



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

TEMA:

**“MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A
ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR
ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA
DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”**

TRABAJO DE TITULACIÓN

Previo a la obtención del Título de:

LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORA:

MARIANA ESTEFANÍA ALVIA ZAMBRANO

TUTOR:

MSC. YURI RUIZ

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO, 2015

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

TEMA:

**“MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A
ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR
ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA
DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”**

TRABAJO DE TITULACIÓN

Previo a la obtención del Título de:

LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

AUTORA:

MARIANA ESTEFANÍA ALVIA ZAMBRANO

TUTOR:

MSC. YURI RUIZ

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO, 2015

La Libertad, Febrero del 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación “MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015” elaborado por Mariana Estefanía Alvia Zambrano egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

.....
Ing. Yuri Ruiz Rabasco, MSc.

TUTOR

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Alvia Zambrano Mariana Estefanía con Cédula de Identidad N°. 0927516674, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Informática Educativa, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa en mi calidad de autora del trabajo de investigación “MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto.

Atentamente,

.....
Alvia Zambrano Mariana Estefanía

C.I. 092751667-4

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
DIRECTOR DE LA ESCUELA
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Econ. Tatiana Enríquez Rojas, MSc.
DOCENTE DEL ÁREA

Ing. Yuri Ruiz Rabasco, MSc.
DOCENTE TUTOR

Abg. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Este trabajo realizado, con mucho esfuerzo lo dedico a mis padres Santa Zambrano y Dimas García quienes han confiado en mí toda su vida y los mismos que han formado en mí el carácter de una mujer luchadora capaz de plantearse metas y cumplirlas, quienes han sido mi refugio después de tantas caídas y mi apoyo para levantarme y seguir en busca de nuevos logros, autores de todos aquellos valores que en mí prevalecen y me ayudarán a crecer en mi vida profesional, a mis hijas Scarlet y Tiffany que son mi motor de lucha constante y mi inspiración de superación, a mi esposo Saúl Orrala y mi suegra Ingrid Pinales que durante toda mi preparación profesional me han apoyado de forma incondicional, a mis hermanas Beatriz y Monserrate quienes siempre me han brindado apoyo y confianza y han caminado junto a mí en busca de nuevos retos.

Mariana

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento infinito es a DIOS, por colmarme de bendiciones, salud y por la oportunidad de vivir con fuerza y sabiduría para cumplir todas mis metas. A mi tutor Msc. Yuri Ruiz por su paciencia y dedicación durante el desarrollo de mi proyecto. A mis estimados profesores que durante mi preparación, no han hecho más que formarme personal y profesionalmente con sus sabios consejos y enseñanzas. Eternamente estaré agradecida con mi querida Universidad Estatal Península de Santa Elena, que fue mi segundo hogar donde me formé como profesional.

Gracias a todas aquellas personas que de una u otra manera han sido parte de este proceso y que de forma directa o indirecta son partícipes de mi superación profesional.

Mariana

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DE TESIS	iii
TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xi
ÍNDICE DE CUADROS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
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	6
1.2.4 Formulación del problema	7
1.2.5 Preguntas directrices	7
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 LA DIDÁCTICA	13
2.1.1.1 Definición de la didáctica.....	13
2.1.1.2 Principios de la didáctica	14
2.1.2 Computación	18
2.1.2.2 Definición.....	18
2.1.2.3 La computadora.....	18
2.1.2.4 Características de la computadora.....	19
2.2.2.5 Hardware	20
2.1.2.6 Software	21
2.1.2.7 Las tics	22
2.1.3 La didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.	23
2.1.3.1 Importancia de la didáctica en computación.....	23
2.1.3.2 Elementos que intervienen en el proceso de enseñanza.....	25
2.1.3.3 El docente en el salón de clases	28
2.1.3.4 Accionar del estudiante el salón de clase	29
2.1.3.5 Métodos.....	30
2.1.3.5 Métodos de enseñanza en el área de computación.....	31
2.1.3.6 Estrategias de enseñanza aprendizaje.....	34
2.1.3.7 Estrategias que se utilizan en el área de computación.	35
2.2 FUNDAMENTACIONES	35
2.2.1 Fundamentación Filosófica	35
2.2.2 Fundamentación Pedagógica.....	36
2.2.3 Fundamentación Legal	37
2.2.3.1. Ley Orgánica de Educación Intercultural	37
2.2.3.2 Constitución del Ecuador	38
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	39
2.3.1 Didáctica	39
2.3.2 Proceso de enseñanza aprendizaje	40
2.3.3 Estrategias y métodos de enseñanza	40

2.3.4 Las tics en la educación.....	42
2.3.5 Importancia de utilizar un computador	42
2.3.6 Enseñar computación	43
2.6 Hipótesis.....	44
2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	44
2.7.1 Variable independiente	44
2.7.2 Variable dependiente.....	44
CAPÍTULO III.....	45
METODOLOGÍA	45
3.1 Enfoque investigativo.....	45
3.2 Modalidad básica de investigación	45
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	46
3.4 Población.....	46
3.4.1 Muestra.....	46
3.5 Operacionalización de las variables	47
3.6 Técnicas e instrumentos de investigación	49
3.7 Plan de recolección de información	50
3.8 Plan de procesamiento de la información	51
3.9 Análisis e interpretación de resultados a estudiantes	52
3.10 Resultados de las encuestas dirigidas a padres y madres de familia.....	62
3.13 Conclusiones y recomendaciones	74
CAPÍTULO IV	76
LA PROPUESTA	76
4.1 Datos informativos	76
4.1.1 Título de la propuesta.....	76
4.1.2 Institución ejecutora	76
4.1.3 Beneficiarios	76
4.1.4 Equipo técnico responsable.....	76
4.2 Antecedentes de la propuesta	77

4.3 Justificación.....	78
4.4 Objetivos	79
4.4.1 General	79
4.4.2 Específicos	79
4.5 Visión	80
4.6 Misión	80
4.7 Beneficiarios	80
4.8 Descripción de la propuesta.	84
4.8.1 Ventana de bloques curriculares	86
4.8.2 Planificación de bloques curriculares.....	87
4.8.3 Menú de métodos de enseñanza - aprendizaje	89
4.8.4 Ventana de recomendaciones generales sobre los métodos de enseñanza - aprendizaje	91
4.8.5 Menú evaluación	93
4.8.6 Principales botones del software de métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje	93
4.7.7 Características generales del software.	95
CAPÍTULO V	96
MARCO ADMINISTRATIVO	96
5.1 Recursos	96
5.1.1 Institucionales	96
5.1.2 Humanos	96
5.2.3 Materiales.....	96
5.1.4 Otros.....	97
5.2 Bibliografía	99
5.3 Web – grafía.....	101
5.4 Virtual – upse	102
ANEXOS	103

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Árbol de problemas.....	5
Ilustración 2: Ubicación Geográfica del Colegio Particular Eloy Velásquez	8
Ilustración 3: Proceso didáctico	17
Ilustración 4: Elementos de la enseñanza aprendizaje	26
Ilustración 5: Elementos de la didáctica.....	27
Ilustración 6: Indicación general del docente.....	52
Ilustración 7: Instrucciones previo a la clase	53
Ilustración 8: Recuperación pedagógica	54
Ilustración 9: Explicación de la clase clara y precisa.....	55
Ilustración 10: Aprendizaje significativo en la vida diaria	56
Ilustración 11: Importancia del aprendizaje de computación	57
Ilustración 12: Capacitación Docente	58
Ilustración 13:Adquisición del Software multimedia	59
Ilustración 14: Fortaleza del software digital.....	60
Ilustración 15: Beneficios de la guía digital.....	61
Ilustración 16: Aceptación de la clase de computación	62
Ilustración 17: Dificultades de las tareas de computación	63
Ilustración 18: Clases personalizadas.....	64
Ilustración 19: Clases claras y precisas.....	65
Ilustración 20: Aprendizaje significativo de computación.....	66
Ilustración 21: Importancia de la asignatura de computación.....	67
Ilustración 22: Capacitación docente	68
Ilustración 23: Recursos didácticos tecnológicos	69
Ilustración 24:Guía digital de métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje.....	70
Ilustración 25: Aplicación de métodos y estrategias.....	71
Ilustración 26: Portada principal del software educativo	85
Ilustración 27: Menú Principal del la guía digital	85

Ilustración 28: Derechos del autor	86
Ilustración 29: Bloque curriculares del octavo grado	87
Ilustración 30: Planificación por bloque curricular de computación	88
Ilustración 31: Métodos de enseñanza aprendizaje	89
Ilustración 32: Método utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje	90
Ilustración 33: Recomendaciones para aplicar los métodos	91
Ilustración 34: Ejemplo de la aplicación de los métodos	92
Ilustración 35: Técnicas de Evaluación.....	93

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Los saberes educativos.....	16
Cuadro 2: Pasos del método de enseñanza socializada.....	32
Cuadro 3: Método mixto de trabajo	33
Cuadro 4: Métodos de proyectos.....	33
Cuadro 5: Población.....	46
Cuadro 6: Operacionalización de la variable independiente.....	47
Cuadro 7: Operacionalización de la variable dependiente.....	48
Cuadro 8: Plan de recolección de información	50
Cuadro 9: Plan de procesamiento de la información	51
Cuadro 10: Indicación general del docente.....	52
Cuadro 11: Instrucciones previo a la clase.....	53
Cuadro 12: Recuperación pedagógica.....	54
Cuadro 13: Explicación de la clase clara y precisa.....	55
Cuadro 14: Aprendizaje significativo en la vida diaria.....	56
Cuadro 15: Importancia del aprendizaje de computación.....	57
Cuadro 16: Capacitación Docente.....	58
Cuadro 17: Adquisición del Software multimedia.....	59
Cuadro 18: Fortaleza del software digital	60
Cuadro 19: Beneficios de la guía digital	61
Cuadro 20: Aceptación de la clase de computación.....	62
Cuadro 21: Dificultades de las tareas de computación	63
Cuadro 22: Clases personalizadas.....	64
Cuadro 23: Clases claras y precisas	65
Cuadro 24: Aprendizaje significativo de computación.....	66
Cuadro 25: Importancia de la asignatura de computación	67
Cuadro 26: Capacitación docente.....	68
Cuadro 27: Recursos didácticos tecnológicos.....	69

Cuadro 28: Guía digital de métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje	70
Cuadro 29: Aplicación de métodos y estrategias	71
Cuadro 30: Matriz de resultados de los estudiantes	72
Cuadro 31: Matriz de resultados de los padres y madres de familia.....	73
Cuadro 32: Metodología, plan de acción	81
Cuadro 33:Cronograma de plan de acción	82
Cuadro 34: Planificación de la capacitación	83
Cuadro 35: Cronograma de actividades	98



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

“MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”

Autora: Mariana Estefanía Alvia Zambrano

Tutor: Msc. Yuri Ruiz Rabasco

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tiene como propósito la creación de un guía digital de métodos y estrategias didácticas para la aplicación en la asignatura de computación dirigida a estudiantes de octavo grado. El docente lo utilizará como recurso didáctico en el desarrollo de actividades expuestas en la planificación curricular de computación, cuyo aprendizaje será de forma activa y espontánea. La investigación fue cualitativa y cuantitativa basándose en los métodos inductivo, deductivo y científico. La población que se favoreció en la ejecución de este proyecto fue 1 autoridad, 5 docentes, 42 estudiantes y 34 padres de familia. Para la recolección de información y su respectivo análisis se aplicaron encuestas y entrevistas. Este recurso tiene como intención ayudar a que los docentes desarrollen habilidades y destrezas en el uso de métodos y estrategias durante las clases de computación, sepultando la enseñanza tradicional para dar paso a la pedagogía crítica.

Palabras claves: Computación , didáctica, métodos

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los medios tecnológicos son recursos esenciales utilizados en diferentes aspectos, en el transcurso de los años la tecnología ha avanzado de forma sorprendente, la globalización del mismo es notoria y constante, en cada uno de los rincones del mundo se la ha utilizado, las mismas que han logrado sacar a flote a diferentes países que se han convertido en potencias mundiales.

Los países que cuentan con tecnologías de punta son los que generan mucha más economía y fuentes de trabajo, la gran preocupación debe ser notoria, sabiendo que en unos cuantos años existirán mucho más cambios y las exigencias serán mayores. La manipulación de la información en muchas ocasiones no es la adecuada y eso mismo provoca grandes problemas.

Pues sin duda alguna muchas personas no tienen la capacidad de manipular un computador, en muchas ocasiones por la falta de información o preparación para la manipulación del mismo, es muy grande la preocupación por que muchas personas incluso pierden su trabajo por no dominar este recurso y los programas necesarios para el desarrollo laboral.

Entonces esto debe corregirse desde las instituciones educativas formando individuos que puedan competir en diferentes ámbitos de la vida, la educación es la base de la evolución de las personas y las mismas mejoran sus condiciones de vida.

Por tal motivo se ha preferido la creación de una guía digital de métodos y estrategias didácticas aplicadas en la asignatura de computación, un recurso que facilitará al docente a la planificación y organización de sus clases y serán los docentes que por medio de la enseñanza y la forma de hacerlo las aplicarán a los estudiantes y de ayudarán a asimilar los diferentes conocimientos.

Haciendo una breve síntesis se detalla que en el primer capítulo de la tesis se abarcará el planteamiento del problema, seguido de la contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación, justificación y objetivos.

Continuando con el segundo capítulo se presentará las investigaciones previas realizadas en la investigación, la fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, hipótesis y las variables.

El capítulo tercero abarca el enfoque, modalidad, nivel de investigación población y muestra, operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos, plan de recolección, procesamiento de información, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones.

El cuarto capítulo presenta la propuesta la cual detalla cada una de las características del software, justificación, objetivos, plan de acción, el diseño y creación.

El quinto capítulo se detalla el marco administrativo que contiene los recursos utilizados en esta investigación, cronograma de actividades, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Con el pasar del tiempo, la tecnología ha adquirido una importancia progresiva en cada una de las vidas de las personas, de igual manera en la labor de la sociedad y esencialmente en el campo educativo.

Actualmente el reto ante el avance de la tecnología en la sociedad está latente a nivel mundial por lo tanto está incidiendo directamente al descubrimiento de cambios extremos en la vida de la humanidad, formando argumentos que muestran que el desarrollo tecnológico será la medicina que disminuirá los problemas en la actualidad, con aportes que ayudaran al bienestar de la sociedad.

Actualmente se cree que las organizaciones y empresas del futuro serán totalmente diferentes de las actuales, más tecnología, menos jerarquía y más ética. La aceleración de la misma hace que las empresas no se queden fuera del circuito.

En el país el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación es poco notorio por factores que no permiten hacer un cambio por medio del aprovechamiento de los recursos y capacidades de los ecuatorianos a quienes no se les estimula para explotar su ingenio con ideas creativas y novedosas. Conscientemente se puede decir que en el ámbito educativo todas las áreas son importantes, pero en esta ocasión se dará relevancia al uso correcto del aprendizaje de computación.

Por esta misma razón se requiere de los centros educativos la exigencia en cuanto al correcto uso de los métodos de enseñanza y más aún de las personas que se encuentran inmersas en el acto de la enseñanza, haciendo el uso correcto y continuo de las estrategias y métodos de enseñanza, cumpliendo de esta manera con los requerimientos de la educación actual queriendo siempre seguir un modelo correcto de enseñanza.

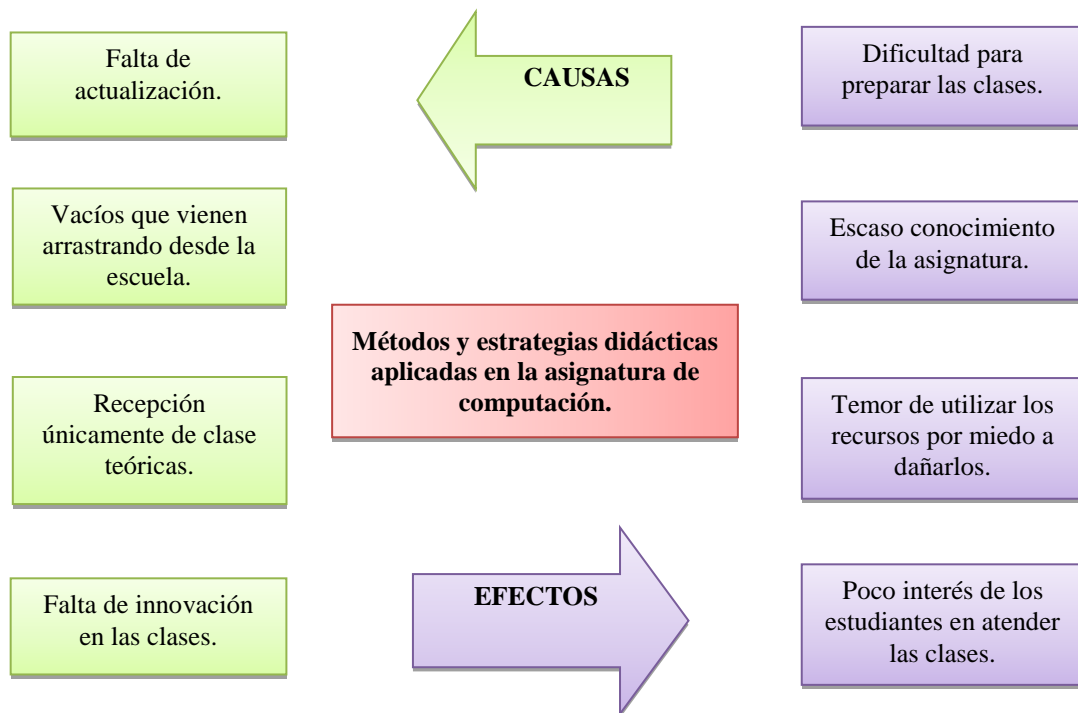
Los maestros están en la obligación de desempeñar cualquier papel que permita obtener resultados óptimos en cuanto al aprendizaje no solo teórico, también práctico y aplicativo en el diario vivir, entonces la tarea de todos los docentes es nutrirse, actualizarse y aprender día a día para de esta manera enseñar con calidad, esto significa que en procesos de enseñanza se deben dominar y aplicar todos aquellos elementos que lo incluyen aportando a la excelencia académica.

En los diferentes establecimientos educativos de la provincia de Santa Elena es notoria la preocupación de muchos docentes por prepararse asiduamente, buscando estrategias y recursos necesarios en la asignatura de computación para que los estudiantes del COLEGIO PARTICULAR “ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS”

asimilen los contenidos. La aplicación de métodos y estrategias adecuadas permitirán la correcta enseñanza de la asignatura, entendiendo que la tecnología avanza de forma continua y lo que se quiere en el establecimiento es que los estudiantes manejen correctamente el campo tecnológico y esto es trabajado siempre, es así que en OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA hay estudiantes que vienen de diferentes instituciones de la provincia y en alguno de los casos solo han tenido la experiencia de recibir contenidos teóricos, en algunos ocasiones por que en los centros educativos de donde vienen no cuentan con los recursos tecnológicos necesarios, entonces al facilitar esta guía didáctica mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de computación.

1.2.2 Análisis crítico

Ilustración 1: Árbol de problemas



Datos: Fuente de la investigación

Elaborado por: Marina Alvia

La forma inadecuada de la actualización de métodos y estrategias didácticas provoca el escaso conocimiento en el área de computación y el uso inadecuado de los medios tecnológicos que en la actualidad se han vuelto indispensables para cada uno de los individuos. Siendo esto uno de los factores relevantes en esta investigación, es considerable indicar que para alcanzar un objetivo con resultados positivos se debe tener una planificación bien estructurada en donde se puede indicar que es lo que se quiere enseñar, como se va a enseñar y cuáles son los resultados que se requieren teniendo claro esto, al docente se le hará mucho más fácil el acto educativo y el estudiante absorberá conocimientos enriquecidos que le servirán para toda la vida.

Los métodos y estrategias didácticas adecuadas al área de computación ayudarán a disminuir el uso inadecuado de los medios de información y comunicación Tics

1.2.3 Prognosis

El docente sin duda alguna se debe preocupar en educar para la vida, es el pilar fundamental para cambiar y mejorar las mentalidades de cada individuo, si en la actualidad se emplean métodos inadecuados en la asignatura de computación, existirán problemas en diferentes situaciones de la vida, los mismos que serán nefastos.

Aprender computación no solo conlleva aprender a encender una computadora, si no al estudio de cada uno de sus elementos incluyendo el manejo de la misma con diferentes programas que los incluyen, si el profesor no se preocupa por aplicar correctamente métodos y estrategias de enseñanza sin duda alguna en un futuro se tendrán profesionales incapaces de manipular programas sencillos y mucho menos los de mayor complejidad, los mismo que no sabrán manipular una computadora e incluso solucionar alguna clase de inconveniente técnico que se tenga con la misma.

El mundo actual y del futuro conlleva manejar y manipular diferentes aparatos computacionales y el estudio de ellos es importante, es así que por medio de la creación de una guía digital de métodos y estrategias se dará al docente un poco de facilidad para la preparación de la clase en dicha asignatura. El mismo que luego de una planificación adecuada pueda impartir las clases a los estudiantes potenciando día a día las habilidades computacionales.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera influirá en los estudiantes del octavo grado la creación de una guía digital en métodos y estrategias didácticas para la enseñanza - aprendizaje de Computación en el colegio particular Eloy Velásquez Cevallos, cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena en el período lectivo 2014-2015?

1.2.5 Preguntas directrices

- ¿Qué tipo de problema se ha podido apreciar en los estudiantes de octavo grado en la asignatura de computación?
- ¿Qué consecuencias habrían si no se trata de solucionar los problemas de aprendizaje de computación?
- ¿De qué manera podremos aplicar métodos y estrategias didácticas acordes al área?
- ¿Cuáles serían los resultados de aplicar métodos y estrategias didácticas acordes al área?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.

CAMPO: Educativo (Educación General Básica)

ÁREA: Computación (Pedagogía)

ASPECTO: Métodos y Estrategias Didácticas

TEMA: “MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”

PROBLEMA

¿De qué manera influirá en los estudiantes la creación de una guía digital en métodos y estrategias didácticas para la enseñanza - aprendizaje de computación en el colegio particular Eloy Velásquez Cevallos, ubicado en el barrio La Libertad del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena en el período lectivo 2014-2015?

DELIMITACIÓN ESPACIAL

El colegio particular Eloy Velásquez Cevallos está ubicado en el barrio La Libertad entre calle 21 y 22 del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

Ilustración 2: Ubicación Geográfica del Colegio Particular Eloy Velásquez



DELIMITACIÓN TEMPORAL

El proceso de investigación será realizado en el transcurso del año lectivo 2014-2015.

DELIMITACIÓN POBLACIONAL

En esta investigación intervendrán los estudiantes, docentes, directivos del colegio particular “Eloy Velásquez Cevallos”

DELIMITACIÓN CONTEXTUAL

El objeto de estudio ha sido basado en los estudiantes de 8vo grado de educación general básica con edades entre 12 y 13 años los mismos que son de nivel económico bajo y otros de nivel medio.

El objeto de la presente investigación es fortalecer la enseñanza de computación por medio de métodos y estrategias adecuadas al área en el Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

1.3 Justificación

Esta investigación tiene el propósito de mejorar la enseñanza de computación y por ende aportar con conocimientos significativos, ya que el adelanto tecnológico ha trastocado todas las situaciones de la vida diaria, entonces es posible que la educación cobre ahora mucha más importancia como actividad que tiene como función el desarrollo de la capacidad de manejar críticamente la información, e incluso de participar en la creación de los nuevos significados por medio de la correcta aplicación de métodos y estrategias, tomando en cuenta que cada estudiante es un mundo diferente y cada uno de ellos adquiere toda la información de forma distinta. Entonces debemos considerar que la enseñanza de computación en la educación actual, constituye un hecho fundamental, que tiene como propósito lograr que la nueva generación adquiera habilidades computacionales. Es necesario conocer la importancia de aplicar adecuadamente estos recursos didácticos, los mismos que serán enseñadas por docentes que se preparan día a día para mejorar los métodos y estrategias didácticas en dicha área.

Este proyecto tendrá gran **utilidad** para conocer y mejorar la calidad educativa impartida en cada salón de clase, las necesidades son muchas y el esfuerzo que se hace para disminuirlo es poco, entonces la preocupación de los docentes para mejorar la calidad educativa debe ser mayor, tomando en cuenta que todos pueden impartir conocimientos, pero lo difícil es saber llegar al estudiante, para que aprenda y que lo aprendido le sirva de forma positiva para distintas situaciones de la vida.

La creación de la guía digital sobre métodos y estrategias didácticas de enseñanza – aprendizaje permitirá que los docentes lo apliquen durante las clases de computación. Este proyecto es **factible** porque ayudaría a erradicar el uso incorrecto de los medios tecnológicos, logrando que los estudiantes asimilen conceptos a través de los medios de cómputo. Se debe analizar que enseñar computación no es sentarse frente a una

máquina y aprender a usarla, si no que incluye aprender a utilizar y saber para qué sirven todas aquellas tecnologías que permiten transmitir información, cuanto más significativa sea la información para el estudiante mejor será el manejo de las herramientas tecnológicas y adquisición de conocimientos significativos que pueden utilizar en distintas situaciones de la vida.

Los que se **beneficiarán** con la guía digital de métodos y estrategias de enseñanza - aprendizaje serán los docentes del área de computación quienes tendrán la facilidad de reconocer y aplicar de forma adecuada los métodos y estrategias didácticas en el área de computación, ayudando a mejorar la calidad de la educación con el correcto uso de las Tics empleando medios adecuados.

El docente es un ente mediador el mismo que debe instruirse e indagar actualizando siempre sus conocimientos para poder impartirlos de manera que pueda dar un buen uso de la guía y sin duda alguna serán beneficiados los estudiantes de Octavo Grado del Colegio Eloy Velásquez Cevallos, quienes obtendrán todos los conocimientos impartidos por los docentes, son ellos los que se enriquecerán de conocimientos significativos que los llevarán a un aprendizaje de forma rápida y eficaz por medio de la aplicación de los métodos y estrategias adecuadas en la asignatura de Computación.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo general

- Analizar la importancia de los métodos y estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el salón de clases para la enseñanza aprendizaje de computación.

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar los métodos y estrategias didácticas de mayor incidencia en la enseñanza – aprendizaje en la asignatura de computación.
- Determinar las estrategias teóricas y métodos lógicos de la investigación.
- Diseñar una guía digital de métodos y estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje en el área de computación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

2.1.1 LA DIDÁCTICA

2.1.1.1 Definición de la didáctica

Del libro publicado por Medina Antonio & Salvador Francisco (2009), en Madrid titulado Didáctica General, tiene por finalidad el estudio y análisis minucioso de la didáctica y los componentes que lo relacionan, incluyendo el estudio y análisis de métodos, accionar del docente y estudiante, enfocando las TIC en el campo educativo, entre otros contenidos que ayudan al docente a la investigación de temas complejos en el ámbito educativo.

(MEDINA & SALVADOR, 2012), mencionan que:

“La didáctica es una disciplina de naturaleza-pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometidas con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y el desarrollo apropiado de enseñanza aprendizaje”. (p 7)

De acuerdo a lo que manifiesta MEDINA Y SALVADOR se deduce que la didáctica se alinea a propósitos educativos, al estudio y elaboración de actividades que se aplican durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta disciplina busca en cada

uno de los individuos el avance secuencial de pensamiento, la reflexión continua y el análisis constante de todo lo que se concibe a lo largo del aprendizaje de la vida.

La didáctica trae consigo ciertos procesos que activan el aprendizaje, los mismos que son aplicados por docentes que utilizan métodos, estrategias, recursos entre otros elementos que construyen el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para comprender la concepción de la didáctica se debe tener claro que los actores de esta disciplina pedagógica son docentes y discentes como lo manifiesta (MEDINA) (SALVADOR) (2009) En el libro la didáctica general “los agentes docentes y dicentes, hacen referencia a los protagonistas, que construyen un conocimiento esencial, que se ha ido consolidando y dando respuesta al proceso interactivo o acto didáctico”

Estos pares importantes interactúan entre sí para darle origen a este mismo término. Siendo esta disciplina el arte de enseñar, porque es la misma que traduce la manera en que el docente imparte sus conocimientos y hace que el estudiante recepte y asimile los contenidos de cada una de las clases impartidas y, de esta manera ambos interactúen creando nuevos conocimientos que enriquecerán al individuo. Los actores principales cumplen el rol más importante del acto didáctico por medio de la comunicación e interacción constante para la correcta formación educativa, porque la acción de enseñar y aprender depende de ambos.

2.1.1.2 Principios de la didáctica

Del informe para la Unesco publicado por Delors, (2013), en la universidad de Cuenca, titulado los cuatro pilares de la educación, Galileo tiene por finalidad el estudio y análisis de la educación resaltando cuatro aprendizajes relevantes e indispensables para cada persona en las diferentes circunstancias de la vida, es por

eso dar gran importancia a estos aprendizajes que son el aprender a ser, aprender a hacer. Aprender a vivir y aprender a ser, las mismas que fusionándose son una sola existiendo una relación entre cada una de ellas.

(DELORS, 2013) En su artículo los cuatro pilares de la educación detallan lo siguiente

“Para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es de adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores”
(P 103)

Estos principios o pilares fundamentales como los detalla DELORS, se desenvuelven para cumplir un proceso educativo que conlleva a un objetivo primordial, que es el una enseñanza significativa para la vida. Queriendo decir con esto, que un estudiante no debe únicamente llenarse de conocimientos para que estos se queden estancados para siempre, lo que se pretende hacer entender es que la educación debe ser constante y que los conocimientos que se adquieren sirvan para utilizarlos en cualquier circunstancia y a lo largo de la vida.

CUADRO 1: LOS SABERES EDUCATIVOS

APRENDER A CONOCER	APRENDER A HACER	APRENDER A VIVIR	APRENDER A SER
<p>El desarrollo personal de cada estudiante acumula diferentes factores que involucran la asimilación, comprensión y exploración del entorno en donde vivimos y nos desenvolvemos. Se debe estimular al estudiante para despertar la curiosidad de conocer siempre algo nuevo de manera personal haciendo del individuo un investigador en todo el sentido de la palabra. Continuamente se involucra el sentido crítico y analítico siguiendo antes las dimensiones ya mencionadas y es entonces cuando el individuo en lo personal adquiere autonomía propia de su constante preparación se siente motivado e interesado de aprender siempre algo más.</p>	<p>Es aquí donde el estudiante debe tener y aumentar la capacidad de desarrollar y transformar conocimientos ya explicados con anterioridad en productos efectivos que ayuden al desarrollo del lugar en donde vivimos, se debe tomar en cuenta que existen diversos aprendizajes, entre ellos teóricos y prácticos los mismos que se deben aplicar de forma adecuada al estudiante haciendo que el mismo sea capaz de resolver problemas del hoy y del mañana.</p>	<p>Provocando que exista una interacción amena con otros individuos, compartiendo con la sociedad, reflejando los valores humanos y morales con los que cuenta y aprende el ser humano en el práctico vivir y que en un momento se vuelve algo rutinario que ayuda a crecer al individuo y, a seguir con normalidad resolviendo acontecimientos que se lleguen a presentar en la sociedad.</p>	<p>Pretende que el estudiante mezcle o interrelacione los cuatro principios, los mismos que fusionados ayudarán a que el estudiante se convierta en un individuo que observa, investiga, comprenda y resuelva situaciones de poca o mucha complejidad haciendo reflejo de responsabilidad y adquisición de inteligencia que se obtiene cumpliendo y siguiendo un proceso adecuado.</p>

Datos: Fuente de la investigación

Elaborado por: Marina Alvia

Dentro del acto didáctico se considera a la pedagogía como una disciplina que busca intereses para la acción de enseñar y aprender. En el ámbito educativo hay una serie de inconvenientes con relación a la didáctica desarrollada por los docentes y para dar soluciones a estos problemas de enseñanza – aprendizaje, el docente debe saber cómo y cuándo aplicar estrategias, métodos y recursos adecuados, basándose en una adecuada planificación, buscando siempre preguntas y respuestas a cualquier vicisitud dentro de las posibilidades que se tenga y en muchas ocasiones inmiscuyéndose o viendo más allá de lo que comúnmente se puede observar, porque es verdad que no todo lo sabe el educador pero, es ahí donde el realiza el trabajo de investigar, buscando siempre la manera de hacer que lo que se enseñe sirva para toda la vida y no solo en el instante que se enseña o pretender hacer del educando un robot que solo el maestro lo puede utilizar si así lo quiere, un simple receptor de información momentánea

ILUSTRACIÓN 3: PROCESO DIDÁCTICO



Datos: Fuente de la investigación

Elaborado por: Marina Alvia

Son los que juegan entre sí para conseguir un fin de reflexión y comprensión como antes ya se lo ha mencionado, entonces a los estudiantes se los debe formar con propósitos y miras al futuro provocando en ellos la sed de querer enriquecerse todos los días de conocimientos productivos para ellos y la sociedad, el que se encarga de que esto sea posible es el maestro, el mismo que se prepara día a día personal y profesionalmente para formar a individuos con diferentes problemas educativos, actualizándose continuamente y planificando continuamente lo que se quiere lograr.

2.1.2 Computación

2.1.2.2 Definición

En la publicación realizada por (CUYA, 2012), menciona sobre los conceptos básicos de computación e informática, en donde define la asignatura de computación como “una ciencia que estudia las partes físicas (hardware) y lógicas (software) de una computadora” explicando así que es una ciencia encargada del estudio de procesos automatizados y procesos de la información que procesan máquinas electrónicas llamadas computadoras, siendo esta un aparato electrónico que cuenta con un sistema digital creado para procesar datos a partir de instrucciones dadas por el usuario. La computadora es considerada como un conjunto de técnicas y conocimientos científicos que una vez estudiados hace posible la computación y tratamiento adecuado de la información; por medio de la computadora se puede abarcar aspectos teóricos y prácticos según la lógica del usuario. En la actualidad gracias a la computación podemos facilitar la realización de trabajos de poca o gran complejidad a individuos, grandes o pequeñas empresas.

El origen de la computación según varios expertos viene desde aproximadamente trescientos años atrás cuando se inició la creación de máquinas de cálculo.

2.1.2.3 La computadora

Del artículo publicado por (HERRERA, 2008) en el sitio web Editboard.com titulado definición de computador y sus componentes identifica al computador como “aquella máquina electrónica que recibe, procesa y almacena datos de forma rápida para de esta forma transformarlos en información que sea de beneficio o utilidad para el usuario” mediante lo indicado cabe indicar que la computadora es una máquina

realmente inteligente, que facilita el trabajo de los usuarios en el ámbito que ellos deseen, ya sea educativo, laboral, personal o el uso que el individuo quiera darle, hay que reconocer que esta máquina es una herramienta que día a día sorprende por su inmediato cambio y avance, más aun cuando esta ayuda a desempeñar diferentes tareas de nuestra vida cotidiana haciendo todo más fácil. Ya hace muchos años las personas expertas en estas máquinas inteligentes indicaban que la computadora seguiría ganando terreno al transcurrir de los años de una manera rápida y globalizada, tanto así que se atrevieron a decir que en unas cuantas décadas el computador predominaría en cada hogar, convirtiéndose ahora en una realidad, en su mayoría cada hogar por no decir en su totalidad utiliza un aparato inteligente llamado computador, hay que reconocer que esto es un poco exagerado, que no se necesita depender de un computador. Las empresas u organizaciones las utilizan como un elemento fundamental en su negocio e incluso se puede decir que muchas dependen de ellas, este aparato ha logrado ser día a día la ayuda eficaz de cada individuo.

A lo largo del tiempo han existido diferentes tipos y tamaños de computadoras usadas también para lo que han sido diseñadas de acuerdo al uso que el usuario le quiera dar y reconociendo que el computador ha ido evolucionando y perfeccionando su capacidad para realizar tareas de mucha complejidad haciendo que la sociedad la considere como fundamental.

2.1.2.4 Características de la computadora

Es una máquina electrónica capaz de recibir y procesar datos a partir de un grupo de órdenes dadas por el usuario. La misma que sirve al hombre como una herramienta valiosa para realizar muchas de sus actividades de manera rápida y eficaz. El computador está formado por un grupo de circuitos integrados y otros componentes que hacen correcto su funcionamiento de acuerdo a las órdenes indicadas.

Existen computadoras de diferentes tipos y tamaños pero las mismas se caracterizan por estar compuesto de dos elementos principales con las que todas cuentan y que dan origen a su funcionamiento, reconociendo también que este aparato inteligente no realiza acciones por ellas mismas, es necesario que alguien indique la acción que debe realizar por medio de instrucciones antes programadas; para que, pueda realizar de forma ordenada lo que el usuario pretende obtener. El software y el hardware son quienes juntas dan origen y vida al computador.

2.2.2.5 Hardware

Del libro publicado por (EDITORES, 2012) en Quito titulado ChicosNet presenta varias conceptualizaciones en donde se detalla que el hardware es “ la parte física de un computador y más ampliamente cualquier dispositivo electrónico” (P16) dando a conocer y especificando claramente que elementos son los que forman parte del hardware, considerándose así los elementos tangibles que conectados entre sí, realizan su función, también cabe indicar que a esta generalización se la pueden dividir en hardware básico y complementario, los mismos que a continuación se detallarán.

Hardware básico: en este grupo encontramos a los elementos necesarios para darle vida y correcto funcionamiento a un ordenador.

Hardware complementario: son los que se consideran como un valor agregado a la máquina, y aunque no son imprescindibles ayudan a complementar la utilización del equipo o en otros casos son adicionales para jugar, escuchar música entre otras acciones.

2.1.2.6 Software

De la guía didáctica creada por Cadme Samaniego & Valdivieso Díaz, en Loja titulado fundamentos informáticos, aporta con contenidos informáticos los mismos que servirán de gran ayuda para la formación y preparación de futuros profesionales encaminados por esta rama, los mismos que deben conocer todo lo relacionado con este campo que realiza cambios extremos en el mundo de la tecnología.

(CADME SAMANIEGO & VALDIVIEZO DÍAZ, 2009), en el libro fundamentos informáticos menciona que “El software está formado por la parte lógica o abstracta del computador, las diferentes aplicaciones y programas que permiten el funcionamiento del mismo” (P 39) siendo el software la memoria y la parte inteligente que le da vida al computador, se describe al mismo como los programas creados por el hombre, los mismos que controlan cualquier acción del computador, estos programas siguen secuencialmente una serie de pasos para realizar una determinada tarea dada por el usuario, el software es la parte intangible del computador que se puede utilizar pero no se puede tocar, se caracteriza por ser la memoria principal o la parte inteligente del computador, hace la función del cerebro del ordenador. Como indican (CADME SAMANIEGO & VALDIVIEZO DÍAZ, 2009) “El software constituye el nexo que une al hombre (usuario) con la máquina (Hardware)” (P 39)

El usuario se puede comunicar con el hardware por medio del software, el mismo que hace el papel de transmisor, que por medio del lenguaje del computador permite la acción que se quiere realizar, es como que dos individuos hablen diferentes idiomas y no se pudieran entender, necesitarían de un mediador o traductor para que exista una comunicación clara, es básicamente similar si no existe un medio que traduzca las indicaciones dadas al computador, el mismo no podría realizar su función.

2.1.2.7 Las tics

Las tecnologías de información y comunicación hacen referencia a los recursos informáticos, estas herramientas computacionales permiten la interacción con el usuario y la herramienta. Estos recursos son capaces de procesar, almacenar, presentar cualquier información.

En el artículo de la revista publicado por Sánchez Asín, Boix Peinado, Jurado De Los Saltos, en Barcelona – España, titulado Medios y Educación que tiene como objetivo que el profesorado se prepare, desarrollándose profesionalmente e involucrándose con la TICS que son un recurso fundamental en la educación actual y de vital desarrollo en la sociedad de la información.

(SÁNCHEZ ASÍN, BOIX PEINADO, & JURADO DE LOS SALTOS, 2009) En la revista de medios y educación indican lo siguiente:

“Nuestros jóvenes, gracias a la familiarización con las TICs, han entrado en una nueva cultura donde impera el ordenador sobre el libro o el profesor y, afortunadamente, ya no les sirve sólo lo que dicen los libros, pues pueden aprender, cada vez más, por sí mismos, plantear, planificar estrategias y resolver situaciones en permanente transformación, gracias a su gran accesibilidad a los medios telemáticos” (p 183)

Según lo antes mencionado indica que los medios tecnológicos que facilitan el aprendizaje en el aula de clase han transformado el mundo educativo ayudando al desarrollo de cada una de las destrezas de forma interactiva muy agradables, en este grupo podemos encontrar diferentes tipos de herramientas utilizadas como recursos didácticos, siendo una ayuda para estudiantes y docentes claro que los recursos solo

serán aprovechados al máximo si son utilizados de forma correcta, de esta manera podemos determinar que los beneficios serán muy grandes en la sociedad en general, indicando que estos medios se los utiliza en todos lados y mejoran la vida constantemente de las personas, la innovación es una de sus características principales siendo un medio que enlaza a millones de personas por medio de la comunicación a través de las diferentes redes, potencian la economía del país y del mundo y el hombre es el principal autor.

2.1.3 La didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.3.1 Importancia de la didáctica en computación.

Del libro publicado por Medina Antonio & Salvador Francisco (2009), en Madrid titulado Didáctica General que tiene por finalidad el estudio y análisis minucioso de la didáctica en donde se resalta la utilización de las TICS como recurso didáctico en el aula de clases. El estudio de los medios tecnológicos incluyendo la información que se maneja de mucha relevancia para los estudiantes en los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Computación.

(MEDINA & SALVADOR, 2012). En el libro la didáctica general ha indicado lo siguiente.

“Asistimos a una transformación tecnológica y cognoscitiva de dimensiones históricas, hasta hace pocos años inimaginables. El amplio nivel de complejidad que imprimen a la sociedad actual las denominadas TIC obliga a su trato desde la perspectiva de futuro que la educación no puede obviar” (P 208)

Este artículo hace relevancia al amplio espacio que ocupan las tecnologías de información y comunicación en el campo educativo, dando relevancia del uso de estos recursos debido a la imparable acogida en diferentes campos sociales, los mismos que han promovido el desarrollo en diferentes países del mundo.

La didáctica en su amplia acción de enseñar y aprender construyendo siempre el saber a través de los diferentes modelos metodológicos y medios tecnológicos, han logrado obtener resultados realmente gratificantes en la enseñanza aprendizaje.

La didáctica pretenden que existan maneras y medios para que el docente y estudiante logren una interacción aplicando metodologías adecuadas, en las que también estará la tecnología para lograr procesos que ayuden que el estudiante llegue a explotar todas aquellas capacidades que pretende llegar a la reflexión, el análisis y la creación de nuevos conceptos.

(MEDINA & SALVADOR, 2012), en la revista de medios y educación hacen referencia a lo siguiente:

“¿Qué es la sociedad del conocimiento? Se trata de una sociedad en las que las condiciones de generación de una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alterados por una revolución tecnológica centrada sobre el procesamiento de información, la generación del conocimiento y las tecnologías de la información.” (p 184)

Por medio de lo que menciona se deduce que en la actualidad existe un mundo globalizado por la tecnología, la misma que ha provocado la ola revolucionaria, en donde el hombre ha encontrado nuevas forma en satisfacer sus necesidades.

2.1.3.2 Elementos que intervienen en el proceso de enseñanza

En el artículo de la revista educación y competencias básicas publicado por (ONETTY, 2010) en Sevilla menciona que “El acto didáctico define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Su naturaleza es esencialmente comunicativa” (P4) en el mismo resalta que tanto el docente como el estudiante son indispensables dentro del acto didáctico y por medio de elementos participantes también en este campo pueden afianzar y crear un aprendizaje con resultados óptimos, y esto se da por la acción comunicativa de docente y estudiante, resaltando así, que el aprendizaje existe siempre y cuando exista comunicación por cualquier medio.

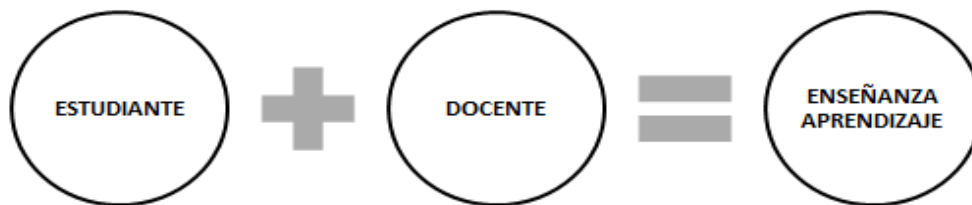
(ONETTY, 2010). En su artículo educación y competencias básicas también resalta la intervención de otros elementos esenciales que dan origen a la acción de enseñanza aprendizaje en el que indica lo siguiente:

“La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales...), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden. (P 4)

En este artículo explica claramente VANESSA ONETTY que para que la acción de enseñanza aprendizaje sea efectiva se debe hacer un proceso de selección correctamente estudiada, en donde los involucrados participen activamente y con ello también sus elementos complementarios que son muy importantes, siendo también la

clave de la acción didáctica, sin duda alguna todo lo que se planifica debe tener objetivos claros los mismos que después de un proceso se deben cumplir, en algunas ocasiones cambiando el contexto que se planifica, pero hay que ser claros que todo en su debido tiempo cambia, y no siempre se sabe con qué problemas educativos nos encontremos, siendo así de mucha importancia remarcar que para el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje debemos hacer partícipes a los siguiente elementos.

ILUSTRACIÓN 4: ELEMENTOS DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE



Datos: Fuente de la investigación

Elaborado por: Marina Alvia

Docente: siendo él uno de los principales involucrados, es el que se encarga de observar, analizar la situación educativa para de esta manera crear una planificación adecuada, tomando siempre en cuenta que es lo que quiere enseñar, de acuerdo a la materia o asignatura que tiene a cargo, es el que se encargará de realizar investigaciones y estudiar contenidos actualizados, para que él mismo se pueda plantear objetivos que por medio de recursos didácticos y estrategias de enseñanza aprendizaje, podrá lograrlo, observando también que tipos de inconvenientes se tiene con los involucrados, en este caso los que se están formando. El docente debe tener la suficiente creatividad para asociar conocimientos y situaciones que se dan en el diario vivir.

Estudiante: elemento y pilar fundamental en la acción educativa, este individuo es el que se forma día a día, es el que debe ser capaz de receptor contenidos para aprovechar una educación de calidad, pero el receptor no quiere decir que lo ha aprendido, debe tener la capacidad de asimilarlos, analizarlos y practicarlos entonces,

podremos decir que lo enseñado está siendo aprovechado, el docente y el estudiante son los principales protagonistas quienes deben crear un ambiente de confianza en donde ambos sean los participantes y no únicamente sea el docente quien se encargue de tratar de llenar de conocimientos al estudiante porque todo sería tiempo perdido haciendo que el estudiante se limite solo a contestar lo que se le pregunte, esto no es para nada productivo, ambos son los que enseñan y aprenden, porque si bien es cierto el maestro se nutre día a día por sus investigaciones y por el propio estudiante que siempre crea interrogante para conocer algo nuevo.

Basándonos en estos elementos se desglosan otros con los que es posible la acción didáctica, aclarando que los dos anteriores y muy importantes forman parte de los elementos humanos dentro de este campo, a continuación se detalla de forma general a todos los elementos implicados.

ILUSTRACIÓN 5: ELEMENTOS DE LA DIDÁCTICA



Datos: Fuente de la investigación

Elaborado por: Marina Alvia

2.1.3.3 El docente en el salón de clases

En alguna circunstancia de la vida se posee interrogantes y en muchas de ellas no se encuentra la respuesta lógica, comúnmente se ha dicho que la acción del profesor la puede realizar cualquier persona e incluso hasta el propio estudiante, pero si se analiza bien esta situación, se puede aclarar la verdadera realidad, porque es ahí donde descubre a un verdadero maestro.

En el libro publicado por González Diego (2012), en Bogotá Colombia titulado Didáctica o dirección del aprendizaje hace referencia a diversos contextos de la educación incluyendo el accionar del docente para con los estudiantes, haciendo entender que ambos predominan en la enseñanza aprendizaje, resaltando al docente como un mediador o guía para el mismo educando.

(GONZÁLEZ, 2013) En su libro didáctica o dirección del aprendizaje mencionando lo siguiente:

“No obstante, debemos recordar que los métodos didácticos han de ser manejados por el maestro y que por buenos que ellos sean, pueden resultar ineficaces si no se utilizan bien. Además, el maestro ha de tener una personalidad vigorosa, o por lo menos definida, si aspira a comprender, respetar y encauzar la personalidad de los alumnos. Ello quiere decir, por tanto, que la educación, para que tenga sentido, y la didáctica para que sea eficaz, deben ser dirigidas por un maestro con personalidad definida, equilibrada y responsable”. (P30)

El maestro debe estar centrado siempre en su accionar, dentro del aula de clases se encuentran diferentes situaciones que no solo es el enseñar contenidos, los estudiantes

desde muy pequeños son mundos diferentes, en donde el docente tiene que ser parte de ese mundo, es el quien se inmiscuye queriendo siempre encontrar una manera para llegar a que el estudiante aprenda y se nutra de todo lo que se le enseña, el rol del docente va más allá de enseñar en unas cuatros paredes, el siempre siembra la semilla para cosecharla y obtener frutos enriquecidos, situaciones existen muchas, maneras de solucionarlas también, pero no hay quien se dé tiempo para tratar de solucionar situaciones complicadas de enseñanza, que en muchos casos son los factores de los problemas de aprendizaje de cada estudiante, entonces un maestro de una u otra manera trata de encontrar esas soluciones, que se puede aprender en cualquier lugar es cierto, pero se necesita un poco de sensibilidad para conocer a cada estudiante o cada individuo, aquel que sea parte de la solución teniendo tan solo al su alrededor cuatro paredes y muchos individuos que formar.

2.1.3.4 Accionar del estudiante el salón de clase

Las situaciones que se presentan dentro del salón de clases son de mucha diversidad, porque nunca se puede saber con qué clase de estudiante se tratarán, entonces los estudiantes actúan de forma muy distinta de manera individual, los acontecimientos exteriores son muchos, de acuerdo a familia que tenga cada uno y es realmente necesario involucrar a la familia, porque de acuerdo al entorno donde se forme al niño será el comportamiento del mismo, es ahí donde parte la situación de accionar del niño, muchos quizás con dificultades familiares, podrán mostrar diferentes, personalidades y sin duda alguna ellos lo transmitirán en el aula de clase, unos serán alegres otros muy comunicativos, muy tímidos, temerosos, agresivos, etc.

Demostrando siempre reacciones diferentes pero de una u otra manera todos asisten a la escuela, con el fin de aprender algo nuevo e interactuar con el maestro.

Dentro del aula de clases no se debe limitar únicamente al niño/a a ser un simple receptor de lo que quizás muchos no comprenden, pues la actuación de cada estudiante también se define por como el maestro maneja o dirige su clase, no todos los estudiantes receptan información fácilmente, por esa razón es necesario cambiar la perspectiva de querer ver al estudiante como un vaso que hay que llenar de agua hasta rebosar porque finalmente todo tiene un límite y el estudiante de una u otra manera tratará de expresarlos.

En el artículo publicado por (VILLALOBOS & M. DE CABRERA, 2011) en Venezuela de la revista teoría y didáctica de las ciencias sociales menciona en que “cuando la enseñanza se hace rutinaria hasta el punto de convertirse en el equivalente de un acto mecánico, puede conducir al agotamiento y al desgaste mental, físico y emocional” (P142) lo mismo que provoca que el estudiante se sienta sin ánimos de incluso no querer ir a la escuela, cuando el educando se encuentra en esa situación no es muy difícil que el mismo sienta interés por querer aprender y es donde el docente debe actuar dando solución a lo que está sucediendo a causa de la rutina constante en cada una de las clases tratando de mejorar la manera de enseñar, utilizando recursos que llamen la atención del estudiante, realizando actividades que lo motiven a la participación activa.

2.1.3.5 Métodos

Los métodos son la vía que estructura el proceso educativo, manifestando el accionar para cada contenido enseñado, involucra la forma de enseñar teniendo siempre claro el contenido que se quiere enseñar porque depende de eso el método a aplicar. Si el educador no tiene claro cuál es el camino para enseñar entonces no habrá enseñanza efectiva y todo será tiempo perdido.

En el libro publicado por González Diego (2012), en Bogotá Colombia titulado Didáctica o dirección del aprendizaje hace referencia a los métodos que el docente aplica al momento de impartir sus sabias enseñanzas.

(GONZÁLEZ, 2013) En su libro didáctica o dirección del aprendizaje también describe sobre el método que se aplica en la escuela nueva.

“El método no puede ser ni una receta ni un déspota, sino una fórmula flexible y un consejero amistoso y útil. El maestro no puede apegarse al método de tal manera que, a cada paso tenga que estar viendo lo que tal pedagogo dijo o lo que tal otro censuró o recomendó. Estas cosas deben conocerse, pero el maestro deberá interpretarlas y elaborarlas formando su criterio propio, y cuando sea necesario, cuando se halle ante lo imprevisto, o cuando su práctica en la enseñanza se lo aconseje, de modo reflexivo debe tender la vista hacia nuevos caminos o métodos” (P61)

El método debe ser aplicado según la necesidad de los educandos, pues no es un manual a seguir al pie de la letra, por consiguiente se trata de buscar la estrategia correcta para ayudarlos a desarrollar la destreza diseñada en la planificación microcurricular.

2.1.3.5 Métodos de enseñanza en el área de computación

Métodos en cuanto a la relación entre el profesor y el alumno:

Método Individual. Es el destinado a la educación de un solo estudiante. Es recomendable en estudiantes que por algún motivo se hayan atrasado en sus clases.

Método recíproco. Se llama así al método en virtud del cual el profesor encamina a sus estudiantes para que enseñen a sus condiscípulos.

Método colectivo. Es cuando se tiene un profesor para muchos alumnos. Este método no solo es más económico, sino también más democrático.

Métodos en cuanto al trabajo del alumno:

Método de trabajo individual. Se le denomina de este modo, cuando procurando conciliar principalmente las diferencias individuales el trabajo escolar es adecuado al estudiante por medio de tareas diferenciadas, estudio dirigido o contratos de estudio, quedando el profesor con mayor libertad para orientarlo en sus dificultades.

Método de trabajo colectivo. Es el que se apoya principalmente, sobre la enseñanza en grupo. Un plan de estudio es repartido entre los componentes del grupo contribuyendo cada uno con una parcela de responsabilidad del todo. De la reunión de esfuerzos de los alumnos y de la colaboración entre ellos resulta el trabajo total.

CUADRO 2: PASOS DEL MÉTODO DE ENSEÑANZA SOCIALIZADA

PROCESO DIDÁCTICO	
FASE	DESCRIPCIÓN
Presentación	Informar a los estudiantes sobre el trabajo que se va a hacer.
Organización de Estudios	El maestro o maestra da orientaciones y explicaciones sobre el objetivo que se pretende alcanzar.
Estudio propiamente dicho	El grupo trabaja de manera independiente y elige sus normas y reglas de actuación, y se establece las funciones que van a desempeñar los y las integrantes.
Discusión	El maestro actúa de mediador en la exposición de trabajos.
Verificación del aprendizaje	Evaluación abierta y flexible; esto favorece a la autocrítica, a la formación de criterio y la valoración de los otros.

Fuente: (EDINUN, 2012)

Método Mixto de Trabajo. Es mixto cuando planea en su desarrollo actividades socializadas e individuales, es el más aconsejable pues da la oportunidad para una acción socializadora y, al mismo tiempo, a otro de tipo individualizador.

CUADRO 3: MÉTODO MIXTO DE TRABAJO

PROCESO DIDÁCTICO	
FASE	DESCRIPCIÓN
1. Plan de trabajo: considerar el trabajo en equipo como recurso para el desarrollo de las habilidades lingüísticas.	Que las y los estudiantes se relacionen entre sí para buscar soluciones a los retos que les propone el ámbito escolar. De esta manera son capaces de “enseñarse” mutuamente, de cooperar y ayudarse a la hora de aprender. Se trata de la Participación Igualitaria e Interacción Simultánea. Este método ha sido largamente probado para trabajar las habilidades lingüísticas.
2. Comunicación centrada en el significado: Introducción de procesos reales de comunicación.	
3. Utilización de competencias lingüísticas: Escuchar, hablar, leer y escribir a través del aprendizaje cooperativo.	
4. Evaluación: Individual y grupal mediante la exposición de su trabajo utilizando la retroalimentación y autoevaluación.	

Fuente: (EDINUN, 2012)

Método de proyectos: Tiene por finalidad de llevar al estudiante a realizar algo. Es un método esencialmente activo, cuyo propósito es hacer que el estudiante realice, actúe.

CUADRO 4: MÉTODOS DE PROYECTOS

PROCESO DIDÁCTICO	
FASE	DESCRIPCIÓN
Identificación del problema	Delimita en un contexto la parte específica de la investigación. Puede ser una pregunta.
Planteamiento de soluciones	Propone soluciones al problema, atendiendo a varias respuestas que se den. Son respuestas de un fenómeno, previo a una explicación.
Búsqueda de información	Utiliza libros de consulta, fichas, etc., para obtener la información necesaria.
Comprobación	Verifica o rechaza las alternativas de solución que han propuesto los grupos.
Análisis de los resultados	Entrega informes y se los discute en plenaria para llegar a conclusiones definitivas.

Fuente: (EDINUN, 2012)

2.1.3.6 Estrategias de enseñanza aprendizaje

Para que el aprendizaje sea activo se deben planificar una serie de actividades o estrategias de forma adecuada y acorde a las necesidades de los estudiantes, caso contrario si se llega a la improvisación, esto repercutirá en el cumplimiento de los objetivos esperados.

(ONETTY, 2010). En la revista educación y competencias básicas menciona que las “estrategias de enseñanza aprendizaje se concretan en una serie de actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus característica, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio” (P 4). Queda evidente que no se puede enseñar a la suerte, por lo tanto se tiene que planificar y para ello se debe hacer una selección específica del método y estrategia de enseñanza.

En el artículo publicado por (CAMPOS, 2012), en México titulada Estrategias de didácticas apoyadas en tecnología menciona que “la estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuesto”(Pág. 9), siendo lo esencial para el progreso educativo, enrumbado las estrategias son utilizadas por el docente y de igual manera para el estudiante, por eso son llamadas estrategias de enseñanza – aprendizaje, y es esencial determinar que para que este proceso sea efectivo se debe tener claro el proceso o sus fases, las mismas que menciona CAMPOS y que se mencionaran a continuación:

- Fase de construcción del conocimiento
- Fase de la permanencia de los conocimientos
- Fase de transferencia
- Interacciones y estrategias para la organización

2.1.3.7 Estrategias que se utilizan en el área de computación.

(MAMANI, 2013), determina que las estrategias son todos los procedimientos, métodos y técnicas que plantea el docente para que el estudiante siga su aprendizaje, durante los cuatros momentos de una actividad de aprendizaje.

La estrategia de enseñanza es el tipo de experiencias o condiciones que el docente crea para favorecer el aprendizaje del estudiante. Define cómo se van a producir las interacciones entre los alumnos/as, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la estructura, etc. la estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del estudiante. Una de las estrategias consiste en usar como herramienta didáctica la guía digital, la misma que va a contener diferentes métodos y actividades que se desarrollarán en el salón de clases

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Filosófica

(Martinez, 2012) Manifiesta que:

“La tecnología educativa en sus comienzos fue una innovación y un campo de acción con una orientación psicológica fundamentalmente conductista, pero con el paso del tiempo se ha permitido el progreso, ya sea desde el uso de los medios masivos como las audiovisuales hasta llegar a medios individualizados con propósitos específicos como el uso del computador, las redes de computación e internet”.

En la actualidad la educación debe estar orientada hacia los cambios tecnológicos para que el estudiante pueda integrar el conocimiento de manera significativa, por lo tanto el colegio debe crear un ambiente facilitador que ayude al educando mediante recursos y experiencias múltiples adueñarse de los conceptos, actitudes y destrezas que lo capaciten para auto - dirigirse en la búsqueda del conocimiento y crecimiento personal.

La acción del docente debe cumplir lo que la educación exige, ya sea desde tiempos muy remotos hasta la actualidad, siempre se ha pretendido obtener resultados favorables que posibiliten las acciones de los educandos de forma positiva y con resultados verídicos, la forma de la enseñanza cambia notoriamente con el transcurso de los años, Piaget defendió que uno de los objetivos de la educación es que “forme personalidades con iniciativa, que en cualquier terreno, amplio o parcial, de su profesión sean capaces de inventar en lugar de limitarse a repetir” y es realmente cierto que las exigencias cada día son mayores y que el educador se debe adaptar a tales cambios, con todos los procesos que se aplica en la educación se quiere conseguir que el educando adquiera habilidades que se vuelvan propias para el desenvolvimiento de su propia vida.

2.2.2 Fundamentación Pedagógica

Desde hace mucho tiempo la tecnología ha ganado terreno en todos los ámbitos y en la actualidad se ha visto muy inmersa en lo educativo, y no únicamente como un recurso que los docentes deben utilizar, también como una herramienta utilizada por los estudiantes, en la que realizan tareas, se comunican y la misma que es manipulada para aprender interactivamente, por esta razón es de mucha importancia que el docente conozca métodos y estrategias para enseñar computación.

La creatividad en el proceso de enseñanza –aprendizaje defiende en gran medida el aprovechamiento óptimo de las potencialidades de los educandos, que les mueve el

pensamiento lógico, la reflexión consciente, el sentido del aprendizaje y generar un entorno multifacético educativo.

2.2.3 Fundamentación Legal

2.2.3.1. Ley Orgánica de Educación Intercultural

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	
Art. 2 (g, h)	<p>Este artículo notifica que la educación atiende principios con fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales, los mismos que tengan relación en el ámbito educativo.</p> <p>En uno de los literales indica que la enseñanza debe ser para la vida, y que todo el conocimiento que se adquiera ayude a la solución de problemas en situaciones de la vida diaria.</p> <p>El aprendizaje y multiaprendizaje ayudarán al desarrollo de todas y cada una de las capacidades del ser humano, a través de cualquier medio de información y sus tecnologías con fines de desarrollo individual y colectivo.</p>
Art. 4	<p>Este artículo se refiere al derecho educativo, siendo un derecho humano garantizado por la ley.</p> <p>Todas las personas tienen derecho a una educación de calidad y calidez, y que la misma tiene que ser una educación para el desarrollo de la vida de cada ser humano, de forma permanente con competencias laborales al servicio de la colectividad.</p>

Fuente: Ley Orgánica de Educación Intercultural

Elaborado por: Marina Alvia

2.2.3.2 Constitución del Ecuador

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR	
Art 16. (2,4)	Para el desarrollo de este trabajo se ha tomado como referencia el artículo 16 donde se certifica que todas las personas tendrán acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación, ya que facilita la interacción desde cualquier parte del mundo, sin importar su condición física.
Art 19.	Este artículo afirma que los contenidos con fines educativos, informativos y culturales se los hará prevalecer en los medios de comunicación, a través de espacios difusivos en la producción nacional. Por lo tanto cada persona podrá hacer uso de cualquier medio para su formación integral.
Art. 27	Se ha tomado como referencia este artículo ya que la ley dice que la educación estará centrada en el desarrollo de ser humano respetando sus derechos, estimulando el sentido crítico y el desarrollo del mismo, indicando también que la educación es primordial para que el ser humano conozca de sus derechos y obligaciones, enfocándonos en el crecimiento propio y de nuestro país.

Fuente: Constitución del Ecuador

Elaborado por: Marina Alvia

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1 Didáctica

La didáctica es el arte de la enseñanza, considerando que incluyen todos aquellos aspectos relacionados con el ámbito educativo, todo lo que tenga que ver con el impartir y receptor conocimientos, que llevan a un objetivo claro que no solo es el de transmitir contenidos, también conlleva la manera de como se hace llegar ese conocimiento, pues por esta razón la didáctica trae consigo procesos que deben ser estudiados y manejados, siendo estos mediadores para la interacción de docente y estudiante.

En el artículo publicado por (MADRID VIVAR & MAYORGA FERNANDEZ , 2010) en la universidad de Málaga titulado ¿Didáctica general en y para educación social? puntos de encuentro desde la perspectiva del alumnado indica que “La didáctica es una ciencia teórico-práctico: trata el qué, cómo y cuándo enseñar.” (P248) afirmando lo que ya los educadores conocen y que en muchas de las ocasiones no se lo toma en cuenta, pues se debe tener bien en claro que antes que el docente aplique la acción didáctica debe hacerse las interrogantes antes mencionadas, es así como empieza el proceso didáctico, nos detalla también a que es una ciencia teórico-práctico, dando a conocer que se necesita determinados temas con contenidos relacionados, que luego de su análisis y discusión debe ser llevado a la práctica, claro está que no todo se puede aplicar en dicho momento, pero la función de la didáctica persigue de que los conocimientos adquiridos, sean para la vida, resolver problemas en diferente situaciones y que no solamente el educando se convierta en una copia barata que ya con el tiempo no da resultados o no se lo pueda utilizar, la educación ha sido, es y seguirá siendo para la vida, se enseña para formar a grandes hombres y mujeres que creen, inventen, innoven y produzcan, participando en el desarrollo de los países y del mundo.

2.3.2 Proceso de enseñanza aprendizaje

En la publicación realizada por (ORTIZ, 2014), en Cuba sobre la plataforma para el uso del software educativo define que al proceso de enseñanza aprendizaje como “ el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumno/as bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo” el docente es quien guía este proceso, no siendo el único protagonista, él se convierte únicamente en un mediador que llevará al estudiante por el camino enriquecedor de la enseñanza, haciendo partícipe en este proceso a todos los elementos que lo forman, incluyendo la asignatura, contenidos, estrategias, métodos, recursos, evaluación. Dicho proceso busca que el estudiante adquiera una educación que lo forme tanto en lo personal como en lo profesional, conociendo siempre que existe la participación de dos individuos, el docente quien enseña, guía, corrige y estudiante quien por medio de las enseñanzas del docente aprende y produce nuevas enseñanzas.

2.3.3 Estrategias y métodos de enseñanza

Según (BARZANALLANA, 2013), los métodos de trabajo que se pueden utilizar en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de computación son:

- ✓ **Lección magistral.** Es la presentación de un tema lógicamente estructurado, con la finalidad de facilitar información organizada, siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida.

- ✓ **Estudio de casos.** Análisis de un hecho, problema o suceso real, con la finalidad de conocerlo interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlos y obtener soluciones.

- ✓ **Resolución de ejercicios y problemas.** Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
- ✓ **Aprendizaje basado en problemas.** Desarrollo de aprendizajes activos a través de la resolución de problemas.
- ✓ **Aprendizaje orientado a proyectos.** Realización de un proyecto para la resolución de un problema aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
- ✓ **Aprendizaje cooperativo.** Desarrollo de aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa.
- ✓ **Contrato de aprendizaje.** Desarrollo del aprendizaje autónomo.

Y entre las estrategias más importantes se pueden mencionar:

- ✓ Efectuar una buena introducción
- ✓ Presentar un esquema/guión de la clase
- ✓ Despertar el interés del tema
- ✓ Contextualizar y relacionar el contenido.
- ✓ Utilizar recursos para la atención
- ✓ Estructurar el contenido a impartir
- ✓ Claridad, expresividad y ritmo
- ✓ Utilización de pausas y nexos
- ✓ Enfatizar conceptos y hacer resúmenes
- ✓ Formular preguntas y problemas
- ✓ Estimular el razonamiento personal
- ✓ Sugerir actividades a realizar
- ✓ Facilitar esquemas integradores

2.3.4 Las tics en la educación

Las Tecnologías de Información y Comunicación actualmente son utilizadas a nivel mundial dentro y fuera del ámbito educativo, y es claramente cierto que se han convertido en herramientas indispensables en diferentes situaciones de la vida. Estas herramientas han potenciado y mejorado el nivel educativo y facilitado en todo caso el trabajo de todo docente, sin duda alguna no todos los individuos conocen la manipulación de las TICS, siendo esto un problema de gran magnitud, debido a que no se aprovecha el cien por ciento de este recurso, los docentes en el salón de clase deben hacer uso de estos recursos e incluso en la asignatura de computación o afines. El uso de estos recursos debe ser tanto del docente como del estudiante porque ambos interactúan en la acción de enseñanza aprendizaje, recursos existen muchos y el internet es un recurso muy útil pero que debe ser manejado con precaución, el mismo que tiene muchos beneficios pero de igual manera presentan muchas situaciones en muchas ocasiones muy complicadas y peligrosas.

2.3.5 Importancia de utilizar un computador

Ya desde siglos atrás se ha manipulado un computador, claro está que estos han ido evolucionando de generación en generación, entonces por ende la manipulación o uso de un computador tiene una importancia relevante y no solo para el usuario o persona que lo manipula, también para el mundo en donde vive, pues hay que destacar que estos aparatos electrónicos facilitan el trabajo de todos, en el ámbito social económico, educativos entre otros.

Y ahora centrandolo en el ámbito educativo se puede mencionar a (PACHECO CORELLA, 2011) quien en su artículo publicado en una página web señala que “El notable avance en la tecnología de comunicación y en las computadoras, ha permitido

el acceso a innumerables fuentes de información que antes eran inaccesibles” es que es necesario mencionar que la tecnología avanza rápidamente y todo cambia notoriamente, y es el computador un recurso tecnológico que ha permitido dar un giro extremo en el campo educativo, y no solo porque permite acceder a cualquier tipo de información, también porque ha servido como recurso comunicativo a distancias muy lejanas, convirtiéndose en un recurso didáctico en el aula de clase, ya que los docentes logran utilizarlos para el desarrollo de las mismas, los estudiantes manejan este recurso de forma innovadora mejorando la calidad educativa.

2.3.6 Enseñar computación

Para manipular un computador se necesita conocer antes para qué sirve y cuál la correcta manera de utilizarlo, se podrá decir que manipular un computador es lo más fácil pues se aprende de forma rápida, la verdad es que el navegar en internet, encender o prender un computador, no es lo esencial, lo que se debe destacar es saber manipular la información de los sitios web, aprender a utilizar los programas y conocer para que sirven, conocer los componentes del computador. Para todo acción de conocer, se necesita la enseñanza y es por esta razón que también es necesario e importante aprender esta asignatura que tiene mucha relevancia, destacando que en la actualidad no se da un buen uso a este recurso tecnológico y a los beneficios que brinda al mundo entero, la enseñanza de computación en las aulas de clases formará en el estudiante conocimientos enriquecedores los mismos que si se aplican en el diario vivir dentro y fuera del ámbito educativo. En la actualidad miles de personas han llegado a perder sus empleos por la falta de conocimiento para manipular estos recursos, la vivencia es notoria porque en casi todos los trabajos se necesitan profesionales que manejen este campo con facilidad.

2.6 Hipótesis

Los métodos y estrategias didácticas para los estudiantes del Octavo Grado de Educación Superior permitirán mejorar la enseñanza en la asignatura de computación en el Colegio “Eloy Velázquez Cevallos”.

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.7.1 Variable independiente

GUÍA DIGITAL DE MÉTODOS Y ESTRATEGIAS

Una guía digital de métodos y estrategias considerada como herramienta tecnológica, con contenidos específicos interactivos, que servirán de ayuda para que los docentes preparen sus clases con métodos aplicativos y que los mismos sirvan para que los estudiantes asimilen los contenidos y los pongan en práctica en la vida diaria.

2.7.2 Variable dependiente

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN

La enseñanza - aprendizaje de computación permitirá en los estudiantes desarrollar habilidades para manejo adecuado de recursos tecnológicos y la manipulación de programas computacionales, dicha enseñanza que será impartida por docentes de manera correcta.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo

Cuantitativo. Se refiere a la recolección de datos que podrán ser representados de manera estadística, para obtener resultados verídicos de los involucrados en la investigación, en este caso docentes y estudiantes.

Cualitativo.- Permite realizar el análisis de los datos obtenidos de acuerdo a investigaciones realizadas, de los estudiantes que manejan correctamente las herramientas computacionales

3.2 Modalidad básica de investigación

MÉTODO INDUCTIVO. Este método se fundamenta en la particularidad de los pensamientos o ideas, ayuda a la creación de hipótesis de forma previa, para luego llegar a contenidos científicamente comprobados. Este método se aplica para seleccionar la mejor solución frente a esta problemática.

MÉTODO DEDUCTIVO. El método deductivo abarca todos aquellos conocimientos generalizados que inicia de un todo para ser desglosados en cada una de sus partes, basándose en este caso en el problema a estudiar a cada una de las partes que incluyen esta investigación.

MÉTODO CIENTÍFICO. Este método es de conocimientos ya establecidos, y es lo que se realizará, con los docentes y estudiantes, llegar a la comprobación de información de los involucrados y así desarrollar el software de métodos y estrategias de aprendizaje para la asignatura de computación.

3.3 Nivel o tipo de investigación

De Campo.- Permite la recolección de los datos, en el lugar donde se ha suscitado el problema a investigar, obteniendo datos verídicos directamente de los involucrados dentro de la institución educativa.

Aplicada.- Permite aplicar todas aquellas fuentes para la recolección de datos (encuesta y entrevista) a los miembros del centro educativo (Octavo grado de Educación General Básica), que serán fuente para la resolución de dicho problema.

Correlacional.- Porque existe una relación entre el problema y la propuesta.

Bibliográfica.- Ha servido como base de respaldo en la investigación teórica, de carácter científico, y que permite sustentar la problemática de estudio.

3.4 Población

La población incluye todos aquellos involucrados en la problemática, siendo los estudiantes, docentes, padres y madres de familia del colegio particular “Eloy Velásquez Cevallos” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

Población del Octavo Grado del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”			
Nº	Descripción	Cantidad	Porcentaje
1	Autoridades	1	1,22 %
2	Docentes	5	6,10 %
3	Estudiantes	42	51,22 %
4	Padres de Familia	34	41,46 %
Total de la Población		82	100 %

CUADRO 5: POBLACIÓN

3.4.1 Muestra

Siendo la población muy pequeña no se realizará muestra.

3.5 Operacionalización de las variables

Variable independiente: Guía digital de métodos y estrategias

CUADRO 6: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades de observación
- Herramienta tecnológica creada para que los docentes apliquen métodos y estrategias adecuadas en la enseñanza - aprendizaje de una asignatura específica, mejorando la interacción del profesor y el estudiante.	- Recurso tecnológico - Planificación de contenidos - Elementos de la acción didáctica	- Recurso y medios tecnológicos. - Métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje en la planificación microcurricular - Contenidos significativos.	- ¿Considera usted que el docente debe tener recursos didácticos que lo ayuden a fortalecer la enseñanza de computación? - ¿Le gustaría que la institución disponga de un software de métodos y estrategias didácticas para que usted los aplique durante las clases? - ¿Te parece que las enseñanzas del profesor de computación las aplicas en tu vida diaria?	- Observación - Entrevista - Encuesta	- Cuestionario de preguntas. - Cámara digital.	- Autoridad - Docentes - Estudiantes

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Variable dependiente: Enseñanza – aprendizaje de computación

CUADRO 7: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidades de observación
- Computación es una asignatura que orienta y capacita al estudiante, adquiriendo conocimientos prácticos y teóricos en el campo y avance tecnológico.	- Proceso de enseñanza aprendizaje. - Asignatura y contenidos - Práctica continua en el laboratorio.	- Estrategias. - Métodos. - Temas y contenidos específicos. - Horario de clases.	- ¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza? - ¿El contenido de la clase es pertinente en la asignatura de computación? - ¿Los estudiantes se podrán beneficiar de las actividades propuestas en la guía digital?	- Observación - Entrevista - Encuesta	- Cuestionario de preguntas. - Cámara digital.	- Autoridad - Docentes - Estudiantes

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

3.6 Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas

Para la recolección de datos de la investigación se tendrán que utilizar técnicas e instrumentos adecuados, los mismos que serán formularios de encuesta y entrevista.

Observación.- Se la realizó visitando de forma personal las instalaciones del colegio “Eloy Velásquez Cevallos” para determinar los estilos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del octavo grado de Educación Básica.

La entrevista.- Fue aplicada al señor Eduardo Parrales, Rector, del establecimiento y a los docentes del área de computación, con el propósito de obtener información de forma directa. y técnicas aplicadas en la enseñanza – aprendizaje a los docentes de Computación

Instrumentos

Cámara fotográfica. Dispositivo utilizado para capturar las imágenes o fotografías las misma que serán utilizadas como evidencias en la aplicación de los métodos y estrategias en el aula.

Videocámara. Dispositivo utilizado para filmar videos cuando los docentes estén aplicando métodos y estrategias en el aula o el laboratorio de computación junto con los estudiantes.

Cuaderno de notas. Este recurso es utilizado para registrar las inquietudes e inconvenientes que se notó en los estudiantes en la asignatura de computación.

3.7 Plan de recolección de información

Para la presente investigación se adquirió información por medio de las encuestas dirigidas a los docentes, estudiantes y padres de familia, y la entrevista realizada a la autoridad del establecimiento. Una vez recolectado los datos se procederá a elaborar los cuadros estadísticos con su respectivo análisis e identificar las variables expuestas en este trabajo de titulación.

CUADRO 8: PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACION

PREGUNTAS DIRECTRICES	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para utilizar métodos y estrategias de enseñanza en la asignatura de computación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Docentes de computación de octavo grado de Educación Básica Superior.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Utilización de la guía digital.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Mariana Alvia Zambrano.
5.- ¿A quién?	Directivos, docentes, estudiantes y padres de familia.
6.- ¿Cuándo?	Período 2014 -2015.
7.- ¿Dónde?	En el colegio “Eloy Velásquez Cevallos”.
8.- ¿Cuándo?	Una vez durante el año lectivo 2014 – 2015
9.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	De forma individual, utilizando las técnicas de: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación ✓ Entrevista ✓ Encuesta
10.- ¿Con qué?	Cuestionario, cámara digital, cuaderno de apuntes.

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

3.8 Plan de procesamiento de la información

CUADRO 9: PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Determinación de una situación	Búsqueda de la información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
A través de la aplicación de las encuestas a estudiantes, docentes, padres y madres de familia, se logró detectar que los profesores del área de informática no poseen los conocimientos sobre métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje.	Detectado el problema, se procedió a realizar la investigación teórica de fuentes como: Información disponible en la web, libros virtuales de la UPSE, revistas, etc., para la elaboración del árbol de problemas, objetivos y espina de pescado referente al tema de estudio.	Con la información recopilada sobre estrategias y métodos de enseñanza – aprendizaje se procedió elaborar el cuestionario de preguntas para su respectiva encuesta a padres de familia, docentes y estudiantes y determinar la solución con la presentación de la propuesta	Una vez que se identificó las causas sobre la no aplicación de nuevas formas de aprendizaje (métodos y estrategias de enseñanza) debido al corto período de tiempo, reducción de horas clase, club de computación sin proyectos etc.	A través de la creación de guía digital los docentes desarrollarán la capacidad de aplicar métodos y estrategias de aprendizaje acorde al paradigma educativo actual en la hora de clase.

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

3.9 Análisis e interpretación de resultados a estudiantes

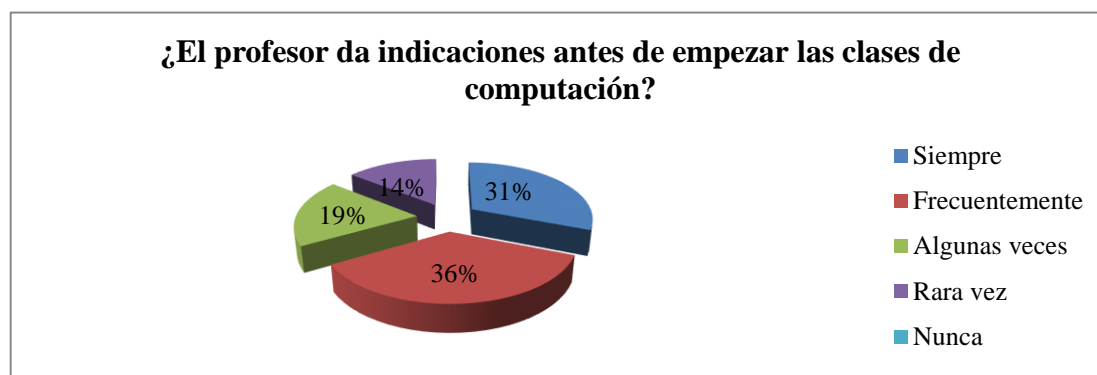
PREGUNTA 1: ¿El profesor da indicaciones antes de empezar las clases de computación?

OBJETIVO: Conocer si los docentes enuncian correctamente las instrucciones previo a la clase.

Cuadro 10: Indicación general del docente

¿El profesor da indicaciones antes de empezar las clases de computación?				
Pregunta	Valoración		f	%
1	5	Siempre	13	31
	4	Frecuentemente	15	36
	3	Algunas veces	8	19
	2	Rara vez	6	14
	1	Nunca	0	0
	Total		42	100

Ilustración 6: Indicación general del docente



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: En la gráfica se puede visualizar que el 36% de los educandos del octavo grado frecuentemente recibe instrucciones del docente de computación previo a la clase, el 31% siempre, el 19 % algunas veces y rara vez el 14%, por lo que se propone a las autoridades educativas de este establecimiento realicen visitas áulicas para verificar la metodología utilizada por el profesor.

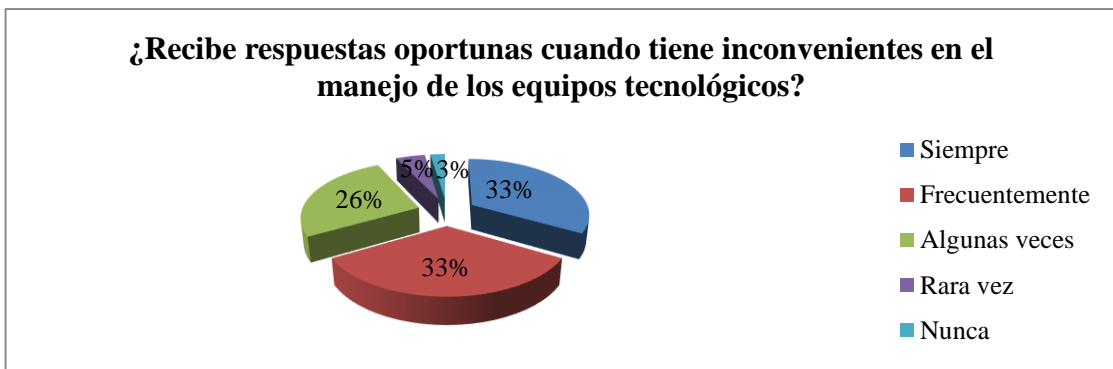
PREGUNTA 2: ¿Recibe respuestas oportunas cuando tiene inconvenientes en el manejo de los equipos tecnológicos?

OBJETIVO: Conocer si los docentes enuncian correctamente las instrucciones previas a la clase.

Cuadro 11: Instrucciones previo a la clase

¿Recibe respuestas oportunas cuando tiene inconvenientes en el manejo de los equipos tecnológicos?				
Pregunta	Valoración		f	%
2	5	Siempre	14	33
	4	Frecuentemente	14	33
	3	Algunas veces	11	26
	2	Rara vez	2	5
	1	Nunca	1	3
	Total		42	100

Ilustración 7: Instrucciones previo a la clase



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 33% de los estudiantes siempre o frecuentemente reciben respuestas oportunas por parte del docente, el 26% algunas veces, el 5% rara vez y el 3% nunca. Se sugiere que se realice una evaluación para verificar si los docentes encargados en el área de computación manejan las diferentes aplicaciones interactivas disponibles en la web.

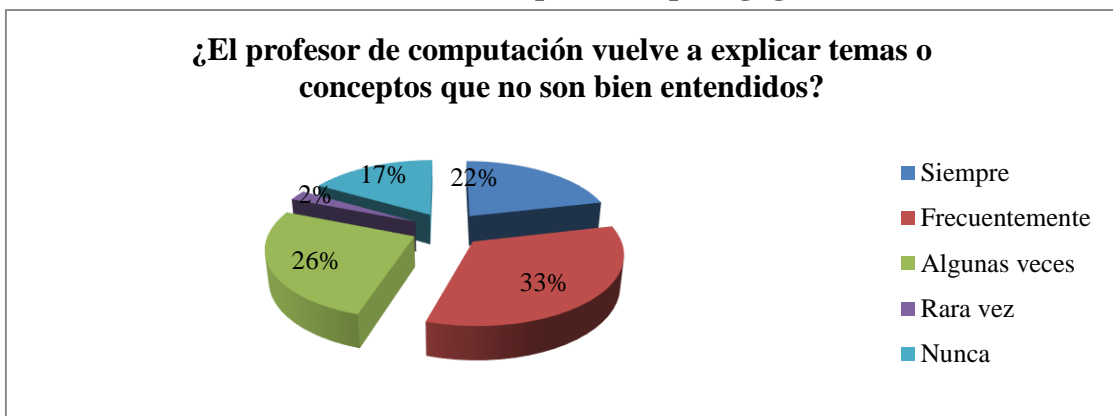
PREGUNTA 3: ¿El profesor de computación vuelve a explicar temas o conceptos que no son bien entendidos?

OBJETIVO: Verificar si los docentes de computación refuerzan los conocimientos adquiridos.

Cuadro 12: Recuperación pedagógica

¿El profesor de computación vuelve a explicar temas o conceptos que no son bien entendidos?				
Pregunta	Valoración		F	%
3	5	Siempre	9	22
	4	Frecuentemente	14	33
	3	Algunas veces	11	26
	2	Rara vez	1	2
	1	Nunca	7	17
	Total		42	100

Ilustración 8: Recuperación pedagógica



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: En esta incógnita el 33% de los estudiantes manifiestan que frecuentemente el profesor de computación vuelve a explicar temas complejos, el 26% algunas veces, el 22 % siempre, el 17% nunca lo hace y el 2% rara vez, se recomienda analizar las estrategias que utiliza el docente para ayudar a los educandos a desarrollar la destreza propuesta en el plan de clases.

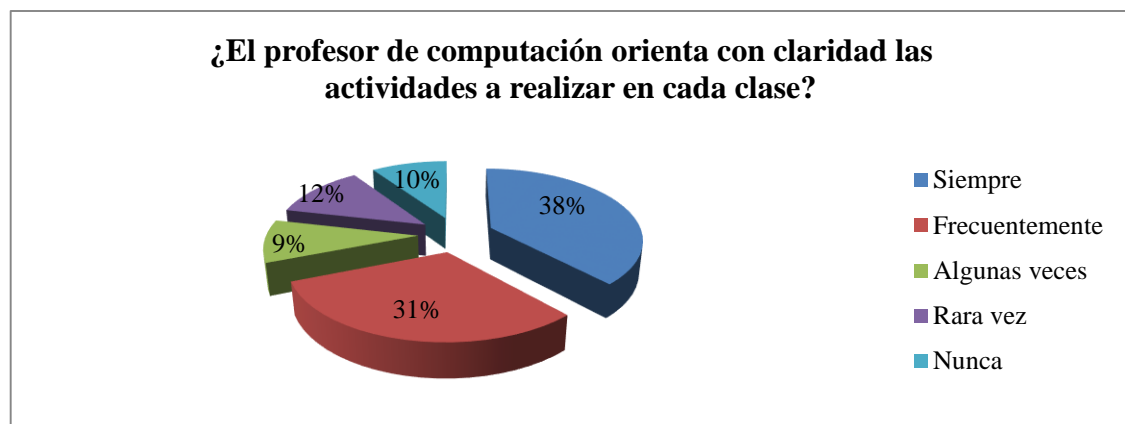
PREGUNTA 4: ¿El profesor de computación orienta con claridad las actividades a realizar en cada clase?

OBJETIVO: Comprobar si los docentes de computación orientan correctamente las actividades propuestas en la clase.

Cuadro 13: Explicación de la clase clara y precisa

¿El profesor de computación orienta con claridad las actividades a realizar en cada clase?				
Pregunta	Valoración		f	%
4	5	Siempre	16	38
	4	Frecuentemente	13	31
	3	Algunas veces	4	10
	2	Rara vez	5	12
	1	Nunca	4	10
	Total		42	100

Ilustración 9: Explicación de la clase clara y precisa



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: En esta pregunta se puede visualizar que el 38% de docentes de computación siempre orientan correctamente las actividades que se realizan en las clases, el 31% frecuentemente, el 12% rara vez, el 10% nunca y el 9% lo hace algunas veces, se plantea que la comisión pedagógica evalúe los conocimientos adquiridos por las y los estudiantes hasta la presente fecha.

PREGUNTA 5: ¿Te parece que las enseñanzas del profesor de computación las aplicas en tu vida diaria?

OBJETIVO: Determinar la importancia del aprendizaje de computación en la vida diaria.

Cuadro 14: Aprendizaje significativo en la vida diaria

¿Te parece que las enseñanzas del profesor de computación las aplicas en tu vida diaria?				
Pregunta	Valoración		f	%
5	5	Siempre	10	24
	4	Frecuentemente	6	14
	3	Algunas veces	13	31
	2	Rara vez	5	12
	1	Nunca	8	19
	Total		42	100

Ilustración 10: Aprendizaje significativo en la vida diaria



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 31% de los estudiantes respondieron que las enseñanzas recibidas lo aplicarían en situaciones de la vida diaria, el 24% siempre, el 19% nunca, el 14% frecuentemente y el 12% rara vez. Se debe analizar los contenidos impartidos por los docentes y sesionar que sea más práctico que teórico para optimizar una enseñanza de calidad y calidez.

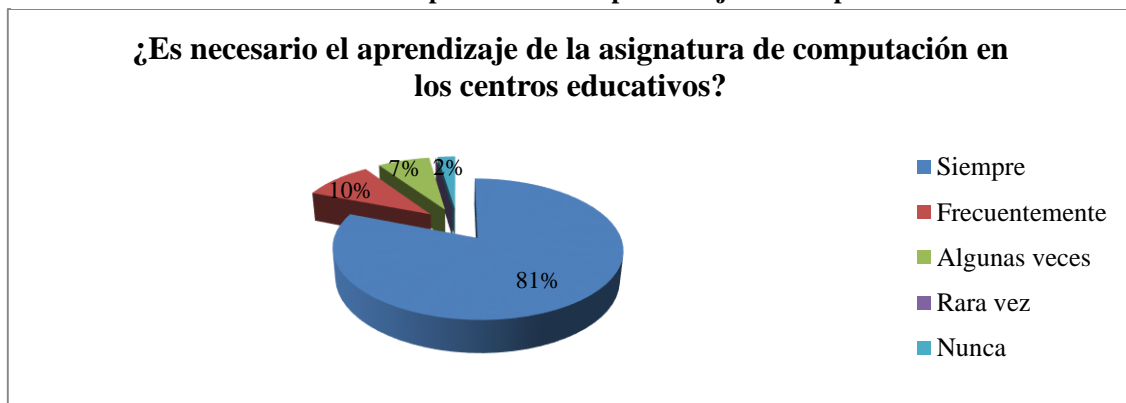
PREGUNTA 6: ¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en los centros educativos?

OBJETIVO: Verificar la importancia de aprender computación en este centro educativo.

Cuadro 15: Importancia del aprendizaje de computación

¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en los centros educativos?				
Pregunta	Valoración		f	%
6	5	Siempre	34	81
	4	Frecuentemente	4	10
	3	Algunas veces	3	7
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	1	2
	Total		42	100

Ilustración 11: Importancia del aprendizaje de computación



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: De los datos obtenidos de la encuesta, el 81% de los docentes manifestaron sobre la importancia de enseñar la asignatura de computación en los centros educativos, el 10% frecuentemente, el 7% algunas veces y el 2% nunca. Se plantea que este centro educativo realice proyectos informáticos para motivar su aprendizaje.

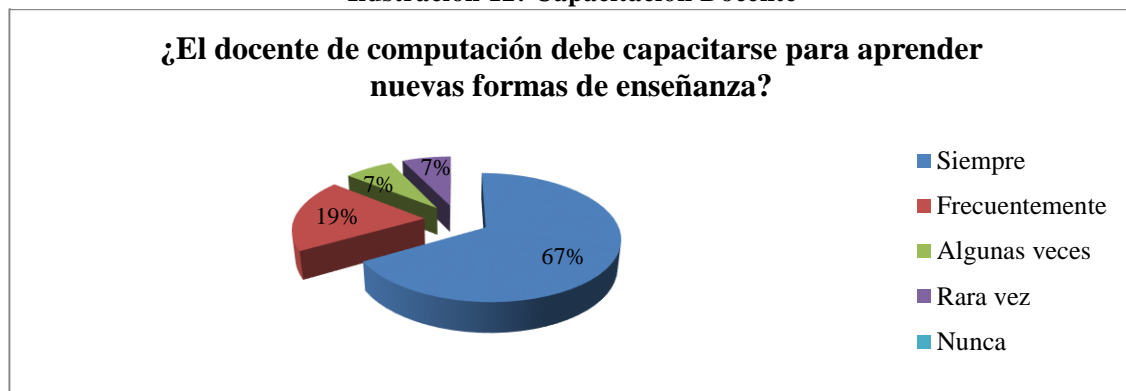
PREGUNTA 7: ¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?

OBJETIVO: Conocer si los docentes de computación se capacitan asistiendo a cursos para mejorar la forma de dictar su cátedra.

Cuadro 16: Capacitación Docente

¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?				
Pregunta	Valoración		f	%
7	5	Siempre	28	67
	4	Frecuentemente	8	19
	3	Algunas veces	3	7
	2	Rara vez	3	7
	1	Nunca	0	0
	Total		42	100

Ilustración 12: Capacitación Docente



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: Esta tabulación indica claramente que el 67% de estudiantes manifiestan que los profesores de informática deben capacitarse en módulos de estrategias de enseñanza, el 19% frecuentemente, 7% algunas veces o rara vez, se sugiere motivar a los docentes a realizar cursos ya que si no actualizan sus conocimientos se encontrarán a profesores del siglo XX con estudiantes del siglo XXI.

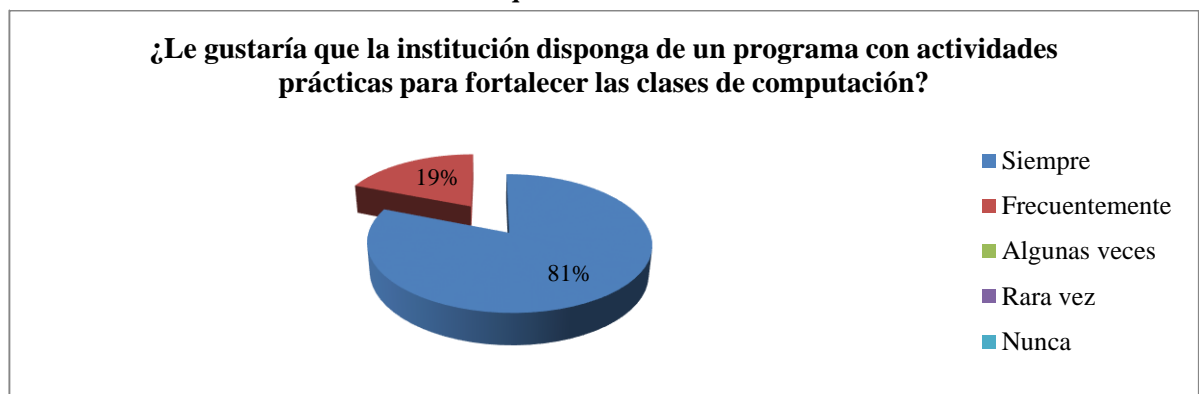
PREGUNTA 8: ¿Le gustaría que la institución disponga de un programa con actividades prácticas para fortalecer las clases de computación?

OBJETIVO: Determinar la necesidad de adquirir un software con actividades de aprendizaje para fortalecer las clases de computación.

Cuadro 17: :Adquisición del Software multimedia

¿Le gustaría que la institución disponga de un programa con actividades prácticas para fortalecer las clases de computación?				
Pregunta	Valoración		f	%
8	5	Siempre	34	81
	4	Frecuentemente	8	19
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total			42

Ilustración 13:Adquisición del Software multimedia



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: Definitivamente concluyo que un software de computación en un 81% es visto favorablemente por los estudiantes, mientras que el 19% frecuentemente, se determina que el software de estrategias y métodos de enseñanza ayudará a optimizar la clase.

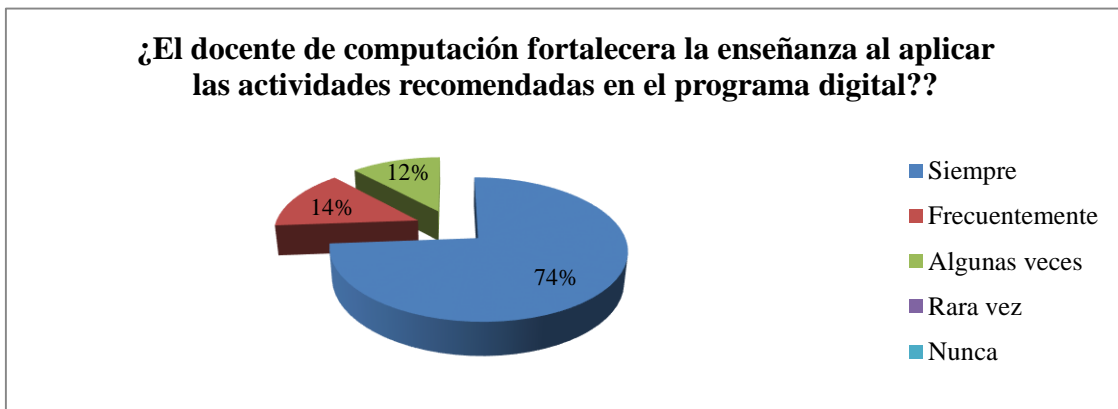
PREGUNTA 9: ¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar las actividades recomendadas en el programa digital?

OBJETIVO: Determinar las fortalezas de enseñanza del docente al hacer uso del programa digital.

Cuadro 18: Fortaleza del software digital

¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar las actividades recomendadas en el programa digital?				
Pregunta	Valoración		f	%
9	5	Siempre	31	74
	4	Frecuentemente	6	14
	3	Algunas veces	5	12
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		42	100

Ilustración 14: Fortaleza del software digital



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 74% de las y los estudiantes respondieron que el uso del programa digital siempre fortalecerá el aprendizaje de la asignatura de computación, el 14% frecuentemente y el 12% algunas veces. Con estos resultados concluyo que los estudiantes de octavo año desean que los docentes de computación tengan como recurso didáctico el software de métodos y estrategias de enseñanza.

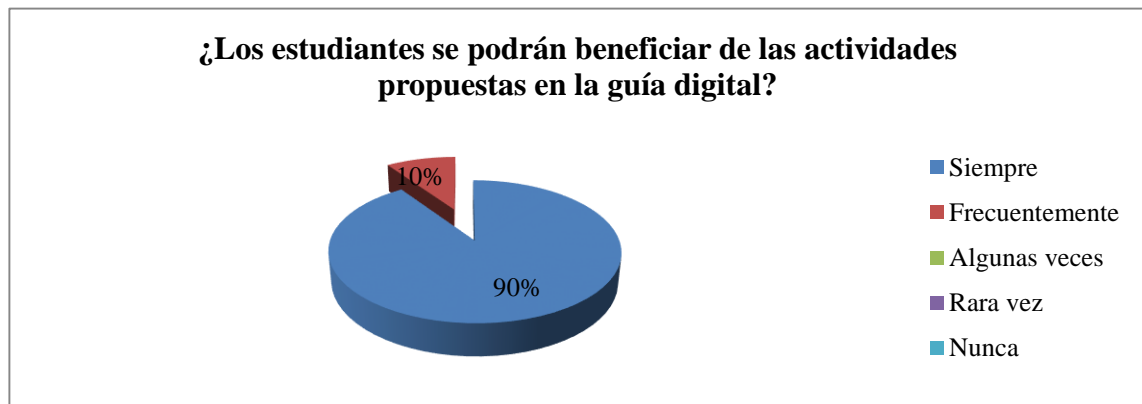
PREGUNTA 10: ¿Las y los estudiantes se podrán beneficiar de las actividades propuestas en la guía digital?

OBJETIVO: Identificar los beneficios al utilizar el software de métodos y estrategias de enseñanza.

Cuadro 19: Beneficios de la guía digital

¿Los estudiantes se podrán beneficiar de las actividades propuestas en la guía digital?				
Pregunta	Valoración		f	%
10	5	Siempre	38	90
	4	Frecuentemente	4	10
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total			42

Ilustración 15: Beneficios de la guía digital



FUENTE: Estudiantes del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: En la gráfica se puede visualizar el 90% de las y los estudiantes siempre se van a beneficiar de actividades propuestas en la guía digital, mientras que el 10% frecuentemente. Se propone que el docente haga uso del software para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de esta asignatura.

3.10 Resultados de las encuestas dirigidas a padres y madres de familia

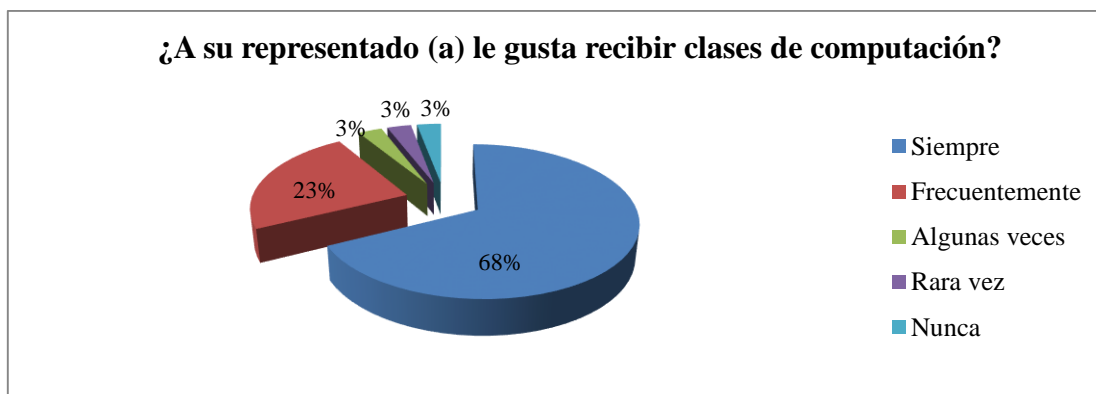
PREGUNTA 1: ¿A su representado (a) le gusta recibir clases de computación?

OBJETIVO: Identificar si los estudiantes les gusta recibir clases de computación.

Cuadro 20: Aceptación de la clase de computación

¿A su representado (a) le gusta recibir clases de computación?				
Pregunta	Valoración		f	%
1	5	Siempre	23	68
	4	Frecuentemente	8	23
	3	Algunas veces	1	3
	2	Rara vez	1	3
	1	Nunca	1	3
	Total		34	100

Ilustración 16: Aceptación de la clase de computación



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: Según esta incógnita se puede observar que el 68% de padres de familia expresó que a su representado (a) siempre le gustan las clases de computación, el 23% frecuentemente, el 3% algunas veces, rara vez o nunca, se pide investigar las causas del grupo de estudiantes que no les gusta participar de la clase para que puedan expresar y emitir juicios de valor sobre el proceso de aprendizaje por parte del docente.

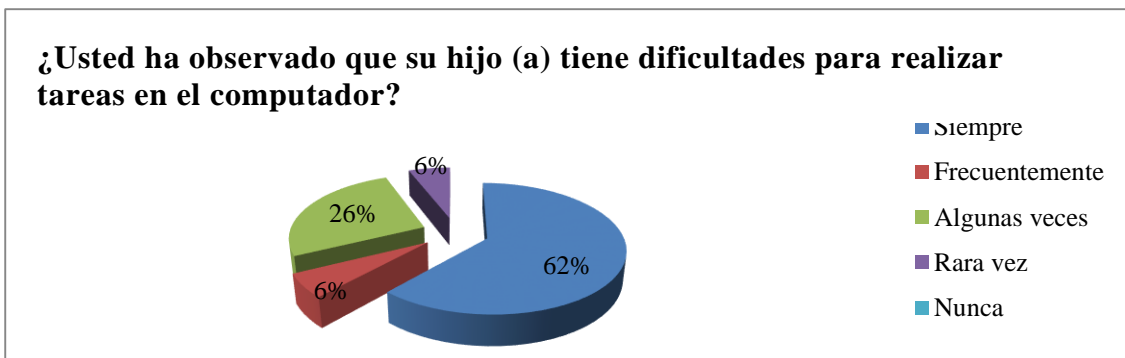
PREGUNTA 2: ¿Usted ha observado que su hijo (a) tiene dificultades para realizar tareas en el computador?

OBJETIVO: Identificar si los estudiantes tienen dificultades en resolver tareas en la computadora.

Cuadro 21: Dificultades de las tareas de computación

¿Usted ha observado que su hijo (a) tiene dificultades para realizar tareas en el computador?				
Pregunta	Valoración		f	%
2	5	Siempre	21	62
	4	Frecuentemente	2	6
	3	Algunas veces	9	26
	2	Rara vez	2	6
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 17: Dificultades de las tareas de computación



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 62% de padres y madres de familia manifestó que siempre las y los estudiantes pueden realizar en la computadora, el 26% algunas veces, mientras que el 6% lo hace frecuentemente o rara vez, ellos exponen que los docentes cada vez que envían tareas académicas envían los contenidos más difíciles y los fáciles los hacen en clases por lo sugiere que la tarea tenga relación con la clase dictada.

PREGUNTA 3: ¿Usted ha observado que el profesor trabaja con su hijo (a) de forma personalizada?

OBJETIVO: Comprobar si los docentes trabajan con los estudiantes de forma personalizada.

Cuadro 22: Clases personalizadas

¿Usted ha observado que el profesor trabaja con su hijo (a) de forma personalizada?				
Pregunta	Valoración		f	%
3	5	Siempre	2	6
	4	Frecuentemente	2	6
	3	Algunas veces	9	26
	2	Rara vez	5	15
	1	Nunca	16	47
	Total		34	100

Ilustración 18: Clases personalizadas



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: Los resultados muestran que el 47% de los docentes de computación nunca trabajan de forma personalizada con los estudiantes, el 26% lo hace algunas veces, el 15% rara vez, el 6% siempre o frecuentemente, se propone que los docentes dicten cursos avanzados y personalizados de computación.

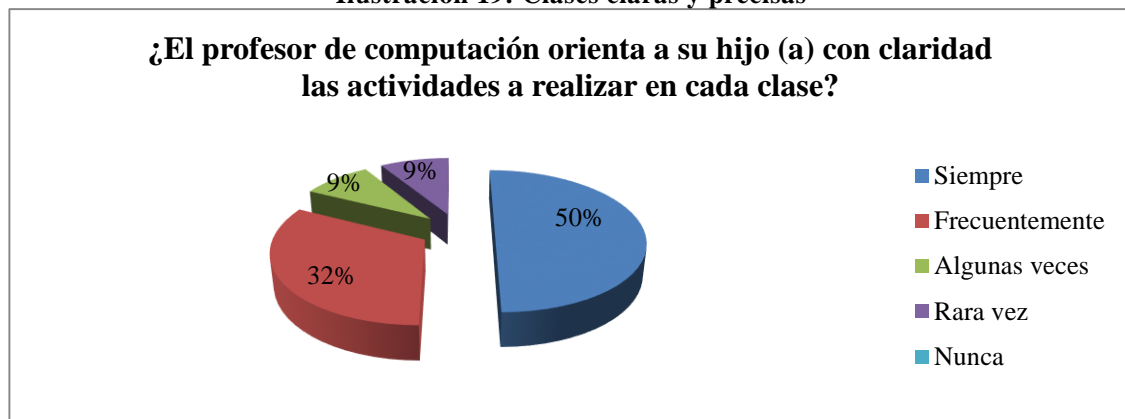
PREGUNTA 4: ¿El profesor de computación orienta a su hijo (a) con claridad las actividades a realizar en cada clase?

OBJETIVO: Comprobar si los docentes de computación orientan correctamente las actividades propuestas en la clase.

Cuadro 23: Clases claras y precisas

¿El profesor de computación orienta a su hijo (a) con claridad las actividades a realizar en cada clase?				
Pregunta	Valoración		f	%
4	5	Siempre	17	50
	4	Frecuentemente	11	32
	3	Algunas veces	3	9
	2	Rara vez	3	9
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 19: Clases claras y precisas



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: En esta pregunta se puede visualizar que el 50% de docentes de computación siempre orientan correctamente las actividades que se realizan en las clases, el 32% frecuentemente y 9% rara vez o nunca, se plantea que las autoridades del plantel evalúen los conocimientos adquiridos por los estudiantes hasta la presente fecha.

PREGUNTA 5: ¿Le parece que las enseñanzas que el profesor de computación le da a su hijo (a) lo aplicarán en su vida diaria?

OBJETIVO: Determinar la importancia del aprendizaje de computación en la vida diaria.

Cuadro 24: Aprendizaje significativo de computación

¿Le parece que las enseñanzas que el profesor de computación le da a su hijo (a) lo aplicarán en su vida diaria?				
Pregunta	Valoración		f	%
5	5	Siempre	20	59
	4	Frecuentemente	7	21
	3	Algunas veces	4	12
	2	Rara vez	2	6
	1	Nunca	1	3
	Total		34	100

Ilustración 20: Aprendizaje significativo de computación



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 51% de los padres y madres de familia reconocieron que las enseñanzas recibidas siempre les aplicarán en situaciones de la vida diaria, el 20% frecuentemente, el 12% algunas veces, el 6% rara vez y el 3% nunca. Los padres y madres de familia recomiendan que se deban enseñar contenidos aplicables a la vida diaria donde haya más práctica que teoría.

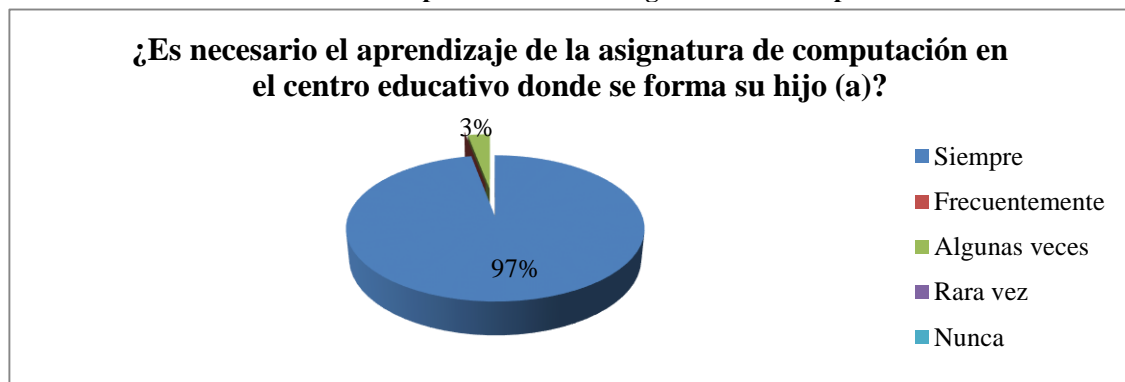
PREGUNTA 6: ¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en el centro educativo donde se forma su hijo (a)?

OBJETIVO: Establecer si los docentes de computación motivan el aprendizaje de la asignatura.

Cuadro 25: Importancia de la asignatura de computación

¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en el centro educativo donde se forma su hijo (a)?				
Pregunta	Valoración		f	%
6	5	Siempre	33	97
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	1	3
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 21: Importancia de la asignatura de computación



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: EL 97% de padres y madres de familia manifiestan que siempre es importante el aprendizaje de la asignatura de computación y el 3% piensa que algunas veces, por lo que se dedujo que si no hay motivación por parte de los docentes al estudio de esta asignatura, los educandos solo la utilizarán para interactuar en la redes sociales y no en los ámbitos de la vida diaria.

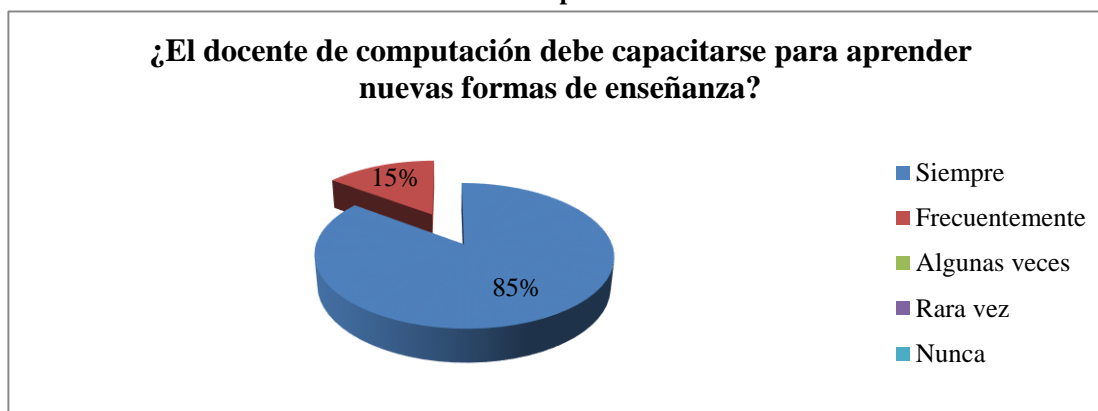
PREGUNTA 7: ¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?

OBJETIVO: Conocer si los padres y madres de familia están de acuerdo con las capacitaciones de los docentes.

Cuadro 26: Capacitación docente

¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?				
Pregunta	Valoración		f	%
7	5	Siempre	29	85
	4	Frecuentemente	5	15
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 22: Capacitación docente



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos se puede visualizar que el 87% de padres y madres de familia expresa que siempre será importante que los docentes se capaciten, porque la tecnología avanza siempre y si las y los estudiantes no desarrollan las destrezas necesarias en el manejo de la computadora, será por la falta de conocimiento de los docentes.

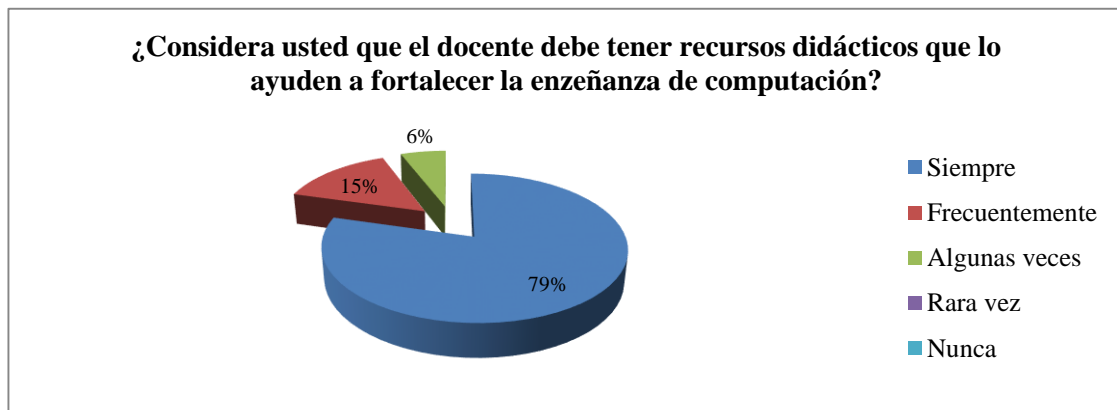
PREGUNTA 8: ¿Considera usted que el docente debe tener recursos didácticos que lo ayuden a fortalecer la enseñanza de computación?

OBJETIVO: Comprobar si los docentes utilizan recursos informáticos para para fortalecer la enseñanza de computación.

Cuadro 27: Recursos didácticos tecnológicos

¿Considera usted que el docente debe tener recursos didácticos que lo ayuden a fortalecer la enseñanza de computación?				
Pregunta	Valoración		F	%
8	5	Siempre	27	79
	4	Frecuentemente	5	15
	3	Algunas veces	2	6
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 23: Recursos didácticos tecnológicos



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 79% de padres y madres de familia indican que siempre los docentes de informática deben utilizar varios recursos didácticos que sean sólo tecnológicos, el 15% frecuentemente y el 6% algunas veces, donde se determina que todos los docentes de computación son rutinarios y ni tienen el mismo interés para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura.

PREGUNTA 9: ¿Le gustaría que la institución disponga de una guía digital de métodos y estrategias didácticas para los docentes de computación?

OBJETIVO: Determinar la necesidad de adquirir un software con actividades de aprendizaje para fortalecer las clases de computación.

Cuadro 28: Guía digital de métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje

¿Le gustaría que la institución disponga de una guía digital de métodos y estrategias didácticas para los docentes de computación?				
Pregunta	Valoración		F	%
9	5	Siempre	27	79
	4	Frecuentemente	6	18
	3	Algunas veces	1	3
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 24: Guía digital de métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: De los resultados obtenidos de la encuesta se observa que el 79% de padres y madres de familia indican que las autoridades de este centro educativo siempre debe adquirir software digitales, el 18% frecuentemente y el 3% algunas veces, se invita a los docentes a realizar las gestiones necesarias para adquirir el software de estrategias y enseñanzas de computación.

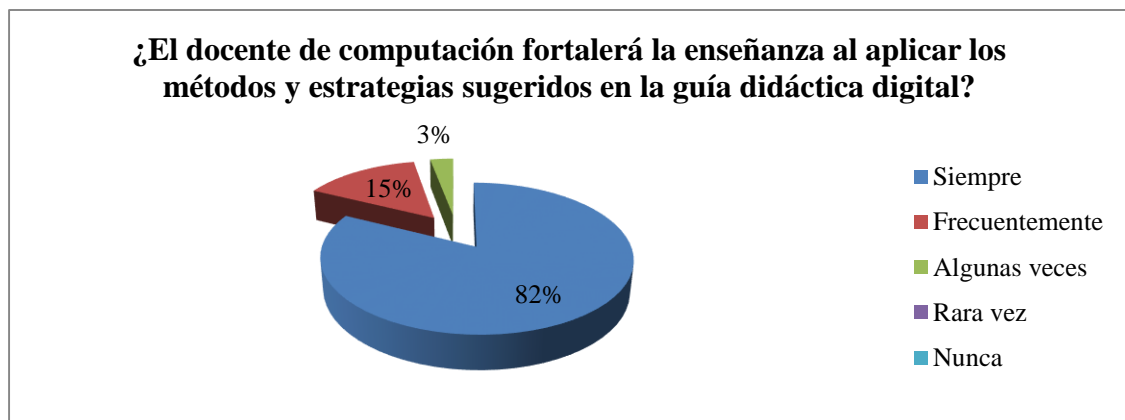
PREGUNTA 10: ¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar los métodos y estrategias sugeridos en la guía didáctica digital?

OBJETIVO: Conocer si los docentes de computación fortalecerán la enseñanza de su asignatura con la adquisición de la guía digital.

Cuadro 29: Aplicación de métodos y estrategias

¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar los métodos y estrategias sugeridos en la guía didáctica digital?				
Pregunta	Valoración		f	%
10	5	Siempre	28	82
	4	Frecuentemente	5	15
	3	Algunas veces	1	3
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		34	100

Ilustración 25: Aplicación de métodos y estrategias



FUENTE: Padres de familia del Colegio “Eloy Velásquez Cevallos”

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Análisis e Interpretación: El 82% manifestó que siempre se fortalecerá la enseñanza cada vez que los docentes hagan uso de guías didácticas digitales, el 15% frecuentemente y el 3% algunas veces, por lo que se recomienda que el escaso manejo de estos recursos no permite al docente generar nuevas y mejores estrategias de enseñanza.

Cuadro 30: Matriz de resultados de los estudiantes

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿El profesor da indicaciones antes de empezar las clases de computación?	13	31	15	36	8	19	6	14	0	0	42	100
2	¿Recibe respuestas oportunas cuando tiene inconvenientes en el manejo de los equipos tecnológicos?	14	33	14	33	11	26	2	5	1	2	42	100
3	¿El profesor de computación vuelve a explicar temas o conceptos que no son bien entendidos?	9	21	14	33	11	26	1	2	7	17	42	100
4	¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en los centros educativos?	34	81	4	10	3	7	0	0	1	2	42	100
5	¿Te parece que las enseñanzas del profesor de computación las aplicas en tu vida diaria?	10	24	6	14	13	31	5	12	8	19	42	100
6	¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?	28	67	8	19	3	7	3	7	0	0	42	100
7	¿Las y los estudiantes se podrán beneficiar de las actividades propuestas en la guía digital?	38	90	4	10	0	0	0	0	0	0	42	100
8	¿El profesor de computación orienta con claridad las actividades a realizar en cada clase?	16	38	13	31	4	10	5	12	4	10	42	100
9	¿Le gustaría que la institución disponga de un programa con actividades prácticas para fortalecer las clases de computación?	34	81	8	19	0	0	0	0	0	0	42	100
10	¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar las actividades recomendadas en el programa digital?	31	74	6	14	5	12	0	0	0	0	42	100

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Cuadro 31: Matriz de resultados de los padres y madres de familia

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿A su representado (a) le gusta recibir clases de computación?	23	68	8	24	1	3	1	3	1	3	34	100
2	¿Usted ha observado que su hijo (a) tiene dificultades para realizar tareas en el computador?	21	62	2	6	9	26	2	6	0	0	34	100
3	¿Usted ha observado que el profesor trabaja con su hijo (a) de forma personalizada?	2	6	2	6	9	26	5	15	16	47	34	100
4	¿El profesor de computación orienta a su hijo (a) con claridad las actividades a realizar en cada clase?	17	50	11	32	3	9	3	9	0	0	34	100
5	¿Le parece que las enseñanzas que el profesor de computación le da a su hijo (a) lo aplicarán en su vida diaria?	20	59	7	21	4	12	2	6	1	3	34	100
6	¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en el centro educativo donde se forma su hijo (a)?	33	97	0	0	1	3	0	0	0	0	34	100
7	¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?	29	85	5	15	0	0	0	0	0	0	34	100
8	¿Considera usted que el docente debe tener recursos didácticos que lo ayuden a fortalecer la enseñanza de computación?	27	79	5	15	2	6	0	0	0	0	34	100
9	¿Le gustaría que la institución disponga de una guía digital de métodos y estrategias didácticas para los docentes de computación?	27	79	6	18	1	3	0	0	0	0	34	100
10	¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar los métodos y estrategias sugeridos en la guía didáctica digital?	28	82	5	15	1	3	0	0	0	0	34	100

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

3.13 Conclusiones y recomendaciones

CONCLUSIONES

- ✓ Los docentes no utilizan los métodos y estrategias acordes al tema de estudio en la asignatura de computación.
- ✓ El docente enseña conceptos pocos significativos ya que desconoce el manejo de nuevos métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje.
- ✓ Los docentes tienen dificultad para manipular los recursos tecnológicos disponibles en la web durante las clases.
- ✓ Los docentes no orientan adecuadamente la clase y se convierten en verdaderos emisores de conocimiento.

RECOMENDACIONES

- ✓ Que el profesorado en el área de informática utilice y domine los métodos y estrategias de enseñanza.
- ✓ Capacitar a los docentes sobre técnicas, métodos y estrategias de enseñanza acorde al avance tecnológico.
- ✓ Utilizar la guía digital para cambiar los estilos de dictar las clases.

- ✓ El software interactivo permitirá que el docente de informática pueda consultar métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje para desarrollarla en las horas clase.

- ✓ El docente de informática tendrá la capacidad de conocer los pasos necesarios para fortalecer la enseñanza de la computación.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Datos informativos

4.1.1 Título de la propuesta

Métodos y estrategias didácticas para el aprendizaje en la asignatura de computación dirigida a estudiantes de octavo grado de Básica Superior.

4.1.2 Institución ejecutora

Colegio Particular “Eloy Velásquez Cevallos” del cantón La Libertad , Provincia de Santa Elena.

4.1.3 Beneficiarios

Estudiantes del octavo año de educación General Básica, Docentes del área de computación. Ubicado en la provincia de Santa Elena en el cantón La Libertad, Barrio La Libertad.

4.1.4 Equipo técnico responsable

Autora: Mariana Estefanía Alvia Zambrano

Tutor: Msc. Yuri Ruiz Rabasco

4.2 Antecedentes de la propuesta

En la actualidad, se ha tomado mucho en consideración el manejo de las Tics, que deben ser utilizadas como recursos de enseñanza, los docentes han tenido que realizar cursos para aprender a manipular el computador incluyendo los programas. Esto les ha servido para realizar las pruebas o evaluaciones, registros de calificaciones, informes, entre otros.

En el Colegio “Eloy Velazquez Cevallos”, ubicado en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena existen profesionales que utilizan métodos tradicionales, y evitan manipular programas (software) disponibles en la web.

A pesar que la institución cuenta con tecnología de punta, estos recursos no son aprovechados al máximo, por lo que es evidente que muchos estudiantes manejan un computador, pero la utilizan a su propia conveniencia, y no se aprovecha los beneficios debido a la falta de información sobre las consecuencias de su mal uso.

Debido a la falta de tiempo, al costoso valor de los cursos de actualización docente y precio elevado para implementar software multimedia en los laboratorios de informática. Surge la necesidad de implementar un **SOFTWARE DE MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA– APRENDIZAJE**, para brindar al profesorado que labora en el área de informática, métodos como: la lección magistral, estudios de casos, contrato de aprendizaje de forma individual o cooperativo, proyectos o basado en problemas y sugerencias de estrategias, para garantizar una educación de calidad y calidez.

4.3 Justificación

En la actualidad es **importante** que las y los estudiantes conozcan y utilicen un computador correctamente, para realizar actividades acordes a su edad que sean netamente educativas, es necesario que los docente utilicen un recurso didáctico tecnológico de métodos y estrategias aplicativas en computación .

El presente trabajo es **factible** para ayudar a cambiar el paradigma de las y los estudiante porque creen que la computadora sólo sirve para estar en redes sociales, esto se debe al escaso limitado tiempo de la hora clase y al control de tareas de otras asignaturas cuando envían trabajos en Word, Excel, Power Point o Acces, por lo que es necesario que el estudiante aprenda métodos y estrategias didácticas.

El uso del software educativo es **necesario** porque ayudará a obtener mejores resultados y acrecentar el índice de aprovechamiento, aplicando métodos y estrategias acordes al tema de estudio, y así despertar el interés .

Como es de conocimiento en las instituciones fiscales, particulares o fiscomisionales ya no se debe dictar la asignatura de computación sino que se la debe considerar como hora de club, y deducen que se integrarán los que tienen vocación, entonces sólo desarrollarán la destreza los que están en el club, por esta razón sugiero que las autoridades del Colegio Particular “Eloy Velázquez Cevallos” adopten **LA GUÍA DIGITAL DE MÉTODOS Y ESTRATEGIAS**, factible para la interacción entre el docente y estudiante, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas computacionales.

Para llevar a cabo este proyecto, cuento con la disponibilidad de tiempo, con recursos económicos necesarios y con buena predisposición de dar solución al problema que acarrea el cambio de un paradigma educativo.

4.4 Objetivos

4.4.1 General

- ✓ Crear una guía digital de métodos y estrategias didácticas para el aprendizaje en la asignatura de computación dirigida a estudiantes de octavo grado del Colegio Particular Eloy Velásquez Cevallos.

4.4.2 Específicos

- ✓ Identificar las diferentes actividades que realizan los docentes para incentivar y despertar en los estudiantes el interés de aprender computación.
- ✓ Determinar diferentes métodos y estrategias didácticas en la enseñanza aprendizaje de computación para la interacción práctica de docente y educando.
- ✓ Fortalecer la aplicación de métodos y estrategias que permitan desarrollar en los estudiantes habilidades computacionales.
- ✓ Capacitar a los profesores sobre métodos y estrategias que se pueden utilizar en la enseñanza de la computación.





4.5 Visión

Fortalecer los conocimientos sobre métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje para que los docentes motiven el aprendizaje de la asignatura.

4.6 Misión

Desarrollar destrezas y habilidades de métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje en los docentes para que planifiquen clases interactivas.

4.7 Beneficiarios

- 1  Director del centro educativo.
- 5  Docentes en el área de informática.
- 42  Padres de familia del Octavo Grado.
- 34  Estudiantes del Octavo Grado.

Cuadro 32: Metodología, plan de acción

Enunciados	Indicadores	Medio de verificación	Supuestos
<p>Fin Implementación de un software digital para fortalecer el aprendizaje de la informática.</p>	<p>Conseguir que el 90% de los docentes manipulen el software interactivo de métodos y estrategias de enseñanza.</p>	<p>Instalación del software en las computadoras del laboratorio de informática.</p>	<p>¿La guía digital permitirá que los docentes de computación mejoren la forma de dictar sus clases?</p>
<p>Propósito Instruir a los docentes en el manejo de métodos y estrategias aplicables en la enseñanza de la computación.</p>	<p>Capacitar a los docentes en el manejo de métodos y recursos aplicables en la enseñanza de la computación</p>	<p>Acta de asistencia de los docentes que participan de la conferencia.</p>	<p>¿Los docentes de informática participarán de la conferencia y disponen del tiempo necesario?</p>
<p>Sala de profesores Lugar para desarrollar la capacitación.</p>	<p>Adecuar en un 90% el salón donde se va a llevar a efecto la capacitación.</p>	<p>Fotografías de evidencias que se detallan en los anexos de la tesis.</p>	<p>¿Se fortalecerá la enseñanza – aprendizaje de la computación en los estudiantes del octavo grado?</p>
<p>Actividades Utilizar la estrategia y métodos acordes al tema de estudio.</p>	<p>Desarrollar el 90% de las actividades planificadas.</p>	<p>Revisión de la planificación microcurricular donde se visualiza el método y estrategia utilizada en la clase.</p>	<p>¿La guía digital permitirá desarrollar las habilidades y destrezas necesarias para la enseñanza de la informática?</p>

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Cuadro 33: Cronograma de plan de acción

Actividades	Responsable	Fechas				Cumplimientos
		Enero del 2015				
		1	2	3	4	
Instalar la guía digital en las computadoras de los docentes del área de computación	Profesores del Área de Computación	X				Revisión del programa instalado en las computadoras de los docentes.
Invitar los docentes del área de informática a participar de la capacitación.	Prof. Mariana Alvia Zambrano		X			Convocatoria a los docentes que participarán de la capacitación.
Instruir a los docentes de computación para que utilicen el software como recurso didáctico.	Prof. Mariana Alvia Zambrano			X		Manejo eficaz y eficiente del software de métodos y estrategias de enseñanza - aprendizaje.
Capacitar a los docentes paso a paso la aplicación de los métodos y estrategias en el área de computación.	Prof. Mariana Alvia Zambrano			X		Acta de Asistencia a las capacitaciones.
Solicitar a los docentes a dictar una clase utilizando los métodos y estrategias de enseñanza expuestos en el software multimedia.	Docentes del Colegio Consejo Pedagógico.				X	Visita áulica para comprobar si los docentes hacen uso de los métodos y estrategias de enseñanza.

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

Título del taller: Métodos y estrategias de enseñanza en el área de computación.

Objetivo: Diferenciar los métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje en el área de computación para su utilización correcta acorde al tema de estudio.

Cuadro 34: Planificación de la capacitación

Contenido	Recursos	Indicadores Esenciales de Evaluación	Precisiones para la enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué son métodos? ¿Qué son estrategias? ✓ Métodos: Lección magistral estudios de casos, contrato de aprendizaje individual o cooperativo, proyectos basado en problemas. ✓ Estrategias que se pueden aplicar en la enseñanza de la informática. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Humanos: Docentes y Autoridad del Plantel ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Marcador ✓ Material Impreso 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diferenciar métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje. ✓ Aplicar el método adecuado en las clases de computación. ✓ Utilizar las estrategias necesarias para alcanzar un aprendizaje significativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Indagar los conocimientos de los docentes sobre métodos y estrategias de enseñanza. ✓ Explicar paso a paso cada método. ✓ Sugerir estrategias de aprendizaje de computación en otras áreas del saber.

FUENTE: Datos de la investigación
Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

4.8 Descripción de la propuesta.

Los modelos pedagógicos tradicionales se han caracterizado por aplicar procesos repetitivos de transmisión de conocimientos desde los textos, en su mayoría los propuestos por las editoriales pasando por los docentes hasta llegar a las y los estudiantes. En muchos casos las estrategias vienen sugeridas por los mismos textos, sin dejar la posibilidad de que sea el mismo docente quien determine las estrategias con base en las condiciones propias del ambiente educativo y la población con la que desarrolla los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Para garantizar una calidad educativa en el octavo grado de educación general básica del Colegio “Eloy Velázquez Cevallos”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, durante el período lectivo 2014 – 2015, se utilizará el software interactivo de métodos y estrategias en el área de computación.

El software va a contener las metodologías y estrategias innovadoras para que el docente planifique clases interactivas, donde exista la conexión entre teoría y práctica, acercamiento a la realidad, aprendizaje cooperativo, técnicas como trabajo por proyectos, estudio de casos, aprendizaje basado en problemas, etc., los mismos que permitirán orientar a los estudiantes y así desarrollar la destreza durante la clase desarrollada.

Este proyecto será socializado y presentado a los docentes y estudiantes con el fin de favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Computación.

Menú principal: Se visualiza la pantalla de presentación de la guía digital.



Ilustración 26: Portada principal del software educativo
Elaborado por: Mariana Alvia

Botón de Menú Principal: Permite visualizar el escudo y nombre del centro educativo, el título de la guía didáctica y los menús sobre los métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje.



Ilustración 27: Menú Principal del la guía digital
Elaborado por: Mariana Alvia

Botón de los datos del autor: Se puede divisar la autora de la guía digital, teléfono, correo electrónico y el nombre de la institución que garantizan sus derechos.



Ilustración 28: Derechos del autor
Elaborado por: Mariana Alvia

4.8.1 Ventana de bloques curriculares

Las estrategias de enseñanza – aprendizaje constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte del estudiante.

En esta sección los docentes podrán proyectar la planificación por bloques curriculares de todo el período lectivo, el mismo que va a contener la descripción de las destrezas con criterio de desempeño según el contenido que va a adquirir, los objetivos, las estrategias y los indicadores de logro. El éxito estudiantil dependerá de los recursos técnicos y utilización de los métodos expuestos en la presente guía digital.

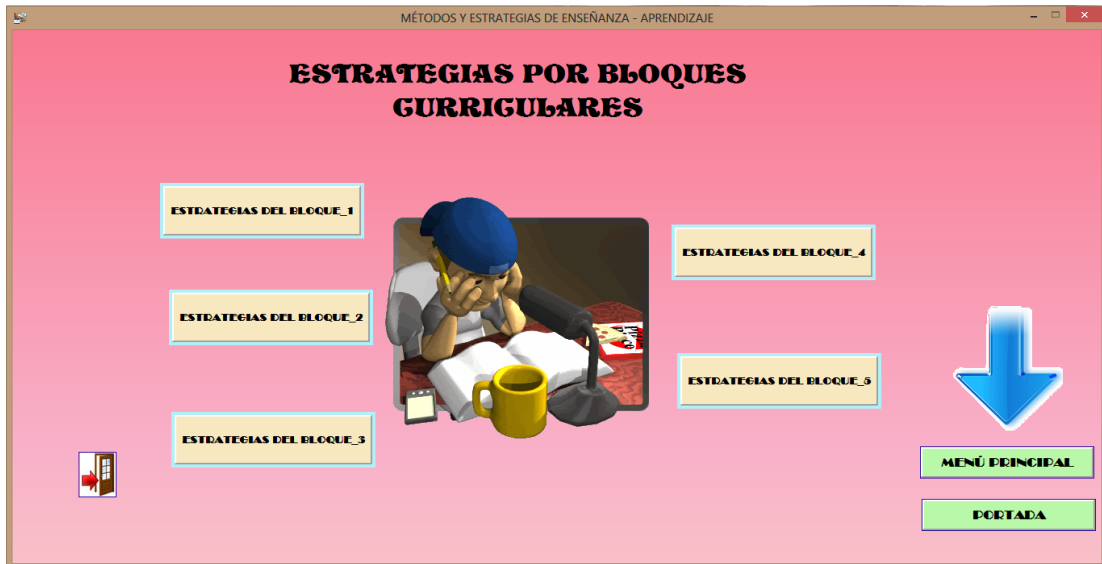


Ilustración 29: Bloque curriculares del octavo grado
Elaborado por: Mariana Alvia

El menú está estructurado en bloques curriculares, donde se va visualizar el uso adecuado de las estrategias de enseñanza – aprendizaje para promover aprendizajes significativos con actividades conscientes y orientadas a un fin.

Al dar un clic en cualquiera de los botones se podrá acceder a los bloques curriculares correspondientes al Octavo Grado en el Área de Computación.



4.8.2 Planificación de bloques curriculares



La planificación curricular es parte importante en el ámbito educativo, ya que comprende el proceso de revisión, realización y control de las diversas actividades que intervienen en el proceso de formación. Los criterios elegidos para la selección y organización de los bloques de contenido se basaron en el libro que actualmente utilizan los estudiantes del Colegio Eloy Velasquez Cevallos.

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

BLOQUE CURRIGULAR N° 1

BLOQUE # 1	AÑO LECTIVO: 2014-2015	PERIODO:1	HORAS CLASES:	10 horas
DOCENTE: Mariana Alvia Zambrano	ASIGNATURA: Computación	CURSO: Octavo Grado Básica Superior	SEMANAS:	6 semanas
EJE INTEGRADOR DEL ÁREA	Identificar las generaciones históricas de los ordenadores		FECHA DE INICIO:	12 de mayo del 2014
BLOQUE CURRIGULAR	"HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA INFORMÁTICA"		FECHA FINAL:	20 de Junio del 2014
OBJETIVO EDUCATIVO DEL ÁREA	Reconocer y valorar la historia y evolución de la informática como ciencia y su aplicación en los distintos campos para el desarrollo tecnológico. Conceptualizar la importancia del computador, la función de sus elementos, las clases de dispositivos, las sugerencias de prevención y mantenimiento.			
OBJETIVO EDUCATIVO DEL BLOQUE	Introducir al estudiante en los conceptos básicos de computación y las computadoras, así como en su estructura física y lógica, mediante el uso de las aplicaciones informáticas.			
EJE TRANSVERSAL	Respeto y Orden, Uso de las Tics.			
EJE DE APRENDIZAJE	Identificación de la computación como materia esencial y de apoyo para las demás materias mediante la aplicación de la tecnología.			
MÉTODO:	Enseñanza Socializada e Individualizada.			



[PORTADA](#)
[MENÚ PRINCIPAL](#)
[MENÚ ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS](#)



APLICACION DE ENSEÑANZA SOCIALIZADA



APLICACION DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADA

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

BLOQUE CURRIGULAR N° 2

BLOQUE # 2	AÑO LECTIVO: 2014-2015	PERIODO:1	HORAS CLASES:	8 horas
DOCENTE: Mariana Alvia	ASIGNATURA: Computación	CURSO: Octavo Grado Básica Superior	SEMANAS:	6 semanas
EJE INTEGRADOR DEL ÁREA	Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		FECHA DE INICIO:	23 de Junio del 2014
BLOQUE CURRIGULAR	"EL ESCRITORIO WINDOWS"		FECHA FINAL:	1 de Agosto del 2014
OBJETIVO EDUCATIVO DEL ÁREA	Conocer los elementos del escritorio sus propiedades y funciones mediante la configuración de pantalla y creación de iconos, para personalizar el entorno y facilitar el acceso rápido.			
OBJETIVO EDUCATIVO DEL BLOQUE	Conocer los elementos de Windows y sus funciones por medio de exposiciones y análisis para personalizarlo de acuerdo a su creatividad.			
EJE TRANSVERSAL	Protección del medio ambiente – Cuidado de la salud y recreación.			
EJE DE APRENDIZAJE	El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación.			
MÉTODO:	Inductivo y Deductivo.			



[PORTADA](#)
[MENÚ PRINCIPAL](#)
[MENÚ ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS](#)

APLICACION DE MÉTODO INDUCTIVO

APLICACION DE MÉTODO DEDUCTIVO

Ilustración 30: Planificación por bloque curricular de computación

Elaborado por: Mariana Alvia

Se propone en cada sección los objetivos educativos del área y del bloque curricular, los ejes de aprendizaje y transversales, el tiempo y el método adecuado para garantizar clases magistrales donde el educando es el principal protagonista y siguiendo los pasos según el círculo del aprendizaje. Se debe destacar el valor actitudinal para adquirir un nuevo conocimiento donde cada clase tenga un nivel de necesidad alto donde haya más práctica que teoría sin caer en la rutina diaria.

4.8.3 Menú de métodos de enseñanza - aprendizaje

No todos los estudiantes aprenden de la misma manera. A unos el estímulo visual les llega antes, a otros el auditivo, el táctil o el cinestético. Si el docente utiliza el método apropiado podrá conseguir el rendimiento académico propuesto al inicio del período académico.

Para la elaboración de este menú se seleccionó las técnica metodológicas didácticas para grupos grandes, como los propuestos por el Ministerio de Educacion y Cultura del Ecuador. Se fundamenta por el análisis de los contenidos del texto del estudiante, aquí se describe las actividades según la implicación entre el docente y el estudiante: Clase magistral, proyectos, trabajo individual o grupal, análisis de casos basados en problemas considerando el tiempo de dedicación por cada método didáctico.

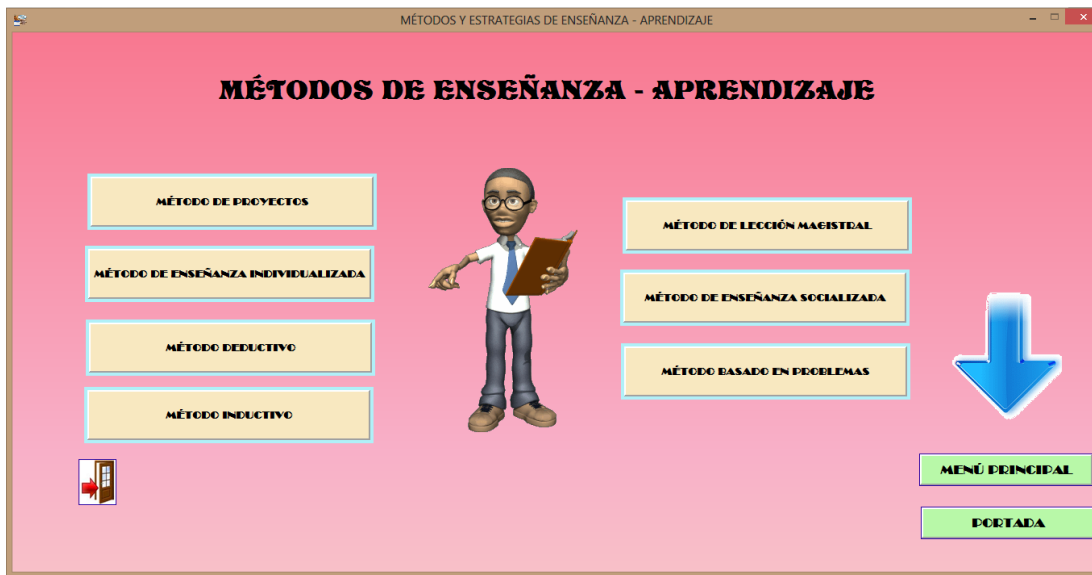


Ilustración 31: Métodos de enseñanza aprendizaje
Elaborado por: Mariana Alvia

Al dar clic en cualquiera de los botones, se podrá acceder a la ventana con las siguientes características:

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

MÉTODO DE ENSEÑANZA SOCIALIZADA

Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula, en el cual los estudiantes son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros, en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales.

FASE	DESCRIPCIÓN
Presentación	Informar a los estudiantes sobre el trabajo que se va a hacer.
Organización de Estudios	El maestro o maestra da orientaciones y explicaciones sobre el objetivo que se pretende alcanzar.
Estudio	El grupo trabaja de manera independiente y elige sus normas y reglas de actuación, y se establece las funciones que van a desempeñar los y las integrantes.
Discusión	El maestro o maestra actúa de mediador en la exposición de trabajos.
Verificación del aprendizaje	Evaluación abierta y flexible; esto favorece a la autocritica, a la formación de criterio y la valoración de los otros.

ESTRATEGIAS

- ✓ La conferencia.
- ✓ Diálogo cara a cara.
- ✓ El panel.
- ✓ Mesa redonda.
- ✓ Entrevista pública.
- ✓ EL foro.
- ✓ Seminario.
- ✓ Taller.
- ✓ EL congreso.
- ✓ Discusión.
- ✓ Torbellino de ideas.
- ✓ Autoevaluación.

PORTADA

MENÚ PRINCIPAL

MENÚ MÉTODOS



MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

MÉTODO DE PROYECTOS

El método de proyecto es una opción metodológica cuyo objetivo es organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador. Los proyectos se pueden generar bien a partir de un concepto, una situación problemática, un conjunto de preguntas y encontrar una solución a esa situación problemática.

FASE	DESCRIPCIÓN
Identificación del problema	Delimita en un contexto la parte específica de la investigación. Puede ser una pregunta.
Planteamiento de soluciones	Propone soluciones al problema, atendiendo a varias respuestas que se den. Son respuestas de un fenómeno, previo a una explicación.
Búsqueda de información	Utiliza libros de consulta, fichas, etc., para obtener la información necesaria.
Comprobación	Verifica o rechaza las alternativas de solución que han propuesto los grupos.
Análisis de los resultados	Entrega informes y se los discute en plenaria para llegar a conclusiones definitivas.

ESTRATEGIAS

- ✓ Elaborar y presentar maqueta sobre los componentes del hardware.
- ✓ Elaborar exposiciones en Microsoft Power Point.
- ✓ Elaborar tablas de datos en Microsoft Excel.
- ✓ Descargar y analizar información de la web.
- ✓ Creación de correo electrónico.
- ✓ Compartir información en redes sociales.

PORTADA

MENÚ PRINCIPAL

MENÚ MÉTODOS

Ilustración 32: Método utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje

Elaborado por: Mariana Alvia

Allí se detalla el significado de cada método con su respectivo proceso aplicable en la hora clase. También se puede divisar las fases de cada métodos y estrategias acordes al tema expuesto en el bloque curricular.

4.8.4 Ventana de recomendaciones generales sobre los métodos de enseñanza - aprendizaje

El presente menú se elaboró con el fin de proponer varios ejemplos y uso de los métodos explicados por otros docentes ante el rendimiento deficiente de muchos estudiantes según los resultados obtenidos de las encuestas.



Ilustración 33: Recomendaciones para aplicar los métodos

Elaborado por: Mariana Alvia

Si realiza un clic en cualquiera de los botones se proyectará un vídeo explicativo con ejemplos acorde al método, para que el docente pueda reforzar los conocimientos y no tenga dificultades al utilizarlo en la hora clase.

El vídeo explicativo tendrá el siguiente diseño:

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

APLICACIÓN DEL MÉTODO DE PROYECTO



EVALUACIÓN
Elaboración de maqueta de un laboratorio de cómputo (Aplicación de conocimientos)




MENÚ PRINCIPAL
MENÚ APLICACIÓN DE MÉTODOS




MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

APLICACIÓN DEL MÉTODO DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADA



EVALUACIÓN
Explicación de las propiedades de Windows (Práctica de conocimientos)



MENÚ PRINCIPAL
MENÚ APLICACIÓN DE MÉTODOS



MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

APLICACIÓN DEL MÉTODO BASADO EN PROBLEMA



EVALUACIÓN
Elaborar un sistema de calificación, que resalta los estudiantes reprobados (Resolución de Problemas)



MENÚ PRINCIPAL
MENÚ APLICACIÓN DE MÉTODOS

Ilustración 34: Ejemplo de la aplicación de los métodos
Elaborado por: Mariana Alvia

4.8.5 Menú evaluación

Se visualiza las técnicas más utilizadas por los docentes del área de computación que se detallan en la gráfica.

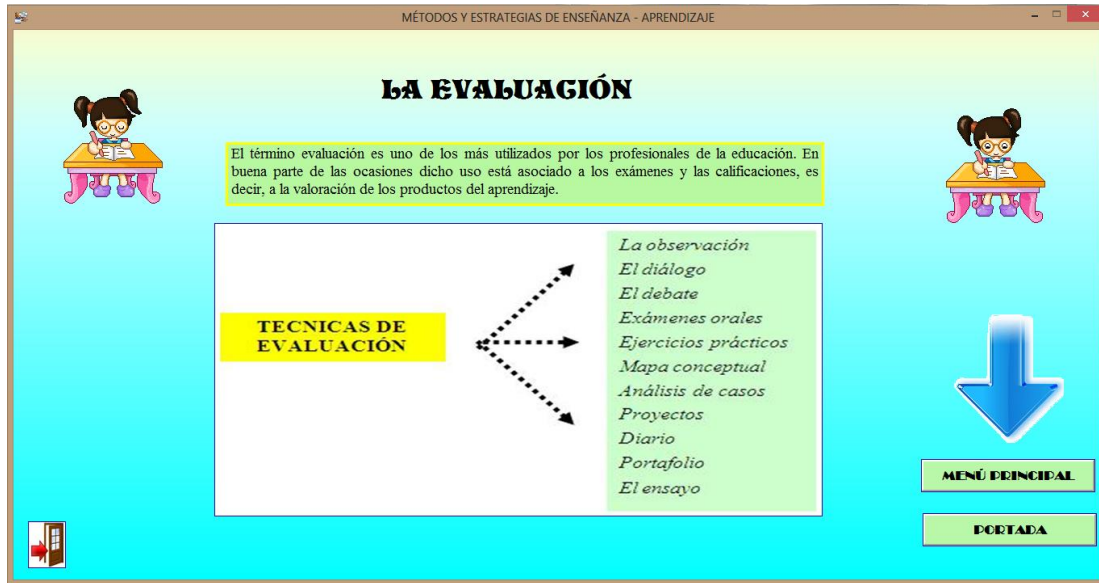


Ilustración 35: Técnicas de Evaluación
Elaborado por: Mariana Alvia

4.8.6 Principales botones del software de métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje

Los principales botones que se visualizan en el software se detallan a continuación:



= Permite acceder al menú donde se detallan los principales métodos, estrategia y recomendaciones generales sobre su aplicación en las clases.



= Avanza a una nueva ventana relacionada con el tema del menú principal.



= Permite salir del programa desde cualquier ventana abierta.



= Reproduce el contenido donde se explica paso a paso los métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje.

4.7.7 Características generales del software.

Las principales características que tiene el software sobre métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje son:

- ✓ Cumplir con los criterios u objetivos propuestos al inicio del periodo académico.
- ✓ Incorporación de recursos multimedia.
- ✓ Disposición de información suficiente para utilizar adecuadamente los métodos y estrategias de aprendizaje.
- ✓ Diseño del software en el programa Neobook 5.
- ✓ Adecuación de imágenes .gif.
- ✓ El software puede ser ejecutable desde cualquier computador.
- ✓ Es utilizado como material didáctico para los docentes.

CAPÍTULO V
MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

5.1.1 Institucionales

DESCRIPCIÓN
Colegio Particular “Eloy Velásquez Cevallos”, ubicada en el cantón La Libertad.

5.1.2 Humanos

DESCRIPCIÓN
Autoridades, docentes, estudiantes, padres y madres de familia.

5.2.3 Materiales

N°	Denominación	Costo unitario	Total
6	Resma	\$ 4,00	\$ 24,00
	Impresiones		\$ 40,00
10	CD	\$ 1,00	\$ 10,00
2	Empastados	\$ 20,00	\$ 40,00
	Copias		\$ 20,00
	Tinta		\$ 35,00
	Libreta de apuntes		\$ 10,00
3	Esferos	\$ 0,50	\$ 1,50
	Internet		\$ 50,00
	Computadora		\$ 500,00
2	Pendrives	\$ 20	\$ 40,00
	Cámara		\$ 300,00
2	Especies valoradas	\$ 1,50	\$ 3,00

5.1.4 Otros

N°	Denominación	Tiempo	Costo unitario	Total
	Movilización	4 meses	\$ 10, 00	\$ 40,00
	Teléfono y comunicación	4 meses	\$ 6,25	\$ 25,00
	Aperitivos	3 meses	\$ 10, 00	\$ 30,00
	Imprevistos	3 meses	16, 67	\$ 50,00

Total aporte del investigador

\$ 1.218,50

Cuadro 35: Cronograma de actividades

Tiempo Actividades	Agosto/2014				Septiembre/2014				Octubre/2014				Noviembre/2014				Diciembre/2014				Enero/2015				Febrero/2015			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación del anteproyecto			x																									
Revisión del anteproyecto				x																								
Aprobación del tema					x																							
Entrevista con el tutor						x																						
Elaboración del Trabajo de Titulación						x																						
Elaboración del capítulo 1							x																					
Avance de tesis del capítulo 1								x																				
Elaboración del marco teórico									x																			
Avance del marco teórico										x																		
Identificación de la muestra											x																	
Elaboración y Aplicación de los instrumentos de investigación											x	x																
Recolección y análisis de los resultados												x	x															
Determinación de conclusiones y recomendaciones													x															
Elaboración de la propuesta														x	x	x												
Elaboración del marco administrativo																x												
Elaboración del borrador del informe																	x											
Entrega del borrador del informe																	x											
Entrega a pares académicos																	x											
Entrega de recepción de informes																		x										
Elaboración del informe final																			x									
Entrega del informe final (anillados)																				x								
Distribución a los miembros del tribunal																					x							
Predefensa																											x	
Entrega del informe final (empastado)																												x
Defensa																												X

5.2 Bibliografía

- ARCENTALES ROMERO, D. J. (2011-2012). Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/VANESSA%20ONETTI%20ONETTI_1.pdf
- BARZANALLANA, R. (21 de Enero de 2013). *Métodos y técnicas didácticas para la enseñanza de la informática*. Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de <http://www.um.es/docencia/barzana/MASTER-INFORMATICA-II/Metodos-y-tecnicas-didacticas-para-la-ensenanza-de-la-informatica.html>
- CADME SAMANIEGO, I. E., & VALDIVIEZO DÍAZ, P. (AGOSTO de 2009). FUNDAMENTOS INFORMÁTICOS. LOJA, ECUADOR. Obtenido de www.utpl.edu.ec: <http://ocw.utpl.edu.ec/sistemas-informaticos-y-computacion/fundamentos-informaticos/guiafundamentosinformatico.pdf>
- CAMPOS, Y. (17 de SEPTIEMBRE de 2012). *Estrategias Didácticas Apoyadas En Las Tecnologías*. Obtenido de <http://www.camposc.net/0repositorio/libros/estrategias/m2TiposdeEstrategias.htm>
- CUYA, R. R. (11 de FEB de 2012). *slideshare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/rousitaxz/conceptos-bsicos-de-computacin-e-informtica-11525121>
- DELORS. (2013). *LOS CUATRO PILARES DE LA EDUCACIÓN*. CUENCA .
- EDINUN. (2012). *Métodos de enseñanza - aprendizaje*. Quito - Ecuador: EDICIONES NACIONES UNIDAS.
- EDITORES, A. (2012). *CHICOS@NET*. QUITO ECUADOR: ACADEMÍA EDITORES.
- GONZÁLEZ, D. (2008). *DIDÁCTICA O DIRECCIÓN DEL APRENDIZAJE*. BOGOTÁ, COLOMBIA: COOPERATIVA NACIONAL MAGISTERIO.

- HERRERA, E. (14 de octubre de 2008). *Editboard.com*. Obtenido de <http://catedraprogramacion.forosactivos.net/t49-definicion-de-computador-y-sus-componentes>
- MADRID VIVAR, D., & MAYORGA FERNANDEZ, J. (2010). ¿DIDACTICA GENERAL EN Y PARA EDUCACION SOCIAL? PUNTOS DE ENCUENTRO DESDE LA PERSPECTIVA DEL ALUMNADO. 248. mamamma. (s.f.).
- MAMANI, V. (8 de Mayo de 2013). *¿Qué y cómo enseñar computación e informática?* Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de <http://es.slideshare.net/ecler/qu-y-cmo-ensear-computacin-e-informtica>
- MARTÍNEZ ENRIQUE, & SÁNCHEZ SALANOVA. (1 de OCTUBRE de 2013). *LOS METODOS DE ENSEÑANZA*. Obtenido de AULARIA: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- Martinez, R. (24 de Julio de 2012). *Tecnología Educativa*. Recuperado el 1 de Octubre de 2014, de <http://rogermarsa.blogspot.com/2012/07/fundamentos-filosoficos-del-uso-de-las.html>
- MEDINA, A., & SALVADOR, F. (2009). *LA DIDACTICA GENERAL*. MADRID.
- MONTES DE OCA RECIO, N., & MACHADO RAMÍREZ, E. (2011). ESTRATEGIAS DOCENTES Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *REVISTA HUMANIDADES MÉDICAS*.
- ONETTY, V. (2010). EDUCACIÓN Y COMPETENCIAS BÁSICAS. *REVISTA DIGITAL INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS DIGITALES*, 4.
- ORTIZ, K. (9 de JULIO de 2014). *FUNDAMENTACIÓN TEORICA, ENSEÑANZA, APRENDIZAJE*. Obtenido de BIBLIOTECA VIRTUAL DE DERECHO ECONOMÍA Y CIENCIAS SOCIALES: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20ensenanza%20aprendizaje.htm>
- PACHECO CORELLA, I. (26 de MAYO de 2011). *SLIDESHARE*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/Isaac2709/la-importancia-de-la-computadora-8104909>

PÉREZ PANTALEÓN, G. (2014). *DIDACTICA*. SAN MIGUEL DE TUCUMÁN.

SÁNCHEZ ASÍN, A., BOIX PEINADO, J., & JURADO DE LOS SALTOS, P. (2009). LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y LAS TICS: UNA INMEJORABLE OPORTUNIDAD PARA EL CAMBIO DOCENTE. *MEDIOS Y EDUCACIÓN*, 183.

VILLALOBOS, J., & M. DE CABRERA, C. (2009). TEÓRIAS Y DIDACTICAS DE LAS CIENCIAS SOCIALES. 142.

5.3 Web – grafía

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>

<http://casanchi.com/did/metoea01.pdf>

<http://es.slideshare.net/vargasrivero/metodos-de-enseanza-aprendizaje>

<http://es.slideshare.net/adalbertomartinez/mtodos-y-tnicas-de-enseanza-20561298>

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200016

<http://www.oei.es/valores2/c1.pdf>

<http://didacticadiego.blogspot.com/2010/12/metodologia-de-la-ensenanza-aprendizaje.html>

<http://marcoantonioinformatica.blogspot.com/2010/12/metodo-y-su-importancia-en-el-proceso.html>

<http://www.ilustrados.com/tema/12783/informatica-educativa-dentro-proceso-ensenanza-parendizase.html>

[\[siglo21.wikispaces.com/EL+VIDEO,+METODO+DE+ENSE% C3% 91ANZA+Y+A
PRENDIZAJE\]\(http://siglo21.wikispaces.com/EL+VIDEO,+METODO+DE+ENSE% C3% 91ANZA+Y+A
PRENDIZAJE\)](http://informatica-educativa-</p></div><div data-bbox=)

<http://www.rosakaufman.com.ar/>

<https://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2099/11785/1/a32.pdf>

5.4 Virtual – upse

Gere, Charlie (2009). Digital Culture. Retrieved from <http://www.ebib.com>
<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=420798>

Rowley, Chris -; Cooper, Hilary (2009). Cross-curricular Approaches to Teaching and Learning. Retrieved from <http://www.ebib.com>
<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=743548>

<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=5c99ab7a-fdb0-4dd7-9e8c-f291d5231722%40sessionmgr198&vid=2&hid=124>

ANEXOS

ANEXO # 1



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

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

La siguiente encuesta tiene como propósito identificar si los docentes aplican métodos y estrategias de enseñanza - aprendizaje que motiva al aprendizaje significativo de los educandos del octavo grado en el área de computación del Colegio Particular “Eloy Velásquez Cevallos”.

Lea detenidamente cada pregunta, escoge una alternativa marcando con una X.

Nº	Preguntas	1	2	3	4	5
		Nunca	Rara vez	Algunas Veces	Frecuentemente	Siempre
1	¿El profesor da indicaciones antes de empezar las clases de computación?					
2	¿Recibe respuesta oportuna cuando tiene inconveniente en el manejo de los equipos tecnológicos?					
3	¿El profesor de computación vuelve a explicar temas o conceptos que no son bien entendidos?					
4	¿El profesor de computación orienta con claridad las actividades a realizar en cada clase?					
5	¿Te parece que las enseñanzas del profesor de computación las aplicas en tu vida diaria?					
6	¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en los centros educativos?					
7	¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?					
8	¿Le gustaría que la institución disponga de un programa con actividades prácticas para fortalecer las clases de computación?					
9	¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar las actividades recomendadas en el programa digital?					
10	¿Los estudiantes se podrán beneficiar de las actividades propuestas en la guía digital?					

Gracias por su colaboración

ANEXO # 2



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

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

La siguiente encuesta tiene como propósito identificar si los docentes aplican métodos y estrategias de enseñanza - aprendizaje que motiva al aprendizaje significativo de los educandos del octavo grado en el área de computación del Colegio Particular “Eloy Velásquez Cevallos”.

Lea detenidamente cada pregunta, escoge una alternativa marcando con una X.

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
		Nunca	Rara vez	Algunas Veces	Frecuentem ente	Siempre
1	¿A su representado (a) le gusta recibir clases de computación?					
2	¿Usted ha observado que su hijo (a) tiene dificultades para realizar tareas en el computador?					
3	¿Usted ha observado que el profesor trabaja con su hijo (a) de forma personalizada?					
4	¿El profesor de computación orienta a su hijo (a) con claridad las actividades a realizar en cada clase?					
5	¿Le parece que las enseñanzas que el profesor de computación le da su hijo (a) lo aplicarán en la vida diaria?					
6	¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en el centro educativo donde se forma su hijo (a)?					
7	¿El docente de computación debe capacitarse para aprender nuevas formas de enseñanza?					
8	¿Considera usted que el docente debe tener recursos didácticos que lo ayuden a fortalecer la enseñanza de computación?					
9	¿Le gustaría que la institución disponga de una guía digital de métodos y estrategias didácticas para los docentes de computación?					
10	¿El docente de computación fortalecerá la enseñanza al aplicar los métodos y estrategias sugeridos en la guía didáctica digital?					

Gracias por su colaboración



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

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE COMPUTACIÓN

La siguiente encuesta tiene como propósito identificar si los docentes aplican métodos y estrategias de enseñanza - aprendizaje que motiva al aprendizaje significativo de los educandos del octavo grado en el área de computación del Colegio Particular “Eloy Velásquez Cevallos”.

1.- ¿Usted tiene un alto grado de conocimiento sobre métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje?

SI

NO

2.- ¿Las actividades que desarrolla durante la clase fortalecen las competencias en el campo de informática?

SI

NO

3.- ¿Es necesario que los docentes durante el proceso de enseñanza –a aprendizaje apliquen el método o estrategia acorde al tema de estudio?

SI

NO

4.- ¿Cree usted que es importante la implementación de un Cd interactivo sobre el manejo de métodos y estrategias de enseñanza –a aprendizaje?

Si es importante porque esto permitirá aplicar el modelo constructivista que exige la educación en la actualidad, donde se determina que el estudiante debe ser capaz de ... y es el principal protagonista.

5.- ¿Cree que con el Cd interactivo usted desarrollará la destreza para utilizar adecuadamente cada método?

Si porque la práctica es la mejor arma del docente y el que no se adapta a los cambios será porque se equivocó de profesión.



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

ENTREVISTA AL DIRECTOR

La siguiente entrevista tiene como propósito identificar si los docentes aplican métodos y estrategias de enseñanza - aprendizaje que motiva al aprendizaje significativo de los educandos del octavo grado en el área de computación del Colegio Particular “Eloy Velásquez Cevallos”.

Lea cada pregunta, señale su respuesta con una X y explicar sobre las líneas la elección de la alternativa.

- 1) ¿Considera usted que el colegio cuenta con equipos tecnológicos de punta para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación?**

SI

NO

¿Por qué? Debido a la falta de ingresos económicos. En el laboratorio de informática hay un reducido número de computadoras pero que no abastece para la cantidad de estudiantes que se forman en este centro educativo.

- 2) ¿Cree usted que las enseñanzas que imparte el docente de computación serán aplicables en la vida diaria de los educandos?**

SI

NO

¿Por qué? Porque en la actualidad toda persona que no tiene competencia tecnológica difícilmente podrá laborar en una entidad.

- 3) **¿Cree usted que para alcanzar una efectividad en la enseñanza – aprendizaje en la asignatura de computación es necesario aplicar métodos y estrategias acorde a la clase propuesta?**

SI NO

¿Por qué? Porque las clases deben ser amenas y divertidas y así se evitará caer en la rutina.

- 4) **¿Los docentes han recibido la capacitación necesaria sobre métodos y estrategias que se pueden aplicar en el área de computación?**

SI NO

¿Por qué? Algunos docentes disponen de poco tiempo para capacitarse o no están culminando sus estudios.

- 5) **¿Considera usted que los docentes deben innovar constantemente la forma de enseñar las clases?**

SI NO

¿Por qué? Porque después caerán en la rutina y hace que el estudiante pierda el interés por aprender.

6) ¿Es necesario el aprendizaje de la asignatura de computación en los centros educativos?

SI

NO

¿Por qué? Porque el bomm de la tecnología en la actualidad determina que la persona que no sabe manipular una computadora se convierte en un analfabeto digital.

7) ¿Cree que es necesario que la institución adquiriera un software de métodos y estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de computación?

SI

NO

¿Por qué? Para que los docentes de computación o de planta desarrollen detrezas en el uso de métdos y estrategias y para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo.

8) ¿Considera usted que la guía digital de métodos y estrategias didácticas fortalecerá la enseñanza - aprendizaje en la asignatura de computación?

SI

NO

¿Por qué? Porque el docente de computación debe enseñar más práctica que teoría y con la aplicación de estas estrategias la clase será más dinámica y divertida.

Gracias por su colaboración

ANEXO # 5

Fecha: 16 de Mayo del 2014

Lugar: Colegio “Eloy Velasquez Cevallos”

Cantidad de estudiantes presentes: 42 (aproximadamente)

Cantidad de tutores: 5

Grado: Octavo

COLEGIO “ELOY VELASQUEZ CEVALLOS”	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
<p>El colegio particular Eloy Velásquez Cevallos está ubicado en el barrio La Libertad entre calle 21 y 22 del Cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.</p>	<p>CAMPO: Educativo (Educación General Básica)</p> <p>ÁREA: Computación (Pedagogía)</p> <p>ASPECTO: Métodos y Estrategias Didácticas</p> <p>PROBLEMA ¿De qué manera influirá en los estudiantes la creación de una guía digital en métodos y estrategias didácticas para la enseñanza - aprendizaje de computación en el colegio particular Eloy Velásquez Cevallos, ubicado en el barrio La Libertad del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena en el periodo lectivo 2014-2015?</p> <p>IMPORTANCIA: Identificar la metodología y estrategia utilizada por los docentes durante la clase y promover el paradigma constructivista.</p>



ANEXO # 6

ESTRATEGIAS DE CAMBIOS

<p>Antes del uso del software de métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>Uso del software de métodos y estrategias de enseñanza – aprendizaje durante las clases.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Docentes dictando clases rutinarias. ✓ Recursos didácticos tradicionales. ✓ Desconocimiento sobre la aplicación de métodos. ✓ Utilización de las planificaciones emitidas en los textos. ✓ El docente sólo trabaja por competencias. ✓ Aprendizaje para el momento, el estudiante se limita frente a problemas tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Clases motivadoras con estilos diferentes de enseñanza – aprendizaje. ✓ Recursos didácticos tecnológicos. ✓ Utiliza adecuadamente cada método según el tema de estudio. ✓ Planifica las clases según la necesidad del estudiante. ✓ El docente desarrolla en los estudiantes la destreza necesaria por cada tema. ✓ Aprendizaje significativo en cualquier medio donde se desenvuelva el estudiante.

FUENTE: Datos de la investigación

Elaborado por: Mariana Alvia Zambrano

ANEXO # 7

ENTREVISTA AL DIRECTOR



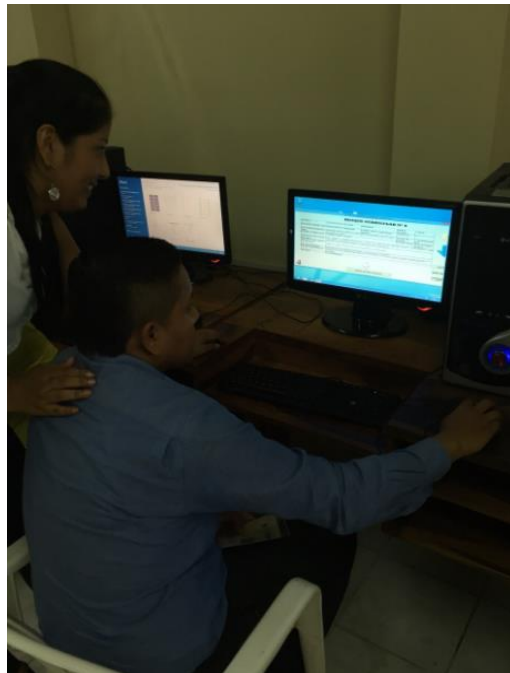
ANEXO # 8

ENTREVISTA A LOS DOCENTES



ANEXO # 9

ENSEÑANZA INDIVIUDALIZADA EN EL MANEJO DE LA GUÍA DIGITAL



ANEXO # 10

ENTREGA DE LA GUIA DIGITAL DE MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A LOS DOCENTES



CAPACITACIÓN AL PERSONAL DOCENTE DEL COLEGIO ELOY VELASQUEZ CEVALLOS



ANEXO # 11



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**
Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Memorando n°: UPSE-FCEI-2014-085-M

La Libertad, enero 27 de 2014

PARA: EG. ALVIA ZAMBRANO MARIANA ESTEFANÍA
EGRESADA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Asunto: Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-001-2014 en sesión ordinaria del 16 de enero del año en curso, **RESUELVE** designar como **TUTOR** del tema **MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA APLICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015, al MSC. VIDAL REYES QUIMI.**

Atentamente,

Dra. Nelly Panchana Rodríguez

DECANA

Adjunto: 1 anillado

NPR/lq



ANEXO # 12



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

Lcdo. Eduardo Parrales Torres Loor

RECTOR DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS.

De mis consideraciones:

Yo Mariana Estefania Alvia Zambrano con C.I: 0927516674 EGRESADA de la carrera de Informática Educativa solicito a usted mediante la presente me conceda permiso en ten honorable institución para desarrollar un proyecto educativo cuyo tema es "MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015", previo a la obtención del título de Licenciatura en Informática Educativa, el mismo que deseo realizarlo en la institución que usted dignamente dirige.

Concedora que esta actividad servirá para beneficio del personal docente y los estudiantes de la institución, esperando su aprobación quedo muy agradecida.

21 de Agosto del 2014

Atentamente

MARIANA ESTEFANIA ALVIA ZAMBRANO

EGRESADA DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

COLEGIO PARTICULAR
"ELOY VELASQUEZ CEVALLOS"
RECIBIDO

Fecha : 21 AGOSTO 2014

Hora : 14H00

SECRETARIA

ANEXO # 13



Unidad Educativa
ELOY VELASQUEZ CEVALLOS
Telf. 2781378 – 2785061
eloy_velasquez_c@yahoo.com
La Libertad – Ecuador



Máster

Vidal Reyes Quimí

Director de la carrera de informática educativa.

En su despacho.-

De mi consideración:

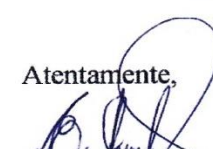
Reciba un cordial y afectuoso saludo y a su vez deseándole muchas bendiciones sobre su familia y el cargo que acertadamente dirige.

Por medio del presente documento concedo el permiso para que la Sra. MARIANA ESTEFANIA ALVIA ZAMBRANO, con cédula de ciudadanía 0927516674, egresada de la carrera de informática educativa de la sección nocturna, realice el trabajo de titulación en el Colegio Particular Eloy Velásquez Cevallos.

Es todo lo que puedo decir para los fines consiguientes.

La Libertad 26 de agosto del 2014.

Atentamente,


Lcdo. Eduardo Parrales Torres



ANEXO # 14



Unidad Educativa
ELOY VELASQUEZ CEVALLOS
Telf. 2781378 – 2785061
eloy_velasquez_c@yahoo.com
La Libertad – Ecuador



Lcdo. Eduardo PARRALES TORRES
Rector del Colegio Mixto Particular
ELOY VELASQUEZ CEVALLOS

CERTIFICA:

Que la señora MARIANA ESTEFANIA ALVIA ZAMBRANO, con C.I. 0927516674, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, contó con la colaboración oportuna de la comunidad educativa de mi dirección y a su vez la apertura para la recopilación de datos mediante una encuesta; aplicó la propuesta de su trabajo de investigación correspondiente al tema: “MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELASQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015”.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, permitiendo a la señora Mariana Alvia Zambrano hacer de este documento el uso legal que crea conveniente.

La Libertad, Octubre del 2014

Atentamente,

Lcdo. Eduardo PARRALES TORRES

RECTOR



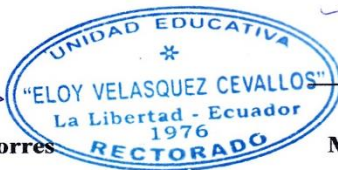
ANEXO # 15



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

CUADRO DE CAPACITACIONES PARA EL MANEJO DE LA GUÍA DIGITAL DE MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	
COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS	
Fecha 7 de enero del 2015	Hora: 9:00 - 10:00 Instalación de guía digital en las computadoras de los docentes incluyendo varias computadoras del colegio.
Fecha: enero 10 de enero del 2015	Hora: 9:00 - 10:00 Convocatoria a docentes a participar de la capacitación.
Fecha 15 de enero del 2015	Hora: 9:00 - 10:00 Instruir a los docentes de computación para que utilicen el software como recurso didáctico.
Fecha 22 de enero del 2015	Hora: 9:00 - 10:00 Capacitar a los docentes para la aplicación de los métodos y estrategias en el área de computación.
Fecha 27 de enero del 2015	Hora: 9:00 - 10:00 Visita áulica para comprobar si los docentes hacen uso de los métodos y estrategias de enseñanza aprendizaje.
Apellidos y Nombres	Firma
Anita Guale Guale	
Arisdely Paola Parrales Yagual	
Eduardo Raúl Parrales Loor	
Rosa Isabel Carvajal	
Paúl Stiven Suárez Malavé	
Juan José Suárez Malavé	

Rector **Egresada**
Lcdo. Eduardo Parrales Torres **Mariana Alvia Zambrano**



ANEXO # 16



Unidad Educativa
ELOY VELASQUEZ CEVALLOS
Telf. 2781378 – 2785061
eloy_velasquez_c@yahoo.com
La Libertad – Ecuador



Lcdo. Eduardo PARRALES TORRES
Rector del Colegio Mixto Particular
ELOY VELASQUEZ CEVALLOS

CERTIFICA:

Que la señora MARIANA ESTEFANIA ALVIA, con C.I. 0927516674, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, ha implementado el software educativo “MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA”, el mismo que se encuentra en perfecto funcionamiento para la elaboración de la planificación y aplicación de métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje acordes al área de computación, las cuales permitirán adquirir un aprendizaje significativo a los estudiantes.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, permitiendo a la señora Mariana Alvia Zambrano hacer de este documento el uso legal que crea conveniente.

La Libertad, Enero del 2015

Atentamente,

Lcdo. Eduardo PARRALES TORRES

RECTOR



ANEXO # 17



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

La Libertad, 2 de Octubre 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 **MARIANA ESTEFANÍA ALVIA ZAMBRANO** cuyo tema es "MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA APLICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015", con la herramienta URKUND dio como resultado un 5% de similitud en el contenido.

Sin más indicar pongo a su disposición este informe.

Atte.



Lcdó. Yuri Ruiz Rabasco, Msc.
Tutor

VALOR DE SIMILITUD

5%

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Magíster. Oswaldo Flavio Castillo Beltrán. Certifico: Que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto educativo. **“MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO PARTICULAR ELOY VELÁSQUEZ CEVALLOS, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015”**, elaborado por la egresada. Alvia Zambrano Mariana Estefanía, previo a la obtención del título de: **LICENCIADA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.**

Para efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota 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 de la morfosintaxis
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto es de fácil comprensión.

Por lo expuesto y en uso de mis derechos como Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su tesis previo a la obtención del Título de Licenciada y deja a vuestra consideración el certificado de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

Dr. Oswaldo Castillo Beltrán. Mg
Registro SENESCYT 1006-11-733293
Cuarto Nivel