



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

TEMA:

VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TRECE DE ABRIL", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 Y 2014.

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

AUTORA:

GARDENIA YADIRA DEMERA RODRÍGUEZ

TUTOR:

MSc. YURI RUIZ RABASCO.

LA LIBERTAD Y ECUADOR

MARZO 2015



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

TEMA:

**VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA TRECE DE ABRIL, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE
SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 ó 2014.**

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

AUTORA:

GARDENIA YADIRA DEMERA RODRÍGUEZ

TUTOR:

MSc. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD ó ECUADOR

MARZO 2015

La Libertad, marzo del 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del trabajo de investigación **VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA ó APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ò TRECE DE ABRIL, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 ó 2014**, elaborado por el Sra. Gardenia Yadira Demera Rodríguez, egresada de la Carrera Informática Educativa, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciada en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del tribunal.

Atentamente,

MSc. Yuri Ruiz Rabasco.

TUTOR

La Libertad, marzo del 2015

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Gardenia Yadira Demera Rodríguez , portadora de cédula de ciudadanía N° 091965913-6, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, previo a la obtención del título de licenciada en Informática Educativa, en calidad de autora del trabajo de investigación **VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA ó APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TRECE DE ABRIL, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 ó 2014**, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi propia autoría a excepción de las citas bibliográficas, imágenes utilizadas en este proyecto.

Atentamente

Demera Rodríguez Gardenia Yadira

C.I. 091965913-6

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 ESCUELA
DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

MSc. Tatiana Enríquez Rojas.

DOCENTE DEL ÁREA

MSc. Yuri Ruiz Rabasco

DOCENTE TUTOR

Abg. Joe Espinoza Ayala.

SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este trabajo de titulación:

A mis padres Gladys y Fernando y mis hermanos, Jennyffer, Ronald y Elvis que en el camino de mi vida con su inmenso amor incondicional han estado presentes, con una palabra de aliento, en cada uno de mis momentos difíciles.

A mis queridos hijos Israel, Robbinsson y Nathaly los tesoros más preciados en mi vida, quienes fueron y seguirán siendo mi inspiración para cada reto que me proponga.

Al gran amor de mi vida Cristhian, quien me apoyó y alentó siempre para continuar, cuando parecía que me iba a rendir.

A Verónica, Adriana, Miriam, Patricia que aparte de ser mis mejores que me estimularon en cada momento difícil de mi vida estudiantil.

Gardenia

AGRADECIMIENTO

A Dios que cada día me permite enfrentar los retos y encaminarme por el camino del bien, y con sus infinitas bendiciones e infinito amor me ha dado la sabiduría suficiente, para culminar esta carrera universitaria.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por darme la oportunidad de capacitarme y prepararme en esta fructífera tarea de educadora.

A los docentes que nos impartieron sus conocimientos en el tiempo de estudio en las aulas, sabiduría y supieron llegar hacia mí con aquellas sabias enseñanzas.

A mi tutor el MSc. Yuri Ruíz Rabasco con su infinita paciencia, conocimientos y con su magnánimo apoyo supo guiarme en el desarrollo del presente trabajo de titulación desde el inicio hasta su culminación.

Gardenia

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DE TESIS.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN.....	xiv
ÍNDICE DE CUADROS.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1- Tema.....	3
1.2- Planteamiento del problema.....	3
1.2.1- Contextualización.....	3
1.2.2- Análisis crítico.....	5
1.2.3- Prognosis.....	7
1.2.4- Formulación del problema.....	8
1.2.5- Preguntas directrices.....	8
1.2.6- Delimitación del objeto de investigación.....	8
1.3- Justificación.....	10
1.4- Objetivos.....	12
1.4.1- Objetivo general.....	12
1.4.2- Objetivos específicos.....	12

CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1- Investigaciones previas.....	13
2.1.1- Video tutorial.....	13
2.1.2- Los videos tutoriales en el ámbito educativo.....	14
2.1.3- Utilización de los videos tutoriales en la educación.	15
2.1.4- Vídeos para la educación.	16
2.1.5- Videos tutoriales en la educación.	17
2.1.6- Uso de los videos tutoriales en la educación.	18
2.1.7- El video educativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.....	19
2.1.8- Técnicas de la información y comunicación (tics).	20
2.1.9- Funciones de las tics en la educación.....	20
2.1.10- Uso de las tics en la educación.....	21
2.1.11- Ticø en el ámbito educativo.	22
2.1.12- Las tics en la enseñanza aprendizaje.....	22
2.1.13- Educación con videos.....	23
2.1.14- Educación asistida con videos.....	24
2.1.15- Proceso de enseñanza ó aprendizaje.	26
2.1.16- El proceso de enseñanza aprendizaje mediado por los videos tutoriales. .	27
2.1.17- Contenidos de computación en los videos tutoriales.	28
2.2- Fundamentaciones.	29
2.2.1- Fundamentación filosófica.	29
2.2.2- Fundamentación pedagógica.....	29
2.2.3- Fundamentación sociológica.....	30
2.2.4- Fundamentación legal.....	32
2.3- Categorías fundamentales.	34
2.3.3- Multimedia.....	35
2.3.4- Proceso enseñanza- aprendizaje.....	35
2.3.5- Didáctica.	36
2.3.6- Pedagogía.....	36
2.4- Hipótesis.	36

2.5- Señalamiento de variables.	37
2.5.1- Variable independiente.- ðVideos tutorialesö.....	37
2.5.2- Variable independiente.-ðEnseñanza-aprendizaje en la asignatura de computaciónö37	
CAPÍTULO III	38
METODOLOGÍA	38
3.1- Enfoque investigativo.	38
3.1.1- Cualitativo.....	38
3.1.2- Cuantitativo.	38
3.2- Modalidad básica de la investigación.....	39
3.2.1- Diseño de la investigación.....	39
3.2.2- Método empírico.	39
3.2.6- Método de observación.	40
3.3- Tipo de investigación.	40
3.4- Población y muestra.	42
3.4.1- Población.....	42
3.4.2- Muestra.	43
3.5- Operacionalización de variables	45
3.6- Técnicas e instrumentos.	47
3.6.1- Técnicas.....	47
3.6.1.1- Observación.	47
3.6.1.2- Entrevista.	47
3.6.1.3- Encuesta	47
3.6.2- Instrumentos	48
3.6.2.1- Cuestionarios.	48
3.6.2.3- Cámara fotográfica.	49
3.6.2.4- Cuaderno de notas.....	49
3.6.2.5- Video cámara.	49
3.7- Plan de recolección de la información.	50
3.8- Plan de procesamiento de la información.	51
3.9- Análisis de interpretación de resultados.....	52

3.9.1- Encuesta dirigida a estudiantes.....	52
3.9.3- Matriz de resultados ó estudiantes.....	62
3.9.4- Análisis de la matriz de resultados.....	63
3.10- Conclusiones y recomendaciones.	64
3.10.1- Conclusiones.....	64
3.10.2- Recomendaciones.	64
CAPÍTULO IV.	66
PROPUESTA	66
4.1- Datos informativos.....	66
4.1.1- Título de la propuesta.....	66
4.1.2- Institución ejecutora.....	66
4.1.3- Beneficiarios.....	66
4.1.4- Equipo técnico responsable.....	66
4.2- Antecedentes de la propuesta.....	67
4.3- Justificación	67
4.4- Objetivos.....	68
4.4.1- General.....	68
4.4.2- Específico.....	68
4.5.1- Fundamentación Legal.....	69
4.5.2- Fundamentación Pedagógica.....	70
4.5.3- Visión	71
4.5.4- Misión	71
4.5.5- Beneficiarios.....	71
4.6- Metodología - plan de acción.....	72
4.6.1- Cronograma del plan de acción.....	73
4.6.2- Taller de capacitación.....	74
4.7- Descripción de la propuesta.....	75
4.7.1- Portada de propuesta.....	76
4.8- Utilización de los videos tutoriales.....	79
4.8.1- Utilización de los videos tutoriales para los docentes de séptimo grado.....	79

4.8.2- Utilización de los videos tutoriales para los estudiantes de séptimo grado.	79
4.9- Descripción de los videos tutoriales.	79
4.9.2- Contenidos.	81
4.9.3- Características generales.	81
4.9.3.1- El entorno de word 2010.	81
4.9.3.2- El entorno del excel 2010.	84
4.9.3.3- El entorno de power point 2010.	85
4.9.3.4- El entorno del correo electrónico.	86
CAPÍTULO V	88
MARCO ADMINISTRATIVO	88
5.1- Recursos.	88
5.1.1- Institucionales.	88
5.1.2- Humanos.	88
5.1.3- Tecnológicos.	89
5.1.4- Materiales.	89
5.1.5- Financieros.	90
1.- Cronograma de actividades.	91
2.- Bibliografía.	92
Webgrafía.	93
Biblioteca virtual upse	95
3. Anexos.	96 - 112

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1.- Afinidad por aprender computación.....	52
GRÁFICO N° 2.- Frecuencia con que va al laboratorio el estudiante.	53
GRÁFICO N° 3.- Grado de conocimiento del manejo del computador.....	54
GRÁFICO N° 4.- Frecuencia con que trabaja en la computadora.	55
GRÁFICO N° 5.- Aprender computación utilizando la computadora.	56
GRÁFICO N° 6.- Uso de recursos multimedia en clase.....	57
GRÁFICO N° 7.- Conocimiento de los programas de computación.	58
GRÁFICO N° 8.- Nivel de dominio de los programas básicos.	59
GRÁFICO N° 9.- Interés por aprender computación.....	60
GRÁFICO N° 10.- Aprende mejor con videos	61

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

ILUSTRACIÓN N° 1.-	Ubicación geográfica de la Institución Educativa.....	9
ILUSTRACIÓN N° 2.-	Esquema variable dependiente.....	34
ILUSTRACIÓN N° 3.-	Esquema de variable independiente	35
ILUSTRACIÓN N° 4.-	Primera ventana de los videos tutoriales.	76
ILUSTRACIÓN N° 5.-	Portada de autora de los videos tutoriales.....	77
ILUSTRACIÓN N° 6.-	Portada de institución educativa.	78
ILUSTRACIÓN N° 7.-	Portada de videos.	78
ILUSTRACIÓN N° 8.-	Mapa de contenidos.....	80
ILUSTRACIÓN N° 9.-	Menú de word 2010.....	82
ILUSTRACIÓN N° 10.-	Elementos de word 2010	83
ILUSTRACIÓN N° 11.-	Menú de word 2010.....	83
ILUSTRACIÓN N° 12.-	Proyección de video ortografía y gramática.	84
ILUSTRACIÓN N° 13.-	Menú de excel 2010.....	84
ILUSTRACIÓN N° 14.-	Ventana de menú de videos excel.	85
ILUSTRACIÓN N° 15.-	Reproducción de video tutorial crear datos.	85
ILUSTRACIÓN N° 16.-	Menú de videos tutoriales power point 2010.....	86
ILUSTRACIÓN N° 17.-	Proyección crear presentaciones en power point 2010	86
ILUSTRACIÓN N° 18.-	Menú de correo electrónico.	87
ILUSTRACIÓN N° 19.-	Menú de videos tutoriales correo electrónico.	87

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1.- Detalle poblacional	42
CUADRO N° 2.- Variable independiente: Videos tutoriales.	45
CUADRO N° 3.- Variable dependiente: Enseñanza ó Aprendizaje	46
CUADRO N° 4.- Plan de recolección de la información.	50
CUADRO N° 5.- Plan de procesamiento de la información.	51
CUADRO N° 6.- Interés por aprender computación.	52
CUADRO N° 7.- Frecuencia con que va al laboratorio el estudiante.....	53
CUADRO N° 8.- Grado de conocimiento del manejo de la computadora.....	54
CUADRO N° 9.- Frecuencia con que trabaja en la computadora.	55
CUADRO N° 10.- Aprender computación utilizando la computadora.....	56
CUADRO N° 11.- Uso de recurso multimedia en clase.	57
CUADRO N° 12.- Conocimiento de los programas de computación.....	58
CUADRO N° 13.- Nivel de dominio de los programas básicos.....	59
CUADRO N° 14.- Interés por aprender computación.	60
CUADRO N° 15.- Aprende mejor con videos.	61
CUADRO N° 16.- Matriz de resultados - Estudiantes.....	62
CUADRO N° 17.- Plan de acción.....	72
CUADRO N° 18.- Cronograma del plan de acción.	73
CUADRO N° 19.- Taller de capacitación.	74
CUADRO N° 20.- Recursos institucionales.....	88
CUADRO N° 21.- Recursos humanos.	88
CUADRO N° 22.- Recursos tecnológicos.....	89
CUADRO N° 23.- Recursos materiales.	89
CUADRO N° 24.- Recursos financieros.	90



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

VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA TRECE DE ABRIL, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE
SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 ó 2014.

Autora: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Tutor: MSc. Yuri Ruiz Rabasco

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo se originó debido a la falencia del dominio de los software de utilitarios básicos en el área de computación y a la falta de recursos tecnológicos que conlleva al analfabetismo técnico en los estudiantes del séptimo grado de la Escuela Trece de Abril, se denota la poca asimilación de los contenidos en los estudiantes pues la necesidad de incorporar nuevas herramientas para lograr un aprendizaje significativo es palpable, al considerar nuevos recursos primordiales para el profesor y sus educando, los cuales consisten en implementar la tecnología por medio de los videos tutoriales dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje con una finalidad que los estudiantes aprendan el entorno en la asignatura de computación y la utilización de los programas básicos de una forma distinta e interesante para mejorar la calidad de educación que presta la institución educativa para los mismos que están ávidos de adquirir, pues la tecnología y la educación deben ir de la mano para ofrecer educandos exitosos preparados para los retos que le impone la vida y la sociedad en su ciclo académico, profesional y un el futuro que se proponga a seguir, día a día. Los videos tutoriales en computación ayudarán al estudiante a visualizar lo que quieren aprender ya que otra forma en la que aprendemos es observando para realizarlas con la práctica, tiene como finalidad de orientar, capacitar e inducir al estudiante al manejo de softwares utilitarios básicos, recursos que en la enseñanza en computación son de gran importancia pues complementan el proceso interactivo entre el computador y el estudiante de forma directa.

Palabras Claves: Videos Tutoriales, Enseñanza-Aprendizaje, Computación

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología avanza a pasos agigantados y el ser humano debe de estar a la vanguardia del conocimiento y avances tecnológicos, para desempeñarse en cualquier campo que se le presente en su vida cotidiana.

Los videos tutoriales son un recurso multimedia que producen cambios significativos en el aprendizaje, sirven como práctica secuencial guiada por la simulación de la presencia de un docente para el estudiante.

Este medio de enseñanza será de gran utilidad en los estudiantes pues facilita la comprensión de los contenidos relacionados al área a enseñar en este caso computación.

El aprendizaje y la ejecución de sus habilidades cognoscitivas se desarrollan mejor cuando el estudiante se involucra en la práctica, y esta debe ir acompañada de una guía profesional.

Estas herramientas como los videos tutoriales facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en los educandos ya que muestran paso a paso los procedimientos a seguir para mejorar su nivel de aprendizaje y erradicar el analfabetismo técnico en los estudiantes.

Este trabajo de titulación está constituida tal y como se muestra a continuación:

El primer capítulo se detalla el planteamiento del problema, el que pretende establecer la importancia de recursos multimedia en la asignatura de computación para los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación básica òTrece de Abrilö y dentro de este la contextualización, el análisis crítico, prognosis, la

pertinente formulación del problema, delimitación del problema, objetivos, justificación e importancia de la investigación.

En el segundo capítulo se especifica las respectivas investigaciones previas que permite exponer temas referentes a la importancia de los recursos multimedia en el proceso de la educación, la fundamentación filosófica, categorías fundamentales, fundamentación legal, hipótesis y las respectivas variables.

El tercer capítulo comprende el enfoque, modalidad y nivel de investigación, la población y muestra, la operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos, el plan de recolección de datos y procesamiento de información los mismos que son interpretados mediante su análisis y así proporcionar recomendaciones para fortalecer la enseñanza aprendizaje en computación.

El cuarto capítulo contiene los datos informativos de la propuesta en donde presenta alternativas de solución al problema, justificación, objetivos, cronogramas de actividades, teniendo como resultado la creación de los videos tutoriales en computación.

El quinto capítulo contiene el marco administrativo donde se evidencian los recursos utilizados para cumplir con la ejecución del proyecto, también consta del presupuesto operativo, cronograma del proceso de elaboración de la tesis, bibliografía y como anexos las evidencias que respaldan el trabajo investigativo.

Todos los capítulos mencionados plantean diseñar videos tutoriales los mismos que servirán para fortalecer la enseñanza aprendizaje en computación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1- TEMA.

VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TRECE DE ABRIL" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 ó 2014.

1.2- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1- Contextualización.

El desarrollo de la tecnología a nivel mundial tiene cada día nuevos avances a pasos acrecentados ya que los países y las ciudades están basándose en la utilización de recursos tecnológicos para mejorar su calidad de vida.

El futuro se ha vuelto inseparable de la tecnología, cada día hay más comunidades que necesitan de conocimientos tecnológicos, pero los recursos para recibir capacitación en computación no están al alcance económico de la población, contrariedad que trae consecuencia en el proceso de la educación en los estudiantes.

En esta era digital a medida que aparecen nuevos avances se presencia nuevas problemáticas que involucran específicamente el área tecnológica y con ello el manejo de programas se hacen para las personas un tanto complejo por su desconocimiento del manejo de los programas básicos de oficina.

En el Ecuador todavía existe aún un alto índice de analfabetismo digital en la población escolar por cuanto no existen suficientes herramientas para fortalecer los conocimientos tecnológicos en las instituciones.

A nivel nacional todavía se presencia un considerable índice de estudiantes con deficiencia en la manipulación del computador y sus programas en computación, el nivel económico es uno de los factores principales que imposibilita aprovechar de los recursos educativos que brinda hoy en día la tecnología como: Software, aplicaciones didácticas, guías multimedia y CD interactivos, recursos que permiten transformar el proceso educativo fortaleciendo el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

Ecuador registró una tasa de analfabetismo técnico de (6,8%) (2,2) puntos menos que lo registrado en el Censo del 2001, cuando llegó a 9%, cada día nuevos programas en computación y en la actualidad aún se vive con la necesidad de aprender a manejar una computadora y los software que estos ofertan y el desconocimiento de la utilización de los mismos hace que exista aún el analfabetismo técnico hasta en las comunidades educativas ecuatorianas.

En la provincia de Santa Elena existe una población herradora, productora y turística que en su actualidad existe una gran población que está ávida por tener un mejor estilo de conocimientos tecnológicos al alcance de todos económicamente y que mejor que estos conocimientos vengan desde las instituciones educativas fiscales.

El cantón La Libertad se ha constituido en la provincia de Santa Elena como el centro de la economía y en sus pobladores se evidencia un alto índice de analfabetismo digital que no se ha podido corregir con el pasar del tiempo, población que va creciendo y aumentando con desconocimiento del manejo de los programas básicos.

En la comunidad educativa de la escuela òTrece de Abrilò la falta de conocimientos tecnológicos se evidencia de tal manera que son 126 estudiantes del séptimo grado que no reciben la metodología adecuada, por no contar con los recursos necesarios, desconocen la manipulación de la computadora que es esencial para los estudiantes y sobre todo necesitan estar aptos a los desafíos que se le presenten para enriquecer sus conocimientos.

En la revolución tecnológica todos deben conocer y aplicar todo el entorno que gira alrededor de informática y computación para interactuar y estar al nivel de otros conocimientos para sobrevivir en la actualidad y prestarnos para el avance tecnológico en el medio.

Los docentes mantienen un desconocimiento sobre la utilización de videos tutoriales, y la persistencia al cambio de aplicar las innovaciones tecnológicas dirigidas al progreso del conocimiento, sostiene el uso de métodos cotidianos manteniendo un laboratorio de computación apto para mejorar el aprendizaje en computación, que impiden el desarrollo de ciertas habilidades y manejo de los softwares en los educandos, originando el analfabetismo tecnológico en los estudiantes

1.2.2- Análisis Crítico

En la comunidad educativa de la escuela òTrece de Abrilò se debe dejar a un lado los métodos antiguos de enseñanza ya que muchos aspectos afectan el desarrollo

del proceso de enseñanza aprendizaje en computación y a su vez se ve afectada por falta de conocimientos tecnológicos se evidencia de tal manera que son 126 estudiantes que no se les fortalece la enseñanza aprendizaje adecuada, la manipulación de la computadora es esencial para los educandos.

La institución no tiene los medios económicos suficientes para contratar docentes calificados que impartan computación a los estudiantes, ni mucho menos enviar a los docentes a capacitarse, la falta de docentes capacitados es necesario, pero esta institución educativa pertenece al Estado por ende debemos esperar a que ellos designen un docente apto para impartir los conocimientos necesarios, erradicar el analfabetismo técnico de nuestros estudiantes de séptimo grado en la escuela básica òTrece de Abrilö.

La falta de herramientas tecnológicas hace que el proceso de enseñanza aprendizaje no tenga los avances requeridos ya que en este campo de estudio se trata de una población numerosa con poco tiempo para impartir la clase.

El no utilizar una metodología adecuada hace que los educandos pongan poco interés de aprender, la falta de concentración y atención que de una u otra forma son factores que perjudican no solamente a la comunidad educativa sino también a la sociedad, al no tener el nivel de aprendizaje en programas de computación, ya que el estudiante no estará apto para las labores encomendadas en su vida estudiantil y en nuestro entorno la mayoría de plazas de trabajo conlleva a la operación de un computador y los software.

La Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö no cuenta con recursos tecnológicos necesarios para innovar e impartir una clase dinámica y objetiva a los estudiantes que logre a un aprendizaje significativo en computación, y los docentes no están capacitados para impartir la asignatura de computación.

1.2.3- Prognosis

Al no fortalecer la enseñanza aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado medio se verá una gran población con déficit de aprendizaje tecnológico, ya que en el diario vivir de este, todo en su entorno de la vida estudiantil se verá reflejado ya que su desarrollo académico van de la mano con la tecnología y al no saber la manipulación de los programas o a su desconocimiento se verá, oprimido ante los avances y desempeño en su aprendizaje.

En la actualidad el estudiante que no posea los conocimientos básicos del manejo de un computador y sus programas básicos no estará presto a realizar trabajos encomendados en su vida estudiantil, muchos de los estudiantes de esta institución saldrán en este período lectivo con un alto déficit de conocimiento en computación.

Las clases no llegarán a los estudiantes, al observar un objeto de estudio o contenido si el docente no la utiliza las herramientas adecuadas y si este problema sigue latente el proceso de enseñanza aprendizaje en computación se irá deteriorando y no habría sentido si los estudiantes aprenden para el momento y después no lo aplican debido a que no saben cómo hacerlo, a consecuencia que se olvidaron de lo aprendido o memorizado.

Si la escuela no innova el proceso de enseñanza-aprendizaje estará inmersa en el analfabetismo tecnológico, para esto es necesario implementar con recursos multimedia en computación, que conduzcan al estudiante a la manipulación de los programas en computación, los mismos que tendrán como finalidad incluir a los estudiantes a la tecnología, al no hacerlo se estará preparando a una comunidad inestable para los avances que les tiene preparada la vida.

La Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö cuenta con el laboratorio de computación equipado, pero no posee con medios, herramientas, ni recursos

multimedia para capacitar en computación a los profesores de séptimo grado, por cuanto se imparte las clases con la metodología tradicional, método que no beneficia al estudiante, pues están ávidos de adquirir conocimientos y no continúen el desconocimiento del manejo de los software utilitarios.

1.2.4- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿La creación de videos tutoriales en computación para los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö fortalecerá las estrategias teóricas y metodológicas?

1.2.5- Preguntas directrices

- ✓ ¿Cómo influyen los videos tutoriales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ✓ ¿Los estudiantes mejorarán el nivel de aprendizaje en computación con los videos tutoriales?
- ✓ ¿Por qué los estudiantes de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö tienen desconocimiento de la utilización de los programas básicos en computación?

1.2.6- Delimitación del objeto de investigación

El estudio se realizará en la Escuela Básica òTrece de Abrilö con séptimo grado de básica.

➤ **Campo:** Educativo.

- **Área:** Enseñanza ó Aprendizaje.
- **Aspecto:** Video tutorial.
- **Tema:** òVideos tutoriales para fortalecer la enseñanzaóaprendizaje de computación en estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período lectivo 2013 ó 2014ö.
- **Problema:** ¿De qué forma los videos tutoriales intervienen en el fortalecimiento de la enseñanza ó aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de básica?

Delimitación temporal: Período 2014.

Delimitación poblacional: Docentes y estudiantes.

Delimitación espacial: Ciudadela General Enríquez Gallo, Avenida 12 entre calles 38 y 39.

ILUSTRACIÓN N° 1.-Ubicación geográfica de la Institución Educativa



Fuente: Google Map.

Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Delimitación contextual: En los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación básica Trece de Abril la edad promedio fluctúa entre 11 a 13 años, los niños que asisten a esta institución educativa fiscal tienen un nivel socio económico bajo.

1.3- JUSTIFICACIÓN.

Actualmente en la escuela Trece de Abril dentro del séptimo grado la computación se imparte siguiendo el método tradicional utilizando la tiza líquida y la no utilización de la computadora, donde los estudiantes necesitan saber y conocer la manipulación y el manejo de los programas básicos, pues estos temas por su contenido pragmático se deben impartir de otra manera.

Este proceso de enseñanza aprendizaje se debe fortalecer para despertar el interés del estudiante y captar de mejor manera lo que se quiere dar a conocer con los contenidos programados, logrando así mejorar sus conocimientos, desarrollando destrezas y habilidades que ayudarán a los educandos a enfrentar los desafíos y desenvolverse en el mundo de la era digital.

Se plantea difundir los videos tutoriales para fortalecer la enseñanza aprendizaje, se le podrá hacer sin el menor inconveniente puesto que la escuela cuenta con los equipos tecnológicos necesarios para implementar y utilizar estos recursos.

Los videos tutoriales son un sistema instructivo que pretenden simular al maestro, son una fuente de ayuda para erradicar el analfabetismo técnico en esta institución educativa y sobre todo para los estudiantes del séptimo grado.

Es **importante** la creación de videos tutoriales, estos recursos multimedia se convertirán en una herramienta eficiente en el ámbito educativo, consisten de que cada tema del entorno de los software utilitarios tiene su video tutorial y estos

llevan en una secuencia de pasos a seguir, los mismos que conducirán a los estudiantes a realizar una serie de actividades que les ayuden a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es **necesario** que los videos tutoriales en computación estén inmersos en las estrategias metodológicas ya que ayudarán a fortalecer la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del séptimo grado y sobre todo al manejo de los programas básicos de manera secuencial, lógica como una guía profesional y a reforzar lo aprendido.

Esta serie de instrucciones que ofrecen los videos utilitarios resultará de gran **utilidad** para los estudiantes del séptimo grado de la escuela básica òTrece de Abrilö a su vez facilita la adquisición de nuevos conocimientos de una manera eficiente en el manejo de los programas básicos de computación.

El video tutorial es **factible** como medio de enseñanza-aprendizaje, ya que simulan ante los estudiantes la presencia de un docente de computación con la guía secuencial de pasos a seguir para lograr a precisar los conocimientos del manejo de los programas en computación, pues la Escuela òTrece de Abrilö cuenta con laboratorio de computación equipado y ayudarán a los avances tecnológicos que contribuyan al desarrollo de la población y sobre todo a la comunidad educativa, ya que con la aplicación de los videos tutoriales se incentivará al estudiante a ir a la par de la práctica con la observación para llegar a la comprensión y lograr el aprendizaje significativo.

La pedagogía y la tecnología irán de la mano con la ayuda de los videos tutoriales, producirá un aprendizaje significativo en los estudiantes para fortalecer su nivel de conocimientos.

La aparición de estas herramientas tecnológicas mejorará la capacidad de comprender y aprender. Esta propuesta surge de la investigación previa en la institución educativa.

Con ayuda de los videos tutoriales se hará la clase de todos ya que estarán guiados secuencialmente para realizar después de la exposición la práctica en sus computadores ya sea en la institución o fuera de ella, bastará con la observación de los mismos para comprender y aprender.

1.4- OBJETIVOS.

1.4.1- Objetivo General.

Orientar el uso de los videos tutoriales como recurso esencial del fortalecimiento de la actividad académica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de computación de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Trece de Abril en el período 2014.

1.4.2- Objetivos Específicos.

- ✓ Diagnosticar el proceso de enseñanza de computación en los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica Trece de Abril.
- ✓ Establecer los fundamentos teóricos metodológicos para la implementación de los videos tutoriales.
- ✓ Diseñar y aplicar los videos tutoriales para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en computación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1- INVESTIGACIONES PREVIAS.

2.1.1- Video tutorial

En la revista digital Sociedad de la Información de la autora Mercedes Rodenas Pastor (2012) en su artículo "La utilización de los videos tutoriales en educación. Ventajas e inconvenientes. Software gratuito en el mercado", encontré que la forma secuencial que realiza la reproducción del video tutorial hace que el estudiante vaya realizando actividades, dándole la oportunidad a que si se retrasa en un paso este pueda retrocederlo y continuar con el estudio de sus contenidos y a su vez son diseñados con un objetivo que conlleve a fines educativos como este recurso que facilita la comprensión de los conocimientos en los estudiantes.

Un vídeo tutorial es una herramienta que muestra paso a paso los procedimientos a seguir para elaborar una actividad, facilita la comprensión de los contenidos más difíciles para los estudiantes y, al estar disponible en cualquier momento, permite al estudiante recurrir a él cuando desee y tantas veces como sea necesario. (P. 9).

Los videos tutoriales son una combinación de imágenes, sonidos, video y texto, obteniendo como resultado una expresión más clara de conocer y transmitir información, una de las mejores formas para transmitir conocimientos que podemos utilizar actualmente; este medio de aprendizaje que constantemente

emplean los estudiantes, es un recurso muy útil en el proceso de enseñanza en todos los niveles, ya que es una idea innovadora que capta la atención.

2.1.2- Los videos tutoriales en el ámbito educativo.

En el libro titulado Nuevas Fórmulas Docentes en el Eees del capítulo XIII òHerramientas de aprendizaje cooperativos aplicadas a la enseñanza universitaria: un caso prácticoö escrito por Beatriz Peña Acuña (2011) en donde menciona que los videos se realizan guiándose de la asignatura seguido de sus contenidos que se vaya a exponer que al proyectar el video se esclarezca lo aprendido siguiendo con la práctica el proceso para complementar la enseñanza ó aprendizaje, en el aprendizaje cooperativo interviene la interrelación estudiantes, profesor, temas y contenidos de aprendizaje, dando de manera secuencial pasos a seguir, facilitando la enseñanza, utilizando estas herramientas y al desarrollo de sus habilidades, para obtener un aprendizaje significativo.

Según manifiesta CASTELLÓ Martínez, Aracely, en el siguiente párrafo: òLos videos tutoriales ofrecen al estudiante contenidos de la asignatura explicadas por el profesor, de tal manera que el educando pueda atender a la exposición y al mismo tiempo se refuerzan los contenidos con material que aparecen en la pantallaö. (P. 234).

Gran parte del desarrollo de las modernas técnicas educativas se basa en el hecho de que cuantos más sentidos participen en el proceso de aprendizaje, más fácil será la asimilación y retención de los conocimientos, complementando con la exposición tradicional de las materias con la proyección de diapositivas, películas y vídeos. De esta forma, se intentará facilitar la comprensión de las materias y al mismo tiempo, aumentar la capacidad retentiva de estudiantes. De hecho las aplicaciones actuales van más allá de lo que suele ya que, las tecnologías multimedia combinan sonidos, fotografías, vídeos, textos, etc.

2.1.3- Utilización de los videos tutoriales en la educación.

De la página web titulada Eduteka de los autores Juan Carlos López García & Willy Figueroa en el (2011) en su publicación "Usos de vídeo digital en el aula" manifiesta que esta herramienta se ha hecho en la actualidad un recurso eficiente y accesible al estudiante, pues al integrarla a la educación se ha vuelto imprescindible ya que facilita la comprensión de los contenidos y a su vez permite de una manera eficaz cumplir un objetivo logrando así obtener un aprendizaje significativo.

Según manifiestan Juan Carlos López García & Willy Figueroa (2011) en el siguiente párrafo: "La utilización de videos tutoriales en educación facilita la atención personalizada del alumno y que cada uno de ellos avance en el aprendizaje según su propio ritmo, propiciando que los aprendizajes sean significativos".

El uso de este recurso multimedia genera en el ámbito educativo un ambiente adecuado para el aprendizaje ya que poseen factores importantes que desarrollarán la parte intelectual, visual y auditiva de los estudiantes, donde explorará la información sobre el entorno del tema de clase con videos tutoriales de manera sencilla y secuencial; los pasos a seguir que posee esta herramienta son de manera automática, se presentan en la pantalla del computador con la opción de que repitas una y tantas veces la opción o tema en estudio.

Los videos tutoriales en la educación se deberá al uso, primer aspecto el cumplimiento del objetivo de la clase, segundo aspecto las herramientas que se utilicen para que se dé cumplimiento al aprendizaje significativo, se obtendrá un buen conocimiento que se verificará con las metas esperadas y aumenta la atención al estudiante hacia el centro de interés ofrecen con facilidad transmitir conocimientos.

2.1.4- Vídeos para la educación.

De la revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC, de los autores Siqueira, J. M., Sanz, A. M. G., Rego, I. D. M. S., & de Almeida Amorim, J. (2010). Publicó en su artículo "Algunos dilemas contemporáneos en torno a las tecnologías de la información y de las comunicaciones en la educación: propuesta para la formación de profesores para la producción y el uso de vídeo en el aula". Menciona incorporar recursos digitales en la educación es muy beneficioso, se estará preparando a estudiantes para nuevos retos, que se ofrecerá con los nuevos recursos para el proceso en la enseñanza aprendizaje despertará mediante la observación de videos en los educandos nuevas habilidades que fortalecerán sus conocimientos hasta convertirlos en un aprendizaje significativo.

ÁREA. (2008:7) Afirma que al incorporar esta competencia en la educación básica, se debe reconocer «la indudable trascendencia de estos conocimientos y capacidades para el desarrollo de los futuros ciudadanos en un contexto social en el que la información y la comunicación a través de tecnologías digitales es un fenómeno y una realidad omnipresente en todos los ámbitos de la sociedad del siglo XXI.» (P.25).

Con la utilización de recursos multimedia incorporando competencias y estrategias en la educación, las clases de computación se muestran más dinámicas que el método tradicional, la tecnología tiene un gran potencial en el ámbito educativo, desde nivel básico al universitario y en capacitaciones sin embargo, no se aprovecha toda su capacidad para potenciar las habilidades del estudiante, los recursos digitales para la enseñanza-aprendizaje fortalece y prepara al estudiante para los retos de la vida y la sociedad.

La tecnología tiene grandes beneficios en la educación ya que cada vez se van innovando nuevas tecnologías que permitirán a los estudiantes aprender de mejor

manera, con diversos métodos y recursos tecnológicos, que motivarán a estudiar, en la educación utilizar algunos recursos como computadores, laptops, proyectores promoverá la aptitud entusiasta por estudiar.

2.1.5- Videos Tutoriales en la educación.

De la página web titulada Eduteka de los autores Juan Carlos López García & Willy Figueroa en el 2011 en su publicación "Usos de vídeo digital en el aula", manifiesta que estos recursos son de una ayuda muy significativa en la educación, ya que las clases de cualquier área o de cualquier tema, se tratará con un dinamismo diferente y con otra metodología actualizada, desde la incorporación de estos recursos se han convertido en un tema innovador en la educación.

Según Bull & Bell [1], "Observar videos en la clase facilita la construcción de conocimiento, permite a los estudiantes alcanzar mayor comprensión de conceptos o contextualizarlos en torno a un tema particular".

El uso de video será la manera moderna de educar y de aprender indispensable, debido a que facilitará la comprensión y la ejemplificación de los temas, ayudando a los estudiantes a retener conocimiento de una manera más fácil, además de que el video es una herramienta libre, es decir el productor decide como expresarse, que transmite y la manera en que lo hace.

La utilización de videos tutoriales en educación facilitará la atención personalizada del alumno y que cada uno de ellos avance en el aprendizaje según su propio ritmo, propiciando que los aprendizajes sean significativos. La realización de videos tutoriales en tecnologías permitirá explicar numerosos contenidos del área, que posteriormente pueden ser visualizados por los estudiantes de forma colectiva o individual. Su función será complementar la acción del profesor que, a su vez, puede ir acompañada de otros recursos,

audiovisuales o no, a los que también deben complementar, cualquier otra forma de comunicación con los educandos por medio de un ordenador, como la práctica de lo asistido por medio de esta herramienta.

2.1.6- Uso de los videos tutoriales en la educación.

De la página web de la Revista Digital Sociedad de la Información Mercedes Rodenas Pastor en el año (2012) en su artículo: "La utilización de los videos tutoriales en educación. Ventajas e inconvenientes. Software gratuito en el mercado". Indica que la integración de los videos tutoriales al aula de clases facilita la comprensión de los contenidos en cualquier asignatura, en donde el educando presta la mayor observación posible, fomentará un aprendizaje constructivista. "La utilización de videos tutoriales en educación facilita la atención personalizada del estudiante y que cada uno de ellos avance en el aprendizaje según su propio ritmo, propiciando que los aprendizajes sean significativos". (P.3)

El empleo del video tutorial en el laboratorio o en el aula facilita la construcción del empleo o uso de los programas en computación que generan conocimiento significativo, dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los estudiantes. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto continuando con la práctica para verificar lo asimilado por el estudiante.

El uso de los tutoriales en la educación, dinamizará el proceso de enseñanza, facilitará el aprendizaje audiovisual, capacitará a los docentes y estudiantes, dejará atrás la metodología teórica y tradicional, entre los resultados cabe destacar el mejoramiento del rendimiento de los alumnos que llevarán adelante la asignatura de computación, la superación de su vida académica para proponerse nuevos retos.

La conducción de los videos llevará a cabo la utilización de herramientas tecnológicas que estarán presentes en el diario vivir, empezará por un instrucción constructivista en donde el educando asimilará los contenidos, después de observar, llevará la aplicación sus propios conocimientos que los aplica en la práctica.

2.1.7- El video educativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El lugar donde hallé la información fue de la página web del autor Juan Luis Bravo Ramos del 2010 en su artículo ¿Qué es el video educativo?, indica que este recurso digital como el video tutorial es una herramienta que fortalecerá los conocimientos, llevando así de una forma dinámica la información necesaria a los estudiantes «Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje suponen un refuerzo del profesor en la fase de transmisión de información y del alumno en la fase de verificación del aprendizaje». (p. 3)

La utilización del vídeo educativo como instrumento para el aprendizaje individual requiere que el profesor realice una guía que facilite al estudio el seguimiento del programa, los aspectos a los cuales le deben de prestar especial atención, y las actividades que son aconsejables realizar después del visionado del programa

El diseño de esta herramienta multimedia luego de la proyección, llevará de manera ordenada a la práctica en el computador, depende del objetivo que se proponga en la clase, es importante señalar que un proceso de implementación de esta práctica innovadora, requiere de la capacitación previa de los docentes y de la planificación en su empleo a fin de que realmente el video tutorial se convierta en un recurso que posibilita optimizar el aprendizaje.

2.1.8- Técnicas de la Información y Comunicación (TICs).

De la página web de la Revista Iberoamericana de Educación del (2012) hacen mención los autores Roberto Baelo Álvarez e Isabel Cantón Mayo en la publicación: "Las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Superior". Estudio descriptivo y de revisión generalizan que las TICs desde un enfoque educativo ayudan a integrar al aprendizaje nuevos recursos adaptables para la comprensión de una variedad de conocimientos gracias a la utilidad de las TICs. OCDE (2002) define las TICs como "Aquellos dispositivos que capturan, transmiten y despliegan datos e información electrónica y que apoyan el crecimiento y desarrollo económico de la industria manufacturera y de servicios" (p. 2)

Las TICs han transformado al mundo desde su aparición en todos los campos y aspectos para el avance del ser humano, transformando al mundo en una sociedad presta para enfrentar retos, proporcionando cambios en la sociedad, economía, cultura y en la educación, como una herramienta fundamental que son útiles al momento de impartir sus clases desarrollando un excelente aprendizaje.

2.1.9- Funciones de las TICs en la educación.

En la página web de la revista ciencias del autor Dr. Pere Marqués Graells en el (año 2012) en su artículo: "Impacto de las TICs en la educación: funciones y limitaciones", en donde hace mención las principales funciones de las tics en la educación, en el campo educativo ayudan a estar actualizados en esta era digital para estar aptos y enfrentar los retos en nuestro diario vivir.

MARQUÉS, G. (2012). Las principales funcionalidades de las TIC en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores... y familias...)
- Uso personal (profesores, alumnos...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos...
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos...
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias (a través de la web de centro...).
- Comunicación con el entorno
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas...(p.6)

Las TICs ayudan a desarrollar la capacidad cognitiva y el intelecto al utilizarlas, como herramienta tecnológica permiten ampliar más el conocimiento adentrándonos en un mundo lleno de variedades e innovaciones que favorecen al desarrollo personal e intelectual de cada estudiante.

2.1. 10- Uso de las TICs en la educación.

En la página web de la red de revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, sistema de información científica de sus autores Mercedes Delgado, Xiomara Arrieta, Víctor Riveros en el año (2009) en su artículo "Uso de las TICs en educación, una propuesta para su optimización", en donde menciona que el uso de las tics en la educación tienden a ser de mucha utilidad al asistir en una clase y mejora la comprensión de sus contenidos con la objetividad que nos ofrecen las TICs EDUTEKA (2005), "Afirma que quizá la más importante oportunidad que ofrecen Internet y las TICs en general a la educación, es la de enriquecer los ambientes de aprendizaje". (p. 64).

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes niveles y sistemas educativos tendrán un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el fortalecimiento de sus competencias para la vida y el trabajo que favorecerán su inserción en la sociedad del conocimiento.

2.1.11- TICs en el ámbito educativo.

En la revista mexicana de investigación educativa *“Las escuelas del futuro deberán ser diferentes”*, del autor Chávez Arcega, M. A. (2010) en su artículo *“Tecnología instruccional y medios en el aprendizaje”*, manifiesta en la actualidad las instituciones educativas son los principales actores para que el aprendizaje sea significativo deben de incluir en todas las asignaturas el uso de las tics. (Smaldino et al., 2008). El rol del instructor utilizando la tecnología y los medios continúa cambiado; las escuelas deberán prepararse para llevar a cabo un aprendizaje basado en el contexto de una sociedad dependiente de la tecnología. (P. 194)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) contribuirán al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

2.1.12- Las TICs en la enseñanza aprendizaje.

En la página web Eduteka en un documento de la UNESCO, realizado con la colaboración de Eugenio Severin publicado en el (2014) en su artículo *“ENFOQUES ESTRATÉGICOS SOBRE LAS TICs”* Capítulo 5: TICs y nuevas prácticas educativas refiere que la utilidad de las TICs en el proceso de enseñanza

aprendizaje será significativo permitirá encadenar conocimientos, habilidades, destrezas, contenidos, estudiantes y docentes.

UNESCO. (2014). Las TICs permiten a cada estudiante y a sus docentes, llevar un registro preciso y diferenciado del proceso de aprendizaje de cada uno. De esta manera se contará con docentes en nuevos roles, con itinerarios formativos personales y con mayor información para implementarlos; así mismo, se contará con estudiantes que pueden desarrollar estrategias complementarias de indagación, exploración y auto-aprendizaje.

Las TICs han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al estudiante una educación de calidad, no se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se generará, almacenará, transformará, transmitirá y cómo se accederá a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales de la tecnología.

Se deberán usar las TICs para aprender y enseñar, es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se facilitará mediante la utilización de la tecnología aplicando las técnicas adecuadas y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo los más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

2.1.13- Educación con videos

Tomado de la página web de la revista innovación y experiencias educativas, nuevas tecnologías, Granada en donde Escobar Francisco (2009). "La educación

asistida por un ordenador es una metodología que facilita la adquisición de contenidos por medio de un programa informático. (p. 2)

A través de los videos, las imágenes y proyecciones serán fácilmente utilizadas en la enseñanza y la mejora de la memoria retentiva de los estudiantes, los profesores explicarán sencillamente las instrucciones complejas y asegurarán la comprensión de los estudiantes, crearán clases más agradables, lo que mejorará la asistencia de los estudiantes y la concentración.

(Cabero, 1989). Menciona: "El video tiene la capacidad de poder utilizarse de distintas formas dentro de la enseñanza, por lo mismo, su consideración de medio didáctico vendrá de contemplarlo como un conjunto de instrumentos tecnológicos, a través de los cuales dará a conocer mundos al estudiante, dependiendo de los aspectos simbólicos y de la relación que establece con la estructura cognitiva del niño, todo ello inmerso en un contexto escolar, respondiendo a objetivos y una pragmática del uso. Por lo mismo, lo que se puede alcanzar con el video, depende de distintas dimensiones que interactúan: el video en sí, el estudiante, la adaptación didáctica y el contexto de enseñanza, es decir el profesor y la institución educativa.

2.1.14- Educación asistida con videos

En la página web Dialnet en el artículo: "El vídeo como recurso didáctico en educación infantil" de la Revista Pedagogía Magna número 10 en el año (2011) publicado por Milagro Guzmán López menciona que la integración de videos origina beneficios al estudiante en donde la comprensión, acumulación de conocimientos, capacidad y habilidad ayudan al estudiante de ser creadores de nuevos conocimientos que respondan a sus necesidades educativas

GUZMÁN, M. (2011). El uso del video en el aula facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los alumnos. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto. Sin embargo, la imaginación vuela, los conceptos se reagrupan y se redefinen, y es entonces cuando la presencia del maestro se reafirma, ya que es él quien determina cómo, cuándo y para qué se debe utilizar, lo cual, le da sentido y valor educativo.(p. 137)

La enseñanza asistida por ordenador ofrecerá indudables ventajas en el campo de la formación, facilitará la adquisición de los contenidos por medio de un programa informático, de forma que el alumno es el receptor de esos contenidos, y el programa sustituye al formador en sus funciones de transmitir conocimientos, aportará con ejercicios prácticos, controlar el aprendizaje de los estudiantes y proporcionará a estos una información inmediata sobre sus resultados; una metodología de formación, programas adecuados, así como su correcto uso posterior, aseguran el éxito formativo y aprendizaje significativo.

Al incluir los videos tutoriales en la educación será otro método de aprendizaje para que asimile el estudiante los conocimiento, al incluir esta herramienta en la educación iniciará la transmisión de información su posterior comprobación y tiende a propiciar la sustitución del docente; el aprendizaje asistido por el computador, con énfasis en lo cognoscitivo, enriquecerá el papel del docente, pondrá a su disposición los elementos que conjugará según su habilidad para la puesta en escena en la que el practicante será el protagonista, alcanzando un aprendizaje significativo, dada la continua exposición a estimulantes experiencias que conllevan nuevos retos y requieren el desarrollo de nuevas habilidades, destrezas y conocimientos.

2.1.15- Proceso de enseñanza ó aprendizaje.

De la Pixel-Bit. revista de medios y educación de sus autores María Domingo Coscollola y Marta Fuentes Agustó en el año (2010), publicaron en su artículo "Innovación educativa: experimentar con las tic y reflexionar sobre su uso" donde hace mención que los estudiantes hoy en la actualidad necesitarán de un docente capacitado para impartir la asignatura de computación, un profesor en la actualidad deberá estar presto a la utilización de los recursos tecnológicos e incluirlos como herramienta fundamental en el desarrollo de algún tema para que sea el estudiante que tenga la motivación de aprender y no estar inmerso en la misma metodología antigua y sea constructor de sus propios conocimientos.

Tedesco (2004), expresa: "Matizaba que el actor principal del proceso de aprendizaje es el alumno, pero a la vez destacaba que el alumno necesita una guía experta y un ambiente estimulante que el docente y la escuela ofrecen".

La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender, la sistematización de la enseñanza se ubica dentro de la tecnología educativa más que un método será una concepción pedagógica basada en las investigaciones sobre el aprendizaje y la comunicación humana; en ella se emplea una combinación de recursos materiales con objeto de obtener una instrucción más eficiente.

En la revista de Investigación Educativa ConeCT@2 de la autora Mónica Morelo Flores en el año (2011) en su artículo "Los recursos tecnológicos en Educación: recursos subutilizados en la actualidad" indica que el estudiante a medida que va observando va adquiriendo nuevos conocimientos que al realizar la práctica seguido de un buen recurso tutorial realiza nuevas actividades para mejorar su potencial.

Díaz Barriga y Hernández (2002), òRefieren que el alumno debe ser el responsable último de su proceso de aprendizaje, pues es el mismo quien construye o reconstruye los saberes, y se convierte en un ser activo al manipular, descubrir, inventar, entre otras actividadesö.

Las nuevas tecnologías como los videos tutoriales servirán como recursos didácticos en el entorno escolar, ayudarán a los docentes en su tarea de educar, enseñar y facilitará el alcance de los objetivos de una programación curricular, beneficiará el logro de aprendizaje colaborativo, pues para poder aprovechar las bondades del equipo computarizado, se necesita de estas herramientas, así como la comprensión y el aprendizaje, que se obtendrá como aprendizaje significativo en los estudiantes, preparándolos para esta era tecnológica y conocimientos que se vive en la actualidad.

2.1.16- El proceso de enseñanza aprendizaje mediado por los videos tutoriales.

Tomado de la página web de la revista Mindevi de los autores Lic. Yaniel Jesús Barceló Fernández; Lic. Yanet María Guerra Santana; Lic. Maydelin González Marquez en el año (2013) menciona que en el proceso de enseñanza aprendizaje los videos tutoriales ayudan a al estudiante a guiarse de este recurso computarizado mientras va observando, va interpretando y asimilando.

GARCÍA, D. (2013). Es un material educativo computarizado que brinda información objetiva, mediante diálogo interactivo con el alumno, que atiende a sus características individuales, que brinda un amplio marco para la actuación individual, guiado por una estrategia pedagógica definida de forma clara y precisa por el profesor. (p.2)

Al manipular estas herramientas los estudiantes se motivarán, adquirir nuevos conocimientos, con una metodología moderna a través de la proyección de los videos tutoriales, es un gran aporte al desarrollo de las competencias más relevantes, estos recursos se convierte en una fuente inagotable que mantienen e ilustran en la alfabetización digital; es decir, es el aprender a utilizar los ordenadores y programas en general; así como la adquisición de buenos hábitos al trabajar con el computador.

Los medios audiovisuales en general, poseen la facilidad de motivar a los estudiantes, que puede deberse a las cargas afectivas y emocionales que poseen las imágenes, y el grado de semejanza con la realidad. Por lo mismo, en cualquier momento de una clase puede ser un facilitador de la atención, y por ende, de la motivación, siempre y cuando, no se haga un abuso en una recepción pasiva de sus contenido, y de dejen de lado estrategias y el diálogo entre los actores educativos.

2.1.17- Contenidos de computación en los videos tutoriales.

- ✓ Trabajando con Word 2010
- ✓ Trabajando con Excel 2010
- ✓ Trabajando con Power Point 2010
- ✓ Usar el internet
- ✓ Navegar en internet
- ✓ ¿Cómo usar los navegadores de internet?
- ✓ Correo electrónico
- ✓ ¿Cómo crear un correo electrónico?
- ✓ ¿Cómo enviar archivos adjuntos?
- ✓ ¿Cómo recibir archivos adjuntos?

2.2- FUNDAMENTACIONES.

2.2.1- Fundamentación Filosófica.

LANGDON, Winner (2015). La tarea fundamental de la filosofía de la tecnología consiste en examinar de forma crítica la naturaleza y el significado de las ayudas artificiales para la actividad humana.

Es decir, que ante cualquier creación o innovación la gente no se cuestiona las políticas que lleva detrás, sino que simplemente la identifica como un avance tecnológico y social que traerá progreso y que por lo tanto es positivo e inevitable

El principio epistemológico sobre la relación dialéctica entre el sujeto histórico, el objeto del conocimiento de las leyes objetivas permite al ser humano transformar al mundo y a sí mismo, el trabajo a realizarse es un modelo de participación se fundamenta en la acción constructivista por:

- El conocimiento se construye.
- Se construye a partir de la acción física y mental.
- El conocimiento adquirido es lo que el sujeto sabe y sabe hacer.
- Cada nuevo conocimiento reestructura el saber propio.
- Los saberes se almacenan en la memoria de la persona.
- Conceptuales y categoriales.

2.2.2- Fundamentación Pedagógica.

Las tecnologías de la información se aplican al campo pedagógico con el objeto de racionalizar los procesos educativos, mejorar los resultados del sistema escolar y asegurar el acceso al mismo de grupos convencionalmente excluidos.

En el área educativa, las TIC's han demostrado que pueden ser de gran apoyo para los docentes, como para los estudiantes, la implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

COLL, César. hace aportes fundamentales que enriquecen la labor educativa, al reconocer que la revolución tecnológica afecta directamente el núcleo de los procesos educativos: el acceso y la transmisión de la información y las relaciones de comunicación; de esta manera, la información y el conocimiento se convierten en la mercancía más valiosa, mientras que la educación y la formación son las vías más adecuadas para adquirirla, siempre y cuando se cuente con agentes educativos comprometidos, que apuesten por el uso adecuado de herramientas tecnológicas e informáticas al interior de las Instituciones educativas, que contribuyan a transformar escenarios educativos tradicionales, y ambientes cotidianos en los que interactúan con los estudiantes.

La implementación de videos tutoriales debe de orientar al estudiante, al incluir recursos multimedia a la clase el resultado de la interacción entre el estudiante que aprende, el contenido que es objeto de aprendizaje y el profesor que ayudará al estudiante a construir significados y a atribuir sentido a lo que aprenderá es el aprendizaje significativo que logra.

2.2.3- Fundamentación Sociológica.

Una sociedad que está alfabetizada en medios e información fortalece el desarrollo de medios y sistemas de información que sean libres, independientes y pluralistas.

La sociedad, la cultura y la educación se encuentran en una estrecha relación dialéctica, en la que la sociedad se entiende como el grupo de personas que participa de una cultura; mientras ésta se define como un sistema de comportamiento que comparten los miembros de una sociedad.

El sociólogo Meier (1984) afirma que la escuela ha de actuar como función reproductora de la sociedad para garantizar la máxima integración del individuo en ella:

La educación es en todo momento una función de la sociedad, basada en estructuras sociales muy determinadas. En el marco general de la sociedad, la educación es una función del proceso de reproducción de la sociedad en un momento determinado. Tiene sus bases en determinada estructura de la sociedad, históricamente concreta, y contribuye a la reproducción de ésta.

La sociedad está acostumbrada a las nuevas tecnologías, muchas veces sin darles tanta importancia. Las usamos e incorporamos muy rápidamente en nuestra vida diaria.

El aprendizaje de una competencia, estará muy alejado de un aprendizaje mecánico, permitirá comprender la complejidad de los procesos de aprendizaje, enseña competencias e implica utilizar formas de enseñanza consistentes en dar respuesta a situaciones de la vida real.

En la actualidad no es suficiente adquirir un conocimiento o dominar una técnica sino es necesario que el estudiante sea capaz cognitivamente y sobre todo, en las otras capacidades: motrices, de equilibrio, de autonomía personal y de inserción social.

Los estudiantes viven en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TICø) han cambiado la forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento.

La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento. Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario. Bien al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente, el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

2.2.4- Fundamentación Legal.

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

(Aprobada en Montecristi, 23 ó 24 julio de 2008)

Título VII Régimen del buen vivir.

Capítulo Primero.

Sección Primera: Educación

Artículo 347.- Será responsabilidad del Estado.

Inciso 7.-Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

Inciso 8.-Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Sección Octava: Creencia, tecnología innovación y saberes ancestrales.

Artículo 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad.

Inciso 1.- Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.

Inciso 3.- Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

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

Capítulo Segundo

De las obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación.

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

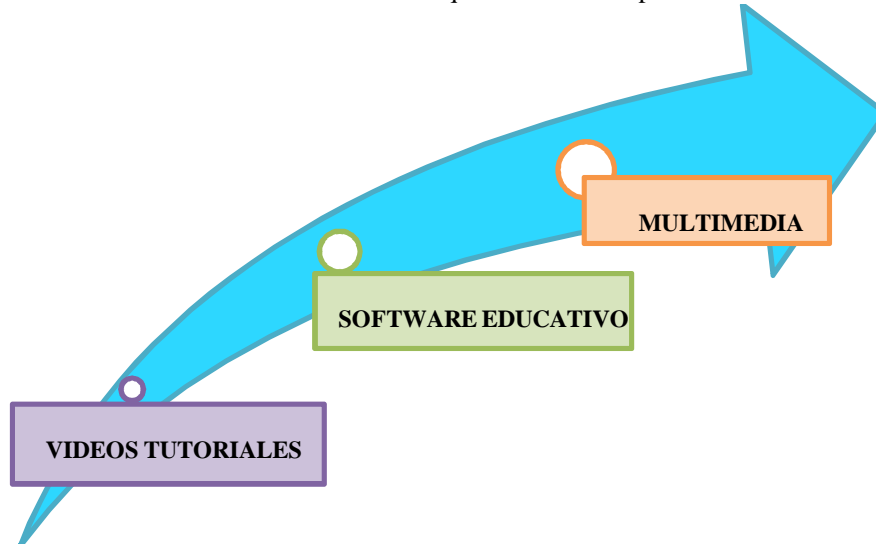
El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

Literal e.- Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

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

2.3- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

ILUSTRACIÓN N° 2.- Esquema variable dependiente.



Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

2.3.1- Videos tutoriales.

Son herramientas que fomentan el aprendizaje significativo siguen un orden secuencial, es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

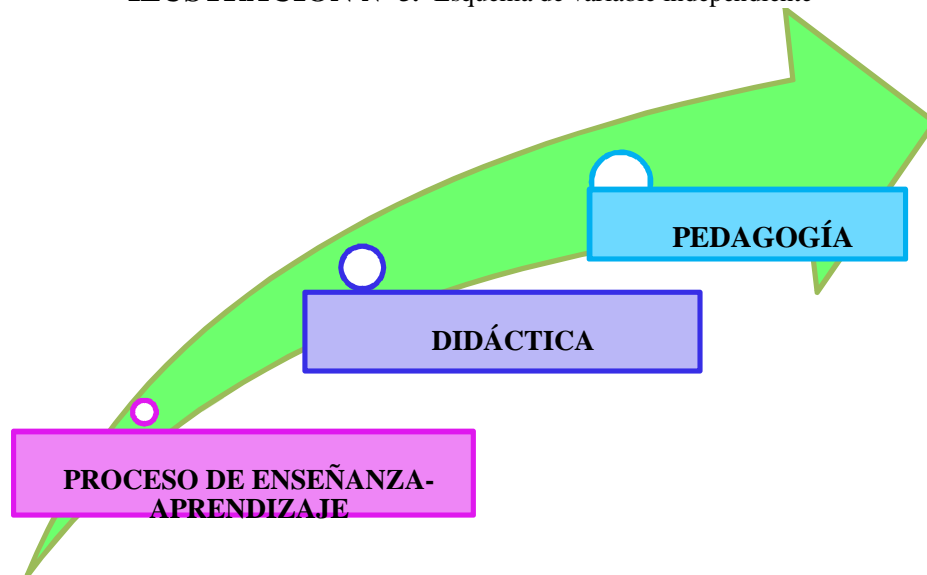
2.3.2- Software educativo.

Programa informático que se emplea para educar al estudiante, herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades, dispone de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador (computadora), vinculado a la educación (la instrucción, formación o enseñanza que se imparte).

2.3.3- Multimedia.

Son objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos, el término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características, la combinación de recursos tecnológicos y medios de comunicación que se integran para transmitir información.

ILUSTRACIÓN N° 3.- Esquema de variable independiente



2.3.4- Proceso enseñanza- aprendizaje.

Son actividades intencionales, diseñadas para dar en el estudiante aprendizaje, razonamiento intelectual y asimilación de términos teóricos y prácticos dentro de un recinto educativo como fuera del mismo, con este proceso se logrará que el escolar mejore su personalidad, estudiante, profesor, contenido, herramientas tecnológicas como los videos tutoriales, los propósitos, las actividades conforman los elementos de este proceso.

2.3.5- Didáctica.

Es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje, constituye parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación, es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación, este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje por medio de los videos tutoriales para que el estudiante aprenda a manejar los programas ofimáticos.

2.3.6- Pedagogía.

Ciencia que se ocupa de la educación y enseñanza de los conocimientos sistematizados sobre la formación educativa, es la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje es el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje.

2.4- HIPÓTESIS.

¿La aplicación de los videos tutoriales en computación fortalecerá la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilò del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena?

2.5- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.

2.5.1- Variable independiente.- òVideos tutorialesö.

Pertenecen al software por ende de acuerdo al programa que utilice para desarrollarlos o elaborarlos tienen un objetivo en la educación, es una guía secuencial mediante la cual permite que lo desconocido en contenido sea más explícito ya que simula la presencia de un profesor para guiarnos, tomando en cuenta que si nos saltamos un paso podemos retroceder a la reproducción del video, retomar el proceso este recurso sirve al estudiante en su aprendizaje proporcionándole información que le permite tomar decisiones de acuerdo a lo aprendido.

2.5.2- Variable Independiente.- òEnseñanza-aprendizaje en la asignatura de computaciónö

Parte de la realidad que le rodea y a su vez contribuye a la formación de conocimientos en donde su función principal es la interacción profesor ó estudiante; en donde el profesor imparte conocimientos y el estudiante los recibe en combinación de las estrategias metodológicas que se implican para que el educando aprenda.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1- ENFOQUE INVESTIGATIVO.

Este trabajo investigativo se desarrolló bajo la modalidad del enfoque cualitativo porque trata de describir y explicar la realidad de los datos, detalles de situaciones, eventos, personas, comportamientos, ambiente que los rodea y las experiencias vividas con los propios estudiantes que son los que carecen de conocimientos en computación, ya que esto causa problemas observables para describir y afirmar en las preguntas de investigación en el proceso de interpretación, estableciendo la aplicación de técnicas para la solución al problema que se investiga, cuyo apoyo se basó en la indagación de campo, incluyendo habilidades que explicarán la realización del trabajo, basado en su elaboración.

3.1.1- Cualitativo

Este enfoque detalla características de la situación real investigada en la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö, especialmente en los estudiantes de séptimo grado con respecto a la enseñanza de computación y el manejo de los programas.

3.1.2- Cuantitativo.

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- Diseño de la investigación

Esta investigación es muy importante porque llevará a cabo el diseño descriptivo, con la planificación y elaboración de nuevas alternativas para que los estudiantes obtengan nuevos conocimientos que serán beneficiosos para su actualización de conocimientos, logrando promover la educación en los avances prácticos y permitiendo fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en la utilización de la computadora y sus programas utilitarios básicos, para actualizar una formación en los estudiantes del séptimo grado de educación básica medio de la Escuela de Educación Básica Trece de abril.

La educación es el motor del desarrollo moral, ético, cultural, social y económico considerada así por actores sociales, autoridades educativas y por nosotros mismos como el comienzo para el desarrollo de nuestro país.

3.2.2- Método Empírico.

A través de este método se realizó una serie de investigaciones referentes a la problemática de estudio que es el déficit de conocimientos en la manipulación de programas básicos en computación, mediante experiencias evidenciadas que dieron origen a este tema, a partir de las opiniones de los estudiantes y docentes.

3.2.5- Método Científico.

Con este método denota que el estudio realizado permitirá detectar la magnitud que ese puede lograr con lo planteado para realizar un análisis respectivo acerca de la investigación, resumir las orientaciones teóricas y conseguir la relevancia necesaria sobre la utilización de los videos tutoriales como herramienta para fortalecer la enseñanza-aprendizaje.

3.2.6- Método de Observación.

Este método se aplicó a los estudiantes del séptimo grado cuando se realizaron las encuestas y la entrevista a los miembros implicados en este tema de investigación, porque es de ahí de donde parte la realización de las investigaciones en el momento en que se descubre los hechos y fenómenos

En este sentido, se habrá dispuesto de la información relacionada en la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö, se estima que todo este banco de datos representará el sustento estadístico que permita llegar a conclusiones y recomendaciones.

3.3- TIPO DE INVESTIGACIÓN.

En este proyecto se utiliza el tipo de investigación descriptiva, explicativa, es un proyecto factible, porque se plantea a la solución a un problema que trata sobre la creación de videos tutoriales como herramienta tecnológica para fortalecer la enseñanzaóaprendizaje del grado 7 de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

3.3.1- Investigación descriptiva.

El objetivo de esta investigación consiste en conocer y ser perseverante a las situaciones que se presentan en el entorno de los estudiantes y de computación, situaciones que son la realidad que aún existen y que se conocen a través de la descripción de hechos, que se encuentran involucrados en esta problemática.

Dentro de la investigación que se está realizando, se describe todo el proceso de la selección del tema, la formulación del problema, el proceso de selección, la aplicación de los instrumentos de investigación y la solución del problema en

estudio.

3.3.2- Investigación exploratoria.

La temática en este tema de estudio es apropiada como el primer paso al acercamiento científico a esta problemática, donde se encontró este tipo de investigación, porque a través de las averiguaciones se detectará este problema psicosocial que afecta a los estudiantes, y educadores, de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilñ del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

El diseño de la investigación se caracterizó por la flexibilidad para ser sensible a lo esperado y descubrir otros puntos de vista no identificados, se emplearon enfoques amplios y versátiles. Estos incluyen las fuentes secundarias de información, observación, entrevistas con expertos, entrevistas de grupos a los docentes y con especialistas. Esta indagación es apropiada en situaciones de reconocimientos y definición del problema, una vez que la dificultad se ha definido claramente, la búsqueda exploratoria puede ser útil para la identificación de cursos alternativos de acción.

3.3.3- Investigación de campo.

Se realizó la investigación de campo en la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilñ del cantón La Libertad, ahí está situada nuestra fuente de investigación que permite estar en contacto con el problema real en forma directa, además porque sirvió para detallar las cualidades de la dificultad, fue necesario visitar la institución en diferentes días y horarios dónde está situada la problemática para de esta manera recolectar datos, que permitan establecer soluciones pertinentes al problema en estudio.

En la investigación de campo, indagué, poniendo todo lo que estuvo al alcance, con esfuerzo propio, es decir investigando a fondo el problema, toda la

información recolectada y los datos obtenidos son los que servirán para la realización, elaboración y ejecución de este trabajo investigativo.

En lo que respecta a la recolección de datos, cabe considerar que en el informe de la investigación realizada se señalaron los datos obtenidos y la naturaleza exacta de la población de donde fueron extraídos.

3.4- POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.4.1- Población.

Una población es un conjunto de todos los elementos que se estudiará acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones. En el caso de nuestro proyecto se tomará como población estudiantes del séptimo grado A, B y C de la Escuela ñTrece de Abrilö.

Una vez que se identificó la población con la que se trabajó se decidió recoger los datos de la población total y de una muestra representativa de él.

CUADRO N° 1.-Detalle poblacional

#	DETALLE	POBLACIÓN	PORCENTAJE (%)
1	Directivo	1	0.77 %
2	Profesores	3	2.31 %
3	Estudiantes	126	96.92 %
TOTAL		130	100 %

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

Fuente: Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

3.4.2- Muestra.

El total es de 126 estudiantes, para obtener la muestra se debe aplicar la fórmula y se procede a trabajar en la investigación para determinar el número de encuestados y las respectivas entrevistas.

Una muestra es la unidad de análisis subconjunto representativo de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas y experimentación, que se llevarán a cabo todo lo que dependa del problema.

Cálculo muestral de estudiantes

La fórmula contiene:

$$n = \frac{N}{E^2 N - 1E + 1}$$

Muestra de estudiantes

n= Tamaño de muestra

N= Población = 126 estudiantes

E= Error admisible (por ser investigación socio educativo) = 5%

Entonces:

$$n = \frac{N}{E^2 N - 1E + 1}$$

$$n = \frac{126}{0,05^2 \cdot 126 - 1 \cdot 0,05 + 1}$$

$$n = \frac{126}{(0,0025)^2 + 1}$$

$$n = \frac{126}{1,3125}$$

$$n = 96 \text{ Estudiantes}$$

3.5- Operacionalización de variables

Variable independiente: Videos tutoriales

CUADRO N° 2.-Variable independiente: Videos tutoriales.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades de observación
Herramienta tecnológica que consiste en una serie de pasos, facilitan la comprensión y entendimiento, de la información, con un sistema instructivo de aprendizaje por medio de recursos tecnológicos.	Herramienta multimedia	Sistema Instructivo	¿Tienen conocimientos de la utilización y manejo de los programas básicos en computación?	Entrevista	Formularios de preguntas.	Autoridad
	Recursos tecnológicos	Recurso audiovisual educativo	¿Te gustaría aprender computación?			Docentes
	Proceso de enseñanza-aprendizaje	Aprendizaje interactivo	¿En las horas clases de computación tu maestro utiliza videos, música e imágenes?	Encuesta		Estudiantes

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

Variable dependiente: Enseñanza ó Aprendizaje en la Asignatura de .Computación.

CUADRO N° 3.-Variable dependiente: Enseñanza ó Aprendizaje

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades de observación
Interactividad entre estudiante y docente que permite la inclusión de nuevos conocimientos con la ayuda de recursos tecnológicos que permitan un aprendizaje significativo	Interactividad.	Escenario dinámico.	¿Considera usted que el uso de los videos tutoriales mejoraran el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Entrevista	Cuestionarios de pregunta.	Autoridad
	Recursos tecnológicos.	Innovación en el proceso de aprendizaje.				Docente
	Aprendizaje significativo.	Nuevas técnicas de aprendizaje.	¿Cuándo observas los videos aprendes mejor que cuando estas escuchando al profesor?	Encuesta		Estudiante

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

3.6- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

3.6.1- Técnicas.

Para la elaboración de este proyecto se utilizará los medios en los cuales requerimos en la presente investigación, con técnicas primarias y secundarias para recabar datos, y se detallará a continuación los instrumentos como la entrevista, cuestionario y la encuesta.

3.6.1.1- Observación.

En las aulas de los séptimos grados de la escuela "Trece de Abril" se realizó la observación a los estudiantes y con la ayuda de esta técnica identificar cuáles son las dificultades que presentan los educandos en computación.

3.6.1.2- Entrevista.

Esta técnica permite tener un diálogo con la Lcda. Nancy Borbor Soriano directora y con los profesores de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica "Trece de Abril" con el fin de buscar la opinión verbal sobre la problemática presente en la institución.

3.6.1.3- Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se le realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación, la principal ventaja del uso de la encuesta es que, dependiendo de la profundidad de la misma, se pueden obtener datos muy precisos.

La encuesta que se realizó está orientada a los estudiantes de séptimo grado sobre la asignatura de computación para conocer su grado de aceptación en la utilización de los videos tutoriales, diseñada por una serie de preguntas claras, sencillas y concretas que los estudiantes responderán llenando por escrito con total seriedad y responsabilidad sin intervención del investigador, brindándole al investigado tiempo suficiente para poder contestar.

A diferencia de la entrevista en la que se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los entrevistados, a fin de que la respondan por escrito.

3.6.2- Instrumentos

3.6.2.1- Cuestionarios.

Es el formulario que contiene las preguntas o variables de la investigación y en el que registran las respuestas de los encuestados, es impersonal. El diseño del cuestionario no es sencillo y presenta algunas dificultades.

El cuestionario no lleva el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos. Es una técnica que se puede aplicar a sectores más amplios del universo, de manera mucho más económica que mediante entrevistas.

3.6.2.2.- Guía de entrevista.

Es una guía que contiene los temas, preguntas sugeridas y aspectos a analizar en una entrevista como un instrumento de investigación. Dentro de los temas que se encuentran: Experiencia profesional, estudios y formación, utilización de recursos entre otros.

3.6.2.3- Cámara fotográfica.

Esta herramienta digital servirá para evidenciar mis argumentos en mi tema de investigación en los anexos.

3.6.2.4- Cuaderno de notas.

Con este recurso se lo utilizará para llevar todos los apuntes que sean necesarios en mi trabajo de investigación.

3.6.2.5- Video cámara.

Me servirá para filmar la realización de las encuestas al momento en que los docentes y estudiantes estarán respondiendo.

3.7- PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

CUADRO N° 4.- Plan de recolección de la información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1 ¿Para qué?	Analizar las falencias de los estudiantes en computación
2 ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes y profesores.
3 ¿Sobre qué aspectos?	Área de computación
4 ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.
5 ¿A quiénes?	A los estudiantes del séptimo grado de básica medio.
6 ¿Cuándo?	2014
7 ¿Dónde?	En la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö
8 ¿Cuántas veces?	Una vez en el período 2014
9 ¿Cómo?	De forma individual.
10 ¿Qué técnicas de recolección?	Observación. Entrevista. Encuesta.
11 ¿Con qué?	Cámara fotográfica, cuestionario de preguntas, cámara de videos.

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

3.8- PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

CUADRO N° 5.- Plan de procesamiento de la información.

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
<p>Mediante la entrevista dirigida a la directora de la Escuela de Educación Básica Trece de Abril y la encuesta dirigida a los profesores y estudiantes del séptimo grado de básica medio se determinó un desconocimiento del manejo de los software utilitarios básicos de computación, de la misma forma se ve el interés que poseen los involucrados en este proyecto de obtener como recurso tecnológico a los videos tutoriales en computación</p>	<p>Una vez que se determinó el problema el siguiente paso fue realizar las respectivas investigaciones con herramientas útiles como el internet para leer artículos, libros, etc. Con los datos determinamos las causas y efectos del tema de investigación.</p>	<p>Con la información obtenida sobre el analfabetismo técnico que existe en los estudiantes, por la falta de recursos, realice entrevistas, encuestas para determinar la problemática y buscarle una solución. Tomando apuntes de la observación y la investigación de campo.</p>	<p>Se determinó el analfabetismo técnico de los estudiantes se debe a la falta de recursos en la institución y por otra parte que los docentes de séptimo año no están capacitados para impartir computación.</p>	<p>Para la solución se ejecuta el diseño de videos tutoriales como una herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y erradicar el analfabetismo técnico en los estudiantes. Y así cada estudiante tenga un aprendizaje significativo en el manejo de los programas básicos.</p>

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

3.9- ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

3.9.1- Encuesta dirigida a estudiantes.

Pregunta 1: ¿Te gustaría aprender computación?

Objetivo: Conocer el grado de interés de los estudiantes por aprender computación

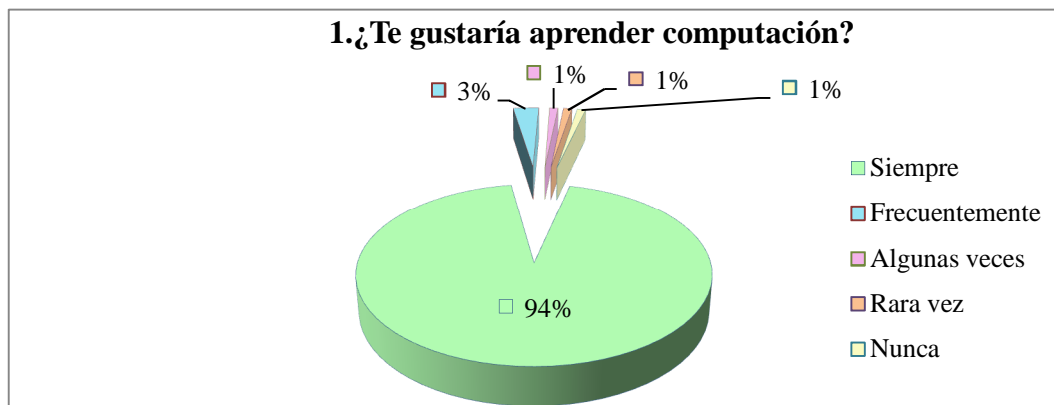
CUADRO N° 6.-Interés por aprender computación.

1. ¿Te gustaría aprender computación?				
Pregunta	Valoración		F	%
1	5	Siempre	90	94
	4	Frecuentemente	3	3
	3	Algunas veces	1	1
	2	Rara vez	1	1
	1	Nunca	1	1
	Total		96	100

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 1.- Afinidad por aprender computación.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- En el siguiente gráfico se muestra el 94% de estudiantes desean aprender computación, el 3% desea aprender frecuentemente, el 1% alguna vez, el 1% rara vez y el 1% nunca. En este análisis se aprecia que existe un gran porcentaje de educandos que están ávidos de aprender computación, mientras que existe otro porcentaje como el 1% que menciona que nunca porque piensa que demandará gastos.

Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia tu profesor(a) te lleva al laboratorio de computación?

Objetivo: Verificar con cuanta frecuencia el profesor lleva al estudiante al campo de estudio.

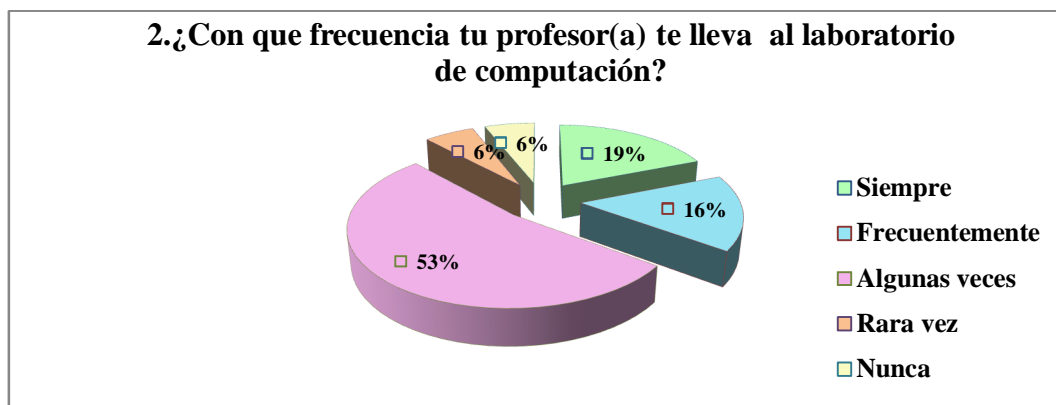
CUADRO N° 7.-Frecuencia con que va al laboratorio el estudiante.

2: ¿Con que frecuencia tu profesor(a) te lleva al laboratorio de computación?				
Pregunta	Valoración		F	%
2	5	Siempre	18	19
	4	Frecuentemente	15	16
	3	Algunas veces	51	53
	2	Rara vez	6	6
	1	Nunca	6	6
	Total			96

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 2.- Frecuencia con que va al laboratorio el estudiante.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- En el siguiente gráfico el 19% respondió que siempre, el 16% frecuentemente, el 53% algunas veces, el 6% rara vez y el 6% que nunca le llevaban al laboratorio. Con estos datos se denota que existe un gran parte de estudiantes que van al laboratorio de computación pero que no proceden a trabajar en ellas.

Pregunta 3. ¿Sabes manejar una computadora?

Objetivo: Establecer si el estudiante sabe manejar una computadora para que manipule los programas a aprender

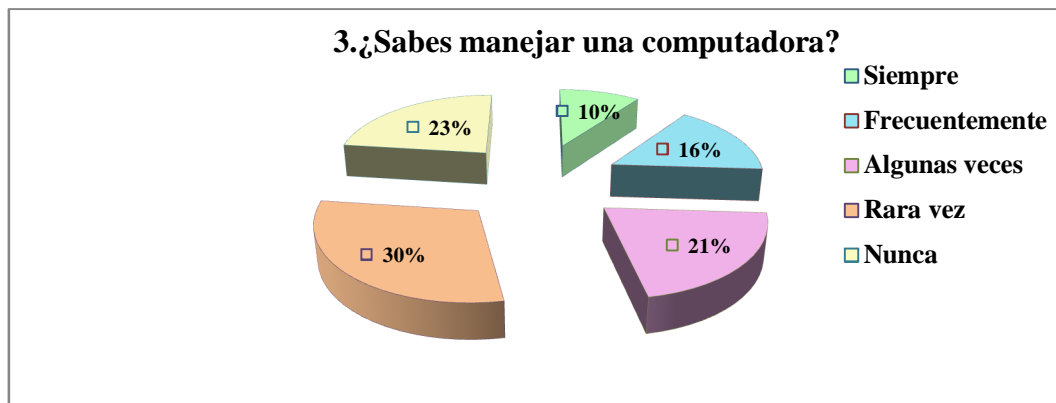
CUADRO N° 8.- Grado de conocimiento del manejo de la computadora.

3. ¿Sabes manejar una computadora?				
Pregunta	Valoración		F	%
3	5	Siempre	10	10
	4	Frecuentemente	15	16
	3	Algunas veces	20	21
	2	Rara vez	29	30
	1	Nunca	22	23
	Total			96

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 3.-Grado de conocimiento del manejo del computador.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- El 10% respondió que siempre con este resultado se denota que solo este porcentaje maneja siempre, mientras el 16% frecuentemente, sin dejar a un lado el 21% que lo hace algunas veces, el 30% rara vez en donde demuestra que tiene muy poco tiempo para trabajar en la computadora y por consiguiente el 23% que nunca, entonces existe un porcentaje mayor que denota que necesita de los videos tutoriales para su mayor entendimiento.

Pregunta 4: ¿Cuándo tu profesor te lleva al laboratorio de computación con qué frecuencia trabajas con las computadoras?

Objetivo: Diagnosticar el tiempo que trabajan los estudiantes en las computadoras para fortalecer su proceso de aprendizaje.

CUADRO N° 9.-Frecuencia con que trabaja en la computadora.

4. ¿Cuándo tu profesor te lleva al laboratorio de computación con qué frecuencia trabajas con las computadoras?				
Pregunta	Valoración		F	%
4	5	Siempre	14	15
	4	Frecuentemente	19	19
	3	Algunas veces	26	27
	2	Rara vez	14	15
	1	Nunca	23	24
	Total			96

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 4.- Frecuencia con que trabaja en la computadora.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- En este gráfico nos muestra que solo el 15% cuando van al laboratorio trabaja con las computadoras, el 19% frecuentemente trabajan, el 27% algunas veces, el 15% manifiesta que rara vez y el 24 respondió que nunca trabajan con la computadora, entonces insiste en trabajar con las computadoras.

Pregunta 5: ¿Tu profesor te enseña los programas básicos de computación utilizando la computadora?

Objetivo: Diagnosticar el uso de la computadora por parte de los estudiantes con el tema relacionado en la hora clase.

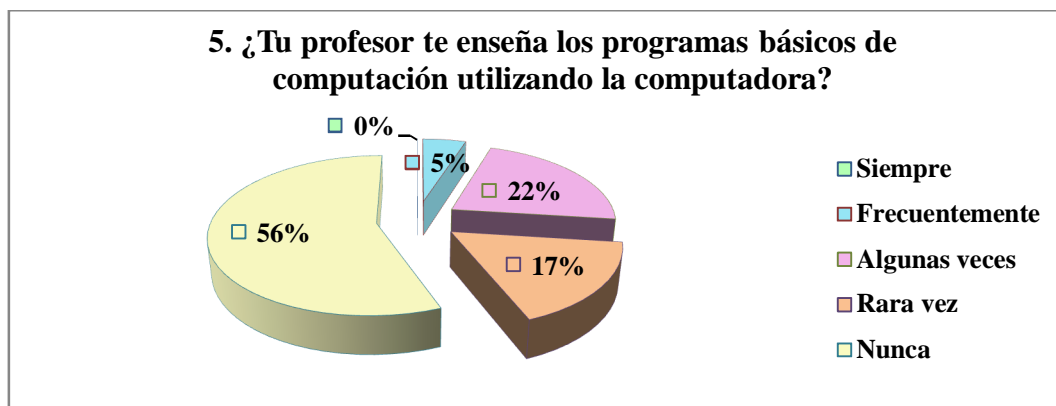
CUADRO N° 10.-Aprender computación utilizando la computadora.

5. ¿Tu profesor te enseña los programas básicos de computación utilizando la computadora?				
Pregunta	Valoración		f	%
5	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	5	5
	3	Algunas veces	21	22
	2	Rara vez	16	17
	1	Nunca	54	56
	Total		96	100

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 5.- Aprender computación utilizando la computadora.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- En el siguiente gráfico el 5% respondió que frecuentemente su profesor le enseña los programas básicos utilizando la computadora, el 22% que algunas veces lo hace y el 17% que rara vez y el 56% que nunca, dando así a entender que los que respondieron que nunca necesitan de manera urgente aprender a manejar los programas básicos.

Pregunta 6: ¿En las horas clases de computación tu maestro utiliza videos, música e imágenes?

Objetivo: Conocer si el profesor utiliza recursos multimedia en clases.

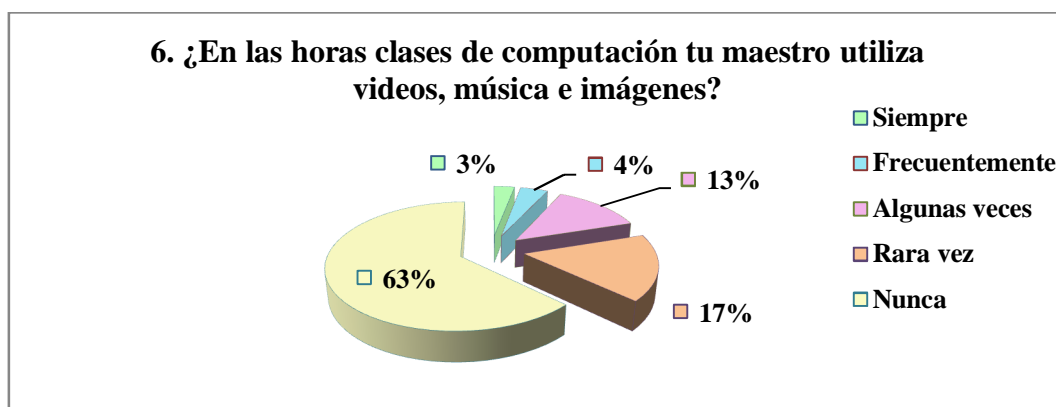
CUADRO N° 11.- Uso de recurso multimedia en clase.

6. ¿En las horas clases de computación tu maestro utiliza videos, música e imágenes?				
Pregunta	Valoración		f	%
6	5	Siempre	3	3
	4	Frecuentemente	4	4
	3	Algunas veces	12	13
	2	Rara vez	16	17
	1	Nunca	61	63
	Total		96	100

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 6.- Uso de recursos multimedia en clase.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- En el siguiente gráfico los estudiantes responden el 3% que el profesor utiliza los recursos multimedia, el 4% afirman que lo hace, el 13% respondió que algunas veces, el 17% que rara vez y el 63% que nunca; el gráfico demuestra que no para todos se aplica la misma motivación con los recursos multimedia.

Pregunta 7: ¿Ha escuchado de los programas básicos antes mencionados?

Objetivo: Conocer si los estudiantes han escuchado de los programas básicos en computación.

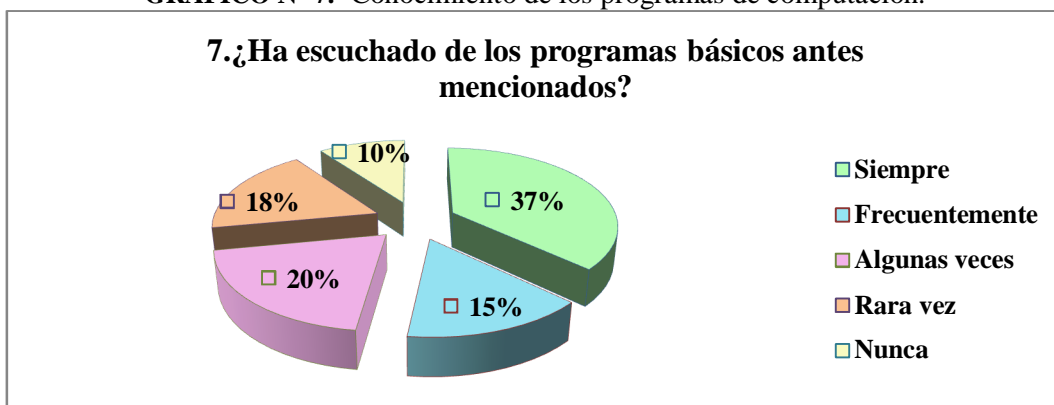
CUADRO N° 12.- Conocimiento de los programas de computación.

7. ¿Ha escuchado de los programas básicos antes mencionados?				
Pregunta	Valoración		f	%
7	5	Siempre	36	37
	4	Frecuentemente	14	15
	3	Algunas veces	19	20
	2	Rara vez	17	18
	1	Nunca	10	10
	Total			96

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 7.- Conocimiento de los programas de computación.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- En este gráfico muestra que el 36% ha escuchado los programas básicos, el 14% respondió que frecuentemente, el 20% responden que algunas veces, el 18% que rara vez y el 10% que nunca; al obtener estos datos denotan los estudiantes que tienen un déficit de conocimientos en computación, hay un porcentaje que no ha escuchado mencionar los programas, el cual es perjudicial.

Pregunta 8. ¿Dominas los programas básicos antes mencionados?

Objetivo: Conocer si los estudiantes dominan los programas básicos.

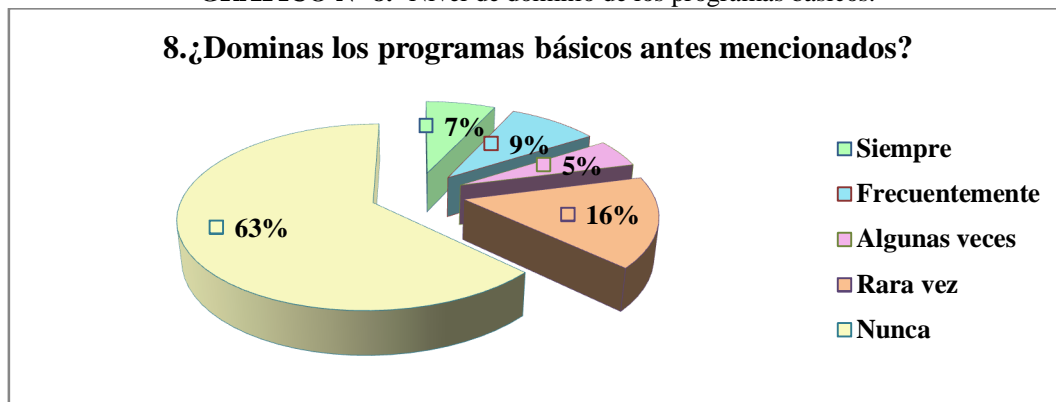
CUADRO N° 13.- Nivel de dominio de los programas básicos.

8. ¿Dominas los programas básicos antes mencionados?				
Pregunta	Valoración		F	%
8	5	Siempre	7	7
	4	Frecuentemente	9	9
	3	Algunas veces	5	5
	2	Rara vez	15	16
	1	Nunca	60	63
	Total		96	100

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 8.- Nivel de dominio de los programas básicos.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.-En este gráfico señala el 7% respondió que siempre, dando a entender que si sabe y que domina los programas básicos que a diferencia del nunca da un 63% entonces hay un porcentaje significativo que no domina los programas básicos por ende es factible llegar con los temas a tratar en este tema de investigación para ayudar a estos estudiantes.

Pregunta 9: ¿Te gustaría aprender computación y el manejo de los programas básicos por medio de videos tutoriales?

Objetivo: Identificar el interés por aprender el manejo de los programas básicos en computación.

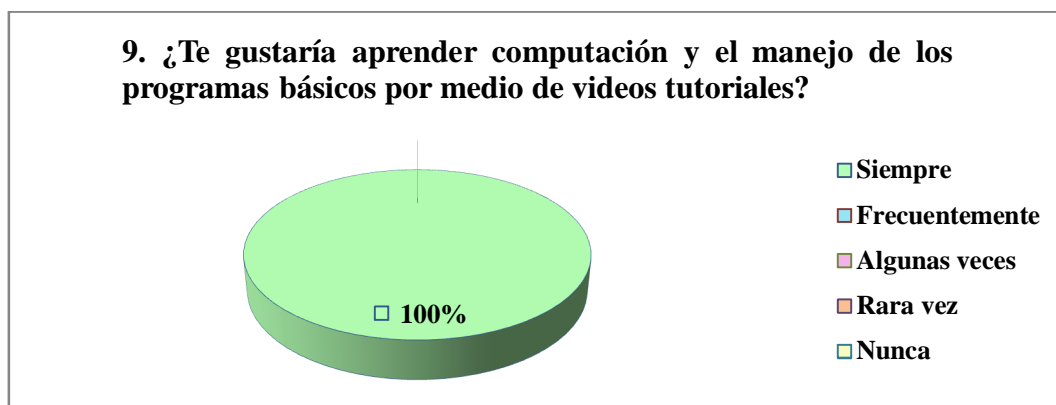
CUADRO N° 14.- Interés por aprender computación.

9. ¿Te gustaría aprender computación y el manejo de los programas básicos por medio de videos tutoriales?				
Pregunta	Valoración		f	%
9	5	Siempre	96	100
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		96	100

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 9.- Interés por aprender computación



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ñTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

Análisis e interpretación.- El 100% de estudiantes respondieron que necesitan aprender computación y al manejo de sus programas que conllevarán al desempeño en su vida estudiantil, ya que ellos no tienen los medios suficientes para adquirir un curso en donde les enseñen computación.

Pregunta 10: ¿Cuándo observas los videos aprendes mejor que cuando estas escuchando al profesor?

Objetivo: Diagnosticar como los estudiantes retienen mejor el aprendizaje.

CUADRO N° 15.- Aprende mejor con videos.

10. ¿Cuándo observas los videos aprendes mejor que cuando estas escuchando al profesor?				
Pregunta	Valoración		f	%
10	5	Siempre	94	98
	4	Frecuentemente	2	2
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		96	100

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de educación básica òTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez

GRÁFICO N° 10.- Aprende mejor con videos.



Fuente: Estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

Análisis e interpretación.- El 98% de los estudiantes respondió que ellos aprenden mejor observando los videos ya que los profesores no son de computación solo de básica por lo que dominan la parte teórica, entonces ellos no tienen un guía a seguir de forma profesional, el 2% respondió que frecuentemente.

3.9.3- Matriz de resultados ó Estudiantes.

CUADRO N° 16.-Matriz de resultados - Estudiantes

N°	Preguntas	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara vez		Nunca		Total	
		f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%
1	¿Te gustaría aprender computación?	90	94	3	3	1	1	1	1	1	1	96	100
2	¿Con que frecuencia tu profesor(a) te lleva al laboratorio de computación?	18	19	15	16	51	53	6	6	6	6	96	100
3	¿Sabes manejar una computadora?	10	10	15	16	20	21	29	30	22	23	96	100
4	¿Cuándo tu profesor te lleva al laboratorio de computación con qué frecuencia trabajas con las computadoras?	14	15	19	19	26	27	14	15	23	24	96	100
5	¿Tu profesor te enseña los programas básicos de computación utilizando la computadora?	0	0	5	5	21	22	16	17	54	56	96	100
6	¿En las horas clase de computación tu maestro utiliza en clase música, videos e imágenes?	3	3	4	4	12	13	16	17	61	63	96	100
7	¿Ha escuchado de los programas básicos Word, Excel, Power Point, Internet o correo electrónico?	36	37	14	15	19	20	17	18	10	10	96	100
8	¿Dominas los programas básicos como los antes mencionados?	7	7	9	9	5	5	15	16	60	63	96	100
9	¿Te gustaría aprender computación y el manejo de los programas básicos por medio de videos tutoriales?	96	100	0	0	0	0	0	0	0	0	96	100
10	¿Cuándo observas los videos aprendes mejor que cuando estas escuchando al profesor?	94	98	2	2	0	0	0	0	0	0	96	100

3.9.4- Análisis de la Matriz de Resultados.

Con los resultados obtenidos de las encuestas a los estudiantes del séptimo grado se da a conocer la desmotivación existente hacia la asignatura de computación debido a la permanencia de métodos tradicionales y la ausencia de recursos multimedia como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El formarse es la construcción del conocimiento crítico y reflexivo a través de la interacción con el entorno, por ello el docente como mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje debe promover el desarrollo de las capacidades y potencialidades que posee cada uno de los estudiantes, talento que expresado adecuadamente permite al mediador aplicar las metodologías y herramientas didácticas de emprendimiento y vinculación social.

El estudiante puede estar predispuesto para aprender computación , pero si no se utilizan las herramientas fundamentales de nada vale que se le lleve solo a observar y a escribir si no está aprendiendo nada, el aprendizaje teórica ya no se debe aplicar, preferible buscar ayuda externa que el docente debe estar preparado, para las inquietudes del estudiante.

El video tutorial es una de las herramientas tecnológicas que incorporadas en el salón de clase permite al estudiante manipular información y experimentar libremente actividades de solución, para el desarrollo de las destrezas cognitivas, llevar a la destreza lo aprendido.

De tal manera que al aprovechar los videos tutoriales es factible ya que a través de sus contenidos digitales optimiza el conocimiento científico, mejora la práctica pedagógica en los docentes y favorece el pensamiento crítico del discente.

3.10- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Del análisis e interpretación de la entrevista a la directora y profesores de séptimo grado y encuestas a los estudiantes del séptimo grado de educación básica se llega a las siguientes conclusiones y recomendaciones.

3.10.1- Conclusiones.

La mayoría de los estudiantes de séptimo grado están predispuestos para aprender computación, de acuerdo a los datos estadísticos puedo deducir que el uso de videos tutoriales son indispensable en los estudiantes.

El uso de videos tutoriales ayudará a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en computación

En la actualidad es importante que los estudiantes dominen los programas básicos en computación ya que estos le permiten desenvolverse en su vida estudiantil y profesional a un futuro

Analizando los datos estadísticos y gráficos se deduce que el uso de los videos tutoriales para fortalecer el aprendizaje en computación es imprescindible en los estudiantes.

3.10.2- Recomendaciones.

El mayor uso de los videos tutoriales como herramienta educativa es sin duda más fácil el aprendizaje para los estudiantes y mucho más útiles para los docentes en la enseñanza es por eso que los estudiantes necesitan de esta herramienta para que refuercen su proceso de enseñanza aprendizaje en computación.

En la actualidad los estudiantes deben saberse desempeñar en sus actividades escolares con el uso de los programas básicos es indispensable que tengan una excelente enseñanza para la correcta utilización.

Los profesores de la institución educativa deben de capacitarse para la implementación y el uso de nuevas herramientas tecnológicas en sus planificaciones curriculares y conlleven a fortalecer el proceso de enseñanza ó aprendizaje de computación en los estudiantes.

Que los profesores se involucren con el manejo de los videos tutoriales y con ellos se capaciten para mejorar la calidad de educación.

CAPÍTULO IV.

PROPUESTA

4.1- DATOS INFORMATIVOS.

4.1.1- Título de la propuesta.

Creación de videos tutoriales para fortalecer la enseñanza ó aprendizaje de computación en los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014.

4.1.2- Institución ejecutora.

Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö del cantón La Libertad ubicada en el barrio General Enríquez Gallo.

4.1.3- Beneficiarios.

Estudiantes y docentes del séptimo grado de básica medio A, B y C. Ubicado en la provincia de Santa Elena en el cantón La Libertad, barrió General Enríquez Gallo.

Estudiantes	➔	96
Profesores	➔	3
Directora	➔	1

4.1.4- Equipo técnico responsable.

Autora: Gardenia Demera Rodríguez.

Tutor: MSc. Yuri Ruiz Rabasco.

4.2- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

En la actualidad en la escuela "Trece de Abril" existe un gran índice de analfabetismo digital ya que no cuentan con herramientas tecnológicas como los recursos digitales, la institución no tiene personal apto para elaborar estos recursos e implementar en la institución educativa.

La metodología que utilizan los profesores de séptimo grado para impartir computación no son las adecuadas a pesar de esmerarse a impartir clases de computación y de una u otra forma han querido erradicar el analfabetismo técnico en los estudiantes, pero no cuentan con herramientas que los guíe ya que no poseen conocimientos básicos para impartir la utilización de los programas a los estudiantes.

En la entrevista realizada a la directora de la institución y en la encuesta se denota que los estudiantes y docentes necesitan de los videos tutoriales como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza ó aprendizaje, que existen los medios para enviar a los docentes a capacitarlos pues es una institución fiscal que no maneja recursos para erradicar este problema.

4.3- JUSTIFICACIÓN

La tecnología y el manejo de los programas básicos en la actualidad son importantes para el desenvolvimiento de los estudiantes en su vida estudiantil y profesional, deben de estar aptos para el manejo de los programas utilitarios y los desafíos que se le presenten en la vida, pero sin duda alguna existen los problemas en donde las instituciones no poseen estos recursos para incluirlos dentro de las aulas de clases.

En la actualidad la escuela no cuenta con profesores capacitados para impartir computación a los estudiantes de séptimo grado, entonces para bien los videos tutoriales son una herramienta significativa para implementar en el aprendizaje de computación que facilitará en la enseñanza del profesor y el aprendizaje del estudiante, mientras aprende haciendo guiándose de los videos tutoriales.

La aplicación de los videos tutoriales son herramientas atractivas que ayudarán a generar la motivación en el estudiante y a su vez a mejorar su aprendizaje sobre todo a enfatizarse con el manejo de los programas utilitarios y a la manipulación de los mismos con una guía profesional de los conocimientos a adquirirse.

Existe la predisposición de los profesores para capacitarse en la utilización de los videos tutoriales ya que saben que es una herramienta importante para el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje de computación en los estudiantes de séptimo grado de la escuela òTrece de Abrilö.

4.4- OBJETIVOS.

4.4.1- General.

Utilizar videos tutoriales para fortalecer la enseñanzaóaprendizaje de computación en los estudiantes del séptimo grado de la Escuela Básica òTrece de Abrilö del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014.

4.4.2- Específico

- Diagnosticar los recursos tecnológicos del laboratorio de computación para la utilización de los videos tutoriales.
- Determinar estrategias que permitan al estudiante a adquirir nuevos conocimientos tecnológicos.

- Capacitar a los docentes a la utilización de los videos tutoriales para fortalecer la enseñanza ó aprendizaje en computación.
- Verificar el aprendizaje de los estudiantes usando los videos tutoriales.

4.5- FUNDAMENTACIONES.

4.5.1- Fundamentación Legal.

Constitución de la República del Ecuador 2008

Título VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR.

Capítulo primero.

Sección primera: Educación

Artículo 343

Inciso 7.- Los videos tutoriales ayudarán a erradicar el analfabetismo técnico y de una u otra forma fortalecer la enseñanza aprendizaje en computación a los estudiantes de séptimo grado medio de la escuela òTrece de Abrilö.

Inciso 8.- Acrecentar el nivel de aprendizaje en los estudiantes con ayuda de herramientas tecnológicas y su utilización permiten a la comunidad educativa a capacitarse.

Sección octava: Creencia, tecnología innovación y saberes ancestrales

Ibídeme -Artículo 385

Inciso 1.- Generar recursos tecnológicos que generen conocimientos para la comunidad educativa que conlleve al desenvolvimiento y desarrollo del proceso de enseñanza ó aprendizaje.

Inciso 3.- Impulsar la producción y elevar la productividad para mejorar la calidad de vida y que contribuyan al buen vivir es este proyecto de la creación de los videos tutoriales conllevará a mejorar el aprendizaje de los estudiantes en computación, a socializar los temas de aprendizaje y a erradicar el analfabetismo técnico con la manipulación de los programas básicos.

4.5.2- Fundamentación Pedagógica

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su utilización en el proceso educativo, requiere del soporte que proporciona el aprendizaje colaborativo, para optimizar su intervención y generar verdaderos ambientes de aprendizaje que promuevan el desarrollo integral de los aprendices y sus múltiples capacidades; en este orden de ideas Ruíz y Ríos (1990) señala la conveniencia del enfoque Aprendizaje asistido por el Computador (CAL), contrapuesto al de Instrucción asistida por el Computador (CAI), que promueve la transmisión de información su posterior comprobación y tiende a propiciar la sustitución del docente. El aprendizaje asistido por el computador, con énfasis en lo cognoscitivo, enriquece el papel del docente, poniendo a su disposición los elementos que conjugará según su pericia para la puesta en escena en la que el aprendiz será el protagonista, alcanzando una actitud favorable hacia la superación de errores, dada la continua exposición a estimulantes experiencias que conllevan nuevos retos y requieren el desarrollo de nuevas habilidades, destrezas y conocimientos

Para los estudiantes es indispensable el manejo de los programas utilitarios básicos a través de ellos podrán realizar trabajos educativos e investigativos que se relacionen en su vida estudiantil y que les permita tener un nivel de aprendizaje técnico de calidad.

4.5.3- Visión

Fortalecer el nivel de aprendizaje en computación para que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades y así puedan desenvolverse en su vida cotidiana.

4.5.4- Misión.

Mejorar el nivel de aprendizaje logrando que los estudiantes del séptimo grado medio de la escuela de educación básica Trece de Abril despierten el interés por aprender computación y erradicar el analfabetismo técnico

4.5.5- Beneficiarios.

96 ———> Estudiantes que mejoren el nivel de conocimiento en computación.

3 ———> Docentes para que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.6- Metodología - Plan de acción.

CUADRO N° 17.-Plan de acción.

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Erradicar el analfabetismo técnico en los estudiantes del séptimo grado de educación medio.</p>	Tener como objetivo que el 90% de los estudiantes manipulen los programas básicos de computación	Hacer uso de los videos tutoriales por lo menos dos a tres veces a la semana.	¿Los videos tutoriales permitirán que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades de aprendizaje y manejo de programas?
<p>Propósito Capacitar a los estudiantes y docentes para la correcta utilización de los videos tutoriales</p>	Incentivar a que el 88% de los estudiantes se motiven en la utilización de los videos tutoriales.	Charlas para la utilización de los videos tutoriales.	¿Existirá disposición por parte de los docentes de séptimo para la utilización de los videos tutoriales?
<p>Sala de computo Computadoras en buen estado para instalar los videos tutoriales.</p>	Conseguir que el 88% de los estudiantes maniobren la computadora y los programas básicos en computación.	Docentes, estudiantes	¿Se erradicará el analfabetismo técnico?
<p>Actividades Lograr que los estudiantes manipulen los programas básicos en computación</p>	Cumplir con el 88% de las actividades planteadas.	Utilizar el laboratorio de computación para la ejecución de los videos tutoriales.	¿Los videos tutoriales permitirán fortalecer la enseñanza ó aprendizaje en computación?

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

4.6.1- Cronograma del plan de acción.

CUADRO N° 18.- Cronograma del plan de acción.

Actividades	Responsables	Fechas				Cumplimientos
		Septiembre				
		1	2	3	4	
Instalar los videos tutoriales en las computadoras del laboratorio de las computadoras de la institución educativa.	Gardenia Demera Rodríguez	X				Asistir a la institución educativa.
Presentar a las autoridades de la institución los videos tutoriales			X			Involucrar a las autoridades a que fomenten la utilización de los videos tutoriales para fortalecer los conocimientos en computación.
Incitar a los estudiantes a que presencien la capacitación.				X		Incentivarlos a la utilización de los videos tutoriales.
Capacitar a los docentes para el uso de los videos tutoriales.					X	Inducir a la alfabetización técnica por medio de los videos tutoriales.

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

4.6.2- Taller de capacitación.

Título del taller: Los videos tutoriales como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en computación.

Objetivos: Identificar el funcionamiento de los videos tutoriales mediante la exploración y utilización de los elementos para trabajar bajo el entorno de Microsoft Office 2010.

CUADRO N° 19.- Taller de capacitación.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	PRECISIONES PARA LA ENSEÑANZA
<p>Definir que es video tutorial.</p> <p>Comprender los contenidos de los videos tutoriales.</p> <p>Reconocer las herramientas del paquete de Microsoft Office 2010</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de los videos tutoriales. • Identificar los programas del paquete de Microsoft Office 2010. <p>Contenidos de los Videos Tutoriales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conociendo Word • Conociendo Excel • Conociendo Power Point • Correo electrónico. 	<p>Humanos Docentes Estudiantes</p> <p>Materiales Pizarra Marcador Proyector Computador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define que es video tutorial. • Identificar las ventanas y herramientas de los programas del paquete de Microsoft Office. 	<p>Explorar los conocimientos previos sobre el tema mediante interrogaciones y lluvias de ideas.</p> <p>Reconoce los elementos de las ventanas</p>

Fuente: Diseño de la investigación.

Elaborado por: Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

4.7- Descripción de la propuesta.

La utilización de nuevos recursos tecnológicos como los videos tutoriales para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de computación en los estudiantes del séptimo de la Escuela de Educación Básica "Trece de Abril" del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período 2014, permitirá a los educandos a que aprendan a manejar los programas básicos en computación teniendo de guía este recurso multimedia.

Los videos tutoriales son una herramienta indispensable para quienes desconocen el uso o el manejo de un programa o algo ya que estos siguen una secuencia minuciosa de cada proceso a seguir, ayudando a conseguir un aprendizaje significativo.

Los videos tutoriales buscan fortalecer en los estudiantes los contenidos que ya ha expuesto el docente, en donde luego en este recurso lo realiza de una manera secuencial, explícita, práctica y directa.

Este trabajo se diseñó con el programa Neobook, que es un diseñador de aplicaciones educativas y el programa "ATube Catcher" que es una herramienta para crear videos tutoriales.

Para la elaboración de este recurso se utilizó información descargada de la web, libros, multimedia de la misma forma se adquirió las ilustraciones animadas.

El programa tecnológico que se utilizó para la elaboración de esta herramienta fue **Neobook 5** que accederá la realización automática de las acciones en el objeto, comando que se utilizará en este recurso, reproductor multimedia para la incorporación de videos, gif animado para subir imágenes movibles, artículo vinculado para la incorporación de textos, con que se elabora los rótulos atractivos para el receptor.

Al ejecutar la aplicación aparece una imagen en donde estará un niño trabajando en la computadora como un reflejo a lo que se tratará de incentivar al estudiante, para que se motive con el uso de esta herramienta.

4.7.1- Portada de propuesta.

ILUSTRACIÓN N° 4.- Primera ventana de los videos tutoriales.



Elaborado por: **Gardenia Demera Rodríguez.**

En la primera ilustración aparecerá este mensaje y una imagen, se refiere a los videos, sobre lo que va aprender el estudiante de los programas básicos en computación, en esta ventana posee dos botones que tienen las siguientes opciones.

Icono con opción de abrir y salir.- Al dar clic en el icono de Neobook se activa una ventana con opciones para maximizar, minimizar y salir de la aplicación.

Barra de menú.- En esta barra se encuentra las opciones que permitirá ingresar a cualquier ventana que se escoja dentro del programa y de forma directa ubicarse al tema a estudiar, sea Word, Excel, Power Point o el correo electrónico.

Botón siguiente.- Al dar clic aparecerá la portada de la autora con los nombres y apellidos.

Botón salir.- Este botón dará como opción salir de la aplicación al presionar se activa un submenú con un mensaje, preguntando si desea salir de este recurso.

Cada ventana tendrá un botón que al accionar se reproducirá música para ambientar el tema a tratar, como motivación al inicio de clase. La siguiente ventana es portada de autoría en donde aparecerá sus datos, como referencia y aquí aparecerá esta ilustración.

ILUSTRACIÓN N° 5.-Portada de autora de los videos tutoriales.

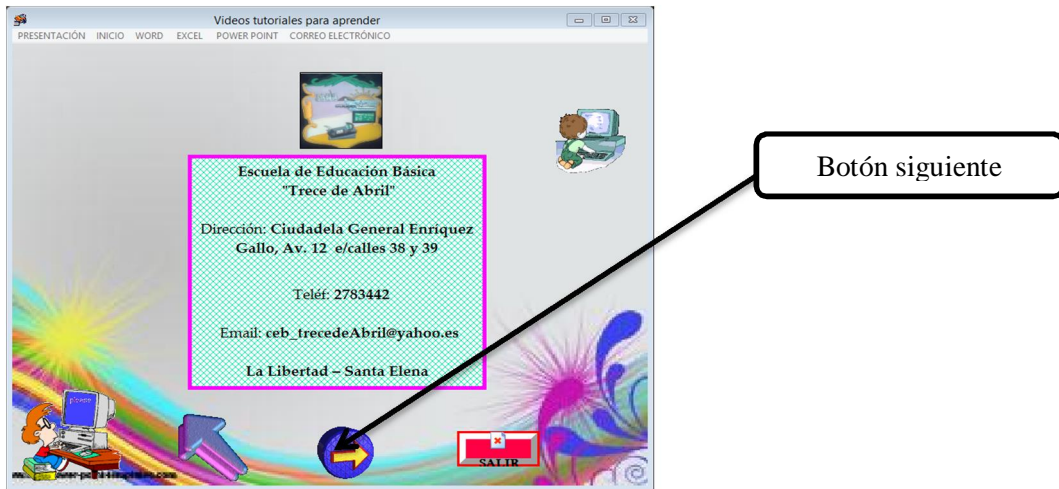


Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Botón anterior.- Al accionar este botón permitirá ver la ventana posterior, por si requiera algún dato de ella.

Botón siguiente.- Al dar clic en este botón se despliega la ventana con la portada del escudo de la Escuela Trece de Abril, la dirección, número de teléfono y correo electrónico aparecerá en esta ventana:

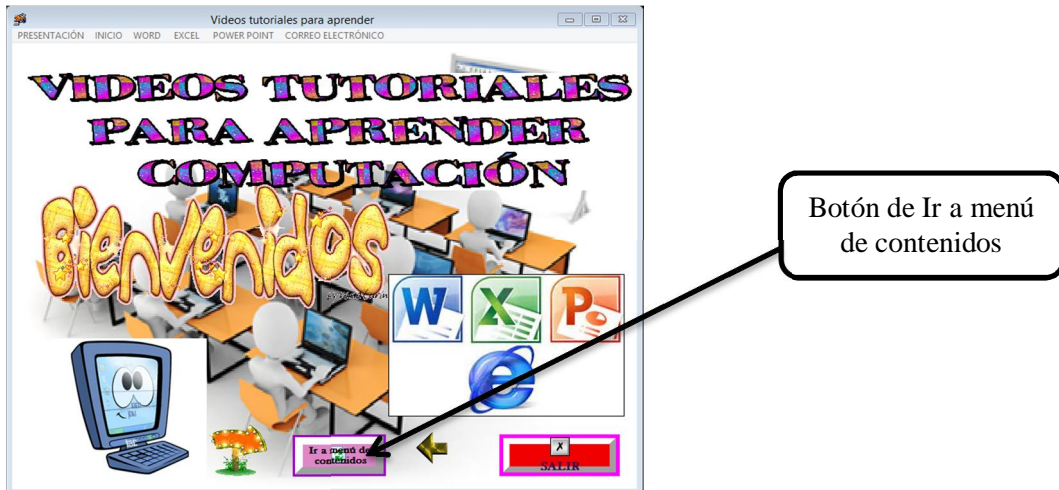
ILUSTRACIÓN N° 6.- Portada de institución educativa.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Botón siguiente.- Cuando se active este botón dará opción a que aparezca la siguiente ventana en donde consta una ilustración de los recursos tecnológicos que debe conocer el estudiante.

ILUSTRACIÓN N° 7.- Portada de videos.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Botón Ir a menú de contenidos.- Al dar clic en este botón presentará e índice que contiene cada tema de los programas ofimáticos con sus respectivos videos tutoriales.

4.8- Utilización de los videos tutoriales.

4.8.1- Utilización de los videos tutoriales para los docentes de séptimo grado

La utilización de los videos tutoriales favorece en la enseñanza su aprendizaje ya que el docente lleva un control y un medio a utilizar en la clase, esta herramienta conseguirá la atención y motivación del estudiante.

Los recursos multimedia ayudan como herramienta a seguir un tema y a repetir si en alguna ocasión el estudiante no capte lo indicado por parte del docente, para corregir sobre el manejo de algún programa sin tener la duda de que expondrá algo equivocada a exponer al estudiante estos videos tutoriales serán la orientación de una clase constructivista a un aprendizaje significativo..

4.8.2- Utilización de los videos tutoriales para los estudiantes de séptimo grado.

Los estudiantes de una u otra forma tendrán un docente explicándole la clase paso a paso para seguir el tema y sus contenidos, en el caso que dé un mal paso se podrá volver a repetir o retroceder para continuar con lo estipulado o planificado.

4.9- Descripción de los videos tutoriales.

Este recurso multimedia **“Videos tutoriales una oportunidad para aprender computación”**, se diseñó para que los estudiantes erradiquen el analfabetismo técnico y tengan una herramienta tecnológica que les fortalezca, el proceso de enseñanza en computación.

En la actualidad vivimos en una era moderna en donde para el estudiante es necesario tener estos conocimientos de los programas básicos en computación para el manejo, desenvolvimiento y desarrollo de sus tareas educativas, presto a

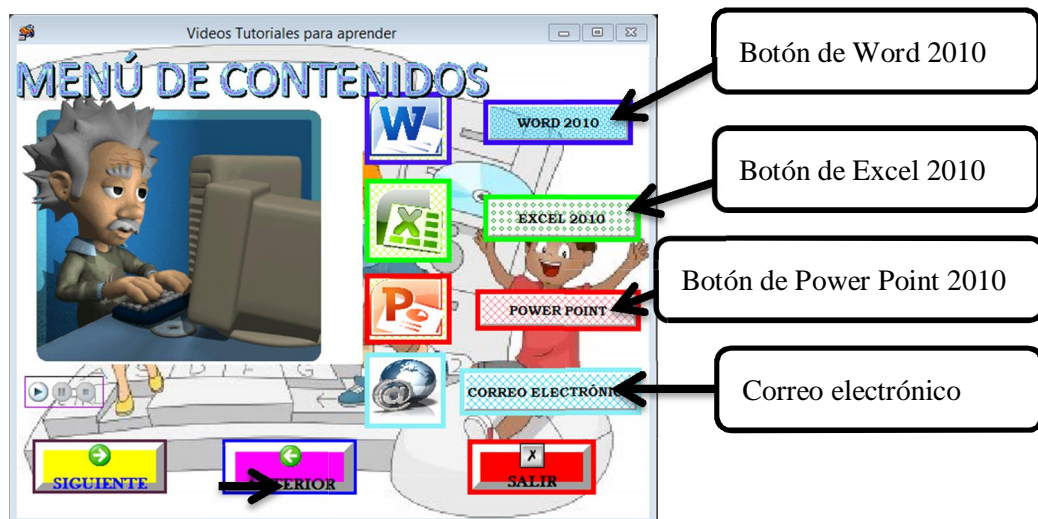
estar a la par en una participación activa a través de la proyección de los videos tutoriales, el manejo y manipulación de estos software utilitarios y para que los profesores tengan una base o un recurso actualizado al momento de impartir sus clases.

4.9.1- Presentación.

Al dar clic en este botón se despliega una ventana en donde se encuentran los siguientes temas: Word, Excel, Power Point 2010 y Correo Electrónico. Cada botón dará un enlace de acuerdo al rotulo que se identificará con el nombre que posee cada uno.

Es para el docente este recurso una herramienta útil que solo con presionar un botón tenga al instante secuencias de pasos en cada video tutorial sin interrupciones llevando el lineamiento del tema.

ILUSTRACIÓN N° 8.- Mapa de contenidos.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

4.9.2- Contenidos.

Este recurso multimedia está dividido en varios temas que posee cada ventana de acuerdo al menú que posee cada programa a aprender en los estudiantes de séptimo grado.

Al dar clic en el botón mapa de contenido se despliega una ventana que nos muestra el nombre de las programas de computación seleccionados para este proyecto, aparecerá botones con Word, Excel, Power Point y correo electrónico.

Cada tema contiene un subtema y dentro de cada uno de ellos se encuentra una introducción de cada programa ofimático, la ventana principal de cada uno de ellos, el menú de pestañas y herramientas que posee cada interfaz y os videos tutoriales.

4.9.3- Características generales.

El diseño de la portada de esta propuesta se la realizó con el programa Neobook que sirve para crear herramientas que se direccionan con recursos educativos.

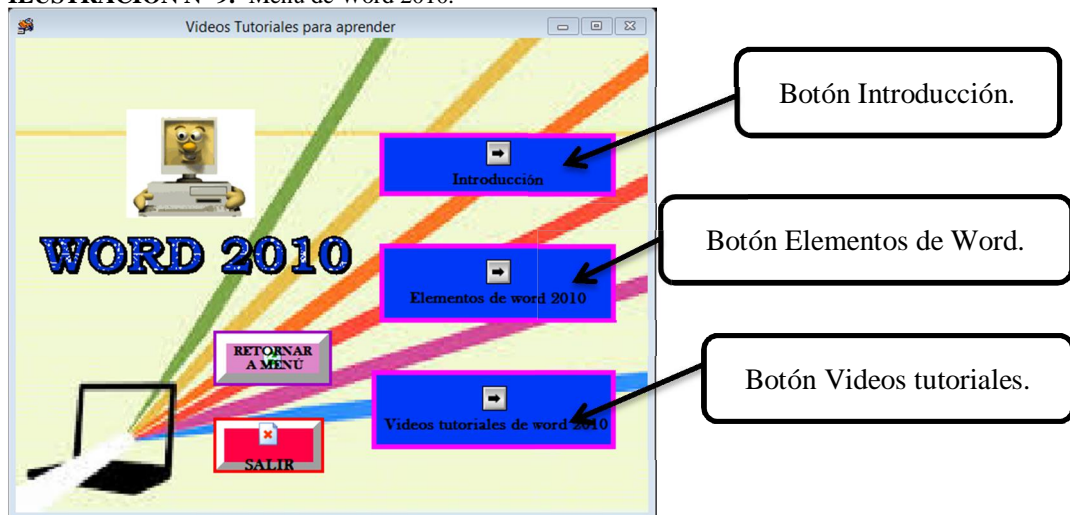
La creación de los videos tutoriales se realizaron con el programa ñA Tube Catcherö versión 3.8.5187 que permite realizar varias opciones con relación a audio y video de imágenes.

4.9.3.1- El entorno de Word 2010.

Una vez que se acciona el botón **WORD 2010** y se ubique en la siguiente ventana se proyectará menú que ofrecerá al estudiante la manera más factible para realizar sus trabajos al editar textos.

En esta ventana aparecerá tres botones que darán enlace con el entorno de Word, estas opciones son: Introducción, Elementos de Word y los videos tutoriales.

ILUSTRACIÓN N° 9.- Menú de Word 2010.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Botón introducción.- Al dar clic en este botón se desplegará otra ventana en donde se proyectará una breve definición de Word.

Botón elementos de Word.- En este botón aparecerá la interfaz de este software ofimático.

Botón videos tutoriales.- Al presionar en este botón aparecerá el menú de los videos tutoriales.

Los botones siguientes, retornar a menú, anterior y salir tienen las mismas opciones que se especifica como su nombre lo indica.

En esta ventana se encontrará las fichas o pestañas de la barra de herramientas y las partes que conforma Word 2010.

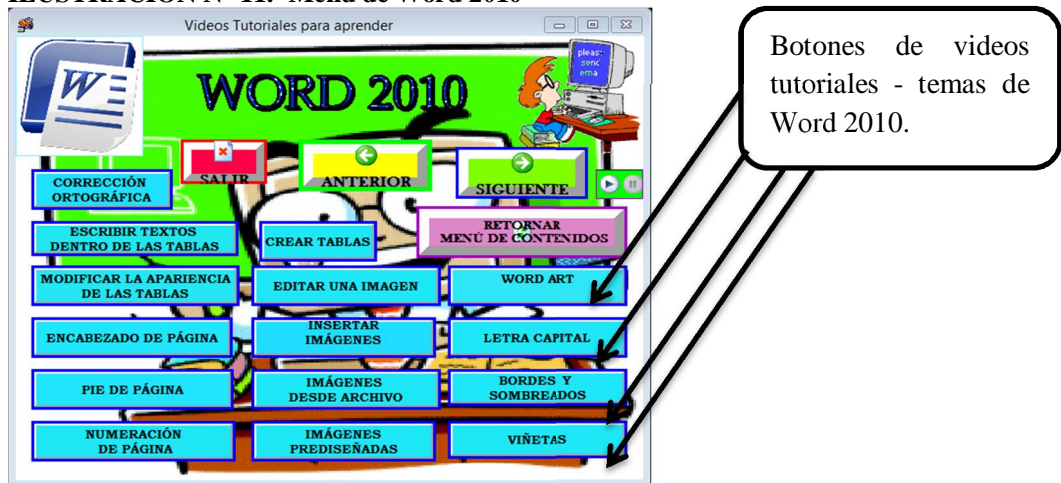
ILUSTRACIÓN N° 10.- Elementos de Word 2010



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Cada botón del menú de los videos tutoriales tiene su opción correspondiente dependiendo del que desee proyectar. La siguiente ventana contiene el menú de los videos tutoriales de Word, solo con presionar el video se proyectará el botón del tema que se desea aprender.

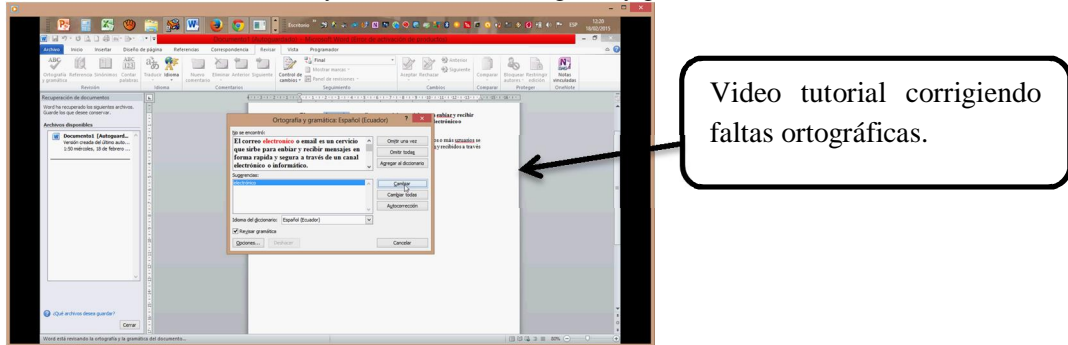
ILUSTRACIÓN N° 11.- Menú de Word 2010



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Al presionar cualquier de los botones del menú de Word 2010, dará inicio a la reproducción del video que está inmerso en cada botón, para ejemplo esta la siguiente ventana, si se activará **CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA** se reproduce el video.

ILUSTRACIÓN N° 12.- Proyección de video ortografía y gramática.

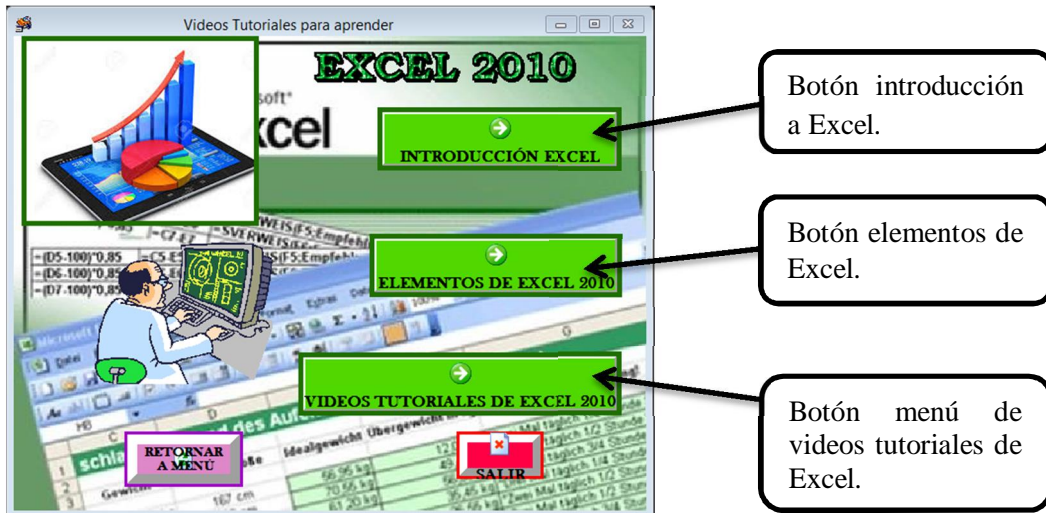


Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

4.9.3.2- El entorno del Excel 2010.

Excel 2010 es un programa que se encarga de la realización de cálculo, en la siguiente ventana es el menú de Excel y cada botón nos da una opción para ir descubriendo el entorno del programa, las opciones son: Introducción, elementos y videos tutoriales.

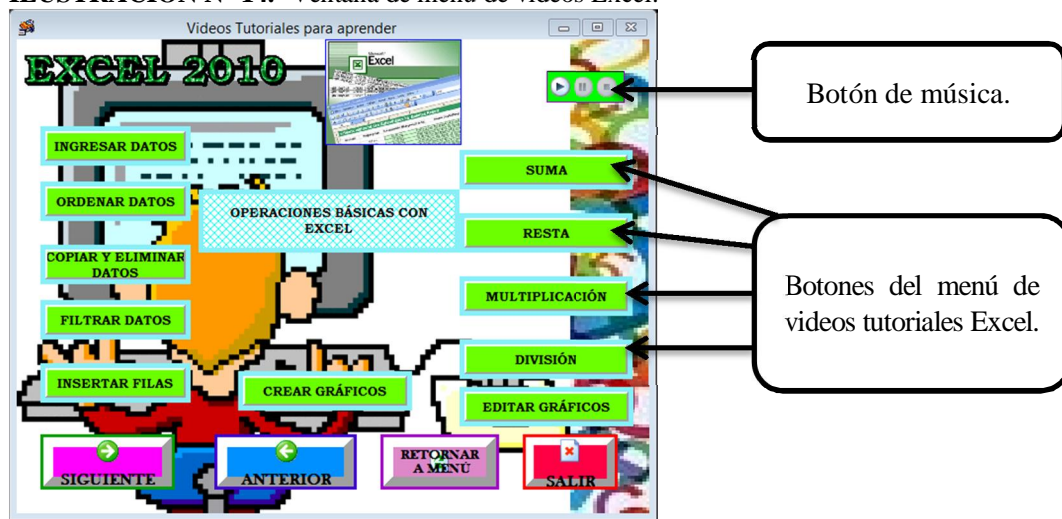
ILUSTRACIÓN N° 13.- Menú de Excel 2010



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Botón videos tutoriales Excel.-En esta ventana aparecerán en cada uno de los botones con temas relevantes a Excel 2010 como se aprecia en la imagen.

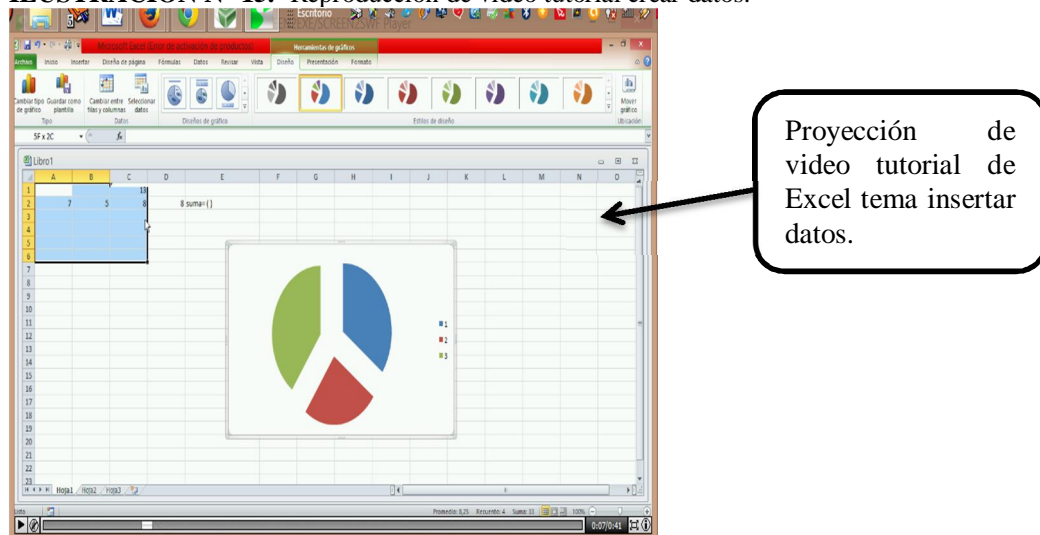
ILUSTRACIÓN N° 14.- Ventana de menú de videos Excel.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez

Cada botón presenta el tema a tratar con proyección del video en donde explica de modo secuencial los pasos a seguir en cada actividad. La siguiente imagen es la captura de la reproducción del video tutorial botón crear datos.

ILUSTRACIÓN N° 15.- Reproducción de video tutorial crear datos.

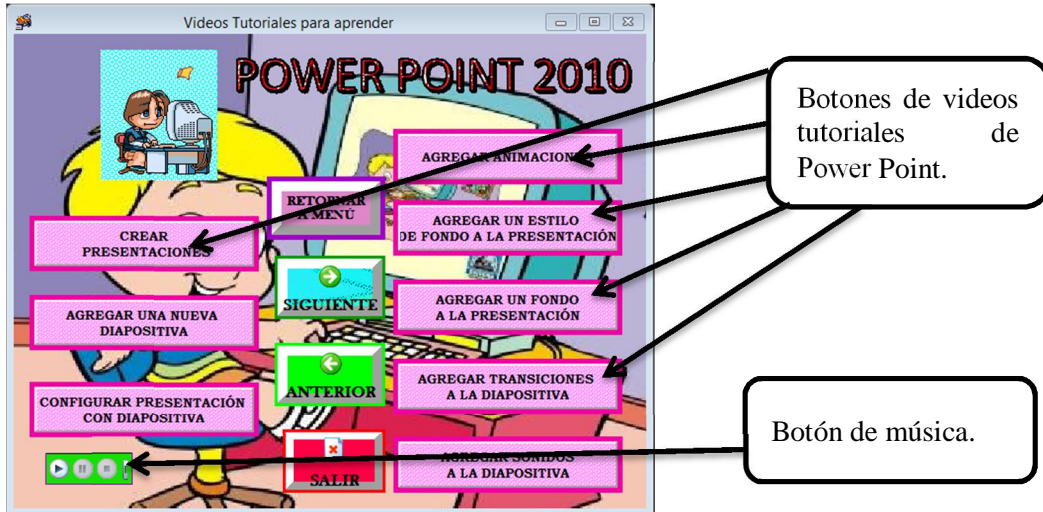


Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

4.9.3.3- El entorno de Power Point 2010

La siguiente ventana de este recurso multimedia es la de Power Point 2010, donde presentará una ventana con opciones relevantes al programa.

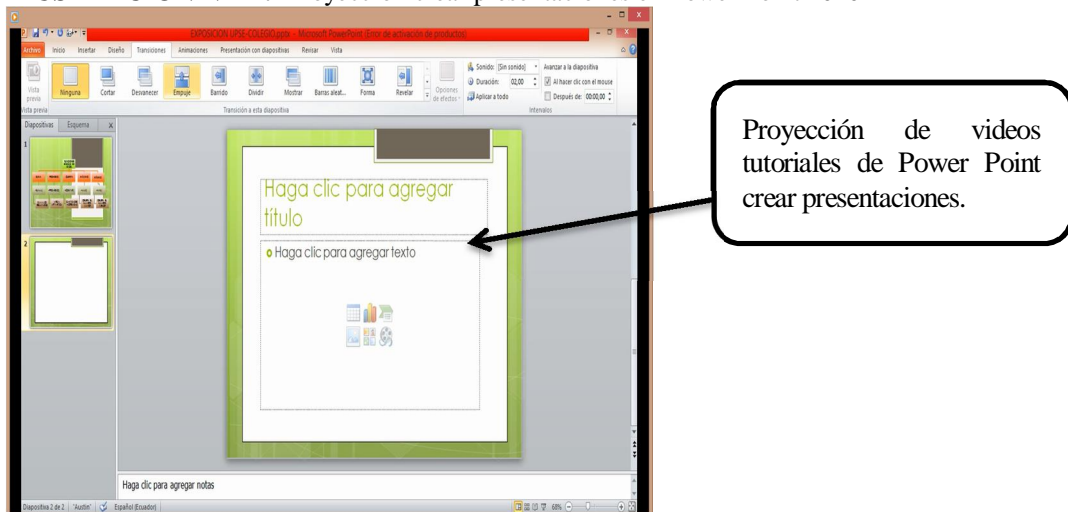
ILUSTRACIÓN N° 16.- Menú de videos tutoriales Power Point 2010.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

Las opciones de los videos tutoriales de power point se proyectarán cuando se presione el botón del tema escogido.

ILUSTRACIÓN N° 17.- Proyección crear presentaciones en Power Point 2010



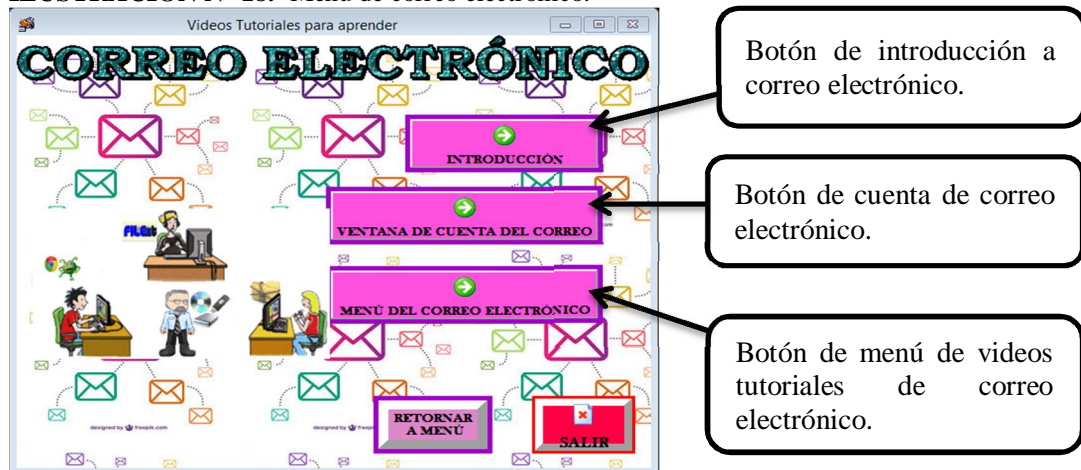
Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

4.9.3.4- El entorno del Correo Electrónico.

En la actualidad es beneficioso que el estudiante conozca como desenvolverse con el correo electrónico y sus beneficios. Este programa enseñará al estudiante como

enviar y recibir información por medio del correo electrónico, en esta ventana se presenta un submenú que corresponderá a introducción, ventana y menú de correo electrónico.

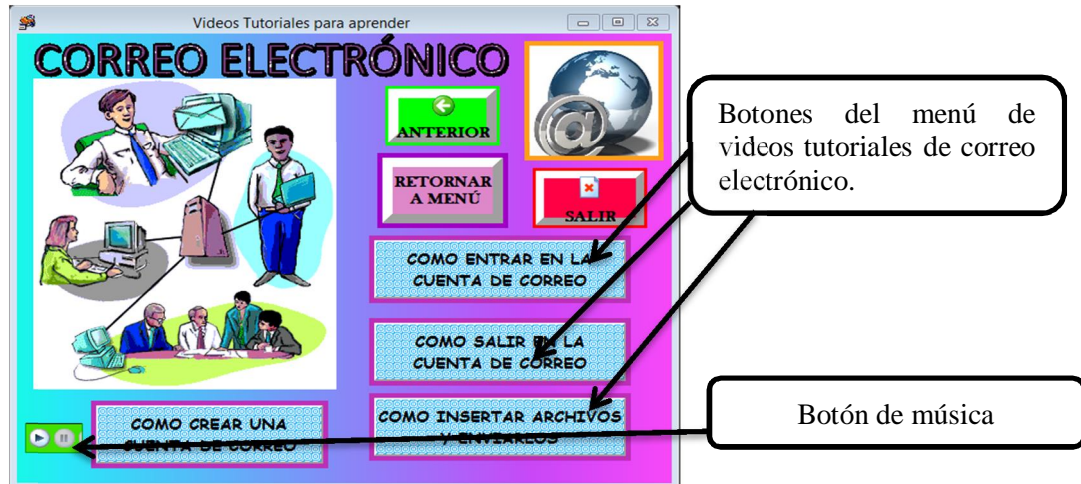
ILUSTRACIÓN N° 18.- Menú de correo electrónico.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez

En la siguiente ventana se encuentran los botones lugar donde están los videos tutoriales de correo electrónico como indica cada opción.

ILUSTRACIÓN N° 19.- Menú de videos tutoriales correo electrónico.



Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez.

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1- RECURSOS.

5.1.1- Institucionales.

CUADRO N° 20.- Recursos institucionales.

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Escuela de Educación Básica "Trece de Abril"	\$ 50.00	\$ 50.00
Total			\$ 50.00

5.1.2- Humanos.

CUADRO N° 21.- Recursos humanos.

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Tecnólogo en sistema.	\$ 200.00	\$ 200.00
Total			\$ 200.00

5.1.3- Tecnológicos.

CUADRO N° 22.- Recursos tecnológicos.

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Computadoras portátil	\$ 1200.00	\$ 1200.00
2	Impresora tinta continua	\$ 120.00	\$ 120.00
Total			\$ 1320.00

5.1.4- Materiales

CUADRO N° 23.- Recursos materiales.

Cantidad	Descripción	Costo unitario	Total
4	Empastado	\$ 15.00	\$ 60.00
8	Anillado	\$ 2.00	\$ 16.00
350	Impresiones	\$ 0.15	\$ 52.50
3	Resma de papel	\$ 4.00	\$ 12.00
3	Especies valoradas	\$ 3.00	\$ 9.00
2	Bolígrafos	\$ 0.50	\$ 1.00
2	Cuaderno	\$ 1.25	\$ 2.50
Total			\$ 153.00

5.1.5- Financieros.

CUADRO N° 24.- Recursos financieros.

Descripción	Costo Unitario	Total
Aperitivos	\$ 2.00	\$ 10.00
Recursos humanos	\$ 200.00	\$ 200.00
Recursos tecnológicos	\$ 1320.00	\$ 1320.00
Recursos materiales	\$ 25.90	\$ 153.00
Total		\$ 1733.00

Elaborado por: Gardenia Demera Rodríguez

1.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

N°	Actividades	Tiempo	2014 ó 2015																													
			Ene		Feb		Marz		Abri		May		Jun		Jul		Agos		Sep		Oct		Nov		Dic		Ene		Feb		Marz	
			1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1	Socialización tutor de trabajo de titulación.		x																													
2	Elaboración de trabajo de titulación.			X																												
3	Elaboración capítulo I				x																											
4	Avances del capítulo I					x																										
5	Elaboración capítulo II						x																									
6	Investigación de campo							x	x																							
7	Aplicación de encuestas									x																						
8	Análisis y ponderación de resultados										x																					
9	Elaboración capítulo III										x	x																				
10	Avances del capítulo III												x																			
11	Elaboración capítulo IV y V													x	x																	
12	Elaboración de matriz de actividades y diseño videos tutoriales															x	x	x	x	x												
13	Revisión del borrador de trabajo de titulación.																					x										
14	Presentación de correcciones del borrador de trabajo de titulación.																							x								
15	Presentación a Consejo Académico de trabajo de titulación.																									x						
16	Resultado de aprobación sustentación del trabajo de titulación.																														x	

2.- BIBLIOGRAFÍA.

- BAELO Álvarez, R., & CANTÓN Mayo, I. (2012). "Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior".
- BARCELÓ Fernández, Y. J., GUERRA Santana, Y. M., & GONZÁLEZ Marquéz, M. (2013). "Proceso de enseñanza - aprendizaje". Obtenido de Revista Mindevi.
- CHAVÉZ Arcega, M. A. (2010). "Tecnología instruccional y medios en el aprendizaje". Revista mexicana de investigación educativa Las escuelas del futuro deberán ser diferentes.
- DELGADO, M., ARRIETA, X., & RIVEROS, V. (2009). "Uso de las TIC en educación". Obtenido de Red científicas de América Latina, el caribe España y Portugal Sistema de Información Científica.
- DOMINGO Coscollola, M., & FUENTES Agustó, M. (2010). "Innovación Educativa: experimentar con las tic y reflexionar sobre su uso". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación.
- ESCOBAR, F. (2009). Revista Innovación y experiencias educactivas, "Nuevas tecnologías" .
- GUZMÁN López, M. (2011). "El vídeo como recurso didáctico en educación infantil". Obtenido de Dialnet.
- MANRIQUE A, M. M., & PINEDA J, M. M. (2009). "La técnica de grupo de discusión en la investigación cualitativa". Aportaciones par el análisis de los procesos de interacción. Revista Iberoamericana de Educación., 3(49), 1-7.
- PEÑA Acuña, M. (2011). "Nuevas Fórmulas Docentes en El Eees". Visión Libros.
- SIQUIERA, J. M., & ALMEIDA, A. (2010). "Algunos dilemas contemporaneos en torno a las tecnologías de la información y de las comunicaciones en la educación propuesta para la producción y el uso de vídeo"J en el aula. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC.

WEBGRAFÍA

LÓPEZ García, J. C., & Figueroa, W. (2014). *Enfoques Estratégicos sobre las Tic en educación en América Latina y el caribe*. Eduteka.

http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCO_enfoques_estrategicos_sobre_las_TIC.pdf

MARQUÉS Graells, P. (2010). *Impacto de las TICs en la educación: funciones y limitaciones*. Revista Ciencias del autor. Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/videoori.htm>

MORELO Flores, M. (2011). *Los recursos tecnológicos en Educación recursos subutilizados en la Actualidad*. Revista de Investigación Educativa ConeCT@2: <http://www.revistaconecta2.com.mx>

LÓPEZ García, J. C., & FIGUEROA Celis, W. (2011). *Usos de vídeo digital en el aula*. Obtenido de <http://www.eduteka.org/VideosAula.php>

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las tic en educación en América Latina y el Caribe*. Eduteca:

http://eduteca.org/pdfdir/UNESCO_enfoques_estrategicos_sobre_las_TIC.pdf

RODENAS Pastor, M. (2012). *La utilización de los videos tutoriales en educación. Ventaja e inconvenientes. Software gratuito en el mercado*. Revista Digital Sociedad de la información. Obtenido de: <http://www.sociedadelainformación.com>

BRAVO Ramos, J. L. (2010). *Que es el video educativo*. Obtenido de <http://www.ice.upcm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf>

Google Map(2014). Google Chrome. Ubicación de la Escuela Trece de Abril.
<https://www.google.com/maps/@2.2315863,80.8911429,203a,35y,39.5t/data=!3m1!1e3>

LANGDON Winner. (2015). Filosofía de la tecnología. Obtenido de
<http://sociologiayredessociales.com/2015/01/filosofia-de-la-tecnologia/>

Las TICs en el aula: el uso del iPad como recurso educativo orientado hacia el aprendizaje significativo en el contexto escolar. Implementación de un proyecto en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

<http://amieedu.org/actascimie14/wp-content/uploads/2015/02/espinar.pdf>

BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE

Costa Sánchez, C. (2009). Estrategias de comunicación multimedia. E-Book
Library Technology in the service of knowledge

Orihuela, José Luis (2009). Internet: nuevos paradigmas de la comunicación
<http://site.ebrary.com/id/10113473?>

David, Mateo (2010). HTML5 : Designing Rich Internet Aplicaciones
<http://www.ebib.com>

Mitra, Ananda (2010). Digital Communications. Retrieved from
<http://www.ebib.com>

Hyvönen, Eero (2012). Publishing and Using Cultural Heritage Linked Data on
the Semantic Web. Retrieved from <http://www.ebib.com>

ANEXOS

Anexo 1



Escuela de Educación Básica "Trece De Abril"

Dirección: Ciudadela General Enríquez Gallo, Av. 12 e/calles 38 y 39

Teléf: 2783442 Email: ceb_trecedeAbril@yahoo.es

La Libertad - Santa Elena

PERIODO LECTIVO 2014-2015



La Libertad, Septiembre 26 del 2014

Srta. **Gardenia Demera Rodríguez.**
EGRESADA DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA.
Presente.

De mis consideraciones:

Yo, **GINA TOUMA CUSME**, directora de la Escuela de Educación Básica "Trece de Abril" me dirijo a usted expresándole lo siguiente:

Por medio de la presente le autorizo a usted sírvese a continuar con el proceso que tiene a bien seguir, con su realización de tema de investigación "**Videos Tutoriales para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de computación en los estudiantes del séptimo grado de básica medio de la escuela básica "Trece de Abril" del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo 2014**".

Por una comunidad educativa, por una educación de calidad, calidez y el avance al camino a la excelencia.

Atentamente



Lcda. Gina Touma Cusme.

Directora de la Escuela de Educación Básica

Anexo 2



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



La Libertad, Octubre 2 del 2014

Lcda. GINA TOUMA CUSME.
Directora Escuela de Educación Básica "Trece de Abril"
Presente.

De mis consideraciones:

Yo, GARDENIA YADIRA DEMERA RODRÍGUEZ, con cédula de identidad N° 0919659136 de nacionalidad ecuatoriana, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena de la carrera de Informática Educativa me dirijo a usted expresándole lo siguiente:

Solicito a usted me permita realizar una capacitación a los profesores de los séptimo grado de Educación Básica la misma que me ayudara con mi tema de investigación en mi tesis Videos Tutoriales para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de computación en los estudiantes del séptimo grado de básica medio de la escuela básica "Trece de Abril" del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo 2014. y a su vez conocer el nivel actual de conocimientos en computación de los estudiantes del Séptimo grado de nivel básico medio de la Escuela de Educación Básica Trece de Abril que usted tiene a bien dirigir.

Conociendo su alto espíritu colaborador para con la comunidad educativa y esperando que mi petición tenga la merecida acogida quedo de usted muy agradecida.

Atentamente.

C.E.B "TRECE DE ABRIL"
RECIBIDO
Fecha 03/10/2014
Hora 13:42
Firma *[Firma]*

Gardenia Demera Rodríguez.
Ced. Ident. N° 0919659136
Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena
Carrera de Informática Educativa

Anexo 3



Escuela de Educación Básica "Trece De Abril"
Dirección: Ciudadela General Enríquez Gallo, Av. 12 e/ calles 38 y 39
Teléf. 2783442 Email: ceb_trecedeAbril@yahoo.es
La Libertad - Santa Elena
PERIODO LECTIVO 2014-2015



"Trece de Abril"

La Libertad, Octubre 6 del 2014

CERTIFICADO

A QUIEN INTERESE.

Yo, **GINA TOUMA CUSME**, directora de la Escuela de Educación Básica "Trece de Abril" expresó lo siguiente:

Por medio del presente documento certifico que la Srta. **Gardenia Yadira Demera Rodríguez** Egresada de la Carrera de Informática Educativa realizó la entrega del material multimedia "Videos Tutoriales para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de computación en los estudiantes del séptimo grado de básica medio de la escuela básica "Trece de Abril" del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo 2014" en la presente fecha.



Lda. Gina Touma Cusme.

**Directora de la Escuela de Educación Básica
"Trece de Abril"**

Anexo 4



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

La Libertad, 30 de Septiembre de 2014

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
Decana Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas

Saludos.-

A continuación pongo en su conocimiento, luego de ser revisado el trabajo de titulación de la egresada GARDENIA YADIRA DEMERA RODRÍGUEZ cuyo tema es **“VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “TRECE DE ABRIL” DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”**, con la herramienta URKUND dio como resultado un 4% de similitud en el contenido.

Sin más indicar pongo a su disposición este informe.

VALOR DE SIMILITUD

4%

Atte.

Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, Msc.
Tutor

Anexo 5



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



Entrevista dirigida a la directora de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö

Nombre: Lcda. Nancy Borbor Soriano.

Responsable del tema de investigación: Egresada. Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

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.

1. ¿La escuela cuenta con herramientas tecnológicas (proyector de imágenes, computadoras)?

Sí No

2. ¿Están capacitados los profesores de séptimo grado para impartir la asignatura de computación?

Sí No

3. ¿Le gustaría que los docentes de séptimo grado se capaciten en computación?

Sí No

4. ¿La institución cuenta con recursos multimedia para impartir la asignatura de computación a los estudiantes de séptimo grado?

Sí No

5. ¿Los docentes de séptimo grado tienen conocimientos de la utilización y manejo de los programas básicos en computación?

Tienen nociones, pero ellos son profesores de básica y no cuentan con especialidad de computación, las clases en su mayoría son teóricas.

6. ¿Qué tan importante piensa usted que es la utilización de herramientas tecnológicas?

Muy importante ya que de una u otra manera son estas herramientas un apoyo para el docente y el aprendizaje de los estudiantes.

7. ¿Cree usted que si se les proporciona recursos multimedia para la asignatura de Computación, fortalecerá el proceso de enseñanza óaprendizaje?

Sí, porque esto ayudaría a que el estudiante se incentive a aprender computación y así sabría que paso dar para trabajar en la computadora.

Anexo 6



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



Entrevista dirigida a los profesores de la Escuela de Educación Básica òTrece de Abrilö

Nombre: Lcda. Leonardo Yagual Suarez.

Responsable del tema de investigación: Egresada. Gardenia Yadira Demera Rodríguez.

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.

1. ¿Sabe que es un video tutorial?

Sí

No

2. ¿ En las clases de computación trabaja con recursos multimedia?

Sí

No

3. ¿Utiliza herramientas audiovisuales para lograr la asimilación de los conocimientos del educando en la asignatura de Computación?

Sí

No

4.¿La institución cuenta con recursos multimedia para impartir la asignatura de computación a los estudiantes de Séptimo grado?

Sí

No

5. ¿Planifica actividades tecnológicas para fortalecer la asimilación de conocimiento en los estudiantes sobre el uso de Programas de Computación?

Sí

No

6 ¿Cree usted que es importante la implementación de videos tutoriales como recurso de enseñanza en la asignatura de Computación?

La integración de esta herramienta multimedia es importante en la enseñanza de Computación, pues motiva y promueve el aprendizaje.

7.¿Los videos tutoriales fortalecerán el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Computación?

Claro que sí, porque sencillamente el video llama la atención del estudiante, es una de las herramientas tecnológicas que facilita la integración de los conocimientos sobre el manejo de los programas utilitarios de computación.

Anexo 7



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



Objetivo: Obtener el nivel de aceptación y ambientación en computación con los videos tutoriales.

Encuesta para los estudiantes de séptimo grado

Marque con una X en su respuesta según su criterio

N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
		SIEMPRE	FRECUENTE	ALGUNAS VECES	RARA VEZ	NUNCA
1	¿Te gustaría aprender computación?					
2	¿Con que frecuencia tu profesor(a) te lleva al laboratorio de computación?					
3	¿Sabes manejar una computadora?					
4	¿Cuándo tu profesor te lleva al laboratorio de computación con qué frecuencia trabajas con las computadoras?					
5	¿Tu profesor te enseña los programas básicos de computación utilizando la computadora?					
6	¿En las horas clase de computación tu maestro utiliza en clase música, videos e imágenes?					
7	¿Ha escuchado de los programas básicos Word, Excel, Power Point, Internet o correo electrónico?					
8	¿Dominas los programas básicos como los antes mencionados?					
9	¿Te gustaría aprender computación y el manejo de los programas básicos por medio de videos tutoriales?					
10	¿Cuándo observas los videos aprendes mejor que cuando estas escuchando al profesor?					

ESTRATEGIAS DE CAMBIO.

SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANTES	DESPÚES
Utilización de recursos	Utilización de los videos tutoriales después de la propuesta
<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes <p>No contaban con recursos tecnológicos como herramientas para incentivar al estudiante al aprendizaje en computación.</p>	<p>Actualmente los estudiantes cuentan con recursos tecnológicos como los videos tutoriales para aprender.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilización <p>Los profesores no contaban con herramientas tecnológicas para impartir las clases de computación.</p>	<p>Nueva metodología de trabajo en clases.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos <p>Clases teóricas teniendo equipos.</p>	<p>Manipulación de los equipos del laboratorio de computación por parte de los estudiantes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Motivación 	<p>Entusiasmo para aprender.</p>

INGRESO A LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TRECCE DE ABRIL"



ENTREVISTA A LA DIRECTORA ENCARGADA DE LA ESCUELA



ENCUESTANDO A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO



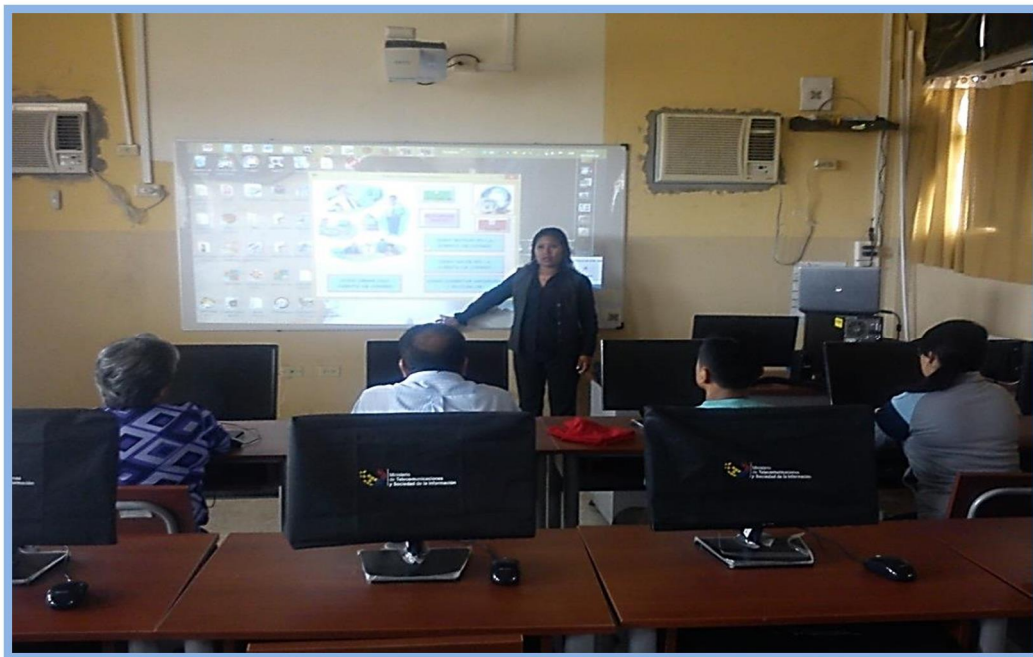
ENTREVISTA REALIZADA A LOS PROFESORES DEL SÉPTIMO GRADO



**LABORATORIO DE COMPUTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA**



CAPACITACIÓN DEL USO DE LOS VIDEOS TUTORIALES A LOS PROFESORES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA ÑTRECE DE ABRIL.



ENTREGA RESPECTIVA DE LOS VIDEOS TUTORIALES DE COMPUTACIÓN A LA DIRECTOR ACTUAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ÑTRECE DE ABRIL.



**ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO BÁSICO GUIANDOSÉ DE LOS
VIDEOS TUTORIALES**



CERTIFICADO DEL GRAMATÓLOGO

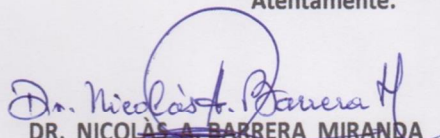
CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, DR. NICOLÁS A. BARRERA MIRANDA, certifico haber revisado la redacción y ortografía del Proyecto Educativo. Tema: " VIDEOS TUTORIALES PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TRECE DE ABRIL" ,CANTÓN LA LIBERTAD,PROVINCIA DE SANTA ELENA,PERÍODO LECTIVO 2013 - 2014. De la estudiante: DEMERA RODRIGUEZ GARDENIA YADIRA. Con Cédula de ciudadanía No- 091965913-6. DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA .FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS. ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA.

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto: Se nota pulcritud en la escritura en todas sus partes. La acentuación es precisa. Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada. En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción. Hay concreción y exactitud en las ideas. No incurre en errores en la utilización de las letras. La aplicación de la Sinonimia es correcta. Se maneja con conocimiento y precisión la Morfosintaxis. El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como Especialista en Literatura y Español, recomiendo la VALIDEZ DE LA REDACCIÓN ORTOGRÁFICA del Proyecto, previo a la obtención del Título de LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.

Atentamente.


DR. NICOLÁS A. BARRERA MIRANDA
Ex. profesor de la Universidad Estatal de Guayaquil.
Ex profesor principal de la U.P.SE. CC: 0901200097
Reg. CONESUP.- 1006-06- 665122