁFICO 6: Utilización de programas didácticos.	49
GRÁFICO 7: Actividades interactivas y multimedia	50
GRÁFICO 8: Utilización del CD multimedia	51
GRÁFICO 9: Clases más interesantes	52
GRÁFICO 10: Manipulación del CD multimedia	53
GRÁFICO 11: Enseñanza exitosa en todos los ámbitos	54
GRÁFICO 12: Preocupación por la enseñanza	55
GRÁFICO 13: Utilización de libros	56
GRÁFICO 14: Utilización de la computadora	57
GRÁFICO 15: Innovación de métodos de enseñanza	58
GRÁFICO 16: Utilización de herramientas tecnológicas	59
GRÁFICO 17: Estimular y captar la atención de los estudiantes	60
GRÁFICO 18: Usar programas educativos para la enseñanza	61
GRÁFICO 19: Fortalecimientos de conocimientos	62
GRÁFICO 20: Implementación del CD multimedia	63

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1: Colegio Mixto Particular UPSE	6
ILUSTRACIÓN 2: Esquema categorías fundamentales	28
ILUSTRACIÓN 3: Ícono de Emprendimiento y Gestión	78
ILUSTRACIÓN 4: Portada de Cd multimedia de Emprendimiento y Gestión	79
ILUSTRACIÓN 5: Menú del Cd multimedia	80
ILUSTRACIÓN 6: Submenú introducción	80
ILUSTRACIÓN 7: El emprendedor	81
ILUSTRACIÓN 8: El perfil del emprendedor	81
ILUSTRACIÓN 9: Elementos de un emprendedor	82
ILUSTRACIÓN 10: Clases de emprendedores	82
ILUSTRACIÓN 11: Clases de emprendimientos	83
ILUSTRACIÓN 12: Submenú mercado y estadística básica	83
ILUSTRACIÓN 13: Diseño e investigación de campo	84
ILUSTRACIÓN 14: La estadística	84
ILUSTRACIÓN 15: Gráficos de líneas	85
ILUSTRACIÓN 16: Gráficos de barras	85
ILUSTRACIÓN 17: Histogramas de frecuencias	86
ILUSTRACIÓN 18: Gráficos de sectores circulares	86
ILUSTRACIÓN 19: Submenú economía, toma de decisiones	87
ILUSTRACIÓN 20: Historia de la administración	87
ILUSTRACIÓN 21: Responsabilidad social	88
ILUSTRACIÓN 22: Caso MacDonals y Ray Kroc	88



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

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE, DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016.

Autor: Omar Alfredo Apolinario Domínguez

Tutor: Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco. MSc.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto es el Diseño e implementación de un CD multimedia, este proyecto crece con la iniciativa de promover recursos tecnológicos que optimicen la educación y aprendizaje de los educandos, puesto que no cuenta con un recurso innovador en dicha asignatura. Se cuenta con la participación del colegio UPSE, docentes y autoridades del respectivo plantel educativo siendo esta la población para dicha investigación, abarca la investigación científica, el campo inductivo y deductivo, contiene técnicas de la entrevista y encuesta, con el análisis y la interpretación de los resultados de investigación. El CD multimedia contiene gráficos, texto, imágenes, sonidos todo esto para una mejor transmisión de la información. Beneficiarán al estudiante al desarrollo de pensamientos críticos y los motivará, a que despierten su interés por ser personas responsables y emprendedoras. Los incentivará mostrando una actitud de predisposición y tendrán una participación activa desarrollando así su capacidad de expresión aportada con sus conocimientos e interpretando la información de un texto respondiendo las incógnitas respectivas. A través de este CD multimedia el docente impartirá sus clases de manera interactiva dejando atrás la educación tradicional, permitiendo a los educandos que cumplan una participación activa mejorando en ellos la habilidad perspectiva visual y la capacidad de rapidez en la comprensión de los que se trata, ser un emprendedor.

Palabras claves: Las TICs, Cd multimedia, aprendizaje significativo, emprendedor.

INTRODUCCIÓN

La educación ha sido, históricamente, uno de los componentes más importantes para el desarrollo humano, en la actualidad, no es la excepción.

Hoy en día se tiene que plantear que es emprendimiento en la educación que en común se la considera que no es una materia principal pero que a futuro dará muchos frutos en cada uno de los educandos, la educación como gran finalidad debe agregar las TICS que es ahora una gran herramienta de trabajo que permite innovar las clases de cada docente, además de brindar la posibilidad de incluir nuevos recursos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula.

El presente proyecto de investigación responde a la necesidad de las TICS en la educación, las TICS se ha convertido actualmente en un instrumento cada vez más indispensable en los establecimientos educativos. Los cambios en la enseñanza con los nuevos instrumentos tecnológicos, exigen a los estudiantes y profesores una nueva formación de bases Teórica y una formación continua para poder llevarlos a cabo de manera eficaz y fructífera, es decir las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos.

Actualmente, la incorporación de las TICS en los programas educativos ha cobrado especialmente relevancia, bajo el supuesto de que estas herramientas pueden promover una mejor calidad educativa y facilitar el aprendizaje, además de contribuir a reducir la brecha digital. El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS). ha supuesto un impulso para la autonomía en la educación y la formación y en muchos casos, un nuevo espacio de interacción y aprendizaje entre el estudiante y el docente. Lo cual permiten el diseño didáctico de actividades orientados a la colaboración entre docente y estudiante; donde facilite el hecho de

hacer presentaciones multimedia, de exposición de contenidos, etc., para el desarrollo cognitivo.

En el marco de estas circunstancias, el proyecto de investigación se estructuró en cinco capítulos. Por ello este proyecto tiene la finalidad de aportar a la asignatura de Emprendimiento y Gestión como un recurso didáctico, el mismo que está estructurado por capítulos, a saber:

CAPÍTULO I: Consta del planteamiento del problema, dentro de aquello esta la contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objetivo de investigación, justificación y objetivos.

CAPÍTULO II: Referente al marco teórico que se encuentra formado por las investigaciones previas, la fundamentación filosófica, categorías fundamentales, fundamentación legal, hipótesis y las respectivas variables.

CAPÍTULO III: Hace referencia al marco metodológico, que consta del enfoque investigativo, modalidad básica de investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos, plan de recolección y procesamiento de información, análisis e interpretación de resultados y las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV: Propuesta, este punto contiene los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, fundamentación, metodología, plan de acción y la descripción de la propuesta.

CAPÍTULO V: Marco Administrativo, contiene los recursos que se utiliza en la investigación tales como: institucionales, humanos, materiales y económicos (presupuesto). Finalmente se presentan los cronogramas de actividades, bibliografías y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE, DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

El desarrollo del emprendedor consiste en el proceso integral que reside en logros progresivos a nivel social y emocional, el cual se va perfeccionando en etapas cada vez más complejas en cada adolescente. Haciéndose una educación y orientación en todas las actividades que el realiza; por lo que es importante destacar que en los últimos años se observa un interés por los impulsos de proyectos educativos.

Frente a la ausencia de una herramienta que facilite una mejor enseñanza de varias actividades de estudio que en este caso surge la necesidad de aplicar las herramientas informáticas en el campo de la educación facilitando de esta manera un mejor rendimiento en el aprendizaje de los adolescentes donde se utiliza dicha aplicación.

Con los avances tecnológicos que se han venido dando hasta la actualidad en el mercado informático como el gran impulso de las comunicaciones con el desarrollo de sistemas multimedia y la gran aceptación de herramientas informáticas por parte de la sociedad nos encontramos en una situación mejorable para abordar la demanda formativa y educativa ofreciendo aplicaciones multimedia como herramientas de apoyo a los sistemas de enseñanza – aprendizaje.

Un Cd interactivo orientado a la educación ayuda al desarrollo científico- pedagógico de los estudiantes. Por lo tanto para llevar a cabo su elaboración se utilizará algunos programas de diseños gráficos, así como planteamiento que faciliten la motivación del estudiante frente al ordenador, parámetros pedagógicos o de la ciencia de la educación que refuercen y apoyen los procesos de instrucción y aprendizaje que se lleven a cabo, mediante nuevas técnicas aplicando la tecnología.

Existe una variedad de tipos de CD educativos, el presente proyecto a desarrollar de trata de un CD multimedia como una alternativa de solución frente a la problemática por la que está atravesando el colegio donde la comunicación entre el docente y el estudiante sea más dinámica y fácil de comprender, el objetivo fundamental de todo docente es el de hacer que los estudiantes aprendan para lo cual debemos ofrecer un buen sistema de enseñanza, transmitiendo los conocimientos que precisa de un seguimiento continuo del educador hacia el estudiante, especialmente en los procesos de resolución de problemas.

Como podemos identificar en la actualidad el trabajo que habitualmente realizan los docentes en el colegio mixto particular “UPSE”, para aplicar los métodos de enseñanza – aprendizaje de emprendimiento y gestión, los métodos de enseñanza se realizan mediante juegos y dinámicas en donde el docente utiliza como herramientas: los documentales, noticias, debates, redacciones, pancartas y desarrollo de empresas, lo mismo que son elaborados por ellos, luego de haber observado cada una de las clases impartidas por cada una de los docentes encargados de la materia

respectiva se pudo comprobar que en la materia de emprendimiento y gestión existe una dificultad de aprendizaje .

Muchos de los adolescentes poseen dificultades al momento de expresarse ya que ellos no están relacionados con temas de emprendimiento, de esta manera ellos se limitan a participar en las actividades realizadas en el aula, presentando características tales como timidez, al utilizar el material elaborado por el docente del área, en algunas veces la asignatura no es llamativa para todos por el escaso tiempo y falta de recursos por la que se debe diseñar e implementar un CD multimedia.

1.2.2 Análisis Crítico

Los estudiantes del Colegio Mixto Particular UPSE no tienen la debida motivación e interés ya que no cuentan con los recursos necesarios para que su aprendizaje sea el adecuado porque aún están adaptados a la enseñanza tradicional, es decir lo explican a través de una pizarra o papelotes otros de los factores por la cual los estudiantes no toman la debida atención es porque en casa no cuentan con la exigencia de sus padres que ellos están 100% dedicados a su trabajo y otros con problemas de hogares disfuncionales.

1.2.3 Prognosis del problema

En el colegio mixto particular UPSE, los estudiantes del primer año de bachillerato al presentar publicidades de emprendimiento, no guardan los parámetros necesarios para gestionarlos, éste es uno de los factores que deben dominar para llegar a la población a momento de salir como bachilleres, mediante este CD multimedia los educandos desarrollarán varias actividades referentes a un emprendedor y poder interactuar ante la sociedad que para ellos es algo complicado.

Si este CD multimedia no se lleva a cabo a futuro encontraremos jóvenes que no podrán desenvolverse ante la sociedad y no podrán superarse y a su vez no poder administrar una microempresa.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo incide un CD multimedia en el aprendizaje de la asignatura EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN en los estudiantes del segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular “UPSE”, del Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, en el año lectivo 2015 – 2016?

1.2.5 Preguntas directrices

- ✓ ¿Qué beneficios se obtendrá en la creación de este CD multimedia para impulsar a la formación de jóvenes emprendedores?
- ✓ ¿Qué importancia tiene fortalecer la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de quinto año de bachillerato general unificado en el colegio mixto particular UPSE?
- ✓ ¿Qué factores son indispensables para que exista buenos emprendedores?
- ✓ ¿Por qué no se corrigió, oportunamente, esta dificultad en los estudiantes?
- ✓ ¿Qué ventajas se desarrollan al aplicar este CD multimedia?
- ✓ ¿Cómo influye en el proceso enseñanza aprendizaje la asignatura en los educandos?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

- ✓ **CAMPO:** Educativo.
- ✓ **ÁREA:** Emprendimiento y Gestión.
- ✓ **ASPECTO:** CD Multimedia
- ✓ **TEMA:** Diseño e implementación de un CD multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes del segundo año de bachillerato del colegio mixto particular UPSE, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, en el año lectivo 2015 – 2016.
- ✓ **PROBLEMÁTICA:** Proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de bachillerato, del colegio mixto particular UPSE, del cantón La Libertad, provincia Santa Elena.
- ✓ **DELIMITACIÓN TEMPORAL:** La investigación se realizó, durante el año 2014 y parte del 2015.
- ✓ **DELIMITACIÓN POBLACIONAL:** Docentes de Emprendimiento y Gestión, autoridades, estudiantes y padres del segundo año de bachillerato general unificado.
- ✓ **DELIMITACIÓN CONTEXTUAL:** La edad comprendida de los estudiantes corresponde entre 16 y 17 años, la mayoría de los estudiantes es de economía media, la mayoría de los estudiantes son católicos, donde está ubicado el colegio es una zona urbana.

✓ **DELIMITACIÓN ESPACIAL:**

- ✓ **Provincia:** Santa Elena
- ✓ **Cantón:** La Libertad
- ✓ **Parroquia:** La Libertad
- ✓ **Institución educativa:** Colegio “UPSE”
- ✓ **Director:** Msc Emilio Bernabé Rodríguez
- ✓ **Jornada:** Diurna - vespertina

Ubicación satelital

“COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE”



Ilustración 1: Colegio Mixto Particular UPSE
Fuente: Vía satelital

1.3 JUSTIFICACIÓN

Los estudiantes del segundo año bachillerato del colegio mixto particular “UPSE” carecen de pocas nociones referente al comercio y administraciones que renacen orígenes del territorio ecuatoriano y el humilde conocimiento que tienen los docentes sobre estos temas no son bien transmitidos, ocasionando un déficit y la gran falta de interés debido a su mala aplicación de enseñanzas.

Por lo que es **importante** analizar y estudiar la situación de cada uno de los estudiantes y de la sociedad, para luego crear e implementar un CD multimedia, el cual impulse, desarrolle y motive a los educandos durante la etapa de enseñanza - aprendizaje y de esta manera tratar de garantizar una mejor educación, brindando equidad tecnológica en el entorno educativo en el que diariamente se relacionan.

Con la visión firme hacia un futuro prometedor donde exista una eliminación de anti valores y creencias que la sociedad moderna ha insertado dentro de nuestras raíces. Es **factible** una enseñanza moderna con la aplicación de las TICS en la inclusión de un CD multimedia como parte del proceso de enseñanza - aprendizaje, permitirá mantener una mirada firme hacia un futuro donde los estudiantes muestren interés de una asignatura complementaria, sabiendo aplicar los recursos de la nueva era, en la cual los estudiantes se sienten cómodos y motivados con la participación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La institución educativa cuenta con los recursos y equipos tecnológicos necesarios para poder llevar a cabo cualquier actividad relacionada para la aplicación del CD multimedia y otros elementos que se encuentren dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje. La implementación del CD multimedia es de mucha **utilidad**, porque va a permitir desarrollar el interés y motivación del estudiante, en el entorno de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, siendo la tecnología uno

de los principales factores para la enseñanza que pide la actual sociedad. Los principales **beneficiados**, es la comunidad educativa del colegio mixto particular UPSE que interactúa utilizando materiales informáticos se darán apertura a la utilización del CD interactivo, vinculada con la asignatura de emprendimiento y gestión de tal manera también prestara facilidad al docente al impartir sus clases

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

- ✓ Analizar la importancia del CD multimedia en el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Colegio Mixto Particular “UPSE” del Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, en el año lectivo 2015 – 2016.

1.4.2 Objetivos específicos

- ✓ Determinar las causas por las cuales el estudiantes no cuentan con conocimientos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Automatizar métodos de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión tomando como referencias videos, redacciones e imágenes.
- ✓ Diseñar y aplicar el CD multimedia en la asignatura mejorando la formación y rendimiento académico del estudiante.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

2.1.1 Software

VILLALVA, L. (2013) manifiesta: “Software es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.” (pág. 33). Lo que define que software es el instrumento tecnológico que facilita la comunicación y proporciona entornos atractivos que potencian el desarrollo intelectual.

Cuenta con una diversidad de aplicaciones tecnológicas que resultan ser atractivos métodos de aprendizaje en los estudios; además de ahorrar tiempo en el desarrollo las tareas que quizás resultan imposibles de realizar. Una fuente de trabajo que beneficia y ayuda a los individuos en la preparación de trabajos investigativos, informes, exposiciones, etc.

Recurso innovador en la actualidad de conocimientos, puesto que hace más didáctico a la hora de transmitir un conocimiento de enseñanza. El avance tecnológico convierte a esta herramienta en una de las tendencias más utilizadas en los diferentes campos del país, pues a través de sus numerosos e innovadores elementos multimedia personifica ordenadamente la construcción del conocimiento.

En la actualidad existe una gran variedad de software creados con una finalidad educativa, tal es así que el software educativo por su carácter interactivo es uno de los

más utilizados para mejorar el proceso de aprendizaje y formación académica del educando. Además facilita la labor del docente preparando las condiciones metodológicas de enseñanza.

2.1.2 Software educativo

CACCURI, (2013) considera que:

El término Software educativo se utiliza de manera genérica para designar a los programas informáticos que se crean con la finalidad de ser utilizados como medios didácticos, es decir, como apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. (pág. 40)

El software educativo es uno de los dispositivos más influyentes en el ámbito pedagógico, debido a sus componentes metodológicos e interactivos que permiten a través del ordenador una aportación activa en la enseñanza- aprendizaje. El aprendizaje a través de esta herramienta didáctica juega un rol importante en el desarrollo y progreso de nuestra educación, debido a que sus elementos interactivos tienen como propósito brindar una conversación interesante y completa entre el usuario, componentes que fortalecen la parte visual e intelectual del estudiante.

Permite desarrollar contenidos de manera didáctica y con su proyección crea un entorno emprendedor ante los observadores y oyentes debido a la cantidad de ejercicios, animaciones, videos y juegos por la cual está integrada. Sus múltiples aplicaciones didácticas divierten y generan un ambiente propicio para el aprendizaje, mejorando progresivamente las metodologías y técnicas de enseñanza, independientemente del área en el que trabajen los docentes.

Esta herramienta se convierte en agente de logro en las actividades diarias del maestro, ya que mediante sus métodos pedagógicos permite evaluar las estrategias de

enseñanza dentro del proceso educativo, lo que resulta eficaz para reforzar los conocimientos adquiridos por el discente y a su vez fortalecer las metodologías en preparación tecnológica.

Cabe recalcar que el docente como ente principal en el progreso de la educación debe emplear esta herramienta según los estándares curriculares establecidos por el Ministerio de Educación y Cultura ya que depende de aquello que en el futuro los estudiantes se presenten ante la sociedad como personas competitivas y por ende ayuden en el desarrollo de la educación.

2.1.3 Multimedia

AGUILAR, S. (2013) manifiesta que: “La multimedia son medios involucran dos componentes: hardware (el soporte, lo tangible, lo mecánico) y el contenido (el mensaje, en este caso hablaremos del material o contenido educativo).” (pág. 26). En un sentido más amplio define a la multimedia como la incorporación de varios medios que transmiten un contenido animado y divertido, mediante la combinación de varios elementos. Va más allá de una simple herramienta, pues día a día avanza en creatividad demostrando ser una de las mejores en la sociedad.

Gracias a su avance en interactividad se puede observar imágenes, manipular videos, textos y resolver actividades, que despiertan el deseo de aprender sin tener temor a equivocarse. Incrementa la continuidad de las evaluaciones educativas debido a la individualización que toma el estudiante en el desarrollo de sus actividades a más de la formación profesional del docente a medida que utiliza esta herramienta para innovar y mejorar la enseñanza.

Una forma creativa para llamar la atención en niños y adolescentes, acciones que de una u otra forma desarrollan las habilidades intelectuales a través del computador. En

efecto, la multimedia en la sociedad educativa muestra un notable desarrollo en destreza cognitiva y sensorial según el campo de estudio en el que se desarrolle, proceso que permite la asimilación en conocimientos del usuario.

2.1.3.1 Multimedia interactiva

VIDAL, M. (2010) indica lo siguiente:

Los multimedios o Multimedias educativas (ME), forman parte de los softwares educativos y muchos lo definen como un objeto o producto que usa una combinación de medios: textos, color, gráficas, animaciones, video, sonido, en un mismo entorno, donde el estudiante interactúa con los recursos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. (pág. 1)

Multimedia interactiva, son en gran medida un conjunto de sistemas que presentan una variedad de sistemas informáticos que en la actualidad crean un sentido de interactividad entre la persona y la tecnología, permitiendo el uso de sus contenidos de diferentes formas, en un sinnúmero de situaciones. El sistema multimedia interactivo está compuesto por múltiples dispositivos que permiten al usuario interactuar con los contenidos a través de varias alternativas de elección y respuestas, resultando su uso atractivo e influyente por la mayoría de personas en el desarrollo de sus actividades diarias.

Desde esta perspectiva el multimedia interactivo ofrece nuevas formas de presentación o transmisión de información, mediante la combinación de elementos auditivos y visuales como imágenes, textos, sonidos, y juegos que facilitan la participación progresiva en una actividad. Entre las características que presenta esta herramienta está la interacción que mantiene el equipo con el programa y el usuario, interfaz que facilita el intercambio de la comunicación, gracias a la exploración consecutiva que realiza el individuo por conocer y ser partícipe de cada una de las

presentaciones. Se asimila mejor la información, escuchando, viendo y seleccionando las actividades a través de una presentación interactiva.

Estos programas que son procedentes de la tecnología son considerados por varios autores como un instrumento virtual que ayuda progresivamente al desarrollo potencial de los sentidos sensoriales en los niños mientras estos juegan; estímulos importantes para la asimilación y permanencia de los contenidos. Comúnmente este tipo de programa o herramienta que permite la práctica de los conocimientos y la exploración didáctica de los contenidos se los encuentra en CD-ROM o en páginas de internet.

2.1.4 Interactividad

VILLÓN, G. (2013) sostiene en su tesis: “Interacción es un vocablo que describe una acción que se desarrolla de modo recíproco entre dos o más organismos” (pág.43). Estableciendo que la interactividad nace cuando el usuario entra en comunicación con el equipo a través del programa. Esta actividad transforma y dirige favorablemente la participación activa en las personas, actividades que dan la oportunidad de contribuir con ideas propias para un mejor conocimiento.

La interactividad puede ofrecer posibilidades de desarrollar la enseñanza de manera más atractiva e innovadora ya que establece una comunicación más completa entre el usuario y la máquina. En este sentido el usuario tiene la capacidad de manipular y seleccionar juegos e información de acuerdo a sus necesidades e interés propio en aprender y aprovechar al máximo la información presentada en la pantalla del computador.

Esta nueva forma de comunicación permitirá a los niños, niñas y jóvenes desprenderse de aquellos obstáculos que le impiden desarrollar al máximo sus

habilidades, estimulando su motivación por el aprendizaje sobre los contenidos de ciertas asignaturas que le resultan complicadas y aburridas.

El rol independiente de los niños en sus actividades les facilitará afianzar sus conocimientos ya que el conjunto de actividades por las que están compuestos los multimedia difunden la información de manera didáctica. Complementando el progreso y el avance de un aprendizaje significativo y gratificante.

2.1.5 Cd multimedia

Un CD multimedia contiene diferentes formatos multimedia como videos, animaciones, textos, entre otros; soporte magnético que se identifica de los demás por presentar sus contenidos a través de contenidos dinámicos.

Según GUDIÑO, C., & HERRERA, P. (2013) exponen:

Al hablar y pensar en un CD interactivo como aquel soporte magnético que substituye o complementa una forma más interesante y mejor creativa a nivel de juegos, ya que eso llama la atención al niño, ayuda a relacionarse con el entorno tecnológico. (pág. 33)

La utilización de esta herramienta multimedia genera en el ámbito educativo un ambiente adecuado para el aprendizaje ya que poseen factores importantes que desarrollan la parte intelectual, visual y auditiva de los niños. Donde explorará la información con imágenes animadas de manera sencilla, opciones que automáticamente se presentan en la pantalla del computador.

Entre los factores más importantes que estimula esta herramienta está la **motivación**, que nace a través de la **interactividad** entre el programa y el usuario, **dinamismo** que despierta el deseo y mantiene la participación activa del estudiante mediante

videojuegos, ejercicios de relación en palabras y razonamiento, impulsando al estudiante a **tomar una decisión** ante la respuesta presentada por el equipo, y por ende que los contenidos asimilados queden establemente en su memoria.

Factores que mejoran la didáctica aplicada en el proceso de instrucción mediante una comunicación amena entre maestro - estudiante la misma que logra enriquecer e incrementar la comprensión del discente y el interés por la enseñanza. Además para alcanzar una excelente educación se debe considerar que los recursos o materiales didácticos a utilizar tienen que ser interesantes para lograr llamar la atención del estudiante y por ende enriquecer la educación de nuestro país.

2.1.6 Juegos educativos

RAMÍREZ, F. (2013) considera que:

Los juegos interactivos implican en el niño todo su pensamiento, sentimientos, conocimientos y curiosidad, despertando sobre todo su motivación a aprender. Los juegos interactivos, permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje. Estas actividades lúdicas constituyen un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. (pág. 127)

Los juegos didácticos por computadora permiten optimizar la educación a través de un aprendizaje interactivo y dinámico, donde el niño desde temprana edad siente deseos por conocer lo que está viendo y escuchando. Estas aplicaciones sensoriales participativas motivan con facilidad a los niños, quienes al realizar diferentes actividades se adaptan a esta nueva modalidad. Por tanto el computador sirve como intermediario para mostrar y presentar las actividades ante el usuario.

Actividades interactivas que juegan un rol importante para el desarrollo de las competencias en los niños, ya que mientras mayores son los deseos por descubrir cada fase del programa, el estudiante toma una decisión, ante cualquier error que se presente en el desarrollo del evento, y por ende experimenta repetidamente la misma acción hasta dar con la respuesta, este ejercicio simultáneo contribuye en el análisis e interpretación de la información ya que para la toma de decisión el niño se ve obligado a observar y describir cada una de las opciones presentadas.

Las múltiples actividades que presentan los programas ante el computador brindan un entorno armonioso que incentivan a los estudiantes a seguir aprendiendo mediante la práctica constante, como también enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo es importante recalcar que el computador como soporte interactivo entre el docente-estudiante debe ser utilizado de la mejor manera, ya que el desarrollo de la educación depende del adecuado uso que emplee el docente sobre esta tecnología.

Las tecnologías de la Información apoyan y motivan eficientemente el proceso de aprendizaje en los estudiantes. El internet sin duda es una de las fuentes más visitadas y esencial por los niños ya que les brinda una amplia gama de juegos lógicos y animados que les atraen y divierten por su particularidad presentación. Una educación donde a través de los juegos los niños se divierten sin temor y por lo tanto aprenden a desenvolverse apropiadamente en el entorno además de contribuir potencialmente en su desarrollo mental.

Actividades que con solo dar un clic les permite viajar a un mundo lleno de magia en donde el discente es dueño de sus decisiones y en base aquello este se involucra más con las actividades a realizar. Aprenden mediante preguntas que constan de varias alternativas que le ayudan a desarrollar su capacidad de resolución y análisis.

Además generan un entorno didáctico que despiertan el interés en aprender a través la ejercitación continua y consecutiva de una actividad que enriquece la retentiva del educando y al avance de su propia formación a través de la exploración y las experiencias en estas nuevas e innovadoras técnicas.

2.1.7 Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.S.)

Estamos en una era tecnológica en donde la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) han transformado constantemente el proceso de interrelación en la sociedad, como también en la educación, demostrando ser una vía para la transformación y progreso del avance evolutivo de la educación a través de su interactividad.

CARRILLO, B. (2009), enfatiza:

Las tecnologías de información y la comunicación son un conjunto de servicios, redes, aparatos que tienen como fin el mejoramiento de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario. (pág. 2)

El atractivo de las TIC's las ha convertido en una valiosa herramienta tecnológica educativa que contribuye en la preparación y formación de los discentes, ampliando sus conocimientos mediante la experiencia, el análisis e interpretación de la información, componentes claves para retener los contenidos en la memoria. Esta nueva perspectiva fundamenta la utilización de las TIC's como medios dinámicos para aprender mediante la exploración y práctica dentro de un entorno divertido. Es por ello que el sistema educativo respalda la implementación de las TIC's como herramientas didácticas para afianzar y perfeccionar las habilidades del educando en su formación estudiantil.

El objetivo en los esquemas educativos es mejorar las competencias educativas a través de la integración de las TIC's y con ellos facilitar las tareas y labores docentes-estudiantes, sin embargo es importante destacar que el avance y progreso del aprendizaje en los discentes está en manos del docente ya que este deberá planificar adecuadamente las actividades a enseñar a través del programa.

El estudio es un factor clave en la transformación pedagógica ya que la observación y el análisis permiten conseguir la simulación de los textos y por ende lo anhelado en los reglamentos educativos. Sin duda la utilización de esta herramienta abre paso hacia una nueva era, en donde las formas de enseñanza y aprendizaje resultan innovadas ante las particularidades tradicionales, proporcionando así a la comunidad educativa componentes que ayudan en el desarrollo del pensamiento de los educandos, necesarios para su formación profesional y por ende ineludibles para su preparación futura.

Aplicar adecuadamente esta herramienta en la educación ayudará sin duda a reformar la instrucción pedagógica en las Instituciones Educativas ya que debido a la variedad de elementos que trae consigo, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar nuevas técnicas de estudio que les permitirán desarrollar sus capacidades intelectuales y cognitivas a través de la búsqueda de información y el desarrollo ejercicios. El soporte interactivo que posee le convierte en la más deseada y anhelada por los niños y jóvenes es por ello; que en el presente la creatividad del docente en su utilización permitirá definir el grado de diversión, incentivación y dinamismo se logró alcanzar con los discentes en el salón de clase.

Un excelente trabajo pedagógico desarrolla destrezas que mejoran la comprensión y retención de los contenidos. Por tal razón el reto del docente cada día es mayor ya que debe estar a la par con esta nueva herramienta revolucionaria si desea alcanzar un perfil idóneo que le permita cumplir los objetivos propuestos por el Ministerio de

Educación. La preparación constante perfecciona a las personas tanto en conocimiento, intelectualmente y físicamente es por ello que nuestro reto como educadores es fortalecer los conocimientos para así dar lo mejor a la sociedad.

2.1.7.1 Las (T.I.C.S.) en el sistema de educación

SÁNCHEZ, O. (2014) hace referencia sobre las TIC's en el sistema de educación con lo siguiente:

Esto produce cambios en la manera de enseñar y de aprender puesto que tanto maestros como estudiantes deben reevaluar y modificarlo para que vaya acorde a los actuales lineamientos de la educación de esta nueva sociedad del conocimiento. (pág. 2)

La inclusión de estas nuevas herramientas incluye un desafío en el sistema de educación, donde por lo general docentes y directivos tendrán que despojarse de aquellos instrumentos y materiales que mantienen la comunicación unidireccional y monótona en los salones de clases, para darle paso a una nueva era donde la enseñanza y aprendizaje se transmite y fluye a través de instrucciones científicas.

La integración de esta herramienta apunta a una educación excelente mediante métodos y estrategias de enseñanzas interactivas que permiten estimular los sentidos de audición y la visión, a través de la música ,videos y difusión de la información, elementos que en el proceso de aprendizaje fortalecen la capacidad intelectual y retentiva del discente componentes claves para lograr los objetivos pedagógicos propuestos por la Nueva Reforma Curricular ,visiones que con el compromiso de todos conseguiremos alcanzar.

Lograr una educación eficaz y eficiente depende no solo de un elemento si no de varios es por ello que es preciso destacar que las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TIC) como herramientas educativas necesitan del docente y el docente de ellas, por tal razón éste debe tener predisposición para instruirse en la adecuada utilización de esta nueva tecnología, ya que las exigencias de esta era moderna exigen nuevos enfoques en la formación del docente para alcanzar y cumplir los objetivos pedagógicos propuestos por los estándares de Competencia en TIC sin complejos.

Las metas y retos en la educación cada día son mayores para los directivos y docentes; y al serlo requiere permanentemente la actualización en pedagogía y didáctica que vayan orientadas en la utilización adecuada de esta herramienta tecnológica como son las TIC. Desde este punto de vista queda claro que las TIC fueron creadas para gratificar el aprendizaje en los salones de clase más sin embargo deben ser instruidas por el docente.

2.1.8 El aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías

ROMERO, S. (2008) expresa:

Las Tics facilitan la creación de entornos de aprendizaje en los que se les pide al alumnado que “actúe” sobre el ordenador de forma que éste reaccione ante la actividad él mismo, la posibilidad de comunicación con otros compañeros situados en aulas geográficamente distantes de modo que intercambien información y pueden trabajar de forma colaborativa. (pág. 48)

La utilización de las herramientas tecnológicas en los planteles educativos ha influido en el desarrollo de las actividades de estudio ya que gracias a ellas los estudiantes pueden adquirir información adecuada sobre temas relevantes, contribuyendo de esta manera en el avance de la investigación. En un determinado proceso metodológico los niños y jóvenes interactúan de manera individual o grupal con el ordenador por

medio de actividades que estimulan y enriquecen progresivamente las capacidades intelectuales, como a su vez permite el cumplimiento de las tareas docentes.

En el aula sin duda la interactividad es uno de los elementos que estimula el pensamiento crítico y lógico en el aprendizaje del estudiante, como resultado de la constancia, en donde día a día es protagonista del desarrollo de sus actividades guiadas e instruidas correctamente por el docente.

2.1.9 Sistemas interactivos de enseñanza-aprendizaje

Debido a los avances tecnológicos se dio paso a la utilización de materiales más didácticos e interesantes, instrumentos para estimular la motivación del individuo, facilitar el desarrollo de las capacidades expresivas como también mejorar agradablemente las relaciones docentes – estudiantes.

Consideran PONS, AREA, & VALVERDE (2010) sobre los sistemas educativos en la enseñanza-aprendizaje lo siguiente:

El reto para los sistemas educativos modernos es favorecer una oferta formativa rica en conocimientos, en la cual los responsables de impartir los servicios educativos en primera línea tengan la información necesaria para generar intervenciones de forma inteligente, con acceso a sistemas de ayuda eficaces que les ayuden a la hora de trabajar. (pág. 27)

Los sistemas educativos actuales en el aprendizaje tienen como finalidad mejorar aquellas técnicas y metodologías de enseñanza que resultan aburridas y tediosas para el estudiante debido a sus extensos contenidos. Impulsar y desarrollar intelectualmente la parte cognitiva para la estimulación del pensamiento, además de funcionar como un mediador para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y facilitar la enseñanza en los maestros.

Procedimientos participativos que refuerzan la enseñanza a través de la práctica y ejecución de las actividades, como base para el logro de las destrezas y habilidades intelectuales en el aprendiz. La educación es un proceso continuo de interacción entre varios elementos y en diversos entornos es por ello que esta nueva modalidad posibilita potenciar las capacidades a medida que se incrementan las competencias individuales del estudiante en función de un desarrollo íntegro como lo requiere una educación.

2.1.10 Emprendimiento

INFANTE, J. (2011) afirma que: “a la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo, siendo utilizada también para referirse a la persona que iniciaba una nueva empresa o proyecto,” (p.1). Emprendimiento es aquella actitud y aptitud de la persona que le permite emprender nuevos retos, nuevos proyectos; es lo que le permite avanzar un paso más, ir más allá de donde ya ha llegado. Es lo que hace que una persona esté insatisfecha con lo que es y lo que ha logrado, y como consecuencia de ello, quiera alcanzar mayores logros.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Filosófica

Según GONZÁLEZ, S. (2012) Aristóteles en su Teoría del conocimiento manifiesta: “En ausencia de toda sensación no es posible conocer ni comprender nada.” (pág. 33). La teoría Aristotélica del conocimiento trata sobre la importancia de la reciprocidad entre el ser humano y el entorno, donde el contacto con la realidad genera las experiencias prácticas que dan paso al progreso y enriquecimiento de las capacidades intelectuales del individuo.

Destaca el valor del ambiente como un puente para el desarrollo de la formación en los niños, donde los actos recibidos por personas o materiales permiten la definición y asimilación personal, a través de los sentidos (vista y oído), intrínsecamente hace posible el desarrollo cognitivo e intelectual ya que las representaciones pictóricas a través los instrumentos brindados por la sociedad, llevan a la creatividad mental del niño lo cual ayuda a retener y conservar los elementos observados.

De hecho según varios estudios realizados por psicólogos y pedagogos los estímulos exteriores son la base fundamental para el desarrollo intrínseco, donde la parte cognitiva e intelectual del niño generan un proceso continuo de formación, virtud que con las experiencias habidas y la guía de su instructor enriquecen el perfil personal del discente.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación representan aquellas herramientas que brinda la ciencia como instrumento de formación educativa mediante la interactividad. El perfil competitivo en los educandos debe acoplarse y acostumbrare a las nuevas innovaciones presentadas ante la sociedad, acciones que les permitirán hacer factible los actos pedagógicos durante la asimilación de los conocimientos y por ende permitirán al guía instruir el pensamiento razonable del discente.

Sin duda el entorno en uno de los factores que enriquece los saberes en los niños y jóvenes. Además es importante recalcar que toda institución educativa debe estar centrada en la sociedad ya que la formación de los educandos depende de la interacción establecida con la naturaleza. Asimismo el educador debe apropiarse y a hacer suyas las herramientas de comunicación para la enseñanza de los discentes a partir de sus propias capacidades.

2.2.2 Fundamentación Pedagógica

Al hablar del aspecto pedagógico nos referimos al modelo didáctico o conjunto de procedimientos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Paradigmas que permiten abrir un camino de entendimiento dentro del proceso académico, mediante la implementación de nuevas técnicas que ponen en práctica los sentidos de percepción en el estudiante.

Según SÁNCHEZ, BARRAGÁN, & TORRES (2011) “El docente deberá diseñar de manera coherente la acción educativa, de hacer el ejercicio del cómo y con que enseñar” (pág. 23). Este autor reconoce que el docente como guía en el proceso de enseñanza- aprendizaje debe utilizar los métodos y recursos didácticos considerando lo que el estudiante ya sabe, para relacionarlo posteriormente con lo que debe aprender y de esta manera logra un aprendizaje significativo.

Es por ello que el sistema educativo debe reforzar el proceso de aprendizaje, con instrumentos tecnológicos que demanden la participación activa del estudiante para el desarrollo de las competencias como; el **aprender a conocer, aprender a ser y aprender convivir**, para que en un futuro los niños y jóvenes se presenten a la sociedad como personas competitivas y sobre todo como un individuo solidario y humanista. Y en base a este enfoque, esta propuesta pretende reforzar los procedimientos didácticos en la asignatura de Ortografía, a través de un CD interactivo.

2.2.3 Fundamentación Sociológica

Nuestro propósito fundamental como educadores es entender y aceptar las actividades lúdicas que nos brinda la ciencia de la tecnología, para complementar a aquellos procesos que resultan tradicionales y monótonos durante la transferencia de los

contenidos en los educandos. Y así dar paso las nuevas tendencias visionarias que actualmente están revolucionando el desarrollo de las actividades escolares.

La educación actualmente incluye y propicia como medio eficaz en la enseñanza el juego dinámico, es por ello que el docente en su condición de guía, debe instruirse sobre el uso adecuado de la tecnología para posteriormente socializarla en el proceso educativo, acciones que de una u otra manera conllevan al cambio positivo.

Los programas educativos en Ortografía requieren de materiales audiovisuales, que alegren, diviertan y compensen la transmisión de los saberes en los educandos, recursos como el CD interactivo u otros materiales tecnológicos que faciliten la estimulación y el desarrollo de las habilidades y destrezas en los educandos.

Desde este enfoque podemos manifestar que una educación de calidad y calidez, se logra no solo con la expresión verbal del docente, sino que requiere de la utilización de las nuevas tendencias que nos brinda la ciencia, como complemento interactivo para alcanzar la evolución técnica y estratégica en nuestra educación.

Estrategias que generan un entorno dinámico, así como también el progreso en actitudes y destrezas del estudiante, logrando romper el escudo protector de muchos discentes, es decir que este de ser una persona dependiente se vuelve independiente, cualidades que permiten lograr una personalidad de logro y virtudes en cuanto al patrimonio social.

2.2.4 Fundamentación Legal

2.2.4.1 Constitución del Ecuador

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR (Aprobado en Montecristi, 23-24 de Julio de 2008)	
Art. 347	Descripción
Numeral 1	El Estado Ecuatoriano tiene como objeto integrar equipos tecnológicos en las instituciones educativas, con el fin de la alcanzar la calidad educativa.
Numeral 7	La transcripción de este literal respalda los procesos educativos orientados, en la enseñanza tecnológica con la finalidad de disminuir los retrasos en conocimientos digitales tanto en estudiantes como en personas adultas.
Numeral 8	Este apartado apoya la incorporación de las TIC's dentro del proceso educativo mediante actividades interactivas que conllevan al progreso de la educación pública y sobre todo el fortalecimiento de los conocimientos en nuestros niños.

Cuadro 1: Constitución del Ecuador

2.2.4.2 Código de la Niñez y la Adolescencia

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	
Art. 38	Descripción
Lit. a	Este artículo ampara el desarrollo de las cualidades naturales e individuales que poseen los niños y adolescentes en su etapa formativa, mediante actividades lúdicas, para enriquecer y fijar los conocimientos asimilados durante las horas clases.

Cuadro 2 : Código de la Niñez y la Adolescencia

2.2.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (Registro Oficial N° 417 del 31 de Marzo del 2011)	
Art. 2	Descripción
Lit. h	Este principio hace referencia a una enseñanza guiada e instruida por el docente con la finalidad de mejorar y aumentar la parte intelectual y cognitiva del discente por medio de actividades y recursos como la tecnología y el saber .
Art. 6	Descripción
Lit. j	Este apartado respalda la enseñanza a través de técnicas digitales ; como las TIC's, con la finalidad de integrar nuevos métodos de educación y favorecer las acciones de comunicación en la enseñanza.
Lit. m	Ampara las tareas de investigación científica y tecnológica , la conservación cultural y lingüísticas ; componentes que día a día aumentan los preparativos empíricos e intelectuales dentro del proceso educativo.

Cuadro 3 : Ley Orgánica de Educación Intercultural

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

A continuación se especificarán los temas referentes a la investigación CD multimedia de Emprendimiento y Gestión.

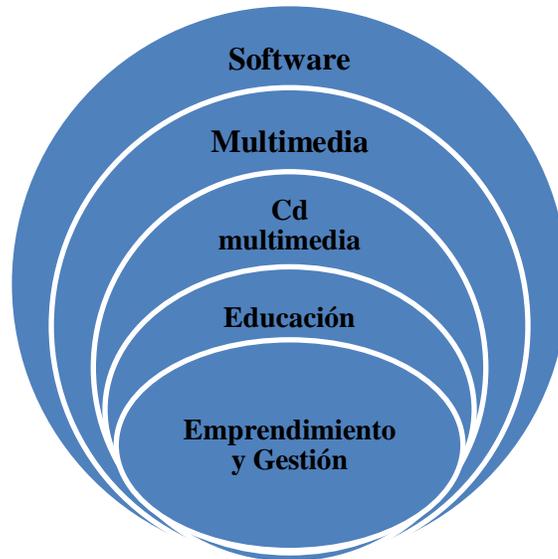


Ilustración 2: Esquema categorías fundamentales
Elaborador por: Omar Apolinario

En el marco investigativo que corresponde a la realización del CD multimedia, partimos desde el software ya que para su elaboración se necesita de aplicaciones multimedia que permiten la audición y visibilidad de la información a través del computador.

2.3.1 Software

Software representa el conjunto de programas legales que forman parte de un computador; diseñados específicamente para realizar una tarea mediante el Hardware. Es por ello que varios autores le prescriben como la parte intangible del ordenador.

2.3.2 Software Educativo

El software educativo es un recurso tecnológico que tiene como fin; apoyar la labor del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Contiene contenidos pedagógicos que generan un ambiente interactivo entre el equipo y el usuario, se diferencia de otros tipos de software por las siguientes características:

- ✓ Facilidad de uso.
- ✓ Por ser agente de motivación.
- ✓ Contiene elementos metodológicos.
- ✓ Mejora el sistema evaluación.
- ✓ Permite realizar actividades con facilidad.

2.3.3 Multimedia

Un multimedia representa una vía de comunicación entre el equipo y el usuario, se caracteriza por incorporar varios medios como; texto, audio y video. Gracias a su avance se puede observar imágenes interactivas y resolver actividades, factores que estimulan la parte auditiva y visual en el usuario.

2.3.4 Multimedia interactiva

Recurso didáctico que genera un entorno dinámico a través de elementos audiovisuales. Entre los factores más importantes de este recurso está; la motivación, interactividad, dinamismo y la toma de decisiones, factores que estimulan, enriquecen e incrementan el interés por aprender. Una forma creativa para desarrollar las capacidades intelectuales del estudiante.

2.3.5 CD multimedia

Cd multimedia, es un disco magnético que presenta sus contenidos de manera rápida y sencilla, además de estimular la exploración, el análisis y autoevaluación en el proceso de enseñanza. Algunos autores hacen énfasis sobre la facilidad en manejo que proporcionan estos recursos tecnológicos, por la compresión de la información y el fortalecimiento de la memoria auditiva. En la actualidad es una de las herramientas tecnológicas considera de gran utilidad por docente, para aumentar la participación activa del estudiante.

2.3.6 Educación

La educación es el proceso didáctico a través del cual el docente transmite sus conocimientos, costumbres y valores. Información que se prepara mediante la utilización de métodos, técnicas y recursos interactivos. Actualmente la educación busca mejorar el sistema pedagógico en nuestro país mediante la actualización del conocimiento en tecnología por parte del docente, con el fin de crear nuevos e innovadores entornos de aprendizaje y de compensar las habilidades cognitivas del estudiante.

2.3.7 Emprendimiento y Gestión

Emprendimiento se define como la manera de pensar, sentir y actuar, en búsqueda de, iniciar, crear o formar un proyecto a través de identificación de ideas y oportunidades de negocios, viables en términos de mercados, factores económicos, sociales, ambientales y políticos, así mismo factores endógenos como capacidad en talento humano, recursos físicos y financieros, que le permiten al emprendedor una

alternativa para el mejoramiento en la calidad de vida, por medio del desarrollo de un plan de negocio o la creación de empresas. Es así como el emprendimiento hoy día se ha convertido en una opción de vida.

2.5 HIPÓTESIS

¿El diseño e implementación de un CD multimedia como herramienta didáctica mejorará el proceso enseñanza –aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular UPSE”?

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

2.6.1 Variable Independiente: CD Multimedia.

La variable independiente hace referencia al recurso didáctico tecnológico, que genera en el campo educativo un ambiente adecuado para el aprendizaje, a través de factores multimedia con contenidos audiovisuales y actividades interactivas que permiten el desarrollo intelectual, visual y auditivo del discente.

Tiene como objetivo mejorar la enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión del discente mediante el uso de un Cd multimedia, herramienta que se acoge a las exigencias del sistema pedagógico y se destaca por su interactividad.

2.6.2 Variable Dependiente: Enseñanza – Aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Hace énfasis al proceso de transmisión de información mediante estrategias que desarrollan las habilidades y destrezas de aprendizaje en el estudiante sobre Emprendimiento y Gestión. Técnicas que se destacan por lograr un conocimiento claro y preciso a través de recursos multimedia acorde a las necesidades y aptitudes del educando.

Básicamente atraen la mirada y atención del discente para así hacer de la expresión escrita una habilidad, más no una necesidad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

3.1.1 Cuantitativo

Se refiere a la cantidad de personas involucradas en el proyecto de investigación, para el trabajo de titulación, entre las personas están involucradas docente, estudiantes, padres de familia y autoridad de la institución educativa del Colegio Mixto Particular “UPSE”.

3.1.2 Cualitativo

Permite analizar e interpretar los datos obtenidos, mediante tablas y gráficos estadísticos para el respectivo análisis. Presenta los resultados con mayor y menor aprobación, con el fin de comprender y dar solución a la problemática.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 Empírico

Con este método se analizan y describen las perspectivas cuantitativas y cualitativas a partir de las opiniones de los estudiantes y docente de Séptimo año de educación básica, sobre las técnicas y métodos utilizados durante el proceso enseñanza-aprendizaje de la Ortografía.

3.2.2 Científico

Mediante este método se logra analizar la información obtenida y resumir todos los aspectos teóricos que sustentan la problemática, mediante procedimientos prácticos y

empíricos que orientan nuestro perfil de base y posteriormente conseguir la relevancia necesaria sobre la utilización de CD multimedia como herramienta de enseñanza-aprendizaje.

3.3 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

3.3.1 De campo

Se realiza de manera directa en el entorno educativo del Colegio Mixto Particular “UPSE”, permite obtener características y datos importantes del objeto de estudio.

3.3.2 Exploratoria

Es considerada como el primer acercamiento científico a un problema. Se utiliza para conocer el criterio de los estudiantes del segundo año de bachillerato y así dar una explicación adecuada sobre el tema de investigación.

3.3.3 Descriptiva

Por cuanto a través de la recolección de datos se detallan los elementos del contexto o realidad.

3.3.4 Bibliográfica

Permite fundamentar contenidos de carácter científico sobre el uso de las TIC's en el sistema educativo, temas que se detallan en el marco teórico con el fin de sustentar la propuesta.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

POBLACIÓN			
N°	Descripción	Cantidad	Porcentaje (%)
01	Docente	5	2.63%
02	Autoridades	3	1.58%
03	Estudiantes	92	48.42%
04	Padres de familia	90	47.37%
TOTAL		190	100%

Cuadro 4: Población

Realizado por: Omar Apolinario

Por ser mayoritaria la población, se llevará a la realización de la muestra de los datos obtenidos.

3.4.2 Muestra

Cálculo muestral de los estudiantes

$$n = \frac{N(p * q)}{(N - 1) \left(\frac{e}{k}\right)^2 + p * q}$$

Muestra de estudiantes

Población:

N= 92

Muestra:

n =?

Probabilidad a favor de la hipótesis:

$$p=0.5$$

Probabilidad en contra de la población:

$$q=0.5$$

Margen de error:

$$e= 0.05$$

Constante:

$$k=2$$

$$n = \frac{92(0.5 * 0.5)}{(92 - 1) \left(\frac{0.05}{2}\right)^2 + 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{92(0.25)}{91 (0.000625) + 0.25}$$

$$n = \frac{23}{(0.057) + 0.25}$$

$$n = \frac{23}{0.30}$$

$$n = 74$$

Muestra de padres de familia

Población:

$$N= 90$$

Muestra:

$$n = ?$$

Probabilidad a favor de la hipótesis:

$$p=0.5$$

Probabilidad en contra de la población:

$$q=0.5$$

Margen de error:

$$e = 0.05$$

Constante:

$$k = 2$$

$$n = \frac{90(0.5 * 0.5)}{(90 - 1) \left(\frac{0.05}{2}\right)^2 + 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{90(0.25)}{89 (0.000625) + 0.25}$$

$$n = \frac{22.50}{(0.056) + 0.25}$$

$$n = \frac{22.50}{0.31}$$

$$n = 72$$

Cuadro 5: Muestra

MUESTRA			
N°	Descripción	Cantidad	Porcentaje (%)
01	Docentes	5	3.25%
02	Autoridades	3	1.95%
03	Estudiantes	74	48.05%
04	Padres de familia	72	46.75%
TOTAL		154	100%

Cuadro 5: Muestra

Realizado por: Omar Apolinario

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.5.1 Variable Independiente: CD multimedia de Emprendimiento y gestión

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de Observación
Dispositivos que almacena información, y es implementado y aplicado para transmitir nuevas formas de conocimientos.	Software Educativo.	Programa Educativo	¿Te gustaría manipular un Cd multimedia para entender mejor la asignatura de Emprendimiento y Gestión?		Cuestionarios de preguntas. Cámara fotográfica.	Docentes
	CD multimedia	Medios, como imágenes, sonidos y texto.	¿Si se implementa un CD multimedia de Emprendimiento y gestión, lo utilizaría en casa?	Entrevista	Celular. Grabadora de sonidos.	Padres de familia
	Emprendimiento	Persona que enfrenta, acciones difíciles y que está dispuesto a asumirlo	¿Te gusta la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	Encuesta	Cuaderno de apuntes.	Estudiantes

Cuadro 6: Variable Independiente:
Realizado por: Omar Apolinario

3.5.2 Variable dependiente: Aprendizaje.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de Observación
Instrucción, de conocimientos, ideas, con el efecto de aprender y comprender lo desconocido.	Enseñanza	Docente	¿Implementado el Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Observación	Cuestionarios de preguntas. Cámara fotográfica. Celular.	Docente
	Aprendizaje.	Estudiante	¿Cree Ud. que se sentirá motivado en el proceso de enseñanza-aprendizaje al utilizar un software en las clases de Emprendimiento y Gestión?	Entrevista	Grabadora de sonidos. Cuaderno de apuntes.	Estudiantes
	Proceso educativo	Modo de impartir conocimiento.	¿Cree usted necesario la implementación de las nuevas tecnologías para estimular y captar la atención del estudiante?	Encuesta		

Cuadro 7: Variable Dependiente
Realizado por: Omar Apolinario

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.6.1 Técnicas

Las técnicas es el conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve de una ciencia o un arte. Para la recolección de datos para el trabajo de titulación, están: la observación, entrevistas y encuestas.

3.6.1.1 Entrevista

Se realizó la entrevista al director Msc Emilio Bernabé Rodríguez, y docente con el fin de obtener una información concreta, de problema establecido en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y conocer más acerca de las falencias que opacan el aprendizaje.

3.6.1.2 Encuesta

Dirigida a padres de familia y estudiantes del segundo año de bachillerato, esto servirá para comprender el problema dado en la institución educativa, y saber si la propuesta ejecutada tendrá una gran acogida.

3.6.2 INSTRUMENTOS

3.6.2.1 Notas de apuntes

Utilizada para apuntar todas las interrogantes, preguntas e inquietudes, por parte de los estudiantes, docentes y autoridades de la institución educativa, con la recolección

de esta información se especifica nuevos objetivos de la problemática, llevando a las diferentes alternativas de soluciones.

3.6.2.2 Cuestionarios

Utilizado para la encuesta que se realizó a padres de familia, estudiantes, la misma que permite obtener información clara y detallada de la problemática que está sucediendo en la institución educativa, llevando a la solución de dicho problema.

3.6.2.3 Cámara fotográfica

Dispositivo necesario para la investigación, pues sirve y es utilizado para capturar imágenes, luego reproducirlas y dejar constancia del trabajo de investigación, y de la utilización del Cd multimedia de Emprendimiento y Gestión.

3.6.2.4 Teléfono

Dispositivo utilizado, para capturar imágenes, grabar información requerida en la entrevista y encuesta a docentes, padres de familia, estudiantes. En otros casos también, para realizar alguna llamada de emergencia, que se tenga en la investigación de los datos.

3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro 1: Plan de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Analizar la importancia de los recursos didácticos dentro del proceso de enseñanzas de los estudiantes del segundo año de bachillerato.
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes, padres de familia y docente.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Clases interactivas con recursos tecnológicos. E innovación de la clase.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Omar Apolinario.
5. ¿A Quiénes?	Estudiantes del segundo año de bachillerato.
6. ¿Cuándo?	Período lectivo 2015-2016.
7. ¿Dónde?	Colegio mixto particular “UPSE”
8. ¿Cuántas veces?	1 vez durante el tiempo que dispongan para terminar el proyecto.
9. ¿Cómo?	De forma individual.
10.- ¿Qué técnicas de recolección?	Observación, entrevista, encuesta.
11.- ¿Con qué?	Cámara fotográfica, celular, grabadora, de sonidos, notas de apuntes, cuestionario,

Fuente: Autoridad, padres de familia y estudiantes

Realizado por: Omar Apolinario

3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Cuadro 2: Plan de Procesamiento de la Información.

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
La observación directa, determina la problemática de la ausencia de los recursos tecnológicos, al momento de impartir la clase de Emprendimiento y Gestión, quedando establecida la importancia de los recursos tecnológicos dentro de proceso educativo.	Se procede a la recolección de los datos, se busca información en fuentes como: Google Académico, revistas, libros, Virtual UPSE. Estableciendo los efectos que producen al no contar con todas las herramientas al momento de impartir un nuevo conocimiento hacia los estudiantes.	Luego se ejecuta la entrevista al docente y rector de la institución, las encuestas a los padres y estudiantes, para luego determinar una solución. Determinado la interpretación de los resultados e interpretando una mayor comprensión de la problemática.	Obtenido los resultados de las encuestas, entrevistas, se especifica la importancia de un recurso innovador, para optimizar el proceso de enseñanza, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, terminando con un aprendizaje tradicional. Se comprende que hay que innovar la enseñanza.	Se diseña y ejecuta la creación e implementación de un CD multimedia, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, recurso que servirá como apoyo, tanto para los estudiantes y docentes, recurso manejable dentro y fuera de la institución.

Fuente: Autoridad, padres de familia y estudiantes

Realizado por: Omar Apolinario

3.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.9.1 Encuesta dirigida a los estudiantes.

1. Pregunta: ¿Te gusta la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Verificar la atención a la clase de Emprendimiento y Gestión.

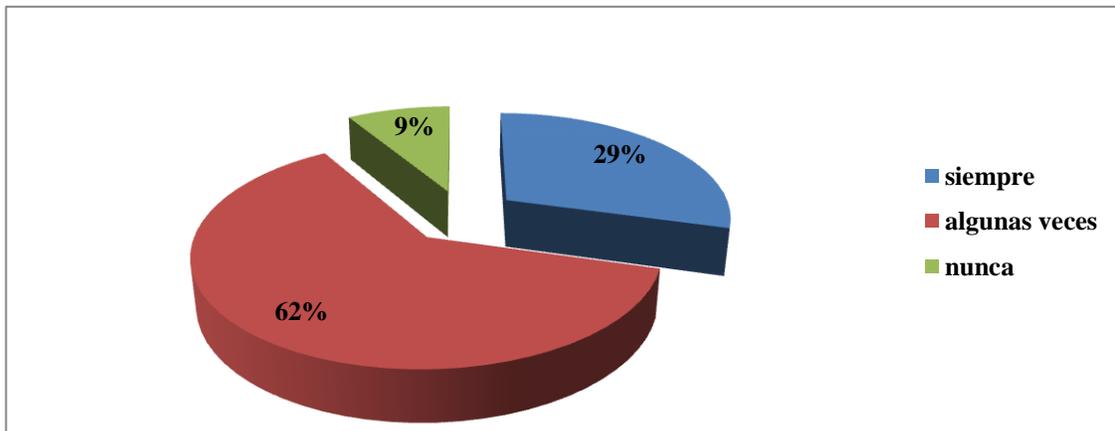
CUADRO 10: Atención a la clase de Emprendimiento y Gestión.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
1	3	Siempre	27	29
	2	Algunas veces	57	62
	1	Nunca	8	9
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 1: Atención a la clase de Emprendimiento y Gestión.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis: El 29% de los estudiantes manifiestan no a la atención de la clase de emprendimiento y Gestión, el 62% algunas veces y el 9% nunca.

Interpretación.- Al momento de impartir la asignatura de Emprendimiento y Gestión se debe acotar, que siempre tenga la participación activa de los estudiantes.

2.- Pregunta: ¿Las clases de Emprendimiento y Gestión son dinámicas?

Objetivo: Verificar que las clases Emprendimiento y Gestión son dinámicas.

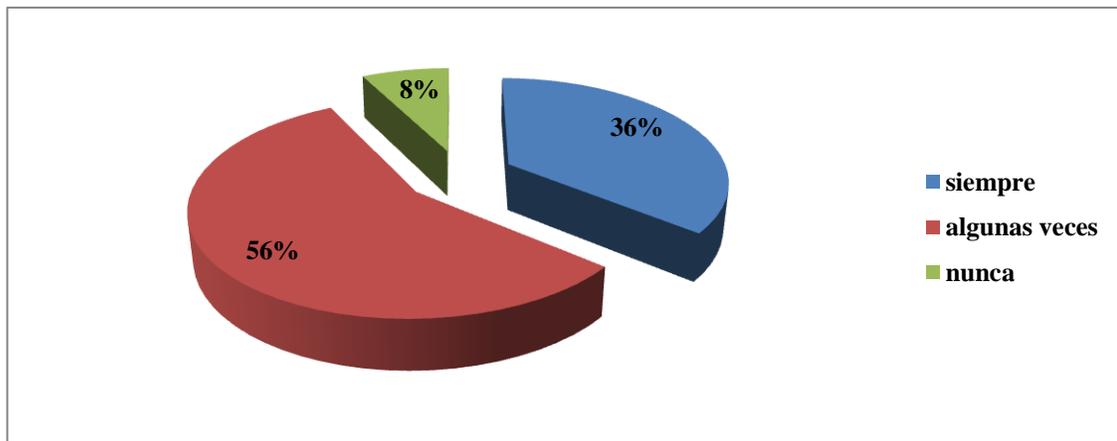
CUADRO 11: Dinámicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
2	3	Siempre	22	36
	2	Algunas veces	52	56
	1	Nunca	7	8
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 2: Dinámicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 36% de los estudiantes manifestaron que las clases de Emprendimiento no son dinámicas, el 56% algunas veces y el 7% nunca.

Interpretación.- Las clases en todos los ámbitos al momento de empezar, siempre debe de haber algo llamativo para que el estudiante, tenga ese interés de aprender lo que se le va a impartir. La clase dinámica debe de ser primordial, ante todo. Si hay motivación, no habrá un interés por aprender.

3. pregunta: ¿El docente motiva la clase a la hora de explicar un nuevo conocimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo:- Motivación por parte del docente hacia los estudiantes.

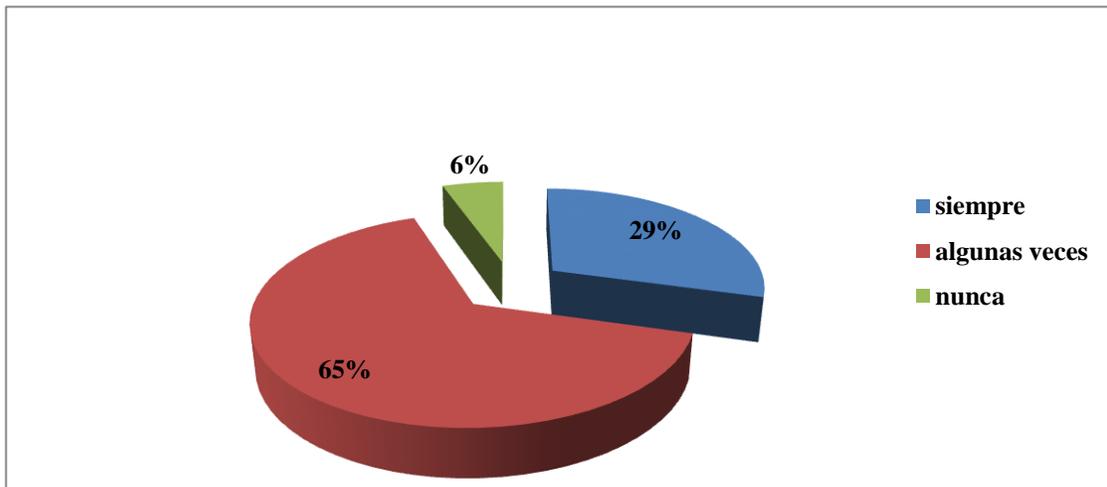
CUADRO 12: Motivación por parte del docente hacia los estudiantes.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
3	3	Siempre	27	29
	2	Algunas veces	60	65
	1	Nunca	5	6
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 3: Motivación por parte del docente hacia los estudiantes.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 29% de los estudiantes especifican que si hay una motivación por parte del docente, el 65% algunas veces y el 6% nunca.

Interpretación.- La motivación debe ser constante en cada jornada de clase, así se obtendrá siempre la atención del estudiante.

4. pregunta: ¿Utiliza la sala de Computación para reforzar los conocimientos en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Reforzar conocimientos adquiridos.

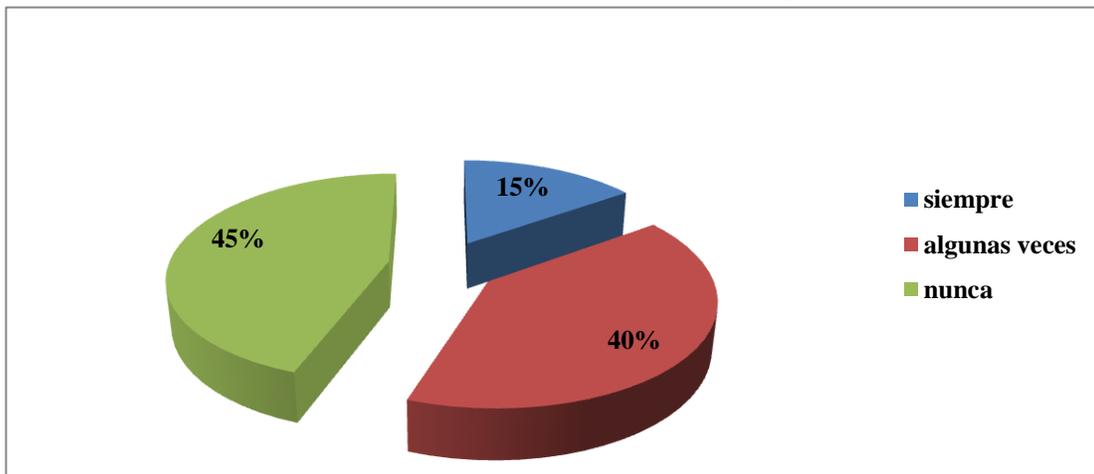
CUADRO 13: Reforzar conocimientos adquiridos.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
4	3	Siempre	14	15
	2	Algunas veces	37	40
	1	Nunca	41	45
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 4: Reforzar conocimientos adquiridos.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 15% de los estudiantes expresan que si hay refuerzo de conocimientos, pero el 40% algunas veces, y el 45% nunca.

Interpretación.- El refuerzo en los conocimientos siempre tiene que estar presente, se hace mucho mejor con la manipulación de nuevos recurso tecnológicos que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. Pregunta: ¿Crees que el docente debe usar presentaciones interactivas para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Optimizar el proceso de enseñanza.

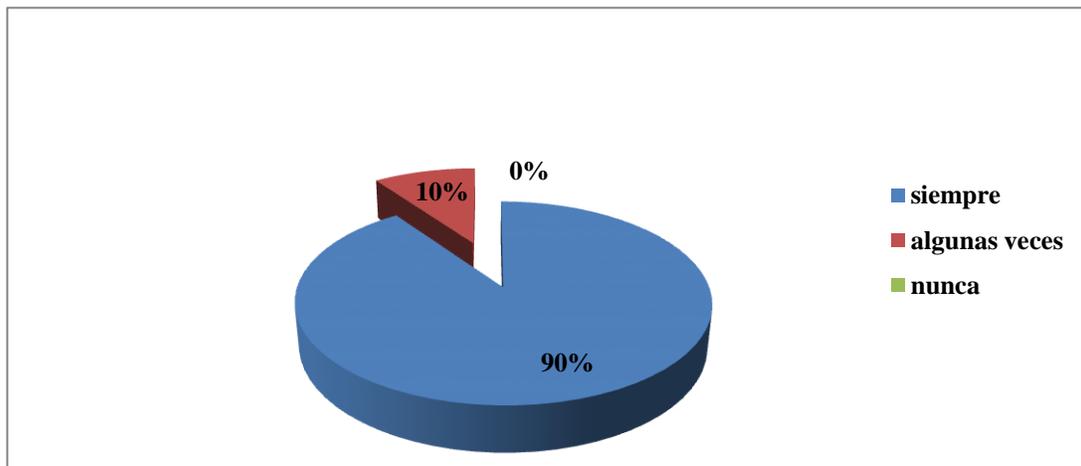
CUADRO 14: Optimizar el proceso de enseñanza.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
5	3	Siempre	83	90
	2	Algunas veces	9	10
	1	Nunca	0	0
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 5: Optimizar el proceso de enseñanza.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 90% de los estudiantes manifiestan que se debe trabajar con presentaciones interactivas, el 10% algunas veces.

Interpretación.- En todo momento debe de estar presente los recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es fundamental que los estudiantes trabajen con nuevos recursos, que ayuden en su preparación.

6. Pregunta: ¿Cree Ud. que se sentirá motivado en el proceso de enseñanza-aprendizaje al utilizar un software en las clases de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Utilizar programas didácticos.

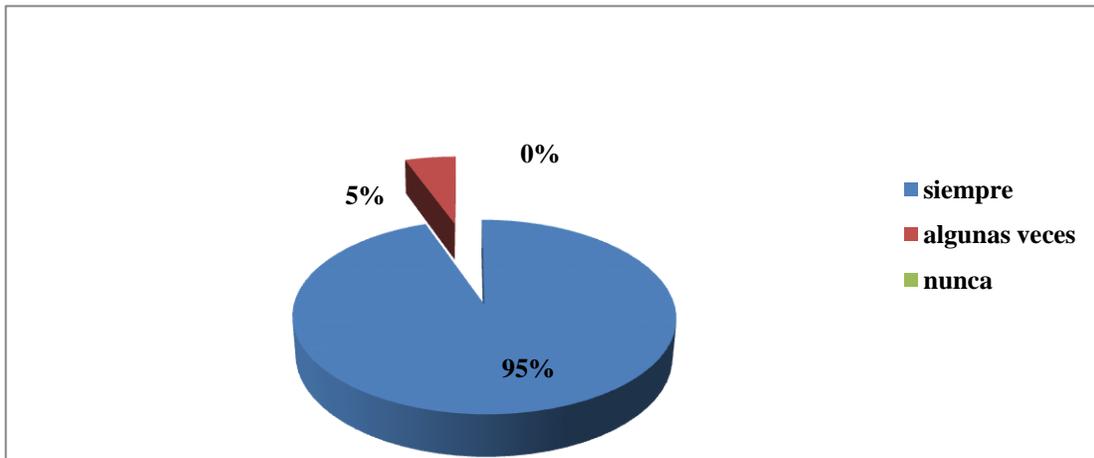
CUADRO 15: Utilización de programas didácticos.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
6	3	Siempre	87	95
	2	Algunas veces	5	5
	1	Nunca	0	0
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 6: Utilización de programas didácticos.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 95% de los estudiantes expresan si al uso de software para el proceso de enseñanza, el 5% algunas veces.

Interpretación.- Los softwares ayudan mucho, facilitan el proceso de la transmisión de una información, es fundamental que las instituciones tengan recursos tecnológicos para mayor preparación en la enseñanza.

7. Pregunta: ¿Considera que con actividades interactivas y multimedia optimizarían sus conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión?

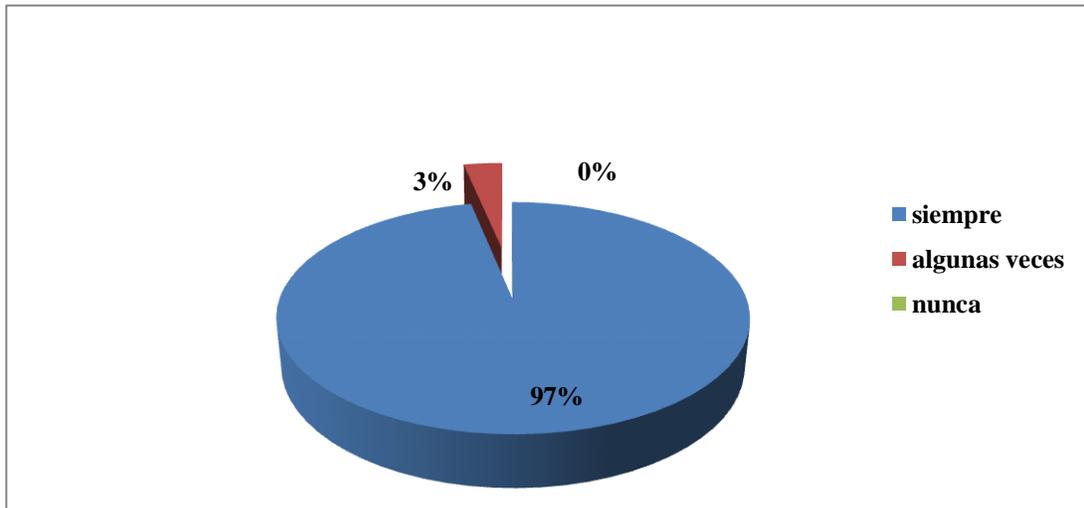
Objetivo: Actividades interactivas y multimedia.

CUADRO 16: Actividades interactivas y multimedia.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
7	3	Siempre	89	97
	2	Algunas veces	3	3
	1	Nunca	0	0
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 7: Actividades interactivas y multimedia.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 97% de los estudiantes especifican que la actividades interactivas y multimedias son efectivas, el 3% algunas veces.

Interpretación.- Las actividades interactivas y multimedias mejoran un proceso, puesto que hay está involucrado sonido, texto, imágenes.

8. Pregunta: ¿Si se implementa un CD multimedia de Emprendimiento y gestión, lo utilizaría en casa?

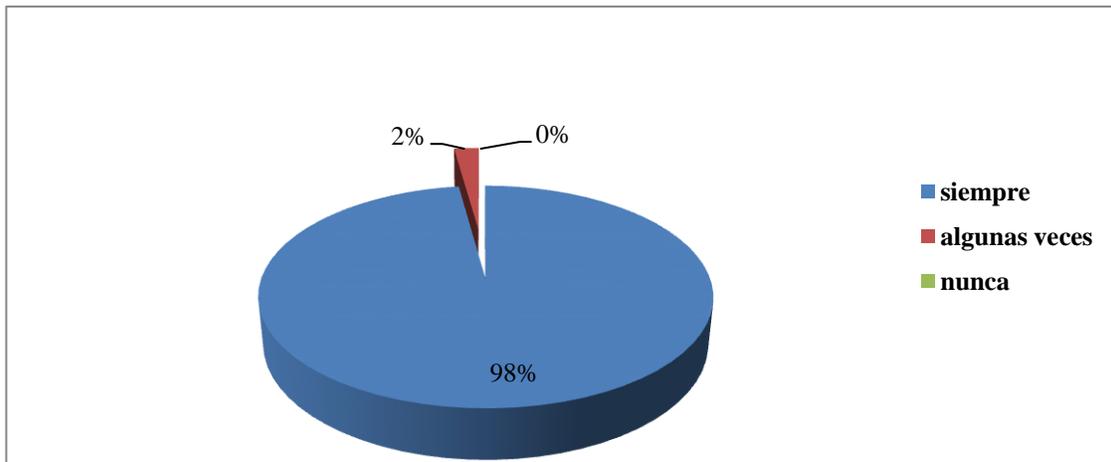
Objetivo.- Utilización del CD multimedia.

CUADRO 17: Utilización del CD multimedia.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
8	3	Siempre	90	98
	2	Algunas veces	2	2
	1	Nunca	0	0
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 8: Utilización del CD multimedia.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- EL 98% de los estudiantes expresan que si a la implementación del CD multimedia, el 2% algunas veces.

Interpretación.- Es bueno la incorporación de recursos tecnológicos que ayuden en el proceso de enseñanza, este recurso tendrá una buena acogida puesto que se incorporará en casa, para mayor conocimiento.

9. Pregunta ¿Cree usted que con el uso de un CD multimedia las clases de Emprendimiento y Gestión serían más interesantes?

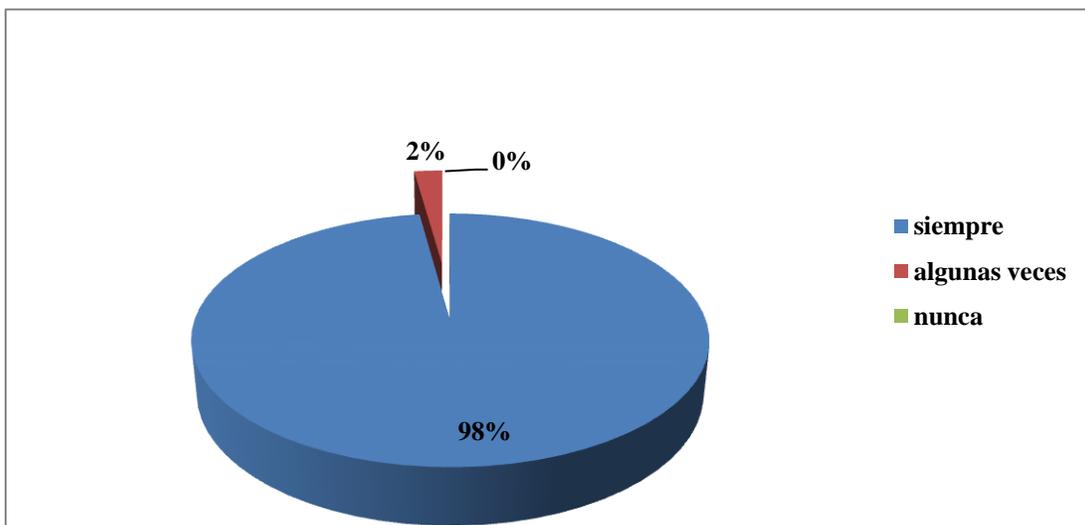
Objetivo: Clases más interesantes.

CUADRO 18: Clases más interesantes.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
9	3	Siempre	90	98
	2	Algunas veces	2	2
	1	Nunca	0	0
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 9: Clases más interesantes.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 98% de los estudiantes especifican que las clases serán más interesante, el 2% algunas veces.

Interpretación.- Las clases más interesante gracias a los recursos tecnológicos como es el CD multimedia, dejando atrás la educación tradicionalista.

10. Pregunta: ¿Te gustaría manipular un Cd multimedia para entender mejor la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Manipulación del CD multimedia.

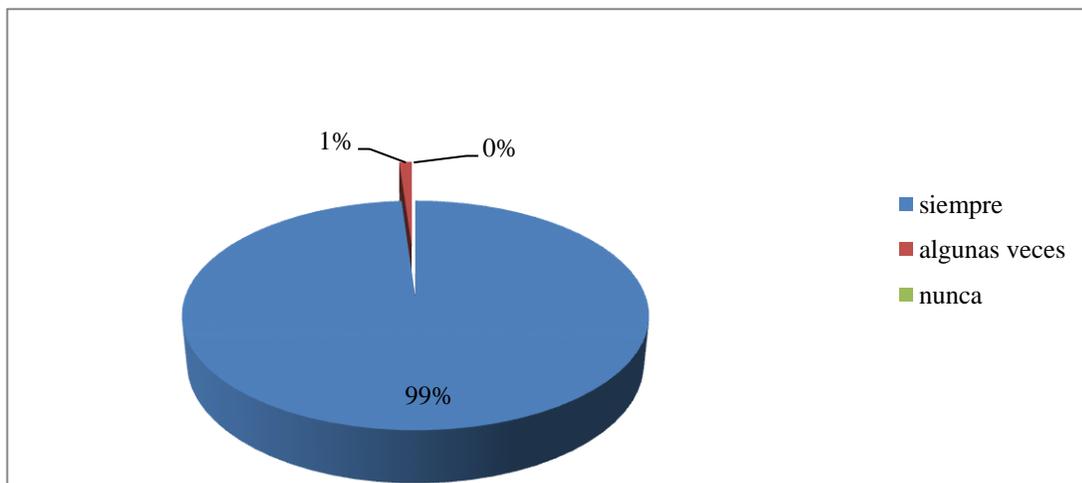
CUADRO 19: Manipulación del CD multimedia.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
10	3	Siempre	91	99
	2	Algunas veces	1	1
	1	Nunca	0	0
		Total	92	100

Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 10: Manipulación del CD multimedia.



Fuente: Estudiantes de segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 99% de los estudiantes manifiestan que le gustaría manipular el CD multimedia, el 1% algunas veces.

Interpretación.- La tecnología a los docentes les agrada, por eso es la implementación del CD multimedia, puesto que no tendrán ningún inconveniente al utilizarlo.

3.9.2 Encuesta a padres de familia

1. Pregunta: ¿Cree usted que la enseñanza de los estudiantes debe ser la mejor en todos los ámbitos?

Objetivo: Enseñanza exitosa en todos los ámbitos.

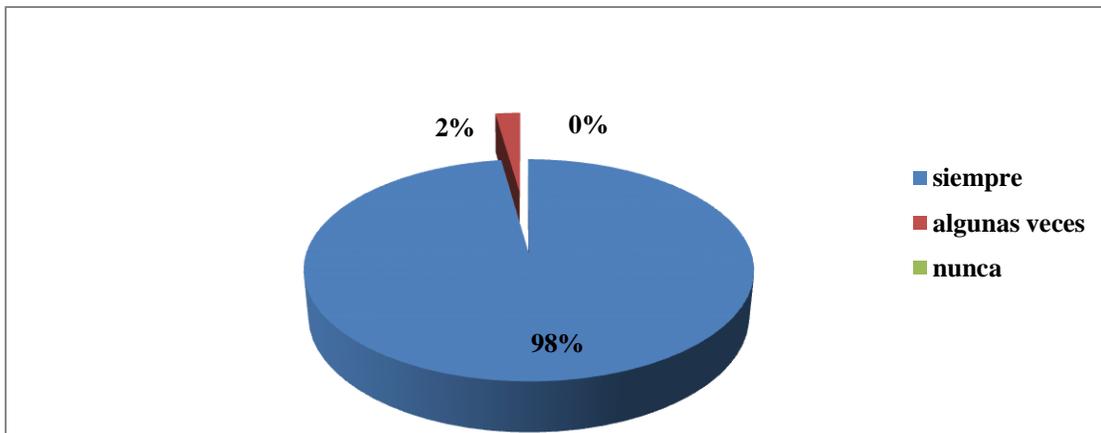
CUADRO 20: Enseñanza exitosa en todos los ámbitos.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
1	3	Siempre	88	98
	2	Algunas veces	2	2
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 11: Enseñanza exitosa en todos los ámbitos.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 98% de padres de familia especifican que la enseñanza es algo primordial, el 2% algunas veces.

Interpretación.- La enseñanza es primordial para todos, y debe tener el apoyo de la comunidad educativa y del gobierno.

2. Pregunta: ¿Se preocupa por la enseñanza de su representado?

Objetivo: Preocupación por la enseñanza.

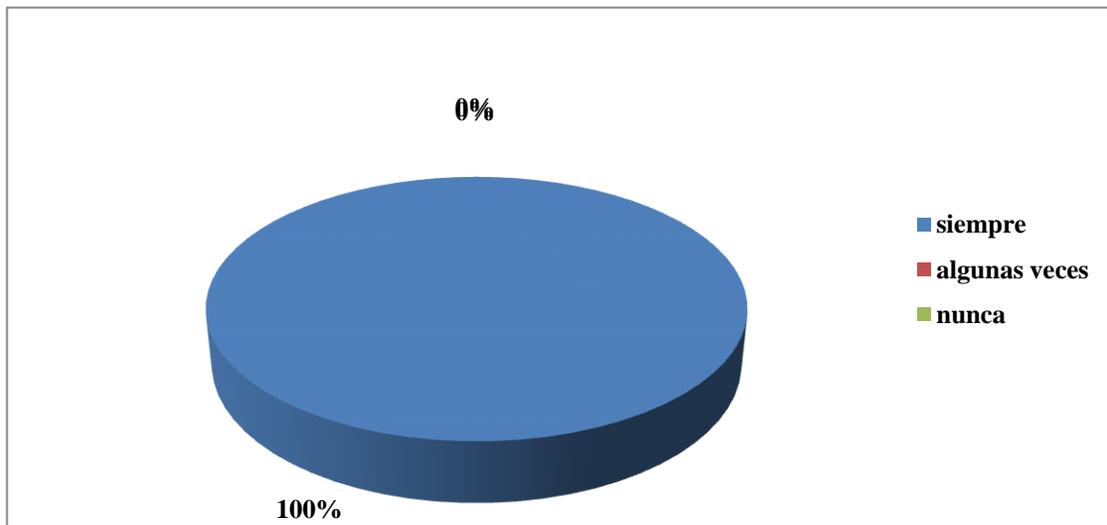
CUADRO 21: Preocupación por la enseñanza.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
2	3	Siempre	90	100
	2	Algunas veces	0	0
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 12: Preocupación por la enseñanza.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El total de padres de familia el 100% se preocupa por la enseñanza de su representado.

Interpretación.- Como padres de familia nos preocupamos que nuestros educando tengan una excelente educación, puesto que eso es la gran herencia que le podemos dejar.

3. Pregunta: ¿Utiliza su representado, libros para realizar las tareas encomendadas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

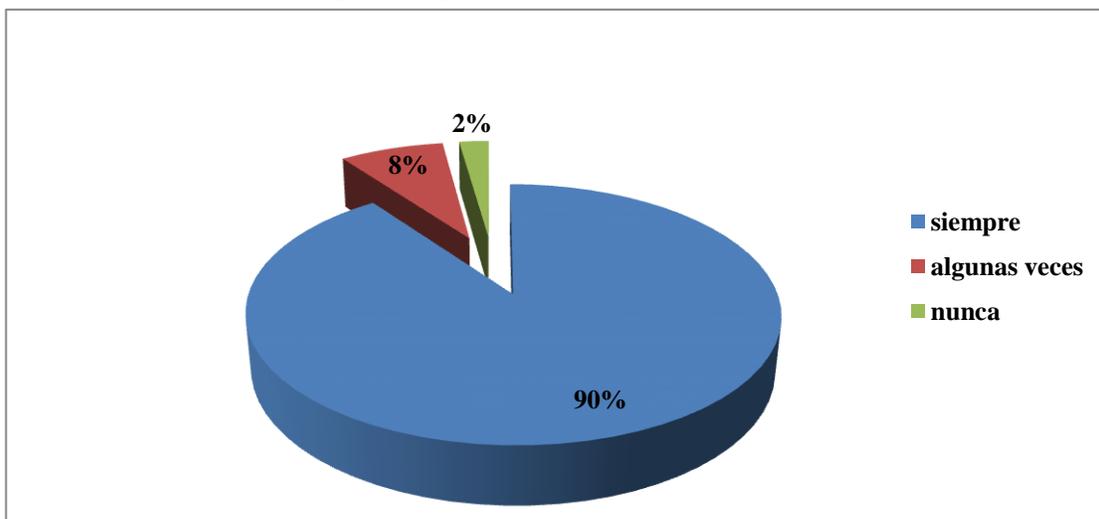
Objetivo: Utilización de libros.

CUADRO 22: Utilización de libros.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
3	3	Siempre	81	90
	2	Algunas veces	7	8
	1	Nunca	2	2
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 13: Utilización de libros.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 90% de los padres de familia indican que su representado utiliza libros, el 8% algunas veces y el 2% nunca.

Interpretación.- La utilización de libros se ha dado desde las primeras etapas de aprendizaje, ya es hora que todo revolucione y cambie al uso de la utilización de nuevos recursos tecnológicos.

4. Pregunta: ¿Utiliza su representado en algún momento la computadora para realizar las tareas de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Utilización de la computadora.

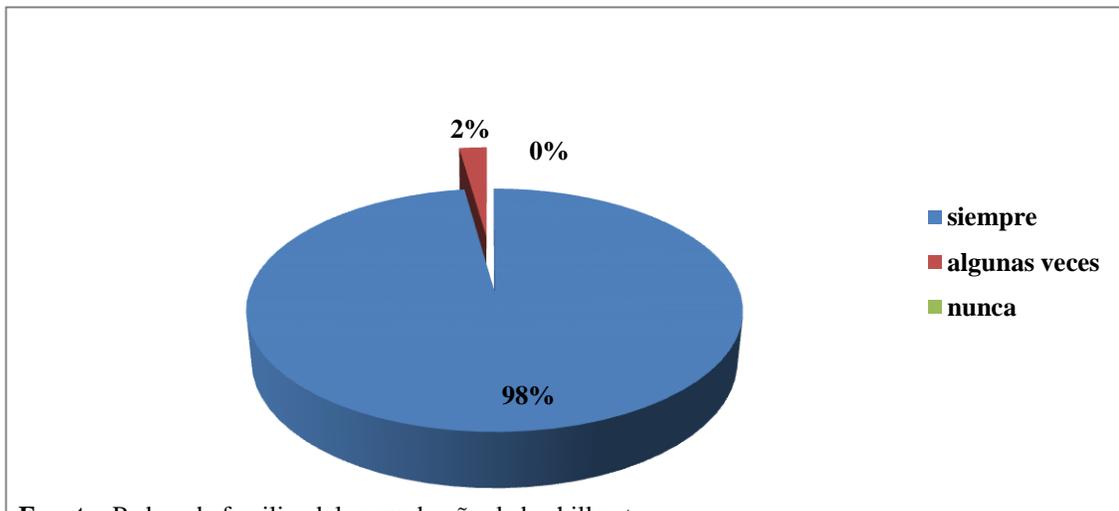
CUADRO 23: Utilización de la computadora.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
4	3	Siempre	88	98
	2	Algunas veces	2	2
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 14: Utilización de la computadora.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 98% de los padres de familia afirman que su representado utiliza la computadora, el 2% algunas veces.

Interpretación.- La utilización de la computadora es fundamental, puesto que la tecnología está en todos los campos de aprendizaje, es bueno y conocer sus beneficios.

5. Pregunta: ¿Cree usted que el docente debe innovar sus métodos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Innovación de métodos de enseñanza.

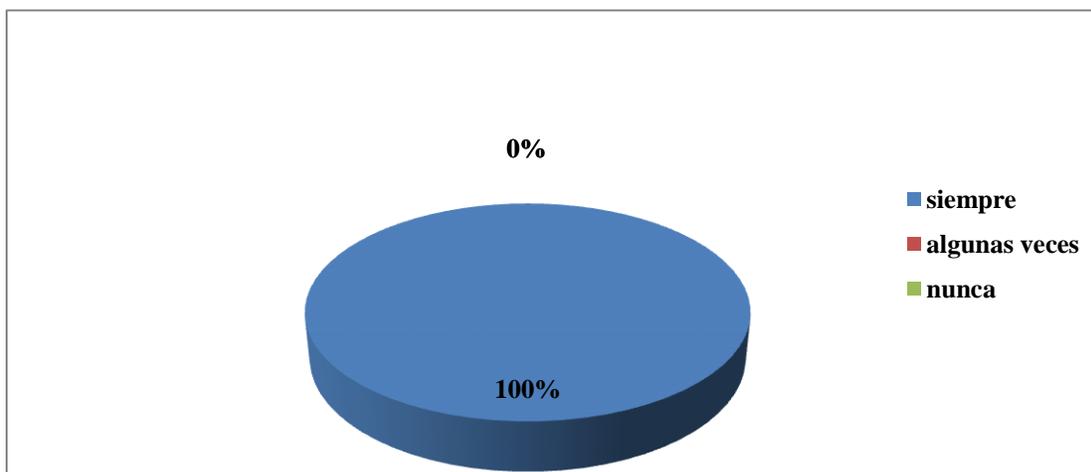
CUADRO 24: Innovación de métodos de enseñanza.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
5	3	Siempre	90	100
	2	Algunas veces	0	0
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 15: Innovación de métodos de enseñanza.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 100% de los padres de familia afirman que si es conveniente la innovación de los métodos de enseñanza.

Interpretación.- La innovación de los métodos cambia con el transcurso del tiempo, es fundamental que todo docente revolucione al momento de impartir la clase.

6. Pregunta: ¿Conoce usted, si el docente emplea herramientas tecnológicas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Utilización de herramientas tecnológicas.

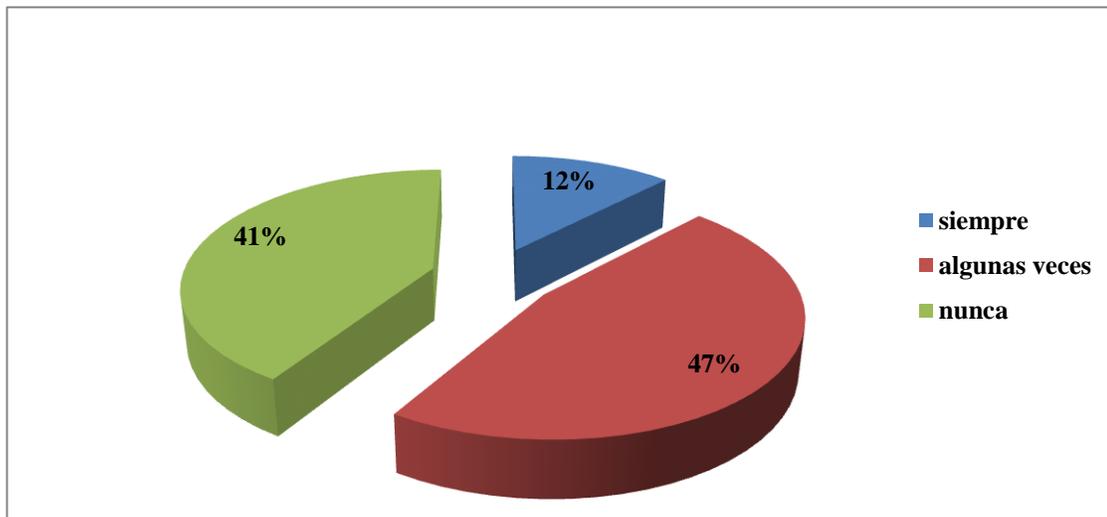
CUADRO 25: Utilización de herramientas tecnológicas.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
6	3	Siempre	11	12
	2	Algunas veces	42	47
	1	Nunca	37	41
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 16: Utilización de herramientas tecnológicas.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 12% de padres de familia no conoce que el docente emplee herramientas tecnológicas, el 47% algunas veces, el 41% nunca.

Interpretación.- El trabajo con las herramientas tecnológicas es fundamental, por eso es recomendable que el docente trabaje con ellas al momento de impartir la clase.

7. Pregunta: ¿Cree usted necesario la implementación de las nuevas tecnologías para estimular y captar la atención del estudiante?

Objetivo: Estimular y captar la atención de los estudiantes.

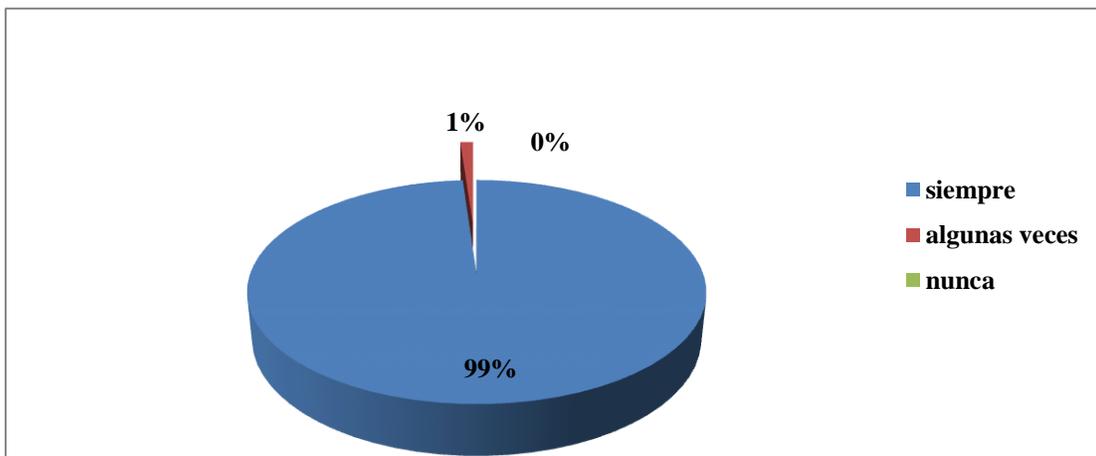
CUADRO 26: Estimular y captar la atención de los estudiantes.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
7	3	Siempre	89	99
	2	Algunas veces	1	1
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 17: Estimular y captar la atención de los estudiantes.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 99% de los padres de familia especifican que es bueno la implementación de las tecnologías, el 1% algunas veces.

Interpretación.- En la actualidad que se está viviendo es importante los recursos tecnológicos, puesto con ellos siempre se obtendrá la atención por parte del estudiante.

8. Pregunta: ¿Los docentes deben usar programas interactivos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

Objetivo: Usar programas educativos para la enseñanza.

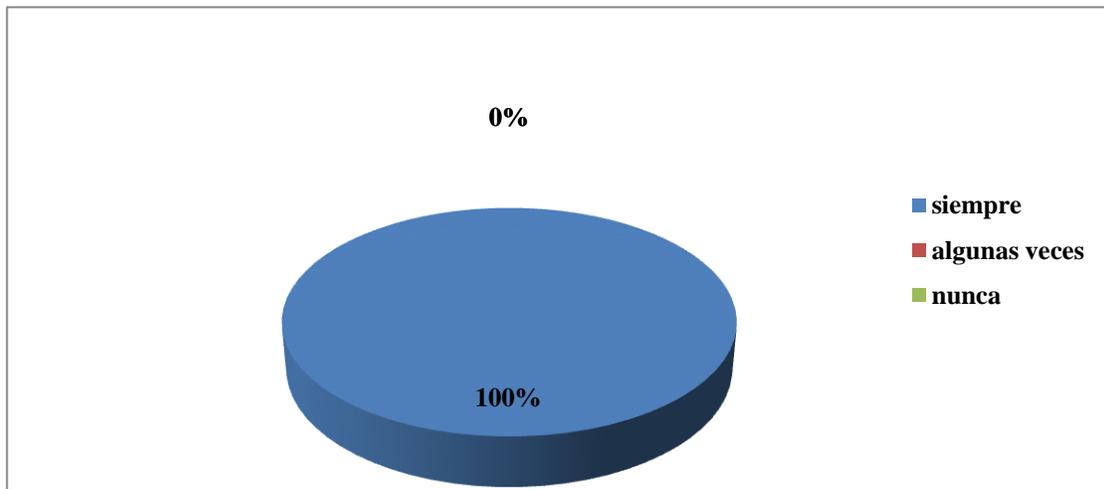
CUADRO 27: Usar programas educativos para la enseñanza.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
8	3	Siempre	90	100
	2	Algunas veces	0	0
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del quinto año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 18: Usar programas educativos para la enseñanza.



Fuente: Padres de familia del quinto año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 100% de los padres de familia están constantes que el docente debe usar programas educativos para la enseñanza.

Interpretación.- Los programas interactivos, tienen la gran ventajas de proporcionar nuevos modelos de aprendizaje, el estudiante de vuelve más técnico en el manejo de estos recursos, que sirven para la enseñanza.

9. Pregunta: ¿Considera usted que con actividades interactivas se fortalecería los conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión en los estudiantes?

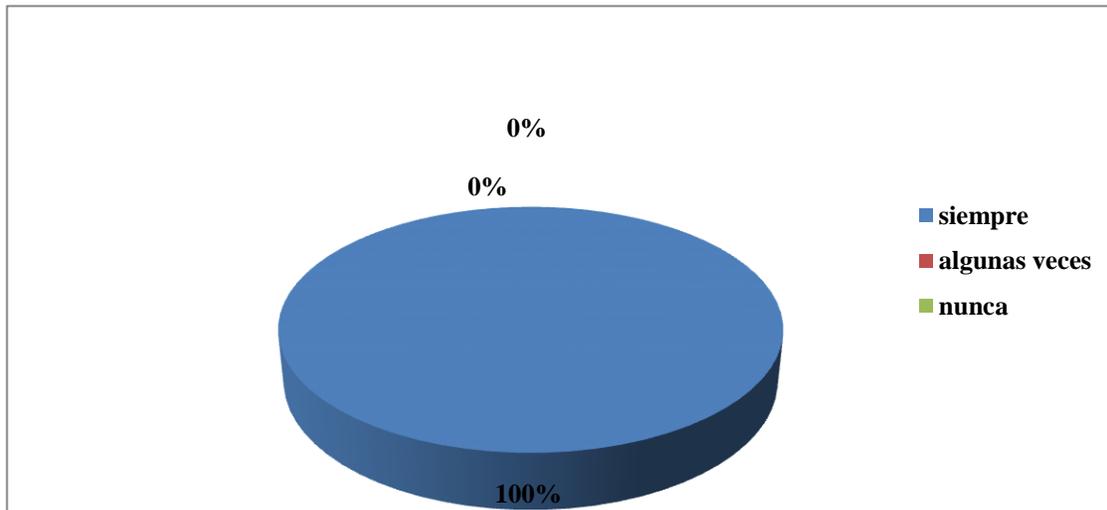
Objetivo: Fortalecimientos de conocimientos.

CUADRO 28: Fortalecimientos de conocimientos.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
9	3	Siempre	90	100
	2	Algunas veces	0	0
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 19: Fortalecimientos de conocimientos.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato
Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 100% de los padres de familia consideran que con las actividades interactivas se fortalecerá los conocimientos.

Interpretación.- Todo recurso que tiene el objetivo asegurado, es fundamental tenerlo a la mano, puesto que lo siempre ayudara ya sea en el aprendizaje.

10. Pregunta: ¿Usted estaría de acuerdo con la implementación de un Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Objetivo: Implementación del CD multimedia.

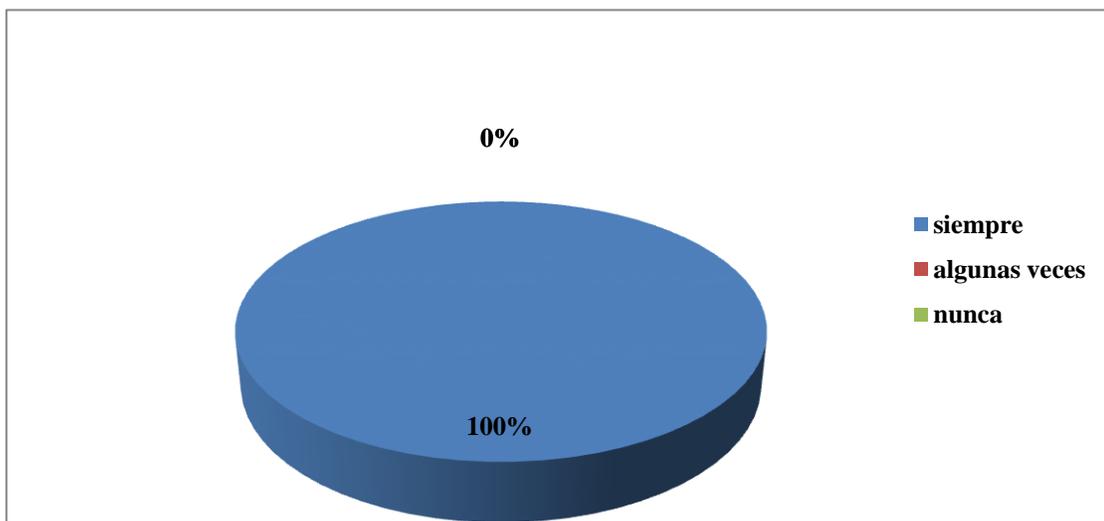
CUADRO 29: Implementación del CD multimedia.

Pregunta	VALORACIÓN		Frecuencia	%
10	3	Siempre	90	100
	2	Algunas veces	0	0
	1	Nunca	0	0
		Total	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

GRÁFICO 20: Implementación del CD multimedia.



Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

Análisis.- El 100% de padres de familia consideran que están de acuerdo con la implementación del CD multimedia.

Interpretación.- Implementar un recurso tecnológico donde no existe uno, tendrá la tactilidad de una excelente ejecución, puesto que será manejado todo el tiempo.

3.9.3 Matriz de resultados-estudiantes

CUADRO 30: Matriz de resultados-estudiantes

N°	PREGUNTAS	Siempre		Algunas veces		Nunca		TOTAL	
		f	%	F	%	f	%	f	%
1	¿Te gusta la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	27	29	57	62	8	9	92	100
2	¿Las clases de Emprendimiento y Gestión son dinámicas?	33	36	52	56	7	8	92	100
3	¿El docente motiva la clase a la hora de explicar un nuevo conocimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	27	29	60	65	5	6	92	100
4	¿Utiliza la sala de Computación para reforzar los conocimientos en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión?	14	15	37	40	41	45	92	100
5	¿Crees que el docente debe usar presentaciones interactivas para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	83	90	9	10	0	0	92	100
6.	¿Cree Ud. que se sentirá motivado en el proceso de enseñanza-aprendizaje al utilizar un software en las clases de Emprendimiento y Gestión?	87	95	5	5	0	0	92	100
7	¿Considera que con actividades interactivas y multimedia optimizarían sus conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión?	89	97	3	3	0	0	92	100
8	¿Si se implementa un CD multimedia de Emprendimiento y gestión, lo utilizaría en casa?	90	98	2	2	0	0	92	100
9	¿Cree usted que con el uso de un CD multimedia las clases de Emprendimiento y Gestión serían más interesantes?	90	98	2	2	0	0	92	100
10	¿Te gustaría manipular un Cd multimedia para entender mejor la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	91	99	1	1	0	0	92	100

Fuente: Estudiantes del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

3.9.3.1 Análisis de la matriz de resultados- estudiantes

El uso de las tecnologías en este siglo XXI, es una fuente que garantiza un aprendizaje significativo en los estudiantes en todos los niveles de aprendizaje. Los recursos tecnológicos o recursos didácticos, ya no son una iniciativa de fuente motivador, sino que son el recurso innovador en cada clase, los estudiante son los más beneficiarios de la tecnología al aprovecharla a cada instante. La tecnología es un campo amplio de nuevas fortalezas e imaginación, a la hora de enseñar a los estudiantes, todas las instituciones deberían implementar y mejorar sus campos de enseñanza, con nuevos recursos tecnológicos.

La implementación de un Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es recomendable y necesaria, puesto que enseñar a ser un emprendedor es un gran reto en la vida, con la implementación de un Cd como recurso, será de gran apoyo y tendrá buenos beneficios tanto para los estudiantes como docentes.

3.9.4 Matriz de resultados padres de familia

CUADRO 31: Matriz de resultados padres de familia

N°	PREGUNTAS	Siempre		Algunas veces		Nunca		TOTAL	
		f	%	F	%	f	%	f	%
1	¿Cree usted que la enseñanza de los estudiantes debe ser la mejor en todos los ámbitos?	88	98	2	2	0	0	90	100
2	¿Se preocupa por la enseñanza de su representado?	90	100	0	0	0	0	90	100
3	¿Utiliza su representado, libros para realizar las tareas encomendadas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	81	90	7	8	2	2	90	100
4	¿Utiliza su representado en algún momento la computadora para realizar las tareas de Emprendimiento y Gestión?	88	98	2	2	0	0	90	100
5	¿Cree usted que el docente debe innovar sus métodos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	90	100	0	0	0	0	90	100
6	¿Conoce usted, si el docente emplea herramientas tecnológicas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?	11	12	42	47	37	41	90	100
7	¿Cree usted necesario la implementación de las nuevas tecnologías para estimular y captar la atención del estudiante?	89	99	1	1	0	0	90	100
8	¿Los docentes deben usar programas interactivos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?	90	100	0	0	0	0	90	100
9	¿Considera usted que con actividades interactivas se fortalecería los conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión en los estudiantes?	90	100	0	0	0	0	90	100
10	¿Usted estaría de acuerdo con la implementación de un Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y gestión?	90	100	0	0	0	0	90	100

Fuente: Padres de familia del segundo año de bachillerato

Realizado por: Omar Apolinario

3.9.4.1 Análisis de la matriz de resultados- padres de familia

Como padre de familia es fundamental la preocupación de nuestros educandos en todo momento, puesto que su preparación es lo más importante, para que tengan un futuro mejor. La iniciativa de la creación e implementación del Cd multimedia de Emprendimiento y Gestión, cuyo contenido es optimizar el proceso de enseñanza, están en total de acuerdo con la importancia que tienen los recursos tecnológicos a la hora de enseñar.

Queda la constancia que todo se aprende en la vida, y todo lo que se aprende bien siempre uno lo va a recordar en todo momento de su vida. Por eso nunca es tarde para aprender, ellos como padres de familia necesitan ser capacitados para así, ayudar con las tareas a sus hijos. Un total de acuerdo con la implementación del Cd multimedia, esto ayudará en toda forma de aprender a ser una persona emprendedora. El Cd reforzará y ejercitará los conocimientos ya adquiridos.

3.10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.10.1 Conclusiones

- ✓ Dinamismo a la hora de impartir un nuevo conocimiento.
- ✓ Adquirir nuevas técnicas para que el estudiante capte y le agrade la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Motivación por parte del docente hacia los estudiantes.
- ✓ Utilización de la sala de computación, para reforzar los conocimientos.
- ✓ Utilización de programas interactivos, software educativo para la enseñanza.
- ✓ Utilización de recursos tecnológicos en casa, con respecto a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Clases más interesantes si se utilizan recursos tecnológicos.
- ✓ Manipulación del CD multimedia en clases.
- ✓ Preocupación por parte de los padres de familia por la enseñanza de su representado.
- ✓ Utilización de la computadora al realizar las tareas en casa.
- ✓ Adquirir nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Implementar herramientas tecnológicas.

3.10.2 Recomendaciones

- ✓ Una clase con dinamismo es una clase activa, la dinámica en todo momento.
- ✓ Estimulación por parte del docente hace que el estudiante este considerando una clase más interesante y agradable.
- ✓ La utilización de la sala de computación, por lo menos dos veces a la semana, así el estudiante se sentirá más motivado en aprender.
- ✓ Utilización de programas interactivos, esto ayuda a que la clase sea interactiva, obteniendo una aprendizaje significativo.
- ✓ Utilización de recursos tecnológicos ya se dentro de la institución como material de apoyo para el aprendizaje del estudiante o en casa como recurso didáctico.
- ✓ Utilización de recursos tecnológicos dentro del salón de clase en la asignatura de emprendimiento y Gestión.
- ✓ Utilización en todo momento del CD multimedia de Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Nunca descuidar el proceso de enseñanza de los estudiantes por parte de los padres de familia.
- ✓ Utilización de la computadora en casa, para la búsqueda de información, para el aprendizaje.
- ✓ Adquirir nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, para que el estudiante capte la clase de Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Implementar herramientas tecnológicas, que aporten al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Utilizar el Cd Interactivo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS

Título de la propuesta

Diseño e implementación de un Cd multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Institución Ejecutora

Colegio Mixto particular UPSE, del cantón La Libertad.

Beneficiarios

Estudiantes del segundo año de bachillerato y docente del Colegio Mixto particular UPSE.

Ubicación

Provincia de Santa Elena, cantón La Libertad.

Equipo técnico responsable

Autor: Omar Apolinario

Tutor: MSc. Yuri Ruiz Rabasco

4.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Al hablar de recursos tecnológicos en la actualidad, se está considerando que son muy importantes en todos los campos, ya sea profesional o no profesional, estos recursos

son variados desde el ámbito que uno lo utilice. En el campo de la profesión de medicina se estaría hablando, del campo tecnológico de la ciencia y sus diferentes alternativas en la búsqueda de nuevos medicamentos. Al enfocarnos en la educación, por parte de la tecnología, se estaría considerando un recurso innovador, que con el transcurso de los tiempos va optimizando la educación de los educandos.

La realización de un recurso tecnológico que ayude en la optimización de la enseñanza, en estos tiempos tiene una gran desventaja, se podría decir que no hay recursos financieros por parte de las diferentes instituciones educativas de la provincia de Santa Elena. Los diferentes modelos de enseñanza que se observan van desde programas educativos, software para optimizar la educación, Cd interactivos, Cd multimedias, plataformas didácticas, blob de asignación de tareas, páginas de información, páginas web. Todos estos recursos innovadores son eficaces y eficientes para mejorar la educación de los educandos en la actualidad.

Cada recurso tiene un objetivo diferente y alternativo, con opciones nuevas para el aprendizaje, con el manejo adecuado por parte de los docentes y estudiantes, se obtendrá un resultado de satisfacción de haber alcanzado la meta propuesta. Los programadores usan la imaginación y la fantasía, pero siempre teniendo en mente que cada recurso tiene un objetivo que tiene que ser plasmado ante que todo. Por todo eso se recomienda la realización de nuevos recursos tecnológicos, no solo en el campo de la educación sino también en los diferentes campos que requieren de ella.

4.3 JUSTIFICACIÓN

4.3.1 Importancia

La institución para la realización del diseño e implementación del Cd multimedias es el colegio UPSE, ubicado en el cantón La Libertad, de la provincia de Santa Elena, puesto que el colegio cuenta con sala de computación, brindando una buena acogida

para la propuesta del trabajo de titulación, siendo eficiente al momento de ejecutar de manera efectiva la propuesta.

Para el diseño del Cd multimedia, se adjunta el libro de Emprendimiento y Gestión del segundo año de bachillerato. Al hablar de multimedias se puede manifestar que son los diversos medios como imágenes, texto y sonidos, en la transmisión de una información determinada. El Cd multimedia es importante, para que cambie el modelo de enseñanza de los estudiantes, teniendo la clase llamativa, siendo el más interesado el estudiante por aprender.

El Cd multimedia establece estándares que permitirá que el estudiante interactúe con la computadora, esto involucra al manejo de la tecnología en el ámbito educativo. Las imágenes complementan la imaginación para que la enseñanza sea más interesante, al momento de impartirla. Algunas falencias serán descartadas, puesto que el Cd multimedias cuenta con todas las opciones para el aprendizaje. Si se motiva al estudiante en la educación, la educación será más agradable.

Se puede especificar que los beneficiarios de tal proyecto serán los estudiantes y docente. Terminado la ejecución y presentación de una propuesta innovadora, se podrá especificar que los docentes somos los más creativos e innovadores para cambiar el proceso de enseñanza.

4.3.2 Problemática fundamental

La asignatura de Emprendimiento y Gestión, no cuenta con un recurso tecnológico que pueda ser adquirido como un apoyo eficiente, ya sea dentro del ambiente de aprendizaje, o dentro de ambiente hogareño, como un recurso de soporte en la enseñanza. Llevando todo este proceso en el cual el más afectado es el estudiante al no sentirse con esa motivación por aprender.

4.4 OBJETIVOS

4.4.1 Objetivo general

Implementación de un Cd multimedia, para mejorar el aprendizaje en la signatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes del segundo año de bachillerato del colegio mixto particular UPSE, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, en el año lectivo 2015-2016.

4.4.2 Objetivos específicos

- ✓ Identificar la metodología que contiene el Cd multimedia, para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Capacitar a docentes y estudiantes, dando a comprender la utilidad efectiva de los recursos tecnológicos.
- ✓ Incentivar a la creación de nuevos recursos tecnológicos, para optimizar la enseñanza de los estudiantes.

4.5 FUNDAMENTACIÓN

El aprendizaje se entiende mejor si se tiene a la mano todos los recursos, para una mejor comprensión en dichos contenidos, los recursos son herramientas positivas que se pueden mejorar para adaptarlos a nuestra conveniencia, eso es lo bueno de la tecnología, para el ser humano.

La constitución se enfoca por trabajar con recursos innovadores, que ayuden en la enseñanza, esto es algo positivo. Todo tiene que cambiar en la vida, por eso desde ya hay que involucrar a la tecnología en el campo educativo. Un recurso como es un Cd multimedia es una fuente de grandeza de nuevos conocimiento para trabajar.

4.5.1 Misión

Utilización de un nuevo recursos tecnológico como es el, Cd Multimedia de Emprendimiento y Gestión, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en los estudiantes del segundo año de bachillerato.

4.5.2 Visión

Alcanzar el máximo dominio del manejo del Cd Interactivo de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de bachillerato, del colegio mixto particular UPSE, mejorando el aprendizaje.

4.5.3 Beneficiarios

92 Estudiantes

90 Padres de familia

5 Docente

3 Autoridades

4.5.4 Impacto social

- ✓ Mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo año de bachillerato, del colegio mixto particular UPSE, llevándolos a un aprendizaje significativo.
- ✓ Conocimiento en la utilización de recursos tecnológicos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Innovación en el proceso de aprendizaje con el manejo del Cd multimedia de Emprendimiento y Gestión.

4.6 METODOLOGÍA, PLAN DE ACCIÓN

CUADRO 32: Metodología, plan de acción.

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Fin Incorporación del Cd Multimedia, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Llegar a un 80% en las actividades y manejo del Cd multimedia.	Realizar la integración del Cd multimedia a los docentes.	¿Habrá manejo financiero para la incorporación de este recurso?
Propósito Optimizar el proceso educativo, en los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Incentivar en un 80% a la utilización del Cd multimedia, dando así el interés por parte del estudiante.	Exhibir a los estudiantes el Cd multimedia. Logrando la motivación de su utilización.	¿Habrá participación de los estudiantes, padres de familia, le agrada el recurso tecnológico?
Lugar Salón del área de computación, de la institución educativa.	Alcanzar en un 80% en trabajo autónomo dentro del salón de computación.	Autoridades, docentes y padres de familia.	¿Las autoridades apoyarán la incorporación de este recurso tecnológico?
Actividades Trabajo directos en clases, docentes y estudiantes.	Finalizar en un 80% las actividades del Cd multimedia.	Crear espacios de capacitación para el manejo del Cd multimedia.	¿Seguirán implementando recursos didácticos con esta iniciativa?

Fuente: Datos de la información

Elaborado por: Omar Apolinario

4.6.1 Cronograma, plan de acción

CUADRO 33: Cronograma, plan de acción.

Actividades	Responsables	Fecha				Cumplimientos
		Noviembre				
		1	2	3	4	
Socialización del Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por parte del rector de la institución.	Director de la Institución. Msc Emilio Bernabé Rodríguez	X	X			Promover la iniciativa de trabajar con recursos tecnológicos, en todas las asignaturas.
Implementación del Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en la sala de computación.	Omar Apolinario		X	X		Ejecución del Cd multimedias, descartando errores, ante la presentación a los directivos.
Capacitación a los docentes y discente que desean participar de la institución educativa, para el uso y utilización del Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	Omar Apolinario			X	X	Clase demostrativa, interés de adaptación del Cd multimedias, por parte de los docentes.

Cuadro 33: Cronograma, plan de acción

Elaborado por: Omar Apolinario

PLAN DE CLASES

1. **DATOS INFORMATIVOS:**
 - 1.1. **Tema:** Taller de capacitación.
 - 1.2. **Duración:** 1 Período (40 minutos)
2. **OBJETIVOS:**
 - 2.1. **Objetivo de la clase:** Manipulación del uso del Cd multimedia a través de la computadora mediante la presentación en clase para la correcta utilización en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, y como puede ayudar en las tareas.
3. **Tema:** Aplicación del Cd multimedias de Emprendimiento y Gestión.
4. **ESQUEMA**

Destrezas con criterios de desempeño	Temática Especifica de la Destreza (conocimiento)	Precisiones para la Enseñanza Aprendizaje (Estrategias Metodológicas)	Recursos	Indicadores esenciales de Evaluación	
				Indicadores esenciales de evaluación	Técnicas e instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar el Cd multimedias, conocer sus ventajas dentro del ámbito educativo. 	Aplicación del Cd multimedias. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Importancia. ▪ Características. ▪ Utilización. ▪ Importancia en el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lluvias de ideas acerca de los recursos tecnológicos. ▪ Presentación del Cd multimedias. ▪ Observación y características ▪ Análisis e importancia de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo. ▪ Observación y reconocimiento. ▪ Desarrollo de los pasos para realizar las actividades del Cd multimedias. ▪ Explicación de cada ítem en la realización de cada actividad. ▪ Preguntas de razonamiento, descartando interrogaciones. ▪ Sugerencias y consejos. 	Proyector. Lápiz. Libreta de apuntes. Humanos. Físicos. Computador.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de procedimiento demostrando mis conocimientos adquiridos. 	Técnica/ estudio Observación. Lluvia de ideas. Preguntas directas. Razonamiento.

4.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

4.7.1 ASPECTOS BÁSICOS

Programa Neobook 5.- Software educativo, producto de NeosoftCorp, denominados “Herramientas de Autor”, de gran difusión en aplicaciones interactivas, por su fácil manejo y su bajo costo en el mercado. Sus aplicaciones son de distribución libre. Estas aplicaciones son adaptadas a los archivos de tipo (.EXE). Contiene cuadros de herramientas, cuenta también con la implementación de: texto, imagen, sonidos, videos, además implementa más su creatividad con su paletas de colores, fuentes, tamaño de fuentes, imágenes en movimientos gif, para la ejecución de las actividades contiene: botones de selección, casilla de verificación, etc.

4.7.2 CARACTERÍSTICAS

- ✓ Programa adaptable en las diferentes bases de Windows.
- ✓ Espacio libre de 4,00 KB en el disco duro.
- ✓ Tipo de sistema: sistema operativo de 32 bits.
- ✓ Manejo de utilización con el Mouse, teclado.
- ✓ Botones de conectividad, con otras ventanas.
- ✓ Enlace o hipervínculos con otras páginas.
- ✓ Ingreso de texto e imágenes.
- ✓ Video u audio.

4.7.3 INGRESO AL PROGRAMA



1.- Ícono del programa de Emprendimiento y Gestión. Clic derecho, opción abrir.

Ilustración 3: Ícono de Emprendimiento y Gestión.
Elaborado por: Omar Apolinario

2.- Página principal del Cd multimedia de Emprendimiento y Gestión.



Ilustración 4: Portada de Cd multimedia de Emprendimiento y Gestión
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.4 CONTENIDO DEL CD MULTIMEDIA

4.7.4.1 Portada

Se ha tomado como referencia el libro de Emprendimiento y Gestión del 5to año de bachillerato, se puede manifestar también que se ha recolectado información, de las diferentes páginas web, o blob con contenidos adaptables para la enseñanza, cuenta también con diferentes actividades, en clase y para el reforzamiento de conocimiento actividades en casa.

4.7.4.2 Menú del Cd multimedia

Cuenta con la introducción de contenidos referente a la asignatura, mercado y estadística básica, economía, en la toma de decisiones, se ha implementado la opción de video, y un botón con diferentes actividades.

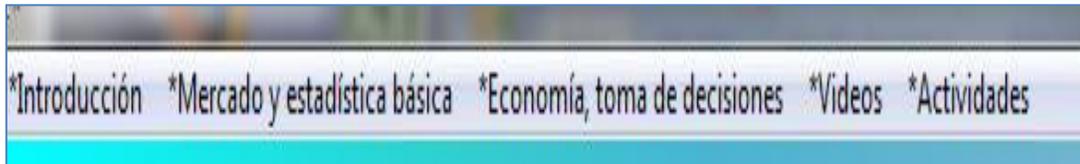


Ilustración 5: Menú del Cd multimedia
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.5 Submenú introducción.

Contiene diferentes contenidos, importantes en la enseñanza de los estudiantes, todos estos contenidos son esenciales para iniciar las clases. Algunos de estos contenidos son información descargada del internet, incluyendo algunas imágenes.

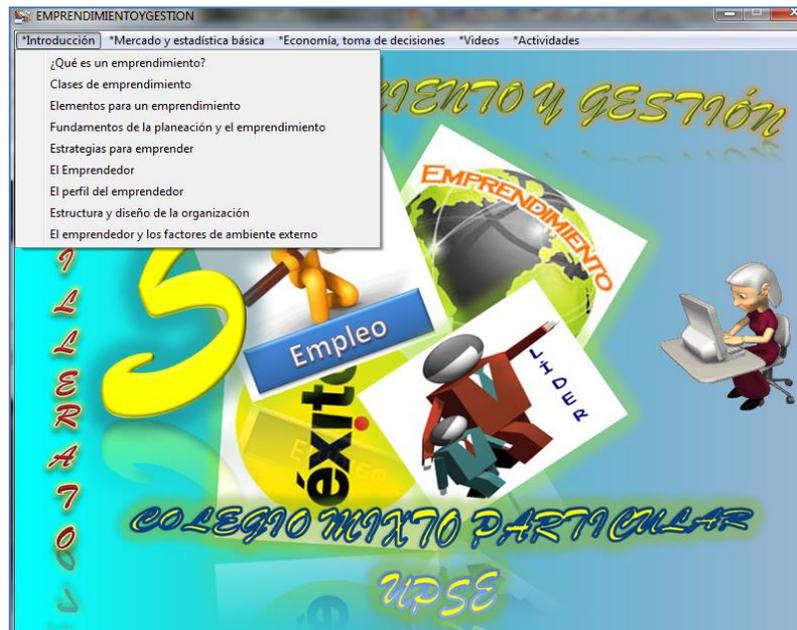


Ilustración 6: Submenú introducción.
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.5.1 El emprendedor. Esta ventana contiene texto, botones con texto introducidos por medios de imágenes, opción de navegar a otra página, imágenes gif, referente al tema expuesto.



Ilustración 7: El emprendedor
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.5.2 El perfil del emprendedor. Tema de mucho interés si se habla de emprendimiento en el área laboral.



Ilustración 8: El perfil del emprendedor.
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.5.3 Elementos de un emprendedor. Cuenta con botones de interacción e imágenes para una mejor comprensión.



Ilustración 9: Elementos de un emprendedor.
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.5.4 Clases de emprendedores.- Especifica dos opciones de emprendedores que uno puede encontrar, ayudan también las imágenes de fondo.



Ilustración 10: Clases de emprendedores
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.5.5 Clases de emprendimientos.- En el cuadro se detalla las clases de emprendimientos, en la parte de abajo la función que cumplen los emprendedores.

Introducción Mercado y estadística básica Economía, toma de decisiones Videos Actividades

CLASES DE EMPRENDIMIENTOS

Emprendimiento Social	El objetivo de este emprendimiento es satisfacer alguna de las necesidades de la sociedad.
Emprendimiento Empresarial	El objetivo de este emprendimiento es desarrollar un proyecto de negocios o una idea en particular que genere ingresos y establezca una microempresa.
Emprendimiento económico	El objetivo de este emprendimiento es temporal y se basa en una oportunidad de negocio, en el que se busca el mayor beneficio económico posible.

¿Qué funciones cumplen los emprendedores?

Henri Fayol, un industrial francés a inicios de los años 1900's propuso que los emprendedores tienen cuatro funciones.

Contenido 1 → Contenido 2 → Contenido 3 → Contenido 4

Ilustración 11: Clases de emprendimientos
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6 Submenú mercado y estadística básica.- Contiene dos bloques que son diseño e investigación de campo y estadística aplicada.

Introducción Mercado y estadística básica Economía, toma de decisiones Videos Actividades

Diseño e investigación
Estadística aplicada

EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

B
A
C
7
A
M
A
7
O

5

Empleo

éxito

EMPRENDIMIENTO

COLEGIO MIXTO PARTICULAR

UPSE

Ilustración 12: Submenú mercado y estadística básica
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6.1 Diseño e investigación de campo.- Especifica con amplitud lo fundamental de la investigación de campo, contiene temas de interés en cada contenido.



Ilustración 13: Diseño e investigación de campo
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6.2 La estadística.- Especifica la importancia, definición y la división de la estadística en todos sus ámbitos.



Ilustración 14: La estadística
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6.3 Gráficos de líneas.- Contiene texto de comprensión, para el estudiante con su respectiva imagen.

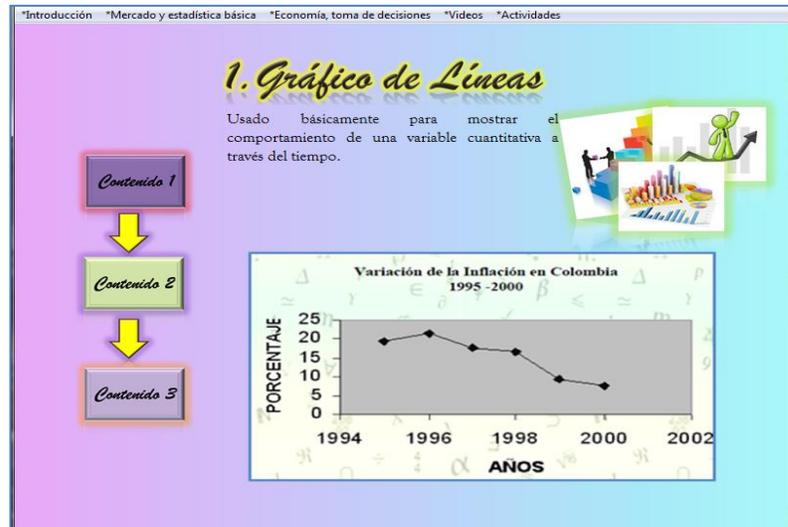


Ilustración 15: Gráficos de líneas
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6.4 Gráficos de barras.- Contiene texto de comprensión, para el estudiante con su respectiva imagen.

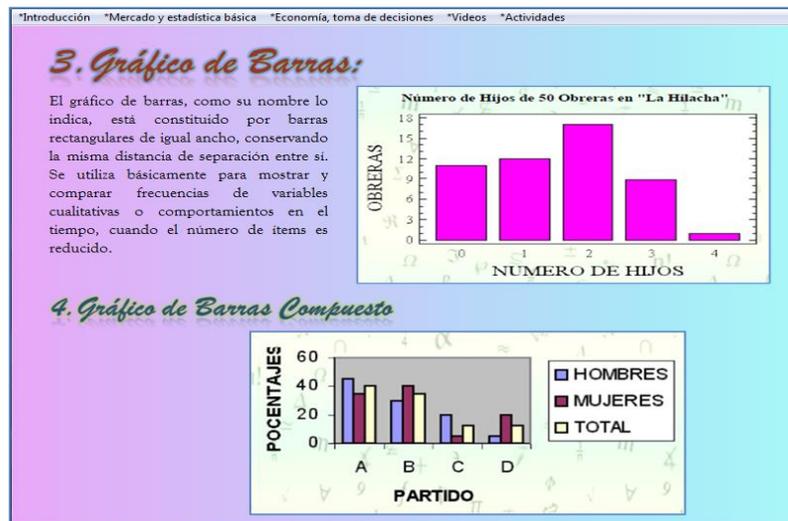


Ilustración 16: Gráficos de barras
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6.5 Histogramas de frecuencias.- Contiene texto de comprensión, para el estudiante con su respectiva imagen.

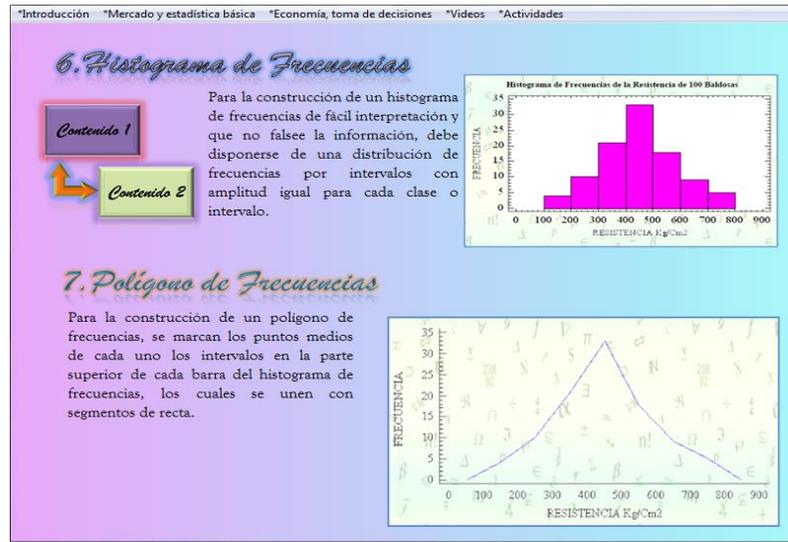


Ilustración 17: Histogramas de frecuencias
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.6.6 Gráficos de sectores circulares.- Contiene texto de comprensión, para el estudiante con su respectiva imagen.

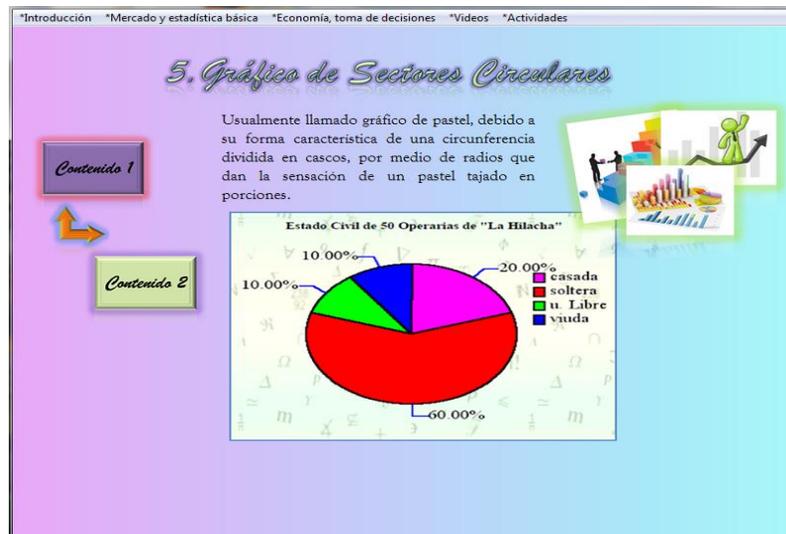


Ilustración 18: Gráficos de sectores circulares
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.7 Submenú economía, toma de decisiones.- Contiene dos bloques para la enseñanza como son: Administración y economía aplicada.



Ilustración 19: Submenú economía, toma de decisiones
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.7.1 Historia de la administración.- Contiene texto de comprensión, para el estudiante con su respectiva imagen.



Ilustración 20: Historia de la administración
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.7.2 Responsabilidad social.- Contiene texto de comprensión, para el estudiante con su respectiva imagen.

The slide is titled "Responsabilidad social" and is part of a presentation with navigation tabs at the top: "Introducción", "Mercado y estadística básica", "Economía, toma de decisiones", "Videos", and "Actividades". The main text reads: "Durante mucho tiempo se creyó que la única responsabilidad que tenían las empresas era de orden económico y que su único objetivo consistía en 'incrementar las utilidades', 'maximizar el beneficio', 'asegurar la rentabilidad' o 'generar riqueza'." Below this text is a navigation flow with four boxes labeled "Contenido 1", "Contenido 2", "Contenido 3", and "Contenido 4", connected by arrows. The second section is titled "Ética y responsabilidad social" and contains the text: "En las actuales teorías económicas la empresa no es un simple negocio; es una comunidad de personas, diseñada para satisfacer necesidades humanas con calidad. En tal sentido, la empresa está llamada a conseguir objetivos económicos, pero también debe responder a finalidades sociales." A blue button labeled "Caso actual" is at the bottom center. On the right, there is a cartoon illustration of a man in a suit standing behind a podium with a "SOLD!" sign above him.

Ilustración 21: Responsabilidad social
Elaborado por: Omar Apolinario

4.7.8 Trabajos: Caso MacDonals y Ray Kroc

The slide is titled "McDonals y Ray Kroc" and is part of a presentation with navigation tabs at the top: "Introducción", "Mercado y estadística básica", "Economía, toma de decisiones", "Videos", and "Actividades". The main text reads: "Este caso pretende mostrar la historia de emprendimiento de los hermanos McDonals y la visión a futuro del Sr. Ray Kroc. Quien compro la empresa y la internacionalizo. En 1937 los hermanos Rick (Richard) y Mac (Maurice) McDonald, buscando un mejor futuro, se mudaron de su New Hampshire natal a California para abrir un pequeño restaurante en el cual servían únicamente perritos calientes, zumo de naranja, café y té, pero las ganancias fueron suficientes en tres años como para pensar en algo mejor, aunque nunca se imaginaron lo lejos que llegarían. Por falta de espacio, los hermanos McDonal trasladaron el negocio del aeropuerto a San Bernadino en 1940, junto a la ruta 66, pero transformaron el negocio por completo. Lo convirtieron en un restaurante de comida para llevar, en el que los clientes podían elegir entre 25 propuestas de menú. Pero con los años se dedicaron a la simple venta de hamburguesas, introduciendo el novedoso sistema de las cadenas de montaje industrial, consiguiendo aumentar notablemente la rapidez en servir las hamburguesas, así como el volumen de las mismas. El precio de venta era de 0.15 centavos de dólar y luego decidieron ampliar el menú que incluiría un batido y papas fritas junto a la hamburguesa. A comienzos de los años 50 el restaurante abierto en San Bernadino ya reportaba grandes cantidades de dinero, y empezó a llamar la atención de varios empresarios,". On the right, there is a collage of images related to business and technology. A blue button labeled "Preguntas:" is at the bottom right.

Ilustración 22: Caso MacDonals y Ray Kroc
Elaborado por: Omar Apolinario

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 RECURSOS

5.1.1 Institucionales

Cantidad	Institución Educativa	Financiamiento Unitario	Apoyo Total
1	Colegio Mixto particular UPSE	_____	_____

Cuadro 34: Recursos institucionales
Elaborado por: Omar Apolinario

5.1.2 Humanos

Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Valor Total
1	Tutor	0.00	0.00

Cuadro 35: Recursos humanos
Elaborado por: Omar Apolinario

5.1.3 Materiales

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Valor Total
12	Anillados	2.00	24.00
1000	Impresiones	0.15	150.00
250	Copias	0.05	12.50
9	Resmas de hojas	6.00	54.00
3	Especies valoradas	3.00	9.00
	Tinta		80.00
2	Libretas de apuntes	3.00	6.00
5	Esferos	0.40	2.00
5	Lápices	0.40	2.00
1	Empastados	20.00	20.00
TOTAL			359.95

Cuadro 36: Recursos materiales
Elaborado por: Omar Apolinario

5.1.4 Tecnológicos

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Valor Total
	Internet		100.00
1	Flash Memory	10.00	10.00
4	CD	1.75	7.00
1	Cámara Fotográfica		250.00
TOTAL			367.00

Cuadro 37: Recursos tecnológicos
Elaborado por: Omar Apolinario

5.1.5 Financieros

Descripción	Valor Total
Recursos Institucionales	-----
Recursos Humanos	-----
Recursos Materiales	359.95
Recursos Tecnológicos	367.00
Movilización	80.00
Teléfono y comunicación	70.00
Imprevistos	80.00
Aperitivos	70.00
TOTAL DE RECURSOS	1026.95

Cuadro 38: Recursos financieros
Elaborado por: Omar Apolinario

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

MESES /2015-2016 SEMANAS N° ACTIVIDADES	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Presentación de anteproyecto	x	x	x																											
Revisión de comisión de trabajo de titulación				x																										
Aprobación de tema de tesis				x	x																									
Orientación general del tutor					x	x																								
Recolección de información en internet, texto, artículos,						x	x																							
Elaboración Capítulo I							x	x	x	x																				
Elaboración Capítulo II								x	x	x	x																			
Elaboración Capítulo III										x	x	x																		
Elaboración Capítulo IV												x	x	x	x															
Elaboración Capítulo V													x	x	x															
Presentación de borradores a Consejo Académico															x	x	x	x												
Calificación de trabajo de titulación																		x	x	x										
Calificación de trabajo de titulación																				x	x	x	x							
Pre defensa trabajo de titulación																											x	x		
Sustentación final del trabajo de titulación																													x	

Cuadro 39: Cronograma de actividades

Elaborado por: Omar Apolinario

BIBLIOGRAFÍA

- AHO, J., & ULLMAN, D. (2011). Estructura de datos y algoritmos. *EE. UU.:* Addison–Wesley Iberoamericana.
- ARELLANO, N. M., & ZÚÑIGA, M. E. (2014). Estrategia metodológica de la enseñanza de la programación para la permanencia de los alumnos de primer año de Ingeniería Electrónica. *TE & ET*.
- CATALDI, Z., & LAGE, F. J. (2010). Herramienta automatizada para la determinación de los estilos de aprendizaje en ingresantes a cursos de Programación Básica. In *XII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*.
- CHIAPPE, A., & SÁNCHEZ, J. O. (2014). Informática educativa: naturaleza y perspectivas de una interdisciplina. *Revista electrónica de investigación educativa*, 16(2), 135-151.
- DE LA FUENTE A., & GARCÍA B. (2010). Percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje y rendimiento académico en diferentes contextos instruccionales de la Educación Superior.
- DE LOBOS, M. E. (2010). Aprende a programar. *Disponible en URL:* <http://www.mailxmail.com/curso-aprende-programar/tipos-estructuras-programacion-estructuras-basicas-secuencial>. Consultado: febrero, 24.

- DE CASTRO, A. E., & VERGARA, E. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, (20).
- ELÍAS, S. E., & PALMA, N. B. (2012). Diseño de materiales multimedia adecuados al contexto de aprendizaje. In *I Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*.
- GÓMEZ. M., & MACEDO, C. (2014). IMPORTANCIA DE LAS TIC EN LA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR. *Investigación educativa*,14(25), 209-226.
- JUÁREZ, A. (2012). Criterios de evaluación para materiales educativos digitales.
- KLINGE, S., & BARROS, D. (2010). Los software educativos como herramientas didácticas mediadoras del aprendizaje. *Revista Universidad de La Salle*, (53), 215-232.
- LINARES-PONS, N., & ÁLVAREZ, A. (2014). Tendencias en el desarrollo de las TIC y su impacto en el campo de la enseñanza. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 8(1), 71-78.
- LOVOS, E., & MADOZ, M. C. (2012). Estrategias de enseñanza colaborativa para un curso de programación de primer año de la Licenciatura en Sistemas. In *XVIII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*.

- PIMENTEL, A., & SOLAR, R. (2012). Software para la enseñanza-aprendizaje de algoritmos estructurados. *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (8), 23-33.
- PÉREZ, I., & MONZALVO, A. (2012). Diseño de una propuesta de herramienta de diagramación para el desarrollo de algoritmos para computadora.
- PÉREZ, I. (2012). Análisis del nivel de utilización de las herramientas de diagramación manejadas dentro del diseño de algoritmos.
- PÉREZ, I., & MONZALVO, A. (2012). Ventajas y Desventajas de las tecnologías disponibles para el desarrollo de juegos educativos, sobre la temática del diseño de algoritmos para computadora.
- QUESADA, F. M. (2013). fundamentación filosófica de los derechos humanos. *Derecho PUCP*, (36), 115-133.
- TORRUBIA, S., & TERRAZAS, L. (2012). Algoritmo de Dijkstra. Un tutorial interactivo. *VII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI 2001)*.
- VARGAS, J. U. (2013). Importancia de la educación continua virtual y las TIC's en la formación de los funcionarios de la administración pública. *Revista Centroamericana de Administración Pública*, (64).

WEB

- Arcia, A. (2005-2011). Introducción a la Programación.[En línea]. Disponible en:<http://www.webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/amoret/pd1/clase2.pdf>
- DIOSDADO, Á.,(2014). Una propuesta de actividades de introducción a la Robótica en 3º de ESO.[En línea]. Disponible en:<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8001/1/TFM-G%20370.pdf>
- JUÁREZ, A. (2012). Criterios de evaluación para materiales educativos digitales. [En línea]. Disponible en: <http://investigacion.udgvirtual.udg.mx/blogs/wp-content/uploads/2012/05/Irene-Aguilar.pdf>
- KLINGE, S., (2010). Los software educativos como herramientas didácticas mediadoras del aprendizaje. *Revista Universidad de La Salle*, (53), 215-232.[En línea]. Disponible en: <http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ls/article/view/1007/913>
- La Constitución de la República del Ecuador: [En línea]. Disponible en: http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- LOEI, Ley Orgánica De Educación Intercultural: [En línea]. Disponible en:http://www.anjatega.com/attachments/043_Ley%20Org%C3%A1nica%20de%20Educaci%C3%B3n%20General%20Intercultural.pdf

BIBLIOTECA VIRTUAL - UPSE

- Chambers, Mark L. (2013). *PCs All-in-One Desk Reference For Dummies*. Retrieved from <http://www.ebib.com>

- Toure, Kathryn; Tchombe, Therese; Karsenti, Thierry (2008). *ICT and Changing Mindsets in Education*. Retrieved from <http://www.ebib.com>

- Paredes, Jorge; Libro y lectura en la era digital: El gran desafío de la educación actual. <http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10327602&poo=cd%20multimedia> Argentina, año 2009.

- Trejo, Karina. (2012) Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje. http://bibliotecas.upse.edu.ec/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3086

ANEXOS



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ENTREVISTA A LA AUTORIDAD

1.- La institución educativa utiliza métodos audiovisuales para lograr la asimilación de los conocimientos del educando en el área de Emprendimiento y Gestión

2.- ¿La institución educativa cuenta con programas interactivos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

3.- ¿Cree usted que es necesario la implementación de las TIC's como recurso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

4.- ¿Por qué cree usted que es importante la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

5. ¿Cree usted que si se le proporciona una herramienta interactiva para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, facilitará la tarea del docente y mejorará el aprendizaje del estudiante?

6. ¿Si se le proporciona un CD multimedia con actividades didácticas, tendrá su apoyo, para fortalecer las habilidades y destrezas cognitivas de los estudiantes del quinto año de Bachillerato?



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ENTREVISTA AL DOCENTE

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y escriba su criterio acerca de la pregunta expuesta.

Objetivo: Evaluar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del Quinto año de bachillerato.

¿Cree Ud. que se debería reforzar el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión a través de recursos multimedia?

¿Los contenidos impartidos dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión han sido significativos y ha llenado las expectativas?

¿Planifica actividades lúdicas para fortalecer la asimilación de conocimiento en los estudiantes sobre Emprendimiento y Gestión?

¿Cree usted que es importante la implementación de un Cd multimedia como recurso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

¿Un CD multimedia con actividades lúdicas fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la alternativa que considere correcta según su criterio de acuerdo a la escala de valores.

Objetivo: Indagar si el padre de familia tiene conocimientos sobre los métodos que emplea el docente para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

	PADRES DE FAMILIA	3	2	1
N°	PREGUNTAS	Siempre	Algunas veces	Nunca
1	¿Cree usted que la enseñanza de los estudiantes debe ser la mejor en todos los ámbitos?			
2	¿Se preocupa por la enseñanza de su representado?			
3	¿Utiliza su representado, libros para realizar las tareas encomendadas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
4	¿Utiliza su representado en algún momento la computadora para realizar las tareas de Emprendimiento y Gestión?			
5	¿Cree usted que el docente debe innovar sus métodos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
6	¿Conoce usted, si el docente emplea herramientas tecnológicas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?			
7	¿Cree usted necesario la implementación de las nuevas tecnologías para estimular y captar la atención del estudiante?			
8	¿Los docentes deben usar programas interactivos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?			
9	¿Considera usted que con actividades interactivas se fortalecería los conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión en los estudiantes?			
10	¿Usted estaría de acuerdo con la implementación de un Cd multimedia en la asignatura de Emprendimiento y gestión?			

Nota: Gracias por su amable colaboración.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la alternativa que considere correcta según su criterio de acuerdo a la escala de valores.

Objetivo: Investigar el grado de conocimiento que poseen los estudiantes del quinto año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

	ESTUDIANTES	5	3	1
N°	PREGUNTAS	Siempre	Algunas veces	Nunca
1	¿Te gusta la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
2	¿Las clases de Emprendimiento y Gestión son dinámicas?			
3	¿El docente motiva la clase a la hora de explicar un nuevo conocimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
4	¿Utiliza la sala de Computación para reforzar los conocimientos en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
5	¿Crees que el docente debe usar presentaciones interactivas para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
6	¿Cree Ud. que se sentirá motivado en el proceso de enseñanza-aprendizaje al utilizar un software en las clases de Emprendimiento y Gestión?			
7	¿Considera que con actividades interactivas y multimedia optimizarían sus conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión?			
8	¿Si se implementa un CD multimedia de Emprendimiento y gestión, lo utilizaría en casa?			
9	¿Cree usted que con el uso de un CD multimedia las clases de Emprendimiento y Gestión serían más interesantes?			
10	¿Te gustaría manipular un Cd multimedia para entender mejor la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			

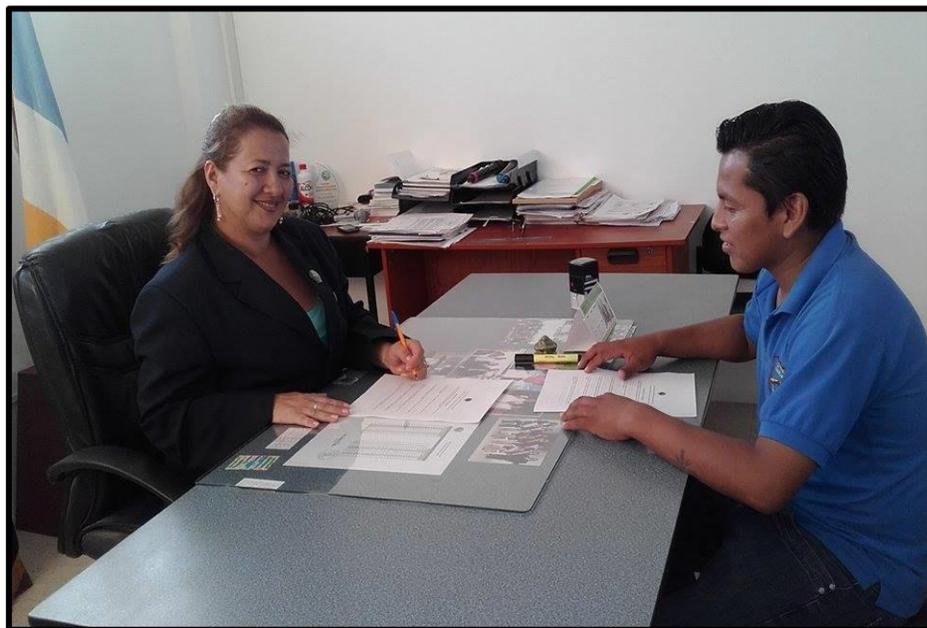
Nota: Gracia por su amable colaboración.

ANEXOS
FOTOGRAFÍAS
ENTREVISTA A LA MÁXIMA AUTORIDAD



Entrevista al Rector Msc. Emilio Bernabé Rodríguez

ENTREVISTA A LA INSPECTORA GENERAL



La Inspectora General Msc. Laura Zambrano aplicando la debida entrevista.

ENTREVISTAS A DOCENTES DE LA ASIGNATURA



Entrevista al Lcdo. Wilmer Salinas

ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIAS



Representantes realizando la debida encuesta.

ENCUESTAS A ESTUDIANTES



Encuestas aplicada a los estudiantes del segundo año de bachillerato.

EJECUCIÓN DEL PROGRAMA



Capacitación a la docente acerca del Cd Interactivo.

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL RECTOR DEL COLEGIO MIXTO
PARTICULAR “UPSE”**



**COLEGIO MIXTO PARTICULAR
“UPSE”**

Resolución N° 0000002 del 20 de febrero de 2009 y Resolución N° 0000004 del 9 de marzo de 2009
Dirección Provincial de Educación de Santa Elena
La Libertad – Santa Elena - Ecuador

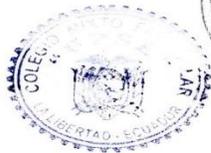
**MSc. Emilio Bernabé Rodríguez,
RECTOR DEL COLEGIO “MIXTO
PARTICULAR “UPSE”**

C E R T I F I C A :

Que el Señor OMAR ALFREDO APOLINARIO DOMÍNGUEZ, con cédula de identidad No. 0928236256, ha culminado su Tesis de Grado con el Tema: **DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE DEL CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016.**

Que el OMAR ALFREDO APOLINARIO DOMÍNGUEZ, durante el desarrollo de su trabajo se desempeñó con responsabilidad y eficiencia,

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado hacer uso del presente documento cuando estime conveniente.



La Libertad, 16 de noviembre de 2015

**MSc. Emilio Bernabé Rodríguez
RECTOR**

Grelia

CERTIFICADO DE URKUND

**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**



La Libertad, 09 de Diciembre de 2015.

CERTIFICADO ANTIPLAGIO 032-TUTOR YWRR-2015

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominada “DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO MIXTO PARTICULAR UPSE DEL CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016”, elaborado por el estudiante **OMAR ALFREDO APOLINARIO DOMÍNGUEZ**, egresado 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 Licenciado en Informática Educativa, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 9% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

Lcdo. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, M.Sc
C.I.:091765219
DOCENTE TUTOR

VENTANA DE PORCENTAJE URKUND

Reporte Urkund

URKUND

Document [omar apolinario tesis.docx](#) (D16651357)

Submitted 2015-12-09 17:54 (-05:00)

Submitted by Yuri Ruiz (yruiz@upse.edu.ec)

Receiver yruiz.upse@analysis.arkund.com

Message Tesis Apolinario Omar [Show full message](#)

9% of this approx. 40 pages long document consists of text present in 6 sources.

Fuentes de similitud

List of sources

Rank	Path/Filename
	CAP.II.SINTHIA BORBOR.docx
	Tesis Saul Yagual V1.docx
100%	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE ...
34%	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE ...

0 Warnings Reset Export Share