



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

TEMA:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFÍA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, 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:

KARINA MARIBEL VERA CEDEÑO

TUTOR:

MSc. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD - ECUADOR

ABRIL 2015

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

TEMA:

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFÍA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, 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:

KARINA MARIBEL VERA CEDEÑO

TUTOR:

MSc. YURI RUIZ RABASCO

LA LIBERTAD - ECUADOR

ABRIL 2015

La Libertad, abril del 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación **CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFÍA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015**. Elaborado por la Sra. Karina Maribel Vera Cedeño egresada de la Carrera de Informática Educativa, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes porque reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente,

MSc. YURI RUIZ RABASCO
TUTOR

La Libertad, abril del 2015

AUTORÍA DE TESIS

Yo, Karina Maribel Vera Cedeño portadora de la cédula de identidad N° 0925083347, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Informática Educativa, en calidad de Autora del Trabajo de Investigación con tema: **CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFÍA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.** Declaro que este trabajo de investigación es de mi autoría, es original y no ha sido previamente presentado, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos del autor.

Atentamente,

Karina Maribel Vera Cedeño

C.I. 0925083347

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez, MSc.

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

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.

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

MSc. Tatiana Enríquez Rojas
DOCENTE DEL ÁREA

MSc. Yuri Ruiz Rabasco
TUTOR

Ab. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi mamá, Fanny Cedeño y a mi papá German Vera por todo el apoyo, esfuerzo y confianza al cuidar de mis hijos y guiarlos mientras me formaba en la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

A mis hijos: Bríttanny Gómez, Yeshua Gómez, Mitzy Merchán por ser pacientes y esperarme en mi regreso de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, siempre cada día, cada noche, convirtiéndose en la razón más importante para obtener mi título profesional.

A mi esposo José Merchán que de alguna u otra manera buscó lo necesario para que no me faltaran los recursos económicos y materiales para crecer intelectualmente como persona y ser humano.

Karina

AGRADECIMIENTO

Es inevitable agradecer al Creador de este mundo, a Dios Yahvé porque sólo es él quien permite cumplir con un objetivo o meta propuesta, ya que si no me hubiese dado esta oportunidad no sería posible vivir este momento inolvidable.

Es para mí un honor, agradecer a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Informática Educativa, por haberse convertido en mi segunda casa durante este proceso de formación.

Agradezco de manera especial a mi tutor MSc. Yuri Ruiz por todo lo que me ha enseñado y ser el amigo que siempre me animaba a no claudicar y mantenerme con paso firme para cumplir con mi objetivo.

Son muchas las personas especiales a las que me gustaría agradecer su amistad, apoyo ánimo y compañía. Finalmente agradezco a mis amigos colegas: Miguel Orrala y Mariuxi Ricardo que me ayudaron en asesoría y dudas presentadas en la elaboración del trabajo de titulación.

Karina

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
AUTORÍA DE TESIS.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN 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.....	6
1.2.5 Preguntas directrices.....	7
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	9
1.4 Objetivos.....	10
1.4.1 Objetivo general.....	10
1.4.2 Objetivos específicos.....	10
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12

2.1 Investigaciones previas	12
2.2 Fundamentaciones.....	14
2.2.1 Fundamentación Filosófica	14
2.2.2 Fundamentación Pedagógica.....	14
2.2.3 Fundamentación Sociológica	15
2.2.4 Fundamentación Legal	15
2.2.4.1 Constitución del Ecuador.	15
2.2.4.2 Código de la Niñez y la Adolescencia.	16
2.3.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural	16
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	17
2.3.1 Habilidades digitales	17
2.3.1.2 Dimensiones de la competencia digital.....	18
2.3.1.3 Competencias digitales para el éxito profesional.....	19
2.3.1.4 Desarrollo de habilidades digitales	21
2.3.1.5 El software Mecnografía10	21
2.3.1.6 Ventajas del software Mecnografía10.....	22
2.3.1.7 Mecnografía: “Una Carencia Digital”	23
2.3.1.8 Recomendaciones para aprender en el software mecnografía10.....	24
2.3.1.9 Enseñanza – aprendizaje de la mecnografía.....	24
2.3.2 CD Multimedia	24
2.3.2.1 Los CD –Multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	25
2.3.2.2 Importancia de los CD – Multimedia como recurso didáctico.	26
2.3.2.3 Tipos y diseños de los CD – Multimedia.....	27
2.3.2.4 CD Multimedia interactivo	27
2.3.2.5 Software libre educativo	28
2.3.2.6 Recurso didáctico	28
2.3.2.7 Definición de las TIC´s.	28
2.3.2.8 Características de las TIC´s en la Educación.	29
2.3.2.9 Importancia de las TIC´s en el campo educativo.....	30
2.2.2.10 Ventajas de los recursos tecnológicos en el campo educativo.....	30
2.4 Hipótesis.....	31

CAPÍTULO III.....	33
METODOLOGÍA	33
3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	33
3.1 CUALITATIVO.....	33
3.1 CUANTITATIVO.....	33
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
3.2.1 Método de Observación	34
3.2.2 Método inductivo	34
3.2.3 Método deductivo.....	34
3.2.4 Método científico	35
3.3 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	35
3.3.1 Investigación de Campo	35
3.3.2 Investigación Bibliográfica	35
3.3.3 Investigación Correlacional	36
3.3.4 Investigación Aplicada.....	36
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	36
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	37
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	39
3.6.1 Técnicas.....	39
3.6.1.1 Entrevista.....	39
3.6.1.2 Encuesta	39
3.6.2 Instrumentos de la investigación.....	40
3.6.2.1 Cuaderno de Notas	40
3.6.2.2 Cámara digital	40
3.6.2.3 Cuestionario	40
3.6.2.4 Grabadora de voz	40
3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	41
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	42
3.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	43
3.9.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.	43

3.9.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.....	53
3.9.3 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES	63
3.9.4 Matriz de resultado de estudiantes del Sexto Grado de Educación Básica..	73
3.9.5 Matriz de resultado de los padres de familia del Sexto Grado de Educación Básica.....	74
3.9.5 Matriz de resultado de los docentes.....	75
3.10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	76
3.10.1 Conclusiones	76
3.10.2 Recomendaciones.....	77
CAPÍTULO IV.....	78
LA PROPUESTA	78
4.1 DATOS INFORMATIVOS	78
4.1.1 Título de la propuesta.....	78
4.1.2 Institución ejecutora.....	78
4.1.3 Beneficiarios	78
4.1.4 Equipo técnico responsable.....	78
4.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	79
4.3 JUSTIFICACIÓN	80
4.4 Objetivos	81
4.4.1 General	81
4.4.2 Específicos	81
4.4.3 Visión (antes de 5 años)	82
4.4.4 Misión (después de 5 años).....	82
4.4.5 Beneficiarios	82
4.5 Metodología, plan de acción	83
4.5.1 Cronograma del plan de acción.....	84
4.5.2 Taller de capacitación	85
4.6.1.1 Menú principal del Cd Interactivo.	86
4.6.1.2 Botón portada Institucional.....	87
4.6.1.3 Menú el mundo de la mecanografía.....	89

4.6.1.4 Menú el uso del software mecanografía10 desde mi PC	90
4.6.1.5 Menú entorno del software mecanografía10.....	91
4.6.1.6 Menú habilidades digitales.....	92
4.6.1.7 Características generales del Cd interactivo	94
CAPÍTULO V	95
MARCO ADMINISTRATIVO	95
5.1 Recursos	95
5.1.1 Institucionales	95
5.1.2 Humanos	95
5.1.3 Materiales.....	96
5.2 Cronograma de actividades	97
Bibliografía	98
ANEXOS	102

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Habilidad para escribir en el teclado	43
Gráfico N° 2: Velocidad digital.....	44
Gráfico N° 3: Conocimiento sobre las funciones del teclado.....	45
Gráfico N° 4: Combinaciones de teclas.....	46
Gráfico N° 5: Prácticas digitales	47
Gráfico N° 6: Importancia de la asignatura mecanografía	48
Gráfico N° 7: Programas informáticos	49
Gráfico N° 8: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales	50
Gráfico N° 9: Uso del software Mecanografía10	51
Gráfico N° 10: Explicación del manejo de mecanografía10	52
Gráfico N° 11: Medición del tiempo en las tareas	53
Gráfico N° 12: Clases mecanográficas	54
Gráfico N° 13: Uso de todos los dedos de la mano.....	55
Gráfico N° 14: Destreza en la digitalización de la información.....	56
Gráfico N° 15: Funciones del teclado	57
Gráfico N° 16: Importancia de digitar textos a gran velocidad.....	58
Gráfico N° 17: Manipulación de programas tecnológicos	59
Gráfico N° 18: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales	60
Gráfico N° 19: Cd - Multimedia.....	61
Gráfico N° 20: Cd - Multimedia.....	62
Gráfico N° 21: Importancia del aprendizajes de la mecanografía.....	63
Gráfico N° 22: Habilidades digitales.....	64
Gráfico N° 23: Utilización de todos los dedos	65
Gráfico N° 24: Importancia de escribir a alta velocidad	66
Gráfico N° 25: Envío de tareas desde el centro de cómputo.....	67
Gráfico N° 26: Manejo de recurso tecnológico de forma intuitiva	68
Gráfico N° 27: Manipulación de programas tecnológicos de mecanografía.....	69
Gráfico N° 28: Mecanografía 10	70
Gráfico N° 29: Uso del programa mecanografía 10.....	71

Gráfico N° 30: Utilización de mecanografía 10 como apoyo	72
Gráfico N° 31: El Cd Interactivo.....	86
Gráfico N° 32: Autora del trabajo de titulación	87
Gráfico N° 33: Portada Principal.....	88
Gráfico N° 34: Concepto de Monografía	89
Gráfico N° 35: Uso adecuado del teclado	90
Gráfico N° 36: Software Mecanografí10	91
Gráfico N° 37: Visor de lecciones y textos grandes.....	92
Gráfico N° 38: Habilidades digitales.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro N° 1: Población.....	36
Cuadro N° 2: Variable Independiente	37
Cuadro N° 3: Variable dependiente.....	38
Cuadro N° 4: Plan de recolección de información	41
Cuadro N° 5: Plan de procesamiento de información	42
Cuadro N° 6: Habilidad para escribir en el teclado	43
Cuadro N° 7: Velocidad digital	44
Cuadro N° 8: Conocimiento sobre las funciones del teclado	45
Cuadro N° 9: Combinaciones de teclas	46
Cuadro N° 10: Prácticas digitales.....	47
Cuadro N° 11: Importancia de la asignatura mecanografía.....	48
Cuadro N° 12: Programas informáticos	49
Cuadro N° 13: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales.....	50
Cuadro N° 14: Uso del software Mecanografía10	51
Cuadro N° 15: Explicación del manejo de mecanografía10	52
Cuadro N° 16: Medición del tiempo en las tareas.....	53
Cuadro N° 17: Clases mecanográficas	54
Cuadro N° 18: Uso de todos los dedos de la mano	55
Cuadro N° 19: Destreza en la digitalización de la información	56
Cuadro N° 20: Funciones del teclado.....	57
Cuadro N° 21: Importancia de digitar textos a gran velocidad	58
Cuadro N° 22: Manipulación de programas tecnológicos.....	59
Cuadro N° 23: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales.....	60
Cuadro N° 24: Cd - Multimedia	61
Cuadro N° 25: Recursos tecnológicos.....	62
Cuadro N° 26: Importancia del aprendizajes de la mecanografía	63
Cuadro N° 27: Habilidades digitales	64
Cuadro N° 28: Utilización de todos los dedos de la mano	65
Cuadro N° 29 Digitar texto a alta velocidad	66

Cuadro N° 30: Envío de tareas desde el centro de cómputo	67
Cuadro N° 31: Manejo de recurso tecnológico de forma intuitiva.....	68
Cuadro N°32: Manipulación de programas tecnológicos de mecanografía	69
Cuadro N° 33: Programa mecanografía 10	70
Cuadro N° 34: Uso del programa mecanografía 10	71
Cuadro N° 35: Potenciar habilidades digitales	72
Cuadro N° 36: Recursos Institucionales	95
Cuadro N° 37: Recursos Humanos.....	95



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

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFÍA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

Autora: Karina Maribel Vera Cedeño

Tutor: Ing. Yuri Ruiz Rabasco MSc.

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto se fundamenta en el análisis, creación e implementación de un CD Multimedia que permita el uso adecuado del software libre “MECANOGRAFÍA 10” y el desarrollo de habilidades digitales, por parte de los estudiantes del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, perteneciente al cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. Este CD Multimedia será de apoyo para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en el manejo del teclado y desarrollar las destreza acorde a los estándares educativos fortaleciendo así el uso de las TIC’s. La investigación fue cualitativa y cuantitativa apoyándose en la metodología empírica y científica. Para la recopilación de datos se contó con una población de 91 entre los cuales 40 son estudiantes, 40 padres de familia, 10 docentes y una autoridad, los mismos que participaron de las encuestas y entrevistas para emitir conclusiones y recomendaciones. El propósito de este CD Multimedia es facilitar la formación y atención de los estudiantes haciéndoles más funcionales, así como consolidar el conocimiento de mecanografía y promover la participación y evaluación continua del conocimiento.

Palabras claves: Herramientas multimedia, CD y medios, Habilidades.

INTRODUCCIÓN

Los docentes del área de informática deben buscar nuevas alternativas para desarrollar habilidades digitales en los estudiantes, de tal forma que sean capaces de utilizar eficazmente el teclado del computador y realizar las tareas en el menor tiempo posible.

En la actualidad existe un mundo tecnificado que facilita comprender el manejo de muchos software libres disponibles en la web y que en algunos casos son fáciles de manipular permitiendo el desarrollo de habilidades interactivas. El software Mecanografía10 desarrollará en los estudiantes el manejo adecuado de todos los dedos de la mano al digitar información.

Por tal motivo se ha optado por crear un CD Multimedia que permita el adecuado desarrollo de la enseñanza de la mecanografía en la **CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “25 DE SEPTIEMBRE”**, y a su vez facilitar un aprendizaje significativo, donde el estudiante tendrá la capacidad de manejar el teclado a una velocidad mínima de 200 pulsaciones por minuto de forma progresiva y rápida.

A continuación se detallan los capítulos acerca de cómo está constituido este proyecto de investigación:

El **Capítulo I** engloba el planteamiento del problema, dentro del mismo se encuentra la contextualización, análisis crítico, prognosis, la respectiva formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación, justificación, y los objetivos.

El **Capítulo II** muestra las investigaciones previas, la fundamentación filosófica, categorías fundamentales, fundamentación legal, hipótesis y las respectivas variables.

El **Capítulo III** contiene el enfoque, modalidad, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos, plan de recolección y procesamiento de información, análisis e interpretación de resultados con las respectivas conclusiones y recomendaciones.

El **Capítulo IV** se presenta la propuesta lo cual detalla cada una de las características del software, justificación, objetivos, plan de acción, el diseño y creación del CD Multimedia “Mecanografía 10”

El **Capítulo V** detalla el marco administrativo que contiene los recursos utilizados en esta investigación, cronogramas de actividades, bibliografías y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFÍA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

1.2 PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

En la actualidad este mundo competitivo y en constante transformación requiere de un conglomerado humano que se adapte y proponga diversidad de alternativas hacia las problemáticas educativas, sobre todo con la utilización de herramientas didáctica que conjuguen con las tecnologías de información y comunicación, con el fin de formar elementos generadores de conocimiento críticos y propositivos en la búsqueda de alternativas de solución a la diversidad de problemas que el mundo los presenta.

Las empresas tecnológicas buscan de forma permanente mejorar las interfaces que permitan ingresar información a través de voz o escritura manuscrita, tanto en computadores como en dispositivos móviles, por lo que es evidente observar todo tipo de personas y hasta secretaria que realizan una práctica mecanográfica inadecuada, escribiendo sólo con los dedos y mirando el teclado, lo que en ella sería inaceptable.

En la provincia de Santa Elena actualmente se puede verificar un sin número de problemas que se deslinda por el manejo de las tecnología de información y comunicación, donde los docentes se rehúsan al cambio, particular que resulta la falta de capacitación, comunicación, implementación y creación de sistemas educativos innovadores que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual ha disminuido el interés por mantenerse actualizado y capacitado frente a la utilización de las nuevas tecnologías de información y comunicación.

Otro de los motivos que impide el manejo de habilidades digitales se debe, a que los profesores cada vez que envían tareas investigativas, los estudiantes solo se dedican a copiar y pegar información en Microsoft Word, Power Point o Excel por lo que es necesario que se envíen ensayos de forma permanente para que pueda reflexionar, borrar, reescribir, leer y analizar el tema propuesto.

En el sexto año del Centro de Educación Básica “25 De Septiembre” se ha podido observar la inadecuada forma de manipular el teclado y la poca habilidad en utilizar todos los dedos de la mano. Esto se debe por la ausencia de un software que permita la construcción del conocimiento a partir de la implementación de nuevas estrategias educativas para de esta manera contribuir en el proceso enseñanza aprendizaje dentro de la formación integral del estudiante y hacer de este un ente activo e interactivo con la herramientas e instrumento que le permitan una interrelación adecuada.

1.2.2 Análisis crítico

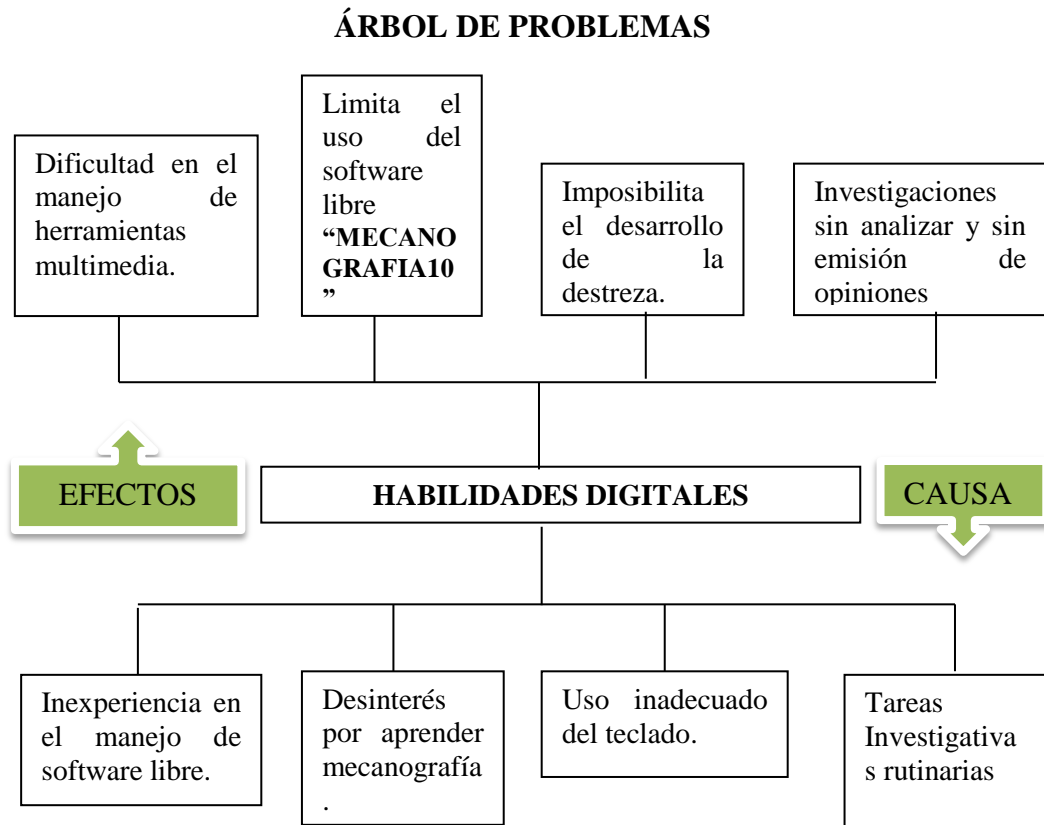


Ilustración 1: ÁRBOL DE PROBLEMA

Elaborado por: Karina Vera

Los estudiantes no desarrollan habilidades digitales por la falta de capacitación en el manejo del software libre Mecanografía10 que se encuentran en la web. El uso de esta herramienta tecnológica permitirá realizar trabajos rápidos y eficientes donde el digitalizador utilizará correctamente todos los dedos de la mano.

Otra razón que limita el uso del software mencionado, es el desinterés y la eliminación de enseñar la asignatura mecanografía en los centros educativos, descartando la idea que las personas que utilizan el computador no han desarrollado habilidades digitales necesarias, por lo tanto no podrán cumplir con las exigencias de la empresa.

Asimismo, es evidente que los docentes cada vez que envían tareas, debido al poco tiempo que disponen para revisar las investigaciones, posibilita que los estudiantes casi no utilicen el teclado convirtiéndose en simples receptores de información, incapaces de analizar el tema investigado.

1.2.3 Prognosis

Mediante la creación e implementación del CD Multimedia, los docentes desarrollarán adecuadamente habilidades digitales y conocimientos que mejoren la capacidad de la mecanografía en el proceso de aprendizaje. Mediante esta Multimedia los docentes desarrollaran en los estudiantes el hábito de manejar adecuadamente el teclado.

Para poder solucionar esta problemática se desea crear e implementar un CD Multimedia sobre el manejo del software libre Mecanografía10, para que los estudiantes desarrollen destrezas digitales que garanticen su eficiencia a la hora de digitalizar un informe o escrito.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo incide la utilización software libre “mecanografía 10” en el desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes del sexto grado del centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, período 2014 - 2015?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Qué es un Cd Multimedia?

¿Qué beneficios se obtendrá con la creación del CD Multimedia “Mecanografía 10” para fomentar la adecuada formación docente?

¿La herramienta multimedia “Mecanografía 10” ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales?

¿La creación del CD Multimedia motivará y despertará en los estudiantes el interés en el manejo de herramientas tecnológicas?

¿La aplicación adecuada de herramientas multimedia ayudará a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo para una adecuada enseñanza?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

El estudio se realizará en el Centro de Educación Básica “25 de Septiembre” con los involucrados que están inmersos en la investigación.

- **CAMPO:** Educativo.
- **ÁREA:** Informática.
- **ASPECTO:** CD Multimedia.

- **DELIMITACIÓN TEMPORAL:** La investigación se realizará en el período lectivo 2014-2015.

- **DELIMITACIÓN POBLACIONAL:** Docentes, estudiantes y padres de familia del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”.

- **DELIMITACIÓN ESPACIAL:** Centro de Educación Básica “25 de Septiembre” ubicada en el cantón La Libertad provincia de Santa Elena.



- **DELIMITACIÓN CONTEXTUAL:** El objeto de estudio se basa en los estudiantes de sexto grado con edades entre 9 y 10 años de edad son mestizos.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Es de vital **importancia** la revisión exhaustiva de las estrategias y metodologías que se están implementando en los centros educativos, puesto que los docentes que no han llenado las expectativas de los estudiantes. La presente investigación surge de la necesidad de dar a conocer los procesos de enseñanza aprendizaje, para garantizar el éxito en el sistema educativo.

Por las razones expuestas, se justifica el desarrollo de la presente investigación, la que ha permitido instaurar que la idea primordial de la Mecanografía computarizada consiste en que los estudiantes utilizarán en su totalidad los dedos de la mano y evitar fijar la mirada en el teclado sino directamente a la pantalla del computador.

La **factibilidad** del proyecto se centra en el apoyo de los maestros, estudiantes y padres de familia frente al computador de forma progresiva y práctica continua ayudando a desarrollar destrezas mecanográficas necesarias para que los educandos puedan enfrentar con éxito los retos que exigen o demanda el ejercicio profesional, características que son fáciles de adquirir, si se dedica tiempo.

La **originalidad** de la propuesta se desarrolla al proponer alternativas de enseñanzas diferentes en este momento de cambio e inclusión de nuevas propuestas en el sistema educativo ecuatoriano, con el fin de obtener una educación de calidad, con el único propósito de preparar a los estudiantes para el futuro inmediato el cual presenta grandes avances tecnológicos que exigen ideas innovadoras.

Desde el punto de vista, surge como alternativa didáctica, pertinente y necesaria en el presente estudio, introducir cambios en cuanto a las estrategias que se práctica para el proceso de enseñanza, basadas en el perfeccionamiento de la creatividad.

Se propone con esta investigación el uso de software libre “mecanografía 10” una vez estudiadas, analizadas y usadas por los docentes en el Centro de Educación Básica “25 de Septiembre” sean las convenientes, tanto para profesores como estudiantes, y las idóneas para, estimular, cultivar y desarrollar habilidades digitales y de esta manera contribuir en el proceso educativo.

El desarrollo de la propuesta investigativa considera como **beneficiarios** directos a los estudiantes, quienes estarán inmersos en la construcción del conocimiento a través de la utilización de nuevas herramientas didácticas, los docentes quienes llevan la notable responsabilidad de enseñar y su misión será la capacitación permanente, por último la institución porque a través de su apertura gana prestigio institucional educativo, mientras que en los beneficiarios indirectos se convertirán en los padres de familia y la sociedad..

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Analizar la importancia del software Mecanografía 10 para el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes del sexto grado de educación básica del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, período lectivo 2014 - 2015.

1.4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar la incidencia en los docentes y estudiantes del software mecanografía 10 como recurso didáctico.

- Determinar las estrategias teóricas y metodológicas de la tecnología para su adecuada aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Diseñar e implementar un CD multimedia sobre el uso del software libre “mecanografía 10”, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del centro de educación básica “25 de septiembre”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

(FARIÑA & AREA, 2012), en la investigación realizada sobre las competencias digitales del profesorado y el alumnado de la Universidad de La Laguna, España, destacan que:

“Las competencias digitales y el manejo de las tecnologías son uno de los rasgos que debe caracterizar a un buen docente. El desarrollo de la competencia digital en el alumnado solo será posible si el profesorado cuenta con los conocimientos y el dominio suficiente en el manejo de las Tics”.

El cambio del nuevo modelo de enseñanza mediante la incorporación de las Tics requiere que el profesorado y el alumnado aprendan nociones básicas sobre las mismas, que le permitan integrarlas en las diferentes situaciones de enseñanza aprendizaje.

Es necesario que los docentes y estudiantes desarrollen habilidades digitales como el manejo de programas, uso del internet para la búsqueda de información, para consultar en el correo electrónico, edición de imágenes, vídeo, audio, etc.

(MACAY & SALTOS, 2013), en el estudio sobre la mecanografía computarizada y su influencia en el ejercicio profesional de las secretarías ejecutivas de las instituciones públicas de la ciudad de Portoviejo, expresan que:

“La mecanografía computarizada es el proceso de introducir texto en un dispositivo por medio de un teclado como los que poseen las máquinas de escribir, los ordenadores o las calculadoras poniendo en práctica el conocimiento del teclado y la técnica a utilizar en el momento que se ingresa la información, estos conocimientos permiten desarrollar destreza mecanográficas necesarias.”

Los avances tecnológicos han revolucionado en todos los campos de la actividad humana, al tiempo que se ha dejado atrás el uso de la máquina de escribir tradicional y se lo ha optimizado con eficiencia, eficacia y productividad, para lo cual es necesario el manejo de Mecanografía10.

El software Mecanografía10 es una herramienta indispensable en el desarrollo de las habilidades digitales permitiendo que el estudiantado realice trabajos escritos con prontitud, buena presentación, ahorro de tiempo de forma eficaz y eficiente.

(ENRÍQUEZ, 2011), en su investigación sobre el docente de educación primaria como agente de transformación educativa ante el reto del uso pedagógico de las Tics expone que:

“El uso de la tecnología, como expresión de la innovación, es el punto de partida en la formación de individuos competitivos tanto a nivel nacional como internacional. Es este sentido los centros educativo deben actualizarse y hacerse más atractivas para los estudiantes.”

Ante esta situación, deberá reflexionarse sobre el nuevo papel del maestro, por lo que tendrá que estar capacitado para preparar al estudiante en el manejo del teclado de forma correcta.

2.2 Fundamentaciones

2.2.1 Fundamentación Filosófica

(MARZO & MAGRO, 2014), en su publicación explica que las habilidades digitales tienen como finalidad permitir al profesor y a otros profesionales desarrollar las competencias necesarias para llevar a cabo eficazmente tareas que pueden ir más allá de la docencia.

Entender y manejar las estrategias digitales es ya un requisito para encontrar trabajo, independientemente de la categoría, formación y la experiencia.

2.2.2 Fundamentación Pedagógica

(ARCE & MORALES, 2013), en su artículo detalla que no basta con transmitir conocimientos a modo de cátedra; el educar para la vida exige que como profesores desarrollen múltiples competencias, junto con la capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje significativas, en la que los alumnos sean el punto central del proceso enseñanza-aprendizaje, utilizar críticamente las TIC y organizar la propia información a lo largo de toda su labor.

Este nuevo enfoque sobre el uso de internet posee una fuerte repercusión tanto en la manera de entender la educación como en la formación del profesorado, debido a las nuevas aplicaciones y servicios que genera, por lo que la gran mayoría de docentes coinciden en el único modo en que las reformas educativas y la implementación de recursos tecnológicos puedan llegar a las aulas requiriendo una adecuada capacitación en la asignatura y un gran desarrollo de las habilidades digitales.

2.2.3 Fundamentación Sociológica

(CLEMENTE, 2014), en su artículo expone que los programas de habilidades digitales para todos, es un macro proyecto que integra y articula el uso de las tecnologías de la información, la comunicación al proceso educativo y de gestión escolar; desarrolla modelos de enseñanza aprendizaje para primaria, secundaria y educación indígena.

Constituye un deber para todos, docentes, estudiantes y trabajadores desarrollar y hacer uso de las habilidades digitales, planteando el uso inteligente, abierto y dinámico de las TIC; más aún porque en la actualidad el uso de aparatos electrónicos y digitales exige un amplio conocimiento para manejarlo.

2.2.4 Fundamentación Legal

2.2.4.1 Constitución del Ecuador.

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR	
Art. 347	Descripción
Numeral: 1	Equipar con recursos tecnológicos a los centros educativos es una obligación del Estado del Ecuador para formar a futuros profesionales competentes y al servicio de los demás.
Numeral. 7	Se pretende que para los próximos cinco años se debe reducir el analfabetismo digital ya sea promoviendo campañas o cursos que garanticen la calidad educativa.

Numeral. 8	Con las TIC's el docente debe fortalecer la enseñanza de forma interactiva donde el estudiante sea el principal protagonista.
-------------------	---

2.2.4.2 Código de la Niñez y la Adolescencia.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	
Artículo	Descripción
Art.37	Garantiza que todo ecuatoriano tiene derecho a una educación de calidad y calidez en igualdad de oportunidades sin importar la raza ni condición social en todos sus niveles.

2.3.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	
Art.2	Descripción
Lit. h	El docente tiene la obligación de utilizar recursos tecnológicos durante el proceso de enseñanza aprendizaje fomentando clases interactivas donde el educando sea el protagonista
Lit. j	Hacer uso de las TIC's para investigar técnicas, métodos y estrategias de enseñanza utilizada por otros docentes y donde se hayan obtenidos excelentes resultados.
Lit. m	Aplicar la investigación tecnológica y científica actualizada acorde a la misión propuesta al inicio de cada período académico.

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1 Habilidades digitales

En el estudio y análisis minucioso de las Habilidades Digitales relacionadas con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje.

(ROMÁN & MURILLO, 2013), menciona que:

“Las Habilidades Digitales son un conjunto de conocimientos capacidades, destrezas y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para la utilización estratégica de la información, y para alcanzar objetivos de conocimiento tácito y explícito, en contextos y con herramientas propias de las tecnologías digitales.”

De acuerdo a lo que manifiestan Román y Murillo, se deduce que en la actualidad, los avances científicos y tecnológicos impulsan a la sociedad a usar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las cuales conllevan a un cambio en todos los ámbitos de la actividad humana. De tal modo que es necesario repensar en la educación desde la perspectiva global, emergente y cambiante, acorde con la sociedad del conocimiento.

2.3.1.1 Estudiantes desarrollan habilidades digitales

Del artículo publicado por la Secretaria de Educación (2010), Nuevo León para Habilidades Digitales para Todos (HDT) tiene por finalidad el estudio y análisis minucioso de las habilidades digitales y su desarrollo en niños y jóvenes estudiantes, orientando las TIC en el campo educativo.

(LEÓN, 2010), menciona que:

“Las habilidades digitales son el conjunto de habilidades y capacidades relacionadas con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. Se dice que un niño o joven ha desarrollado sus habilidades digitales cuando: conoce las TIC y las utiliza creativa y eficazmente, busca y evalúa a información que obtiene a partir de diversas fuentes, soluciona problemas y aprende a tomar decisiones correctas, aprovecha herramientas de internet para publicar y producir sus propios contenidos, se comunica y trabaja en equipo con otros, se comporta de forma respetuosa y responsable cuando utiliza las TIC.”

De acuerdo a lo que manifiesta León (2010), se deduce que los estudiantes deben desarrollar habilidades digitales para sacar provecho de las TIC, obteniendo la capacidad de tomar decisiones responsables y utilizar información de forma correcta. Además aumenta su capacidad de razonar evaluando diversas fuentes si quisiese llegar a una conclusión de información en internet.

2.3.1.2 Dimensiones de la competencia digital

Del artículo publicado por Lina Martínez, para el blog Competencias Digitales, tiene por finalidad el estudio y el análisis minucioso de las dimensiones que tienen las Competencias Digitales, para alcanzar objetivos con validez y eficiencia en contextos y con herramientas digitales.

(MARTINEZ & LINA, 2014), menciona que son cinco dimensiones de la competencia digital, que se detallan a continuación.

- 1. DIMENSIÓN DEL APRENDIZAJE.-** Abarca la transformación de la información en conocimiento y su adquisición.
- 2. DIMENSIÓN INFORMACIONAL.-** Comprende la obtención, la evaluación y el tratamiento de la información en entornos digitales.
- 3. DIMENSIÓN COMUNICATIVA.-** Se refiere a la comunicación interpersonal y social.
- 4. DIMENSIÓN DE LA CULTURA DIGITAL.-** Abarca las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital.
- 5. DIMENSIÓN TECNOLÓGICA.-** Comprende la alfabetización tecnológica y el conocimiento y dominio de los entornos digitales”

De acuerdo a lo que manifiesta Martínez en su blog, se deduce que esta competencia se expresa en el dominio estratégico de cinco grandes capacidades asociadas respectivamente a las diferentes dimensiones de la competencia digital. Acreditar un dominio en los cinco ámbitos que se proponen ya anteriormente significa ser un competente digital, dominio al que deben aspirar todos los alumnos y promover todos los docentes.

2.3.1.3 Competencias digitales para el éxito profesional.

La publicación de (MEDINA & GUEVARA, 2014), para Cultura Digital y transformación de las organizaciones, tiene por finalidad el estudio y análisis

minucioso de las competencias digitales que se transforman en poderosas herramientas de negocio y en competencias imprescindibles para cualquier profesional del siglo XXI.

(JOSEP SALVATELLA, 2014), menciona que las “**Ocho Competencias Digitales para el ÉXITO PROFESIONAL**”, son:

1. **Conocimiento Digital:** Capacidad para desenvolverse profesional y personalmente en la economía digital.
2. **Gestión de la Información:** Capacidad para buscar, obtener, evaluar, organizar y compartir información en contextos digitales.
3. **Comunicación Digital:** Capacidad para relacionarse en entornos digitales.
4. **Trabajo en red:** Capacidad para trabajar, colaborar y cooperar en entornos digitales.
5. **Aprendizaje continuo:** Capacidad para gestionar el aprendizaje de manera autónoma.
6. **Visión estratégica:** Capacidad para comprender el fenómeno digital e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos de su organización.
7. **Liderazgo en red:** Capacidad para dirigir y coordinar equipos de trabajo distribuidos en red y en entornos digitales.

8. Orientación al cliente: Capacidad para entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales.”

De acuerdo a lo que manifiesta Josep Salvatella (2014), se deduce que estas 8 competencias digitales básicas, individualmente, hacen mejores profesionales, que, aplicadas sobre el conjunto de una organización producen un gran impacto. Colectivamente permiten enfrentar con éxito el desafío digital. Esta transformación no es un tema tecnológico sino una cuestión de visión, estrategia, cultura organizativa y rediseño de procesos.

2.3.1.4 Desarrollo de habilidades digitales

Al desarrollar habilidades digitales, se promueve el uso de innovadoras herramientas digitales con fines educativos, así como la creación de comunidades de aprendizaje en las que se facilita la participación de las distintas figuras educativas en los procesos de aprendizaje.

Las habilidades digitales, capacita y actualiza a los docentes y directivos; equipa con recursos tecnológicos a las escuelas y fortalece las prácticas de gestión escolar. Gracias a ello, se lograra un avance positivo en el diseño de materiales educativos y criterios para el desarrollo del sistema de gestión escolar y estándares para la capacitación y certificación de competencias digitales.

2.3.1.5 El software Mecanografía10

(SOFTONIC, 2014), manifiesta que: “mecanografía 10 ayuda a aprender a usar correctamente todos los dedos de la mano mientras las tecleas para que escribas más rápido y así aproveches el tiempo.”

Se denomina mecanografía al proceso de poder introducir texto en un dispositivo por medio de un teclado, de manera que a cada dedo se le debe asignar una tecla para así poder escribir más rápido y cómodamente posible, mecanografía 10 es un curso que en poco tiempo ayudará a los alumnos tener una destreza más rápida en el teclado.

Mecanografía 10 consta de 36 niveles cada uno dividido en 4 o 5 bloques de ejercicios que hacen un total aproximado de 600 ejercicios, a medida que va avanzado los niveles se vuelven más complejos, iniciando primero por letras, luego palabras y finalmente a textos enteros, permitiendo que varios usuarios vayan teniendo una habilidad propia con el teclado.

El programa está específicamente estructurado en actividades que tengan que ir superando con pocos errores para así poder llegar a tener un mejor nivel de pulsaciones, además de poder adquirir las mismas habilidades que seguir un curso de mecanografía con profesor, obteniendo como resultado destrezas, agilidad, rapidez con el teclado.

2.3.1.6 Ventajas del software Mecanografía10.

(PORTLA PROGRAMAS, 2014), indica que: “mecanografía 10 tiene una interfaz muy intuitiva y es muy fácil de utilizar. También indica que dedo debes colocar en cada tecla de manera que se optimiza el tiempo y la escritura más rápida.”

Una de las ventajas de mecanografía 10 es que permitirá a los alumnos ver la visión completa del todo el texto de la lección que se esté practicando, por lo tanto el alumno puede observar la extensión total y lo que lleva realizando en cada momento, además también de poder guardar la posición dentro de la lección ya que si está ocupado puede seguir realizándola en otro momento sin perder el trabajo ya obtenido.

Otra de las ventajas de mecanografía 10 es que está estructurada por un menú simple y con muy pocas opciones de configuración para que el alumno tenga una mayor facilidad de poder entrar en el software y poder desarrollar las lecciones de forma eficaz permitiendo aprender con facilidad a escribir en el teclado del ordenador sin ver el orden de las teclas y poder utilizar todos los dedos.

Además que puede ser gestionada por varios usuarios, mostrando así el gráfico de evolución de aprendizaje que van teniendo los alumnos de acuerdo a los niveles, teniendo en cuenta la posibilidad de poder crear sus propios ejercicios, teniendo en cuenta los errores cometidos y el tiempo empleado en el mismo.

2.3.1.7 Mecanografía: “Una Carencia Digital”

En el blog de (GUÑÁN, 2012), expresa que:

“Tener un ordenador, incluso saber usar los programas, no es garantía de éxito en el trabajo o en los estudios. Mucha gente supone que tener y usar el ordenador es una de esas imprescindibles hoy en día, no les falta razón, pero no es suficiente, el uso adecuado de los dedos en el teclado es el problema debido a una carencia digital.”

Los estudiantes utilizan el teclado de la computadora sin recibir alguna información mecanográfica habituando a manipular solos un par de dedos para escribir en el teclado, pantalla táctil o teléfono, y cada que realizan investigaciones se acostumbran a escribir con faltas ortográficas y confían solo en el corrector ortográfico del procesador de textos.

2.3.1.8 Recomendaciones para aprender en el software mecanografía10.

En el blog del (SANLUCAR, 2011), se expone que “Un nuevo hábito es utilizar los diez dedos de la mano, practicar asiduamente en el software Mecanografía10, y tomando con calma que lo más importante es la precisión a la hora de escribir en el teclado.

Manipular adecuadamente el software Mecanografía10 significa poder digitar todas las teclas sin mirar al teclado y sin pensarlo, pues para adquirir la destreza es necesario practicar y poner en práctica lo aprendido.

2.3.1.9 Enseñanza – aprendizaje de la mecanografía

La mecanografía es el arte de escribir con máquinas, con el fin de hacerlo con rapidez y de una manera pulcra y correcta. En la mecanografía hay que considerar dos aspectos. El aspecto teórico que comprende el conocimiento de las diferentes partes de la máquina y el aspecto práctico que permite la ejecución de dichas reglas según un modo determinado.

La mecanografía continua siendo esencial en las instituciones educativas, debido a que permite elaborar la correspondencia y documentos comerciales con mayor exactitud, pulcritud y en un tiempo menor.

2.3.2 CD Multimedia

(OSPLEX, 2011), manifiesta que:

“Una presentación multimedia le permite mostrar información comercial o empresarial a sus clientes de una manera didáctica,

moderna y con la ayuda de múltiples recursos audiovisuales e interactivos. La tecnología permite diseñar presentaciones multimedia que comunican su personalidad y las ventajas de sus productos a los clientes.”

El Cd-multimedia contiene sonidos, textos, movimientos, imágenes, videos que requieren un gran espacio de almacenamiento, los cuales son destinados especialmente a los usuarios para interactuar con el tema que se proyectará.

Los CD multimedia son usados para mostrar todo lo que las personas desean conocer dependiendo del uso que se le vaya a dar, por ejemplo pueden ser utilizados como videos educativos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El contenido de los CD multimedia puede ser sencillo, complejo, llamativo o con una gran cantidad de información de acuerdo a las necesidades del usuario, de tal forma que los receptores lo puedan entender.

2.3.2.1 Los CD –Multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje

(CUEVAS, DÍAZ, & SICILIA, 2013), manifiestan que: “A través del multimedia se posibilita la realización de un aprendizaje más interactivo, facilita un entorno hecho a la medida de los usuarios logrando que las interfaces sean menos frías, más intuitivas y amigables.” (pág. 16).

Los CD multimedia en el proceso de la enseñanza hace posible el aprendizaje significativo convirtiéndose en un material de apoyo para las diferentes asignaturas y facilita las necesidades de los educandos de forma más divertida, pretendiendo motivar a los estudiantes a las materias que se les hacen más complicadas por medio de recursos didácticos tecnológicos (textos, videos,

imágenes), de tal forma que desarrollen las destrezas y habilidades propuestas en el periodo académico que está cursando.

Por medio de los CD multimedia los profesores lograrán captar la atención y el interés de los estudiantes, haciendo más efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje en las horas clase.

2.3.2.2 Importancia de los CD – Multimedia como recurso didáctico.

(MORCHEZ, 2012), determina que “las principales funciones que pueden realizar los recursos multimedia son las siguientes: informar, motivar, evaluar, explorar, experimentar y apoyar a la orientación escolar. La multimedia puede ser de provecho a la educación siempre y cuando se le dé un buen uso.”

La importancia de utilizar los CD multimedia como un medio didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en el poder transmitir, ordenar, presentar y administrar la información a tratar en las horas de clase.

Existen diferentes tipos de medios por el cual se puede transmitir la información en el aula como por ejemplo: textos, audio y video que con eficiencia pueden apoyar al profesor en su labor de enseñanza y brindarle al alumno un medio muy importante para su desarrollo intelectual. Este medio suele ser calificado como llamativo y entretenido durante el proceso de la enseñanza aprendizaje permitiendo a los educandos a incrementar y mejorar sus conocimientos.

2.3.2.3 Tipos y diseños de los CD – Multimedia.

(ENRIQUEZ, 2015), manifiesta que:

“El diseño multimedia está compuesto por la combinación de texto, fotografías, videos, sonidos, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. Multimedia es la capacidad que poseen los ordenadores de mostrar en un monitor o medio visual, así como producir sonidos y vídeos.”

El diseño de los CD – Multimedia varía acorde de la creatividad del autor y al tipo de personas que se le va a transmitir la información, de tal forma que el mensaje sea transmitido interactivamente donde el educando sea el protagonista y el docente sea el mediador.

2.3.2.4 CD Multimedia interactivo

Un CD Interactivo, es aquel que presenta un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video, entre otros, destinado a ser visto especialmente en las PC, y en casos especiales en las computadoras Mac.

Partiendo de un concepto generalizado de todos los seres humano son diferentes y necesitan ayuda específica, se ha de reconocer que determinadas personas, por problemas físicos, psíquicos o sensoriales, necesitan una ayuda diferenciada y en este caso se presentan innumerables situaciones que lo maestros deben enfrentar en la vida estudiantil.

Por ello surge como necesidad el aprovechamiento de las Habilidades Digitales y de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

2.3.2.5 Software libre educativo

Es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento y computadora.

Como software educativo tiene programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos, destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones Linux orientadas a la enseñanza.

2.3.2.6 Recurso didáctico

Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del estudiante, ellos a su vez deben ser utilizados en un contexto educativo.

Por ende, se entiende que los recursos didácticos proporcionan al estudiante información, además de ser una guía para los aprendizajes, ya que ayuda al docente a organizar la información que quiere transmitir. Con el fin de ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.

2.3.2.7 Definición de las TIC's.

(MELA, 2011), indica que: “Las tecnologías de la comunicación y la comunicación (TIC's) son aquellas herramientas y programas que tratan,

administran, transmiten, y comparten la información mediante soportes tecnológicos.”

La TIC`s es un conjunto de tecnologías que permiten adquirir, almacenar información en diferentes conveniencias, como por ejemplo: en forma de voz, imágenes, contenidos acústicos, ópticos o electromagnéticos, gestionar información y enviarla de un lugar a otro interactivamente.

2.3.2.8 Características de las TIC´s en la Educación.

(BURGOS, 2011), manifiesta que:

“La TIC´s se utilizan como instrumento en la enseñanza y el aprendizaje, tanto por parte del profesorado, como del alumnado, fundamentalmente en cuanto a la presentación y búsqueda de información, permiten reducir costos, tiempos, mayor acceso a la información, aprendizaje sincrónico y asincrónico.”

La TIC´s en la educación genera diferentes posibilidades de enseñanza-aprendizaje, es interactiva porque permite que el estudiante sea el principal protagonista. En la actualidad con las TIC´s se puede hallar información referente al tema de estudio y planificar clases magistrales, tomando como modelo estrategias utilizadas por otros autores.

Las nuevas generaciones están equiparando educación con tecnología. Las actividades planificadas usando las TIC´s son fundamentales para el desarrollo cognoscitivo e intelectual de los estudiantes, por lo tanto los maestros deben cambiar los viejos paradigmas pedagógicos y asumir los nuevos retos.

2.3.2.9 Importancia de las TIC´s en el campo educativo.

(GRAELLS, 2011), india que:

“Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TICS se están convirtiendo poco a poco en un instrumento indispensable en las instituciones, este recurso permite nuevas posibilidades para la docencia abriendo canales de comunicación logrando intercambiar ideas”

La TIC´s están transformando la educación en distintas formas importantes de enseñanza como por ejemplo: la forma de enseñar y aprender, ofreciendo a los educandos diferentes recursos de apoyo como: internet, blogs, foros, chat, videos, videoconferencias y otros canales de comunicación, desarrollando así su creatividad y entornos de trabajos con más información disponible, promoviendo el aprendizaje de cada uno de ellos.

En el campo educativo la TIC´s va demostrando que puede ser una gran ayuda para el docente, no para reemplazarlo, sino para brindarle nuevas formas y complementar la enseñanza a los estudiantes.

2.2.2.10 Ventajas de los recursos tecnológicos en el campo educativo.

(ARCIA, 2012), indica que:

“Un recurso es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. La tecnología, por su parte, hace referencia a las teorías y técnicas

que posibilitan el aprovechamiento practico del conocimiento científico.”

La ventaja de los recursos tecnológicos dentro el campo educativo es más beneficioso ya que las clases se pueden volver más prácticas y novedosas de acuerdo a la información que se esté manejando en el momento, las tareas toman un cambio diferente ya no solo serían escritas a mano si no que se las podría enviar por medio de correo electrónico, dándole más facilidad al estudiante.

Unas de las ventajas también sería destacar el hecho del dinamismo a la hora de impartir las clases en las diferentes asignaturas, facilitando así el enorme aprendizaje de los alumnos, ya que tienen una amplia variedad de textos, archivos audiovisuales, imágenes, videos que ayudan a la comprensión y asimilación.

2.4 Hipótesis

¿La creación e implementación de un CD interactivo del uso del software libre Mecnografía10 desarrolla habilidades digitales que permitirán mejorar la calidad de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del sexto año del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”?

Variable Independiente:

CD – Interactivo del uso del software “Mecnografía10”

Esta variable hace énfasis sobre la necesidad de utilizar el CD interactivo ya que es el recurso que va a contener información de una manera didáctica y moderna todo lo relacionado al uso del software libre Mecnografía10 y así desarrollar habilidades digitales en los estudiantes del Sexto Grado del Centro de Educación General Básica “25 de Septiembre”

Variable Dependiente:

Mejoramiento de habilidades digitales

Esta variable hace referencias al conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para la utilización correcta de todos los dedos de la mano cada vez que se digita texto por medio del teclado de la computadora, de tal forma que los educandos sean capaces de realizar sus tareas académicas en menor tiempo posible.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

La investigación planteada da lugar a un conjunto de actividades con la convicción de ser ejecutada, mostrando razón de alcanzar metas generales y específicas mediante planteamientos teóricos a ser gestionados en un lapso mediano, aplicando conocimientos adquiridos con el propósito de aplicar y conocer nuevas estrategias encaminadas a mejorar el proceso educativo en los estudiantes del Sexto grado de Educación General Básica “25 de Septiembre”, Cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, período 2014 – 2015.

3.1 CUALITATIVO

Las situaciones problemáticas de los estudiantes en las habilidades digitales se definirán en forma significativa a través de la digitalización de un informe en un limitado tiempo. Por ello se debe analizar el impacto que tendría el software libre “Mecanografía .10” para el desarrollo de las habilidades digitales.

3.1 CUANTITATIVO

Permitirá examinar el número total de los estudiantes del Sexto Grado de este Centro Educativo a través del análisis previo a las respuestas obtenidas de la encuesta y comprobar la hipótesis establecida. Además de la medición, el conteo y así establecer con exactitud patrones de comportamiento de esta población.

Se generarán datos numéricos, procediendo a enunciar el respectivo análisis con su interpretación y hallar respuestas lógicas ante esta problemática.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de titulación se basa en el método observación, científico, deductivo e inductivo con el propósito de hallar el mejor camino para satisfacer las necesidades digitales de los estudiantes frente a cualquier campo del saber.

3.2.1 Método de Observación

Permite obtener información, seleccionándola de forma espontánea y de la experiencia directa con los educandos y profesores del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre” a través de encuestas, cuyos resultados se visualicen en cuadros estadísticos si la asimilación de conocimientos y capacidad de respuesta en el uso del software presentan resultados desfavorables por parte de los docentes.

3.2.2 Método inductivo

Proceso analítico – sintético que va de lo particular a lo general. Fue utilizado cuando se visitó de forma exhaustiva a la Escuela d Educación Básica “25 de Septiembre”, donde se observaron que los estudiantes mostraban inconvenientes cada vez que hacían uso del teclado del computador.

3.2.3 Método deductivo

Definitivamente va de lo general a lo particular, se lo utilizó para deducir esta problemática por medio de encuestas y entrevistas, estas suposiciones sobre la lentitud que muestran los estudiantes al redactar competencias digitales son tareas académicas en el computador.

3.2.4 Método científico

Es el conjunto de procedimientos lógicos que sigue la investigación para descubrir las relaciones internas y externas de los procesos de la realidad natural y social. Al incorporar el uso de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje se estará ampliando aún más posibilidades de que los estudiantes del sexto grado interioricen el conocimiento y desarrollen habilidades digitales.

3.3 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Los tipos de investigación que se realizarán son de campo, bibliográfico, correlacional y aplicada, los mismos que permitirán establecer condiciones sistemáticas, lógicas y graduales para conseguir manifestaciones científicas en soluciones problemáticas relevantes.

3.3.1 Investigación de Campo

Constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento y presentación de datos recopilados cuando se hizo la visita de forma personal a las instalaciones del Centro Educativo.

3.3.2 Investigación Bibliográfica

Ayuda a recolectar ordenadamente toda la bibliografía (libros, revistas, periódicos y otras fuentes) con relación al tema de estudio, puesto que esta proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes para la elaboración del marco teórico.

3.3.3 Investigación Correlacional

Permite instituir una dependencia entre el problema trazado y la propuesta dentro el entorno de las habilidades digitales.

3.3.4 Investigación Aplicada

Permite recopilar información sobre el uso de software libre Mecnografía.10 y las habilidades digitales en el campo educativo, los mismos que se puntualizan en el marco teórico.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población corresponde a la totalidad de las personas involucradas en la investigación. El total de la población del Sexto Grado del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, es:

Cuadro N° 1: Población

POBLACIÓN			
N°	Descripción	Cantidad	PORCENTAJE
1	Estudiantes	40	44 %
2	Docentes	10	11 %
3	Autoridades	1	1 %
4	Padres de Familia	40	44 %
TOTAL		91	100 %

Fuente: Autoridad, docente, padres de familia y estudiantes del Sexto Grado.

Elaborado por: Karina Vera

Debido a que la población es pequeña se contará con el 100% visualizada en la tabla anterior, sin proceder al uso de la muestra.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: Creación e Implementación de un CD Multimedia.

Cuadro N° 2: Variable Independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de Observación
CD interactivo es el recurso que va a contener información de una manera didáctica y moderna todo lo relacionado al uso del software libre Mecanografía10.	<ul style="list-style-type: none"> Recurso didáctico y moderno. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación interactiva. Instrumento didáctico 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Le gustaría contar con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecanografía.10? ¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el estudiantado del centro educativo? 	Entrevista Encuesta	Cuestionario de preguntas	Autoridad Profesores Padres de Familia Estudiantes
	<ul style="list-style-type: none"> Software libre Mecanografía10 	<ul style="list-style-type: none"> Software libre Aplicación de la Mecanografía en todas las asignaturas 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cree que el programa Mecanografía.10 te ayudará a mejorar tu velocidad al digitar información? ¿Crees que es importante implementar la asignatura de mecanografía en los centros educativos? 			

Datos: Fuente de la Investigación

Elaborado por: Karina Vera Cedeño

Variable dependiente: Habilidades digitales.

Cuadro N° 3: Variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Unidad de Observación
Es al conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para la utilización correcta de todos los dedos de la mano cada vez que se digita texto por medio del teclado de la computadora.	▪ Habilidades digitales.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posición correcta de los dedos de la mano. ▪ Medición del tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Su representado utiliza todos los dedos de la mano cuando digita textos? ▪ ¿Le toma demasiado tiempo digitar información en la computadora? 	Entrevista	Cuestionario de preguntas	Autoridad
	▪ Periférico de entrada de información	▪ El teclado	▪ ¿Conoce todas las funciones que realiza cada tecla de su computadora?	Encuesta		Profesores
	▪ La computadora	▪ Métodos de investigación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Su representado tarda mucho tiempo cuando realiza tareas académicas por computadora? ▪ ¿Su representado recibe clases de cómo digitalizar texto de forma rápida? 			Padres de Familia
						Estudiantes

Datos: Fuente de la Investigación

Elaborado por: Karina Vera Cedeño

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.6.1 Técnicas

Las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, estas técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

3.6.1.1 Entrevista

Se la realizó mediante diálogo directo con el director Lcda. Miriam Yagual y a los docentes con el propósito de obtener datos significativos basados en la metodología empleada en las clases con relación a la informática con preguntas previamente organizadas y estructuradas para su posterior análisis y solución a esta problemática.

3.6.1.2 Encuesta

Se la realizó a los estudiantes y padres de familia, puesto que se obtendrá resultados sobre la metodología, estrategia y los recursos didácticos que utilizan los docentes durante el proceso educativo y se propone el uso del software libre Mecnografía.10.

3.6.2 Instrumentos de la investigación

Son los recursos que se vale el investigador para hallar el problema o fenómeno ante una realidad. A continuación se enuncia los instrumentos utilizados.

3.6.2.1 Cuaderno de Notas

Este instrumento se utilizó para anotar los datos más relevantes a medida que se desarrollaba la investigación en el Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”.

3.6.2.2 Cámara digital

Este recurso permitió capturar las evidencias de todas las actividades (Uso del software Monografía.10, encuestas, entrevistas) que se desarrollaron en la presente investigación, los mismos que se anexarán al final del trabajo de titulación.

3.6.2.3 Cuestionario

Las preguntas del cuestionario de la encuesta a padres de familia y estudiantes fue estructurada, mientras que el de la autoridad y docentes fue semi estructurada porque se deseaba obtener información sobre la destreza que manejan los estudiantes al digitalizar información.

3.6.2.4 Grabadora de voz

Se grabó el diálogo que se mantuvo con el Lcda. Miriam Yagual y se buscó el principal déficit que mostraban los estudiantes en el uso del computador al digitalizar información.

3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N° 4: Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para evaluar las habilidades digitales a través del uso del software monografía.10
2.- ¿De qué persona u objeto?	Docentes y estudiantes.
3.- ¿Sobre qué aspecto?	Las habilidades digitales que tienen los estudiantes al digitalizar información.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Karina Vera Cedeño.
5.- ¿A quiénes?	Autoridad, docentes, padres de familia y estudiantes.
6.- ¿Cuándo?	2014 – 2015
7.- ¿Dónde?	Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”
8.- ¿Cuántas veces?	Una vez en el segundo quimestre del período lectivo 2014 – 2015.
9.- ¿Cómo?	De forma individual.
10.- ¿Qué técnicas de recolección?	- Encuesta - Entrevista
11.- ¿Con qué?	- Cuestionario de preguntas - Escalas - Cámara digital - Cuaderno de notas

Fuente: Autoridad, docente, padres de familia y estudiantes del Sexto Grado.

Elaborado por: Karina Vera

3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Cuadro N° 5: Plan de procesamiento de información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
Mediante el seguimiento realizado a los estudiantes del Sexto Grado de Educación Básica se estableció el déficit que tienen los estudiantes en el manejo del teclado, por consiguiente los involucrados se mostraron satisfechos al conocer sobre el CD interactivo para manejar el software libre Mecanografía.10 para desarrollar habilidades digitales.	Una vez que se detectó el problema que tienen los estudiantes se procedió a recopilar toda clase de información que respalde la importancia de aprender mecanografía.10 en revistas, biblioteca virtual de la UPSE, páginas web. Luego se plantearon las causas por las que los estudiantes tenían problemas cada que utilizaban el teclado al redactar alguna información.	Para alcanzar los objetivos planteados en la investigación se decidió planificar los días para realizar las respectivas encuestas y entrevistas a los involucrados, para luego proceder, analizar e interpretar los resultados obtenidos.	Una vez que se emitieron las conclusiones frente a esta problemática se logra identificar que en la mayoría de las empresas se necesita que el empleado tenga desarrollado destrezas en el manejo del teclado y ciertas habilidades para acceder a la información del computador en forma rápida y eficiente.	Para dar respuesta ante esta destreza poco desarrollada, se plantea crear e implementar un CD multimedia sobre el uso del software libre MONOGRAFÍA.10 donde el estudiante a través de la práctica continua será capaz de escribir como si estuviese dialogando o grabando una conferencia.

Fuente: Autoridad, docente, padres de familia y estudiantes del Sexto Grado.

Elaborado por: Karina Vera

3.9 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.9.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Pregunta 1: ¿Utiliza todos los dedos de la mano cuando digita información en la computadora?

Objetivo: Conocer si los estudiantes tienen la habilidad de escribir en el teclado usando todos los dedos de la mano.

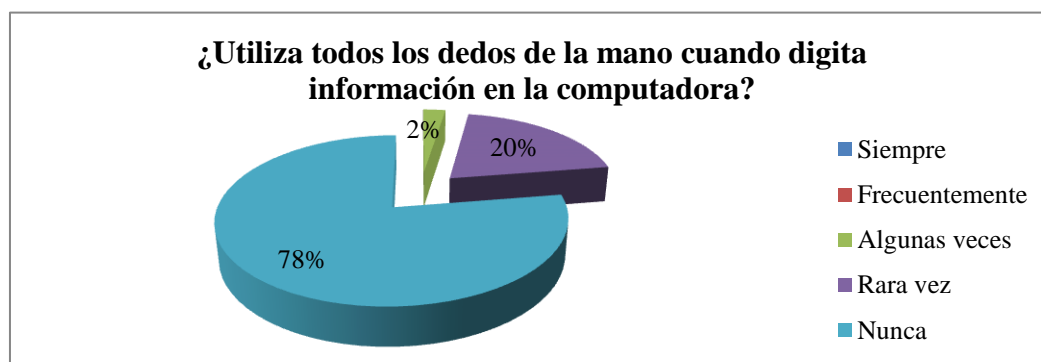
Cuadro N° 6: Habilidad para escribir en el teclado

¿Utiliza todos los dedos de la mano cuando digita información en la computadora?				
Pregunta	Valoración		f	%
1	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	1	2
	2	Rara vez	8	20
	1	Nunca	31	78
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 1: Habilidad para escribir en el teclado



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según los porcentajes expresados en el gráfico, el **78%** de los estudiantes exteriorizan que nunca utilizan todos los dedos de la mano cuando digitan información en la computadora, un **20%** rara vez y un **2%** algunas veces.

Interpretación: De acuerdo a las estadísticas, se demuestra que los estudiantes no saben utilizar todos los dedos de la mano al digitar información en la computadora, por tal motivo es necesaria la implementación de un programa que los ayude con el desarrollo y mejora de sus habilidades digitales.

Pregunta 2: ¿Le toma demasiado tiempo digitar información en la computadora?

Objetivo: Comprobar si los estudiantes gastan mucho tiempo al teclear en su computador sus tareas.

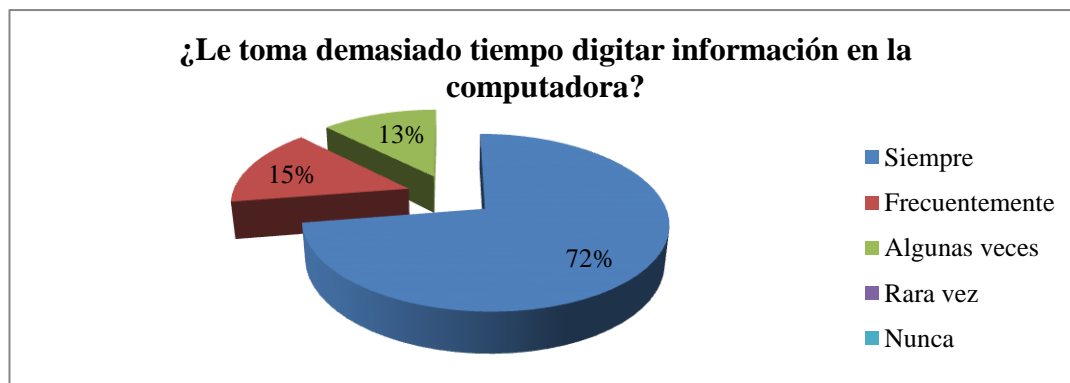
Cuadro N° 7: Velocidad digital

¿Le toma demasiado tiempo digitar información en la computadora?				
Pregunta		Valoración	f	%
2	5	Siempre	29	72
	4	Frecuentemente	6	15
	3	Algunas veces	5	13
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
			Total	40

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 2: Velocidad digital



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según el gráfico, el **72%** de los estudiantes manifiestan que siempre les toma demasiado tiempo digitar información en la computadora, un **15%** frecuentemente y un **13%** algunas veces.

Interpretación: El tiempo que necesitan los estudiantes para realizar sus tareas es básico, por ello el saber digitar con una mayor rapidez la información en su teclado es importante e indispensable, en base a esto se establece la propuesta del programa de Mecanografía.10.

Pregunta 3: ¿Conoce todas las funciones que realiza cada tecla de su computadora?

Objetivo: Evidenciar si los estudiantes ponen en práctica la infinidad de funciones que realiza el teclado.

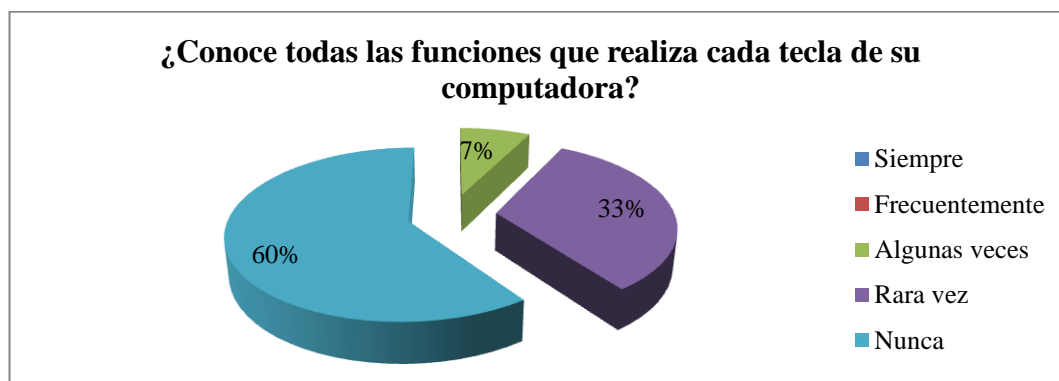
Cuadro N° 8: Conocimiento sobre las funciones del teclado

¿Conoce todas las funciones que realiza cada tecla de su computadora?				
Pregunta	Valoración		f	%
3	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	3	7
	2	Rara vez	13	33
	1	Nunca	24	60
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 3: Conocimiento sobre las funciones del teclado



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según la información que se muestra en el gráfico, el **60%** de los estudiantes exponen que nunca conocen todas las funciones que realiza cada tecla de su computadora, un **33%** rara vez y un **7%** algunas veces.

Interpretación: Cada tecla que compone al teclado cumple una o varias funciones significativas, y saber cuáles son, ayudarían al estudiante a mejorar la calidad de sus trabajos en cuanto a la presentación, haciendo uso de todas las funciones que este nos ofrece (comillas, paréntesis, punto y coma, dos puntos, numeral, signos de interrogación, etc.).

Pregunta 4: ¿Sabes combinar las teclas para crear nuevas funciones como copiar, cortar, imprimir, pegar?

Objetivo: Identificar si los estudiantes hacen uso de combinaciones entre dos o más teclas para cortar, imprimir, pegar, etc.

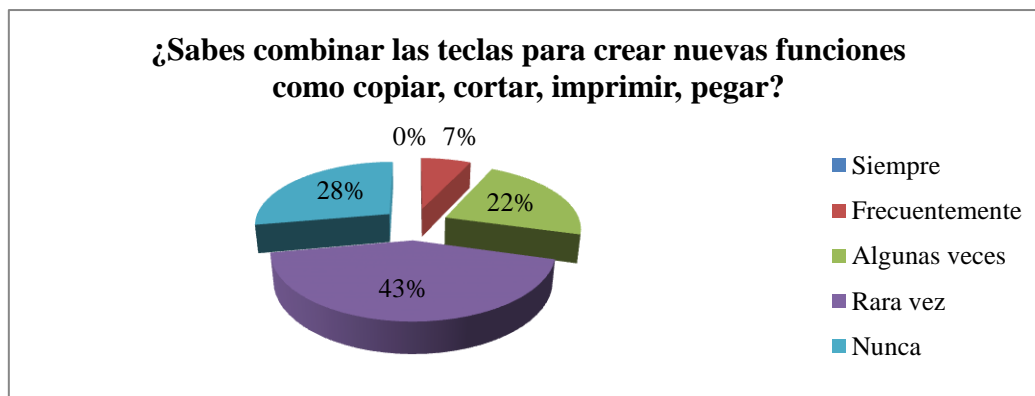
Cuadro N° 9: Combinaciones de teclas

¿Sabes combinar las teclas para crear nuevas funciones como copiar, cortar, imprimir, pegar?				
Pregunta	Valoración		F	%
4	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	3	7
	3	Algunas veces	9	22
	2	Rara vez	17	43
	1	Nunca	11	28
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 4: Combinaciones de teclas



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Expuesta la información en el gráfico, el **43%** de los estudiantes rara vez saben combinar las teclas para crear nuevas funciones como copiar, cortar, imprimir, pegar; un **28%** nunca, un **22%** algunas veces y un **7%** frecuentemente.

Interpretación: Según los resultados de la encuesta ninguno de los estudiantes sabe combinar las teclas, siempre, para crear nuevas funciones. Con el programa de Mecanografía en el que se explica todas, y cada una de las combinaciones posibles, se lograría una mayor eficiencia en el estudiante en su proceso de aprendizaje.

Pregunta 5: ¿Es necesaria la práctica para tener agilidad en el teclado?

Objetivo: Evidenciar si el estudiante está dispuesto a practicar para tener una mayor agilidad al digitar información en su computador.

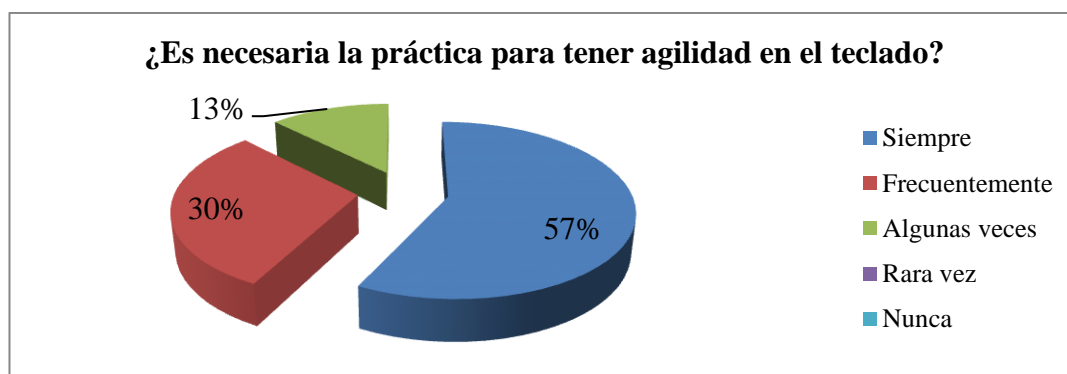
Cuadro N° 10: Prácticas digitales

¿Es necesaria la práctica para tener agilidad en el teclado?				
Pregunta	Valoración		f	%
5	5	Siempre	23	57
	4	Frecuentemente	12	30
	3	Algunas veces	5	13
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
Total			40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 5: Prácticas digitales



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según la información mostrada en el gráfico, el **57%** de los estudiantes exponen que es necesaria la práctica para tener agilidad en el teclado, un **30%** frecuentemente y un **13%** algunas veces.

Interpretación: Para lograr un objetivo, más que solo teoría, se necesita de práctica, y el estudiante en su etapa de aprendizaje y desarrollo de las habilidades digitales necesita practicar realizando ensayos o informes para agilizar la escritura en el teclado, en el programa se explican que otro tipo de actividades puede realizar para mejorar su agilidad.

Pregunta 6: ¿Crees que es importante implementar la asignatura de Mecanografía en los centros educativos?

Objetivo: Consultar a los estudiantes si estarían de acuerdo con la implementación de la asignatura de Mecanografía en su centro educativo.

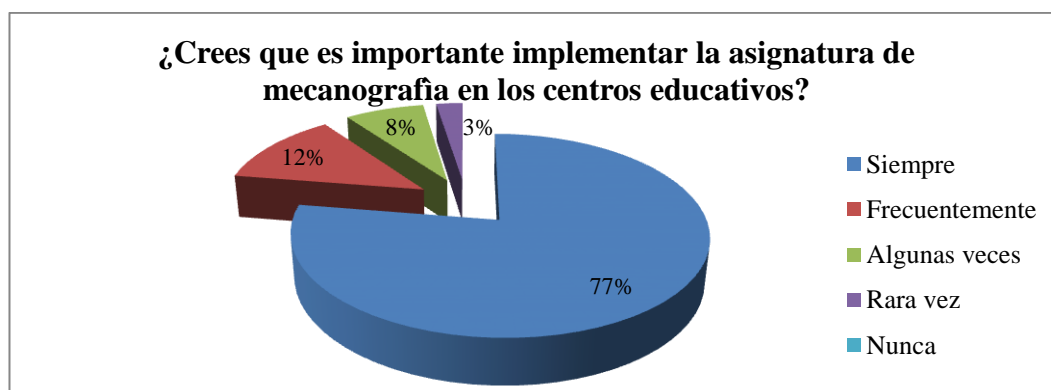
Cuadro N° 11: Importancia de la asignatura mecanografía

¿Crees que es importante implementar la asignatura de mecanografía en los centros educativos?				
Pregunta	Valoración		f	%
6	5	Siempre	31	77
	4	Frecuentemente	5	12
	3	Algunas veces	3	8
	2	Rara vez	1	3
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 6: Importancia de la asignatura mecanografía



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según el gráfico, el **77%** de los estudiantes manifiestan que siempre es importante implementar la asignatura de mecanografía en los centros educativos, un **12%** frecuentemente, un **8%** algunas veces y un **3%** rara vez.

Interpretación: De acuerdo a los resultados de la encuesta se respalda la importancia de implementar la asignatura de mecanografía, para que los estudiantes se desenvuelvan mejor en el computador, mediante un programa que les enseñe a ser más hábiles y ágiles en la digitación.

Pregunta 7: ¿Sabes de programas informáticos que ayuden a desarrollar habilidades digitales?

Objetivo: Indagar si los estudiantes tienen conocimiento acerca de programas de informática que los ayuden a desarrollar sus habilidades digitales.

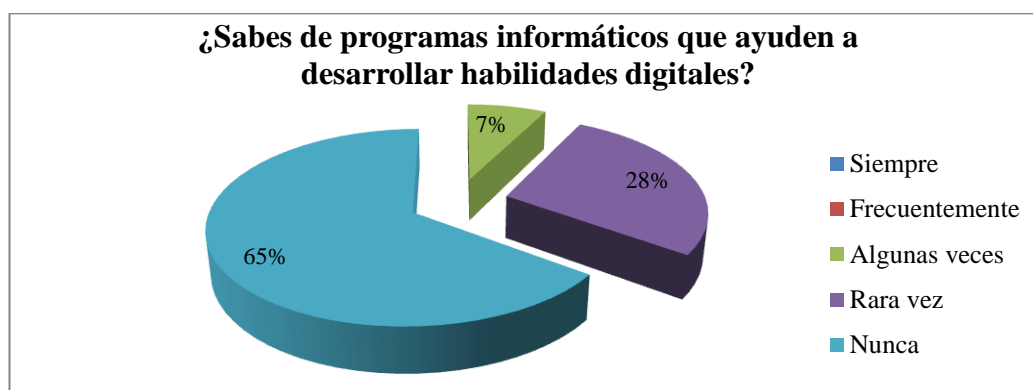
Cuadro N° 12: Programas informáticos

¿Sabes de programas informáticos que ayuden a desarrollar habilidades digitales?				
Pregunta	Valoración		f	%
7	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	3	7
	2	Rara vez	11	28
	1	Nunca	26	65
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 7: Programas informáticos



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según la información mostrada en el gráfico, el **65%** de los estudiantes revelan que nunca saben de programas informáticos que ayuden a desarrollar habilidades digitales, un **28%** rara vez y un **7%** algunas veces.

Interpretación: Los programas informáticos deben ser utilizados como recurso didáctico para desarrollar las habilidades digitales de los estudiantes, por eso es preciso organizar actividades interactivas para que los estudiantes se desenvuelvan y amplíen sus conocimientos para que puedan fácilmente desarrollar sus destrezas y habilidades digitales.

Pregunta 8: ¿Le gustaría que su centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para desarrollar habilidades digitales?

Objetivo: Averiguar si los estudiantes estarían dispuestos a trabajar con el programa Mecanografía.10 para mejorar sus habilidades digitales.

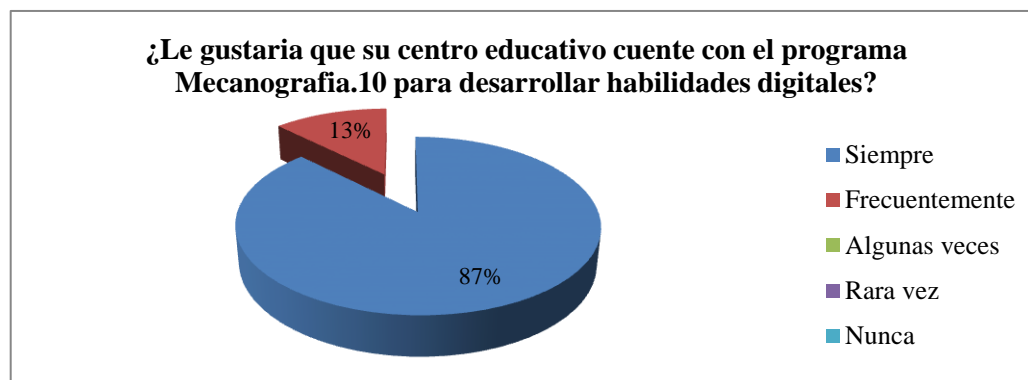
Cuadro N° 13: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales

¿Le gustaría que su centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para desarrollar habilidades digitales?				
Pregunta	Valoración		f	%
8	5	Siempre	35	87
	4	Frecuentemente	5	13
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 8: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según el gráfico, el **87%** de los estudiantes exponen que siempre les gustaría que su centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para desarrollar habilidades digitales y un **13%** frecuentemente.

Interpretación: Este estudio vigoriza la factibilidad de la propuesta, como recurso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes.

Pregunta 9: ¿Cree que el programa Mecnografía.10 te ayudará a mejorar tu velocidad al digitar información?

Objetivo: Motivar en los estudiantes el uso del programa Mecnografía.10.

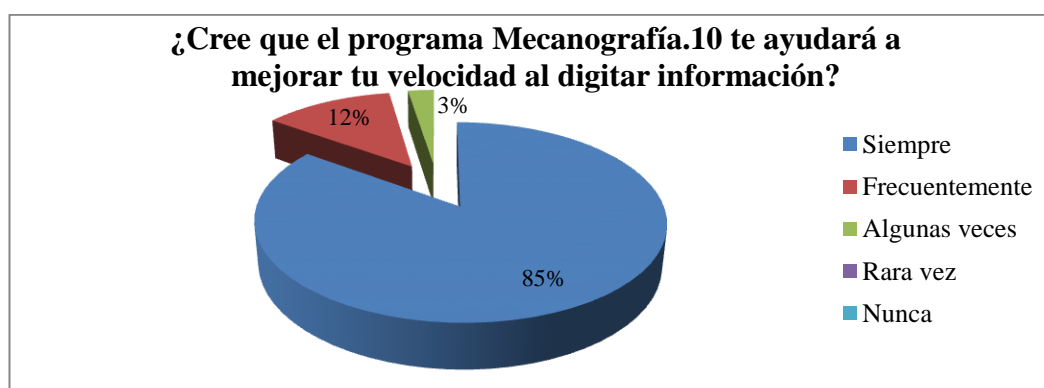
Cuadro N° 14: Uso del software Mecnografía10

¿Cree que el programa Mecnografía.10 te ayudará a mejorar tu velocidad al digitar información?				
Pregunta	Valoración		f	%
9	5	Siempre	34	85
	4	Frecuentemente	5	12
	3	Algunas veces	1	3
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 9: Uso del software Mecnografía10



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Expuestos los resultados, el **85%** de los estudiantes manifiestan que siempre están seguros que el programa Mecnografía.10 los ayudará a mejorar su velocidad al digitar información, un **12%** frecuentemente y un **3%** algunas veces.

Interpretación: Según los resultados de la encuesta, el programa Mecnografía.10 será un factor clave en el transcurso de la enseñanza para el desarrollo de las habilidades digitales y sobre todo para aumentar la velocidad al tipiar información en un computador, destreza básica e importante para los estudiantes.

Pregunta 10: ¿Le gustaría contar con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecnografía.10?

Objetivo: Corroborar en los estudiantes la aceptación del programa Mecnografía.10 en su centro educativo.

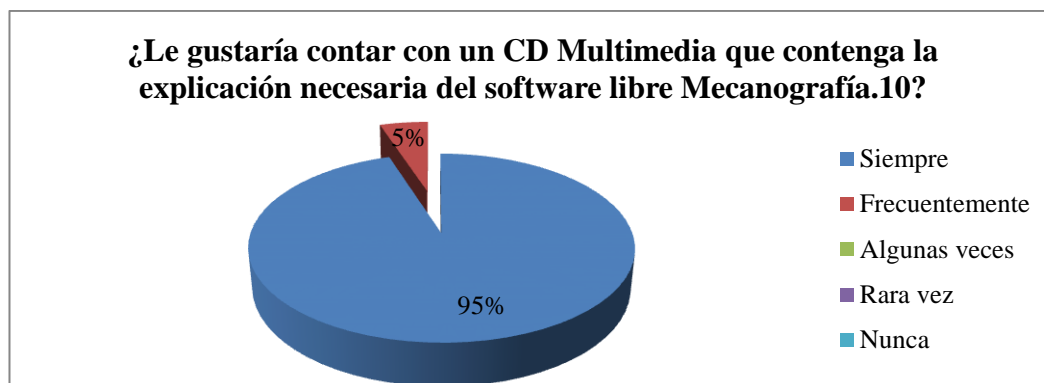
Cuadro N° 15: Explicación del manejo de mecnografía10

¿Le gustaría contar con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecnografía.10?				
Pregunta	Valoración		f	%
10	5	Siempre	38	95
	4	Frecuentemente	2	5
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 10: Explicación del manejo de mecnografía10



Fuente: Estudiantes del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según la información mostrada en el gráfico, al **95%** de los estudiantes les gustaría contar siempre con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecnografía.10 y un **5%** frecuentemente.

Interpretación: Los resultados del estudio, muestran la disposición de los estudiantes para aceptar el programa como una ayuda para asimilar, estimular y desarrollar las habilidades digitales que poseen en desarrollo.

3.9.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Pregunta 1: ¿Su representado tarda mucho tiempo cuando realiza tareas académicas por computadora?

Objetivo: Diagnosticar el tiempo que tardan los estudiantes al realizar sus tareas académicas

Cuadro N° 16: Medición del tiempo en las tareas

¿Su representado tarda mucho tiempo cuando realiza tareas académicas por computadora?				
Pregunta	Valoración		f	%
1	5	Siempre	36	90
	4	Frecuentemente	4	10
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 11: Medición del tiempo en las tareas



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, se conoció que el **90%** siempre tardan demasiado tiempo cada vez que realizan sus tareas en el computador y el **10%** lo hace frecuentemente.

Interpretación: Se demuestra que cada vez que el docente envía una tarea, los estudiantes desconocen técnicas y métodos para recopilar información de forma rápida en la web, por lo consiguiente debe pagar más dinero en el cyber o gastar la velocidad de navegación de su módems.

Pregunta 2: ¿Su representado recibe clases de cómo digitalizar texto de forma rápida?

Objetivo: Examinar si los docente dictan clases de mecanografía.

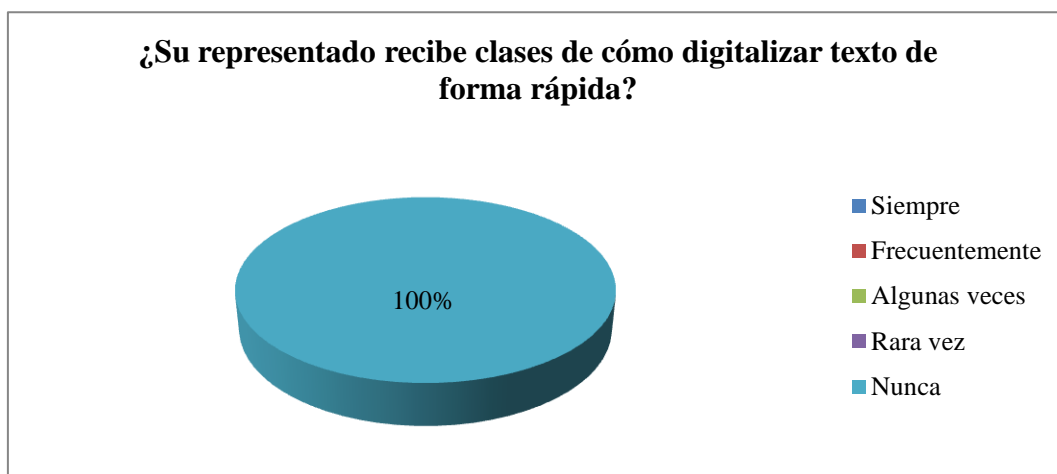
Cuadro N° 17: Clases mecanográficas

¿Su representado recibe clases de cómo digitalizar texto de forma rápida?				
Pregunta	Valoración		f	%
2	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	40	100
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 12: Clases mecanográficas



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El 100% de padres de familia encuestados, respondieron que los docentes nunca imparten clases de cómo digitar textos de forma rápida y eficiente porque solo se limitan a dictar los contenidos de su materia.

Interpretación: Los estudiantes al hacer uso de la web cada vez que realizan sus tareas académicas se convierten en seres rutinarios porque solo se limitan a copiar y pegar información debido a que el docente nunca lee lo investigado, por lo que se sugiere que al final de cada tarea se emita un análisis.

Pregunta 3: ¿Su representado utiliza todos los dedos de la mano cuando digita textos?

Objetivo: Identificar el uso de todos los dedos de la mano al digitalizar textos.

Cuadro N° 18: Uso de todos los dedos de la mano

¿Su representado utiliza todos los dedos de la mano cuando digita textos?				
Pregunta	Valoración		f	%
3	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	40	100
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 13: Uso de todos los dedos de la mano



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El 100% de los padres de familia manifestaron que los estudiantes cada vez que digitan información no miran al teclado cuando escriben en la computadora.

Interpretación: Los resultados presentados en la gráfica anterior determinan que los estudiantes solo utilizan dos de la mano en lugar de los diez, lo cual resta productividad en la realización de las tareas académicas o informes escritos.

Pregunta 4: ¿Su representado mira el teclado al digitalizar?

Objetivo: Determinar el estilo de digitalización de los estudiantes.

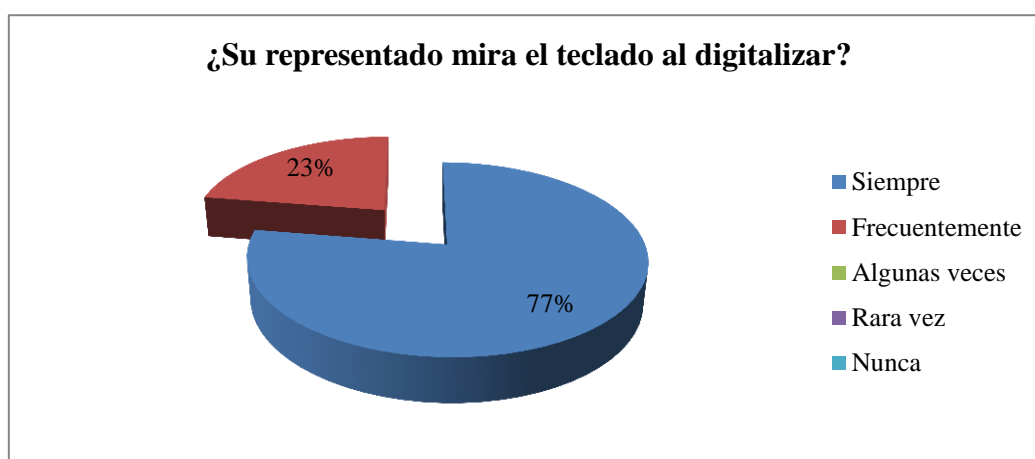
Cuadro N° 19: Destreza en la digitalización de la información

¿Su representado mira el teclado al digitalizar?				
Pregunta	Valoración		f	%
4	5	Siempre	31	77
	4	Frecuentemente	9	23
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 14: Destreza en la digitalización de la información



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Se obtuvo el siguiente resultado, el 77% de los padres de familia dijeron que siempre sus representados miran el teclado y el 23% lo hace frecuentemente.

Interpretación: Estos resultados permiten establecer que los estudiantes miran el teclado cada vez que digitan información debido a que no practican asiduamente, escasez de fuerza de voluntad y desconocimiento real sobre la correcta escritura.

Pregunta 5: ¿Su representado conoce las funciones que realiza cada tecla de una computadora?

Objetivo: Evaluar el grado de conocimiento que tienen los educandos en el manejo de las funciones de cada tecla del computador.

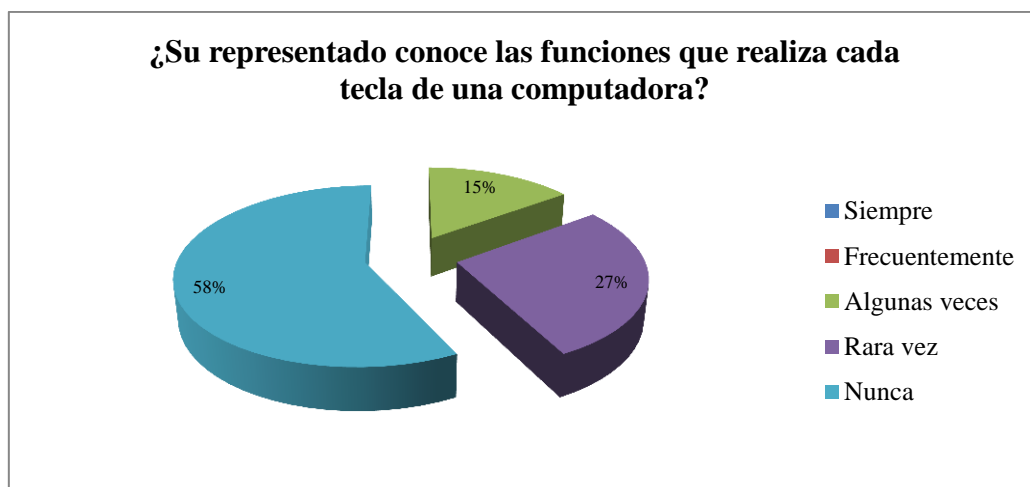
Cuadro N° 20: Funciones del teclado

¿Su representado conoce las funciones que realiza cada tecla de una computadora?				
Pregunta	Valoración		f	%
5	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	6	15
	2	Rara vez	11	27
	1	Nunca	23	58
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 15: Funciones del teclado



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El **58%** de los padres de familia creen que los estudiantes desconocen las diferentes funciones que realiza cada tecla del computador, el **27%** rara vez, mientras que el **15%** algunas veces.

Interpretación: Se observa que los educandos no poseen los conocimientos de las funciones de cada tecla y como consecuencia no podrá manipular la computadora si dejara de funcionar el mouse. Razón por la cual es importante capacitarlos para ahorrar tiempo a la hora de imprimir, cortar, pegar y buscar información.

Pregunta 6: ¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?

Objetivo: Establecer el grado de importancia de aprender a escribir con mayor velocidad.

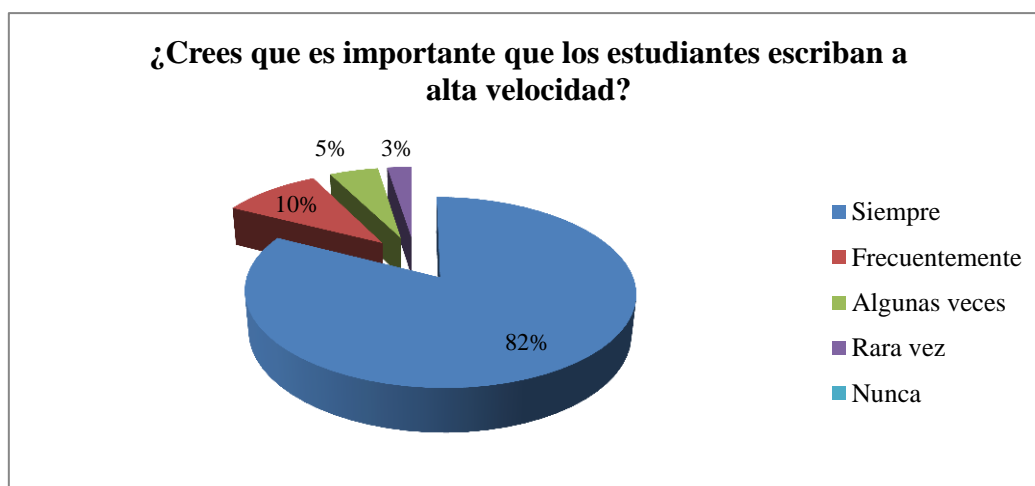
Cuadro N° 21: Importancia de digitar textos a gran velocidad

¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?				
Pregunta	Valoración		f	%
6	5	Siempre	33	82
	4	Frecuentemente	4	10
	3	Algunas veces	2	5
	2	Rara vez	1	3
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 16: Importancia de digitar textos a gran velocidad



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según los estudios realizados, el **82%** de los padres de familia expresaron que es importante que los estudiantes aprendan a escribir a mayor velocidad, el **10%** frecuentemente, el **5%** algunas veces y el **3%** rara vez.

Interpretación: En síntesis se podría afirmar que más de la mitad del grupo investigado desea aprender a escribir a mayor velocidad por lo que se propone planificar un horario semanal de clases para utilizar el laboratorio de cómputo y hacer prácticas de escritura por el teclado.

Pregunta 7: ¿Los docentes deben saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?

Objetivo: Identificar el uso de software libre mecanográficos por parte de los docentes.

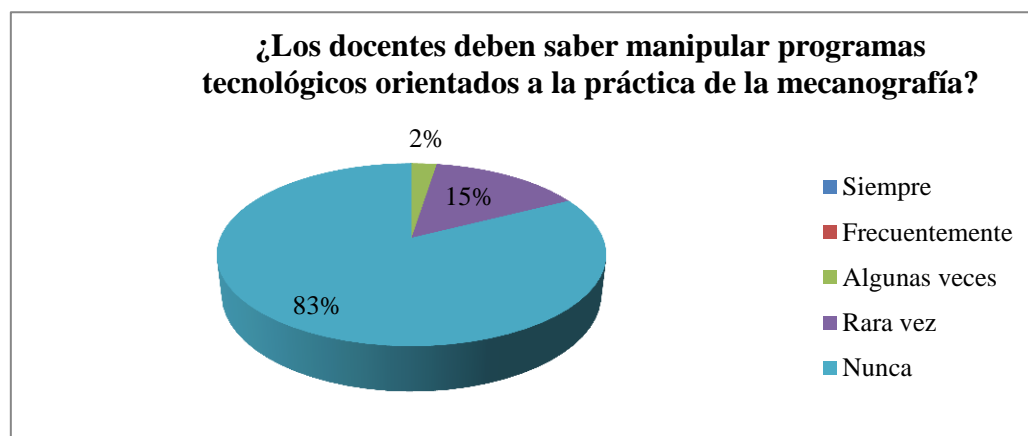
Cuadro N° 22: Manipulación de programas tecnológicos

¿Los docentes deben saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?				
Pregunta	Valoración		f	%
7	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	1	2
	2	Rara vez	6	15
	1	Nunca	33	83
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 17: Manipulación de programas tecnológicos



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: De la encuesta aplicada a los padres de familia el **83%** manifestó que los docentes nunca manipulan software mecanográficos, el **15%** rara vez y el **2%** algunas veces.

Interpretación: Es evidente que la falta de capacitación de los docentes en el manejo de software libres monográficos que se encuentran en la web conlleva a no utilizar adecuadamente los recursos tecnológicos en las clases, por ende no podrá orientar a sus dirigidos a desarrollar habilidades digitales.

Pregunta 8: ¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?

Objetivo: Comprobar que el software Mecanografía.10 es una garantía para desarrollar habilidades digitales.

Cuadro N° 23: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales

¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?				
Pregunta	Valoración		f	%
8	5	Siempre	38	95
	4	Frecuentemente	2	5
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 18: Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: En el gráfico estadístico se visualiza que el **95%** de padres de familia está de acuerdo con la adquisición del software Mecanografía.10 y un **5%** frecuentemente.

Interpretación: En la actualidad existen muchos cursos mecanográficos disponibles en la web, el más accesible y rápido de utilizar sin necesidad de tener conocimiento en informática es el Software Mecanografía.10, pues su uso permitirá que los estudiantes desarrollen habilidades digitales en corto tiempo.

Pregunta 9: ¿Le gustaría que el colegio cuente con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecnografía.10?

Objetivo: Verificar el grado de aceptación del CD – Multimedia sobre el uso del Software Mecnografía.10

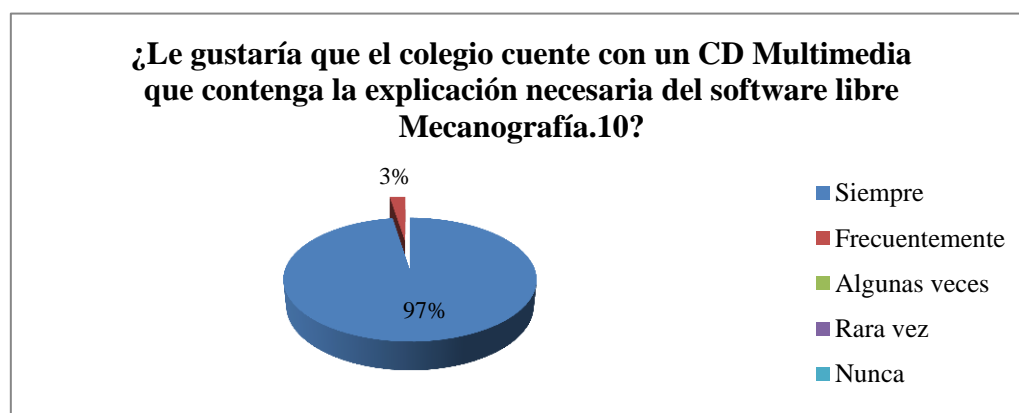
Cuadro N° 24: Cd - Multimedia

¿Le gustaría que el colegio cuente con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecnografía.10?				
Pregunta	Valoración		f	%
9	5	Siempre	39	97
	4	Frecuentemente	1	3
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
Total			40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 19: Cd - Multimedia



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El resultado proyecta que el **97%** de padres de familia cree que para el manejo del software Mecnografía.10 siempre es necesario contar con un CD – Multimedia que explique su uso y el **3%** frecuentemente.

Interpretación: Los padres de familia coinciden con las respuestas de sus representados al manifestar las explicaciones sobre el manejo del software libre Mecnografía.10 ayudará a fortalecer las habilidades digitales y a desarrollar competencias acorde a las exigencias del nuevo perfil profesional.

Pregunta 10: ¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el estudiantado del colegio?

Objetivo: Determinar la necesidad de que todos los miembros de la comunidad educativa dispongan del CD – Multimedia.

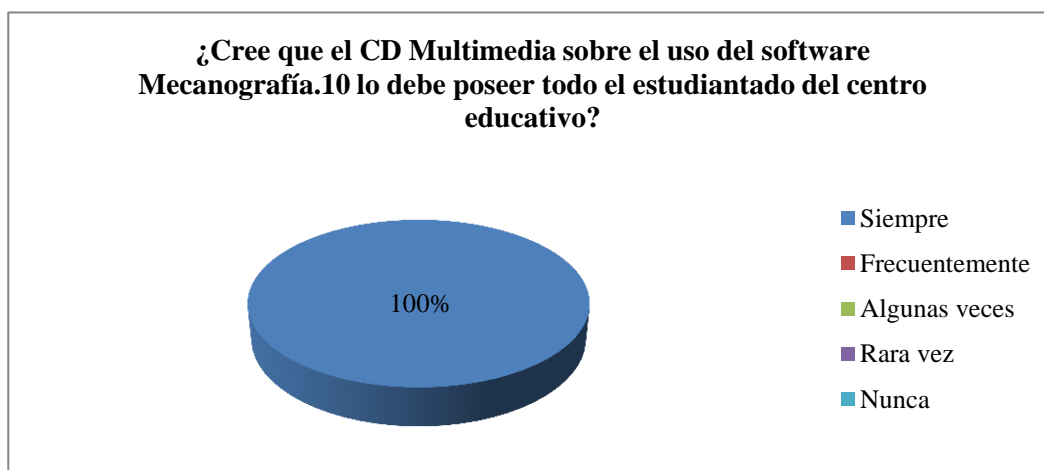
Cuadro N° 25: Recursos tecnológicos

¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el estudiantado del centro educativo?				
Pregunta	Valoración		f	%
10	5	Siempre	40	100
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		40	100

Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 20: Cd - Multimedia



Fuente: Padres de Familia del Sexto grado del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Todos los padres de familia encuestados revelaron que los estudiantes desde el nivel inicial hasta el séptimo grado deben poseer el Cd - Multimedia y aprender a teclear correctamente.

Interpretación: Estos resultados fortifican la importancia del uso del CD – Multimedia ya que es importante que se tracen metas a largo plazo y corto plazo para mejorar el uso del teclado y así entregar trabajos académicos pulcros y sin errores ortográficos.

3.9.3 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Pregunta 1: ¿Se deben dictar clases de mecanografía computarizada en las instituciones educativas?

Objetivo: Determinar la importancia de la enseñanza de la mecanografía computarizada.

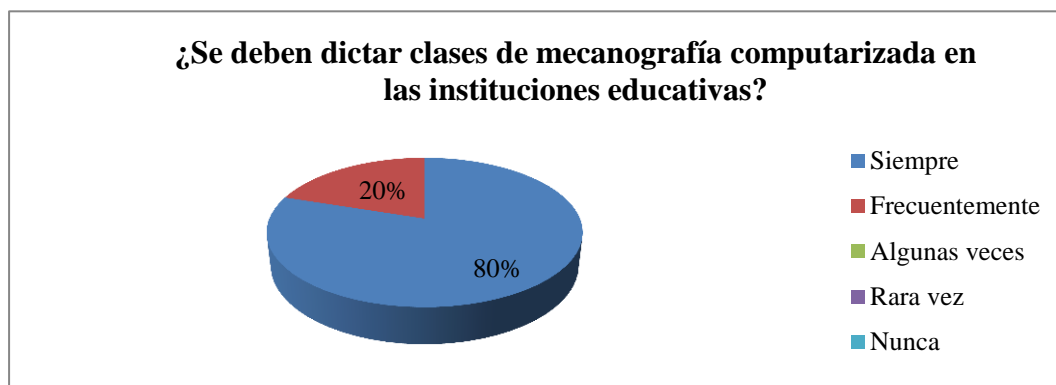
Cuadro N° 26: Importancia del aprendizajes de la mecanografía

¿Se deben dictar clases de mecanografía computarizada en las instituciones educativas?				
Pregunta	Valoración		f	%
1	5	Siempre	8	80
	4	Frecuentemente	2	20
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 21: Importancia del aprendizajes de la mecanografía



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El 80% de los docentes manifestaron que es importante la enseñanza aprendizaje de la mecanografía computarizada en los centros educativos y el 20% cree que se lo debe hacer frecuentemente.

Interpretación: Estos resultados fortifican la importancia de las habilidades digitales en este mundo globalizado, ya que hoy en día las empresas al contratar a un nuevo personal deben tener como perfil saber manejar de manera satisfactoria una computadora. Se sugiere relacionar las clases con tecnología.

Pregunta 2: ¿Los estudiantes saben cómo digitalizar texto de forma rápida?

Objetivo: Identificar la velocidad que tienen los estudiantes al digitar texto.

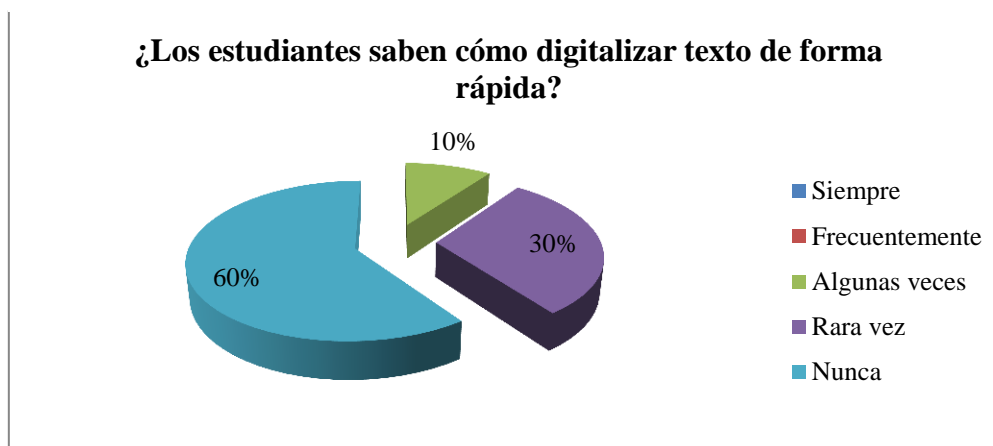
Cuadro N° 27: Habilidades digitales

¿Los estudiantes saben cómo digitalizar texto de forma rápida?				
Pregunta	Valoración		f	%
2	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	1	10
	2	Rara vez	3	30
	1	Nunca	6	60
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 22: Habilidades digitales



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El 60% de los encuestados expresaron que los estudiantes no saben digitar textos de forma rápida, el 30% lo sabe rara vez y el 10% algunas veces lo domina debido a que poseen recursos tecnológicos en sus hogares.

Interpretación: Se puede deducir que los estudiantes no poseen las destrezas necesarias para poder digitar sus tareas de forma rápida, por ende no podrá utilizar las combinaciones que se pueden realizar con el teclado del computador. Se sugiere establecer un club de informática sobre habilidades digitales.

Pregunta 3: ¿Usted corrige a los estudiantes cuando no utiliza todos los dedos de la mano cada vez que digita textos?

Objetivo: reconocer si el docente corrige a los estudiantes la forma de escribir en un computador

Cuadro N° 28: Utilización de todos los dedos de la mano

¿Usted corrige a los estudiantes cuando no utiliza todos los dedos de la mano cada vez que digita textos?				
Pregunta	Valoración		F	%
3	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	1	10
	1	Nunca	9	90
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 23: Utilización de todos los dedos



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: De los datos anteriores, el 90% de los docentes indican que nunca corrigen a los estudiantes cuando no utilizan todos los dedos de la mano al digitar textos, mientras que un 10% indican que rara vez lo hacen.

Interpretación: Se llega a la conclusión que los docentes no están pendientes de todos los estudiantes, por lo tanto no podrán desarrollar la destreza ni la habilidad necesaria en el manejo del teclado.

Pregunta 4: ¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?

Objetivo: Indagar sobre si los docentes creen que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad

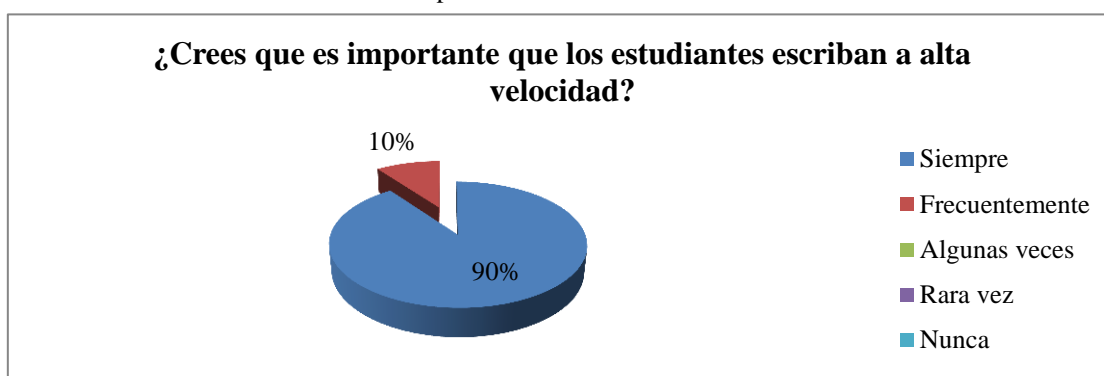
Cuadro N° 29 Digitar texto a alta velocidad

¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?				
Pregunta	Valoración		F	%
4	5	Siempre	9	90
	4	Frecuentemente	1	10
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 24 Importancia de escribir a alta velocidad



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: En la gráficas visualiza que el 90% de los docentes siempre consideran importante que los estudiantes escriban a alta velocidad, mientras que el 10% indican que frecuentemente.

Interpretación: Estos resultados permiten deducir que los estudiantes deben conocer todas las combinaciones que se pueden realizar en el teclado y adquirir la destreza para realizar investigaciones desde la web según el tema emitido por el docente de forma eficiente.

Pregunta 5: ¿Los estudiantes pueden enviar las tareas desde cualquier centro de cómputo?

Objetivo: verificar si los estudiantes pueden enviar sus respectivas tareas desde cualquier centro de cómputo

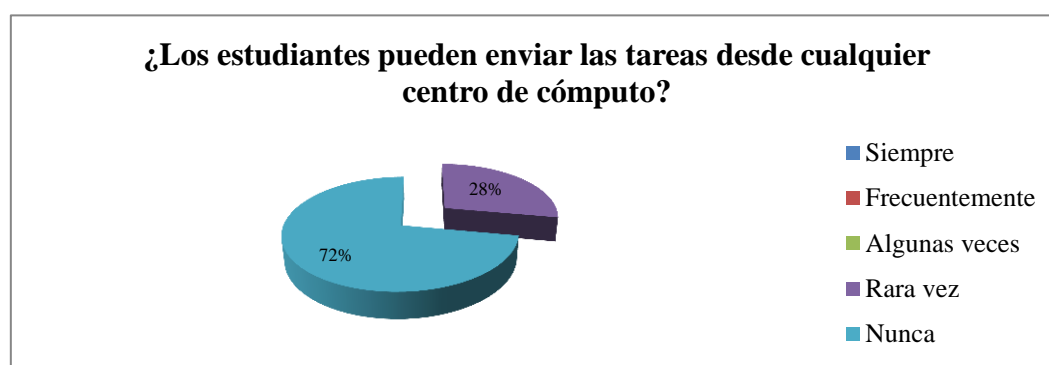
Cuadro N° 30: Envío de tareas desde el centro de cómputo

¿Los estudiantes pueden enviar las tareas desde cualquier centro de cómputo?				
Pregunta	Valoración		F	%
5	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	3	30
	1	Nunca	7	70
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 25: Envío de tareas desde el centro de cómputo



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: El 72% de los docentes indican que cada vez que solicitan a los estudiantes a que envíen sus tareas por la web nunca los pueden enviar desde cualquier centro de cómputo, mientras que el 28% indican que lo hacen rara vez.

Interpretación: Según estos resultados se puede interpretar que los estudiantes no tienen ni la mayor idea de cómo poder enviar un trabajo, se sugiere a los docentes dar las instrucciones necesarias utilizando todos los recursos tecnológicos, de tal forma que pueda suplir las dudas del estudiantado..

Pregunta 6: ¿Los estudiantes manejan toda clase de recurso tecnológico de forma intuitiva?

Objetivo: Determinar el manejo de recursos tecnológicos de forma intuitiva.

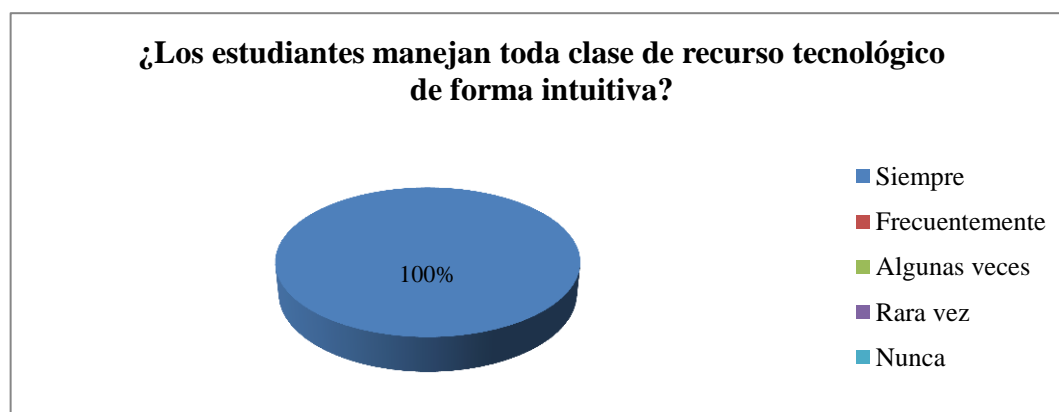
Cuadro N° 31: Manejo de recurso tecnológico de forma intuitiva

¿Los estudiantes manejan toda clase de recurso tecnológico de forma intuitiva?				
Pregunta	Valoración		F	%
6	5	Siempre	10	100
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina

Gráfico N° 26 Manejo de recurso tecnológico de forma intuitiva



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Todos los docentes manifestaron que los estudiantes siempre manejan los recursos tecnológicos de forma intuitiva.

Interpretación: Se deduce por medio de las opiniones de los docentes que la mayoría de los estudiantes cada vez que surge un nuevo recurso tecnológico nunca reciben asesoría y aprenden a manejarlo de forma intuitiva, lo que repercute en la adquisición de destrezas inadecuadas.

Pregunta 7: ¿Usted saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?

Objetivo: Evaluar el grado de conocimiento que tiene los docentes para manipular programas mecanográficos.

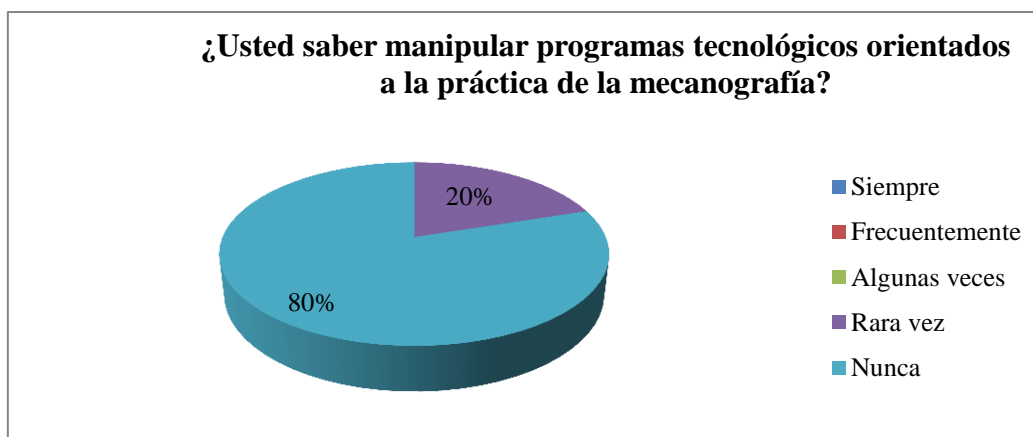
Cuadro N° 32 Manipulación de programas tecnológicos de mecanografía

¿Usted saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?				
Pregunta	Valoración		F	%
7	5	Siempre	0	0
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	2	20
	1	Nunca	8	80
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 27 Manipulación de programas tecnológicos de mecanografía



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: En la gráfica se observa que el 80% de los docentes nunca manipulan este tipo de programas, mientras que el 20% lo hacen rara vez.

Interpretación: Se obtiene como conclusión que los docentes no tienen ningún conocimiento de cómo manipular programas de mecanografía, el mismo que incide en la enseñanza aprendizaje de los educandos.

Pregunta 8: ¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?

Objetivo: Determinar si los docentes están de acuerdo con que el centro educativo cuente con el programa mecanografía 10

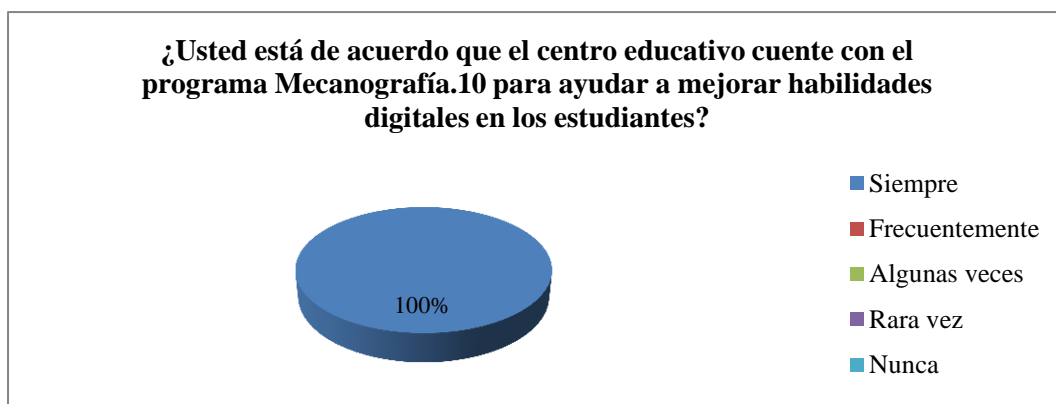
Cuadro N° 32: Programa mecanografía 10

¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?				
Pregunta	Valoración		f	%
8	5	Siempre	10	100
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
		Total	10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 28: Mecanografía 10



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Todos los docentes encuestados manifiestan en que están de acuerdo siempre con que el centro educativo cuente con el programa de mecanografía 10.

Interpretación: Los siguientes datos proyectan que los docentes están de acuerdo utilizar como recursos didáctico el programa Mecanografía10 porque se lo considera como la mejor estrategia metodológica para desarrollar habilidades digitales.

Pregunta 9: ¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecnografía.10 lo debe poseer todo el profesorado?

Objetivo: Establecer que los docentes desean utilizar el software Mecnografía10.

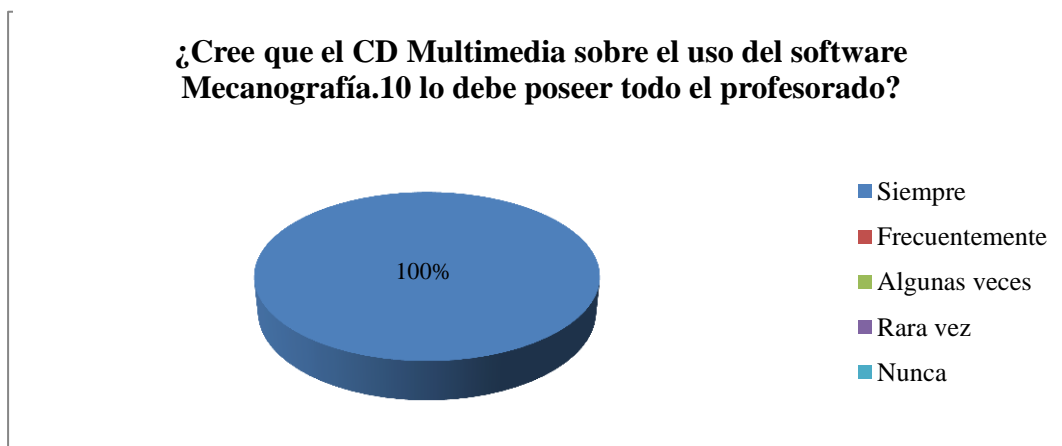
Cuadro N° 33: Uso del programa mecnografía 10

¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecnografía.10 lo debe poseer todo el profesorado?				
Pregunta	Valoración		f	%
9	5	Siempre	10	100
	4	Frecuentemente	0	0
	3	Algunas veces	0	0
	2	Rara vez	0	0
	1	Nunca	0	0
	Total		10	100

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera

Gráfico N° 29: Uso del programa mecnografía 10



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Todos los docentes están de acuerdo de manipular el programa Mecnografía 10 para desarrollar habilidades digitales.

Interpretación: Se llega a la conclusión que el Cd Multimedia beneficiará tanto a docentes como a estudiantes porque contiene todas las instrucciones y actividades necesarias para la práctica y medición del tiempo cada vez que efectúa una actividad.

Pregunta 10: ¿Usted utilizaría el software Mecnografía10 para potenciar sus habilidades digitales y transmitir las a sus estudiantes?

Objetivo: Enunciar si los docentes están de acuerdo en utilizar el software de mecanografía 10

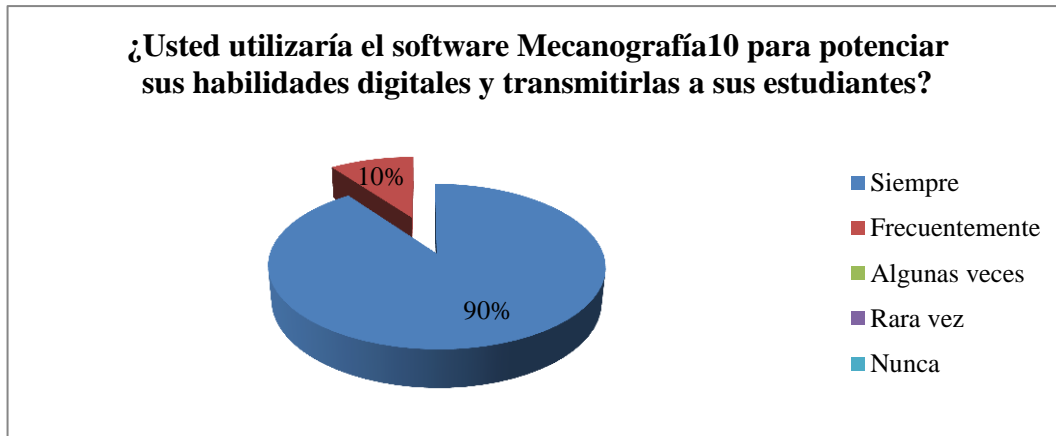
Cuadro N° 34: Potenciar habilidades digitales

¿Usted utilizaría el software Mecnografía10 para potenciar sus habilidades digitales y transmitir las a sus estudiantes?			
Pregunta	Valoración	f	%
10	5 Siempre	9	90
	4 Frecuentemente	1	10
	3 Algunas veces	0	0
	2 Rara vez	0	0
	1 Nunca	0	0
	Total		10

Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Gráfico N° 30 Utilización de mecanografía 10m como apoyo



Fuente: Docentes del Centro de Educación Básica “25 de septiembre”

Elaborado por: Karina Vera.

Análisis: Según la tabla estadística el 90% de los docentes indican que utilizarían el programa de mecanografía 10.

Interpretación: La utilización de Mecnografía10 ayudará a que los docentes puedan potenciar de manera eficiente habilidades digitales y por ende tendrán la capacidad de transmitir dichos conocimientos a los estudiantes.

3.9.4 Matriz de resultado de estudiantes del Sexto Grado de Educación Básica.

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Utiliza todos los dedos de la mano cuando digita información en la computadora?	0	0	0	0	1	2	8	20	31	78	40	100
2	¿Le toma demasiado tiempo digitar información en la computadora?	29	72	6	15	5	13	0	0	0	0	40	100
3	¿Conoce todas las funciones que realiza cada tecla de su computadora?	0	0	0	0	3	7	13	33	24	60	40	100
4	¿Sabes combinar las teclas para crear nuevas funciones como copiar, cortar, imprimir, pegar?	0	0	3	7	9	22	17	43	11	28	40	99
5	¿Es necesaria la práctica para tener agilidad en el teclado?	23	57	12	30	5	13	0	0	0	0	40	100
6	¿Crees que es importante implementar la asignatura de mecanografía en los centros educativos?	31	78	5	13	3	8	1	2	0	0	40	100
7	¿Sabes de programas informáticos que ayuden a desarrollar habilidades digitales?	0	0	0	0	3	7	11	28	26	65	40	100
8	¿Le gustaría que su centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para desarrollar habilidades digitales?	35	87	5	13	0	0	0	0	0	0	40	100
9	¿Cree que el programa Mecanografía.10 te ayudará a mejorar tu velocidad al digitar información?	34	85	5	12	1	3	0	0	0	0	40	100
10	¿Le gustaría contar con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecanografía.10?	38	95	2	5	0	0	0	0	0	0	40	100

Fuente: Encuesta a estudiante

Elaborado por: Karina Vera Cedeño

3.9.5 Matriz de resultado de los padres de familia del Sexto Grado de Educación Básica.

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Su representado tarda mucho tiempo cuando realiza tareas académicas por computadora?	36	90	4	10	0	0	0	0	0	0	40	100
2	¿Su representado recibe clases de cómo digitalizar texto de forma rápida?	0	0	0	0	0	0	0	0	40	100	40	100
3	¿Su representado utiliza todos los dedos de la mano cuando digita textos?	0	0	0	0	0	0	0	0	40	100	40	100
4	¿Su representado mira el teclado al digitalizar?	31	77	9	23	0	0	0	0	0	0	40	100
5	¿Su representado conoce las funciones que realiza cada tecla de una computadora?	0	0	0	0	6	15	11	27	23	58	40	100
6	¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?	33	82	4	10	2	5	1	3	0	0	40	100
7	¿Los docentes deben saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?	0	0	0	0	1	2	6	15	33	83	40	100
8	¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?	38	95	2	5	0	0	0	0	0	0	40	100
9	¿Le gustaría que el colegio cuente con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecanografía.10?	39	97	1	3	0	0	0	0	0	0	40	100
10	¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el estudiantado del centro educativo?	40	100	0	0	0	0	0	0	0	0	40	100

Fuente: Encuesta a estudiante

Elaborado por: Karina Vera Cedeño

3.9.5 Matriz de resultado de los docentes.

N°	PREGUNTAS	Siempre		Frecuentemente		Algunas Veces		Rara Vez		Nunca		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Se deben dictar clases de mecanografía computarizada en las instituciones educativas?	8	80	2	20	0	0	0	0	0	0	10	100
2	¿Los estudiantes saben cómo digitalizar texto de forma rápida?	0	0	0	0	1	10	3	30	6	60	10	100
3	¿Usted corrige a los estudiantes cuando no utiliza todos los dedos de la mano cada vez que digita textos?	0	0	0	0	0	0	1	10	9	90	10	100
4	¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?	9	90	1	10	0	0	0	0	0	0	10	100
5	¿Los estudiantes pueden enviar las tareas desde cualquier centro de cómputo?	0	0	0	0	0	0	3	30	7	70	10	100
6	¿Los estudiantes manejan toda clase de recurso tecnológico de forma intuitiva?	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100
7	¿Usted saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?	0	0	0	0	0	0	2	20	8	80	10	100
8	¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100
9	¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el profesorado?	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100
10	¿Usted utilizaría el software Mecanografía10 para potenciar sus habilidades digitales y transmitir las a sus estudiantes?	9	90	1	10	0	0	0	0	0	0	10	100

Fuente: Encuesta a estudiante

Elaborado por: Karina Vera Cedeño

3.10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como resultado de la entrevista a la autoridad y a los docentes del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, encuesta realizada a padres de familia y estudiantes se menciona a continuación las conclusiones y recomendaciones:

3.10.1 Conclusiones

- Los estudiantes tardan demasiado tiempo para redactar sus informes o tareas académicas.
- Los padres de familia manifiestan que para lograr un mayor desempeño en la digitalización de textos es necesario la implementación del Cd – Multimedia con la explicación necesaria para el manejo del software libre Mecnografía10.
- Todos los beneficiados consideran importante la aplicación de la mecanografía en todas las asignaturas que se imparten en el centro educativo.
- La primera autoridad cree que los estudiantes deben desarrollar habilidades digitales para suplir con el perfil profesional que exigen las empresas en la actualidad.
- Algunos estudiantes desconocen la función de cada tecla del computador y se muestran las dificultades cuando han tenido que participar en concursos donde se hace uso de la tecnología.
- El Cd – Multimedia permitirá que los docentes y estudiantes manipulen correctamente el software Mecnografía10.

3.10.2 Recomendaciones

- Se sugiere que los docentes y estudiantes actualicen conocimientos acorde al avance tecnológico.
- Se recomienda utilizar Mecanografía10 para desarrollar habilidades digitales en los estudiantes sin importar la asignatura que imparte.
- Es importante que en la hora de recuperación pedagógica se dicte clases de cómo usar correctamente los dedos de la mano y las funciones que realiza cada tecla.
- Se pide a los tutores ayudar a desarrollar habilidades digitales para que el estudiante sea capaz de escribir textos a gran velocidad.
- Se sugiere adquirir el Cd – Multimedia del manejo del Software Mecanografía 10 no solo a los docentes sino a toda la comunidad educativa y en general en todas las instituciones.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS

4.1.1 Título de la propuesta

CD Multimedia sobre el uso del software libre “mecanografía10” para el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes de sexto grado de Educación Básica.

4.1.2 Institución ejecutora

Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, Cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

4.1.3 Beneficiarios

Estudiantes de sexto grado de educación General Básica. Ubicado en la provincia de Santa Elena, en el Cantón La Libertad.

4.1.4 Equipo técnico responsable

Autora: Karina Maribel Vera Cedeño

Tutor: Msc. Yuri Ruiz Rabasco

4.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

El hombre moderno ha encontrado en la escritura a máquina el mejor medio para la comunicación escrita, sin importar la profesión a la que se dedique. En la actualidad existen medios avanzados para escribir con rapidez y facilidad en máquinas eléctricas (Computadores), que cuentan con dispositivos electrónicos para corrección de errores.

En el Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”, ubicado en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena no se imparte la cátedra de Mecanografía ni se aplican métodos de enseñanza para su aprendizaje, por consiguiente los estudiantes de este Centro Educativo tendrán dificultades a la hora de manipular algún computador.

Pese a que el Centro Educativo cuenta con excelentes laboratorios de informática, la mayoría de docentes no la utiliza, debido a la falta de tiempo y a la coordinación por parte del docente que lo administra. El estudiante ha aprendido a teclear rápido gracias a la presencia de tablet y otros dispositivos electrónicos pero sin una base correcta de los dedos de la mano.

Ante todo esto, surge la necesidad de crear e implementar un CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFIA.10”, para que los estudiantes conozcan sobre métodos para aprender mecanografía mediante digitación veloz y precisa al tacto, este cd va a contener explicaciones del manejo del software, además de sugerencias y consejos que complementen su aprendizaje para garantizar una educación excelente y preparada para el futuro.

4.3 JUSTIFICACIÓN

En el mundo moderno la **importancia** de la mecanografía permite a los estudiantes elaborar sus ensayos, informes y tareas en general con mayor exactitud, pulcritud y en un menor tiempo posible. Es indispensable saber mecanografía ya que cada día es menos aceptable que quienes operan el teclado del computador lo hagan con dos dedos o mirando el teclado.

El vigente proyecto, es **factible** para ayudar al estudiante a realizar diferentes tipos de trabajo que requieren ser escritos a máquina, además de facilitar la incursión en la informática y por supuesto de preparar al mismo para ingresar al campo laboral, ya que después de toda una preparación en el área mecanográfica estará capacitado para realizar las inmersas tareas que se efectúan en una oficina.

El uso del cd multimedia sobre el software libre “mecanografia10” es **necesario** porque ayudará al estudiante a desenvolverse en el campo de la digitación obteniendo velocidad, agilidad, eficiencia y precisión al mecanografiar, aplicando los métodos y estrategias que ayuden a desarrollar habilidades digitales.

Como ya se sabe en la actualidad, las instituciones educativas no ofrecen en su plan de estudio esta importante asignatura, como es Mecanografía sino que cada estudiante por si solo deberá arreglárselas para desarrollar la habilidad de mecanografiar de forma rápida y precisa; por esta razón sugiero que las autoridades del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre” acojan el **CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFIA.10”**, creado para desarrollar las destrezas y habilidades digitales de cada estudiante, haciendo uso de los conocimientos y técnicas empleadas por profesionales en mecanografía explicadas en el Cd.

4.4 Objetivos

4.4.1 General

Crear e implementar un cd multimedia sobre el uso del software libre “mecnografía10” para el desarrollo de habilidades digitales dirigida a estudiantes del Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”.

4.4.2 Específicos

- ✓ Identificar los diferentes dinamismos que utiliza el docente para incentivar al estudiante a interesarse en la mecnografía para agilizar su digitación en el computador.
- ✓ Determinar distintas técnicas y estrategias pedagógicas para la enseñanza de la mecnografía y desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes.
- ✓ Fortalecer la aplicación de métodos y técnicas que permitan al estudiante conocer y adaptarse a los consejos hacia una mecnografía eficaz y precisa
- ✓ Capacitar a los docentes sobre métodos y estrategias que se pueden utilizar en la enseñanza de mecnografía.





4.4.3 Visión (antes de 5 años)

Fortalecer los conocimientos acerca de métodos y técnicas para mecanografiar precisa y eficazmente, para que los docentes instruyan a sus estudiantes.

4.4.4 Misión (después de 5 años)

Ampliar las destrezas y habilidades correspondientes a métodos y técnicas de mecanografía para agilizar el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes.

4.4.5 Beneficiarios

- 1  Director del centro educativo.
- 10  Docentes en el área de informática.
- 40  Padres de familia del Sexto Grado.
- 40  Estudiantes del Sexto Grado.

4.5 Metodología, plan de acción

Enunciados	Indicadores	Medio de verificación	Supuestos
Fin Ejecución del cd interactivo para el desarrollo de habilidades digitales.	Lograr que el 85% de los docentes manejen el Cd interactivo para el uso adecuado del Software mecanografía1.0	Implementación del Cd Multimedia en las computadoras del laboratorio de informática.	¿El Cd Multimedia motivará la enseñanza aprendizaje de la mecanografía?
Propósito Formar a los docentes en el manejo del Software Mecanografía10 y otros medio tecnológicos.	Disminuir el índice de los docentes que no saben manejar recursos tecnológicos en un 20%	Firmas de la lista de asistencia de los docentes que formaron parte de la conferencia.	¿Los maestros de este centro educativo participarán de la capacitación y dispondrán del tiempo preciso?
Salón de clases Lugar adecuado para llevar a cabo la capacitación.	Proporcionar en un 90% el aula donde se va a efectuar la capacitación.	Anexos al final de la tesis de fotos tomadas durante la capacitación.	¿Se fortalecerá la enseñanza de mecanografía en los educandos del sexto grado?
Actividades Realizar práctica permanente de todas las actividades que se llevan a cabo en la institución	Ampliar y desarrollar el 90% de las actividades ya planteadas.	Revisión del cronograma donde se visualizan las tácticas y métodos utilizados en el proceso de enseñanza de mecanografía.	¿El Cd Multimedia permitirá desarrollar las habilidades y destrezas necesarias para llegar a una mecanografía rápida, precisa y eficaz?

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Karina Vera.

4.5.1 Cronograma del plan de acción

Actividades	Responsable	Fechas				Cumplimientos
		Enero / 2015				
		1	2	3	4	
Instalar el Cd Multimedia en las computadoras utilizadas por los docentes y en el laboratorio de informática.	Docentes del Área de Computación	X				Proyectar el Cd interactivo de los docentes del centro educativo.
Socializar el proyecto y organizar los días que se van a realizar en el taller.	Lic. Karina Vera		X			Firmas en el acta de asistencia y cronograma de las actividades que se realizaron en el centro educativo.
Explicar al docente el uso de programas informáticos en la web para desarrollar habilidades digitales.	Lic. Karina Vera			X		Desarrollo de las habilidades digitales y su importancia en la actualidad.
Socializar las actividades que se pueden realizar en el software Mecnógrafa 10.	Lic. Karina Vera			X		Lista de Asistencia a las respectivas capacitaciones.
Comprobar que los docentes y estudiantes manipulen de forma correcta el Cd interactivo.	Docentes del Colegio Consejo Pedagógico.				X	Proyección del Cd interactivo e incidencia en los campos del saber.

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Karina Vera.

4.5.2 Taller de capacitación

Título del taller: Uso del software libre “mecanografía10” para el desarrollo de habilidades.

Objetivo: Utilizar el software Mecanografía10 a través de la práctica y actividades digitales para la búsqueda y digitalización de información.

Logros	Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Determinar la importancia del aprendizaje de la asignatura de mecanografía. ✓ Utilizar adecuadamente los dedos de la mano. ✓ Aplicar un aprendizaje significado sobre el Cd interactivo en la educación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué es la mecanografía? ✓ Importancia de la mecanografía. ✓ Uso del software Mecanografía10. ✓ Explicación de las actividades mecanográficas. ✓ Estrategias y recomendaciones para utilizar correctamente los dedos de la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Banco de Preguntas: ¿Qué es la mecanografía? ¿Por qué importante en la vida cotidiana? ✓ Por experiencia directa: Visualizar los contenidos del Cd interactivo. Emitir la importancia de desarrollar habilidades digitales. ✓ Aplicar lo aprendido Realizar y practicar las actividades impuestas en el software Mecanografía 10. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Humanos: Docentes y Autoridad del Plantel ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Marcador ✓ Material Impreso 	<p>Manejar el Cd interactivo como recursos didáctico.</p>

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Karina Vera.

4.6.1.1 Menú principal del Cd Interactivo.

El Cd interactivo fue creado para desarrollar habilidades digitales en los estudiantes del Sexto Grado de Educación Básica “25 de Septiembre”. Este Cd será utilizado como recurso didáctico, contiene información sobre el correcto uso de los dedos al digitar y aprovechar las ventajas que ofrecen los teclados en la actualidad.

Para la creación del Cd interactivo fue necesario analizar el contenido de videos tutoriales de YouTube, libros virtuales, repositorio digital de la Universidad Estatal Península de Santa Elena y páginas de la web. Con el uso del Cd interactivo los educandos podrán manipular el software mecanografía10 en todas sus dimensiones de forma divertida y apreciando las ventajas de la tecnología en la educación.

Para mantener la calidad educativa en las instituciones los docentes deben actualizarse de forma permanente.



Gráfico N° 31: El Cd Interactivo
Autor: Karina Vera

4.6.1.2 Menú principal del Cd Interactivo.

Cuando el usuario acceda a la información del Cd interactivo, se podrá observar en los datos correspondientes al autor. Al dar clic en el botón **Portada institucional** se mostrará la ventana de los datos más relevantes del centro educativo.



Gráfico N° 32: Autora del trabajo de titulación

Autor: Karina Vera

Botón Portada Institucional:



Gráfico N° 33: Portada Principal
Autor: Karina Vera

4.6.1.3 Menú el mundo de la mecanografía

En la barra de menú los docentes y estudiantes podrán hacer uso del siguiente menú **EL MUNDO DE LA MECANOGRAFÍA**, el mismo que va a contener, definición, impacto, ventajas y recomendaciones del software Mecanografía10.

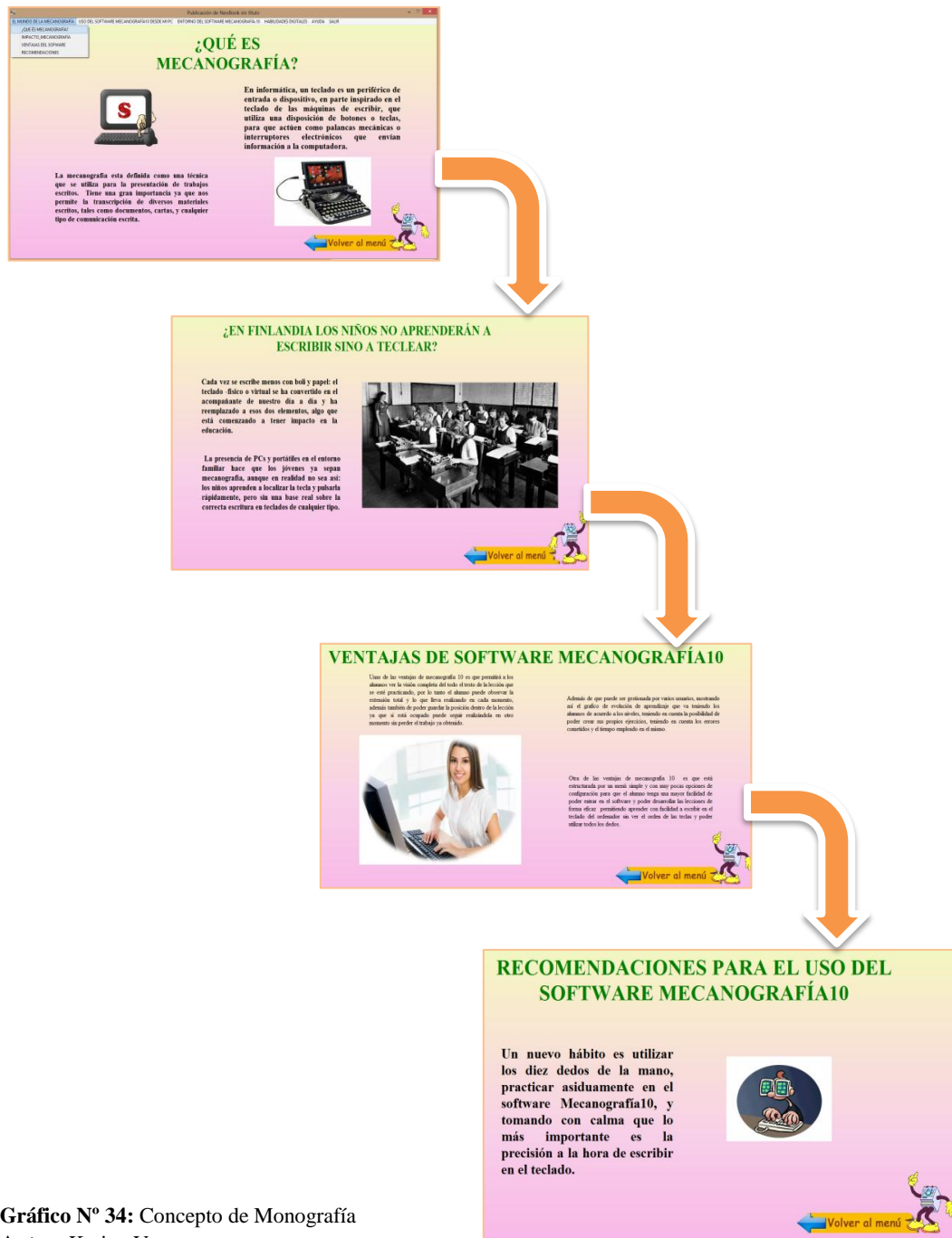


Gráfico N° 34: Concepto de Monografía
Autor: Karina Vera

4.6.1.4 Menú el uso del software mecanografía10 desde mi PC

En el menú **USO DEL SOFTWARE MECANOGRAFÍA10 DESDE MI PC**, se despliega un sinnúmero de videos tutoriales de cómo descargar, instalar y usar el software mecanografía10 desde la web en cualquier ordenador, además se explicará todo lo que infiere en el teclado, como sus funciones, uso adecuado de los dedos, composición y aprovechar los recursos disponibles de la PC.



Gráfico N° 35: Uso adecuado del teclado
Autor: Karina Vera

4.6.1.5 Menú entorno del software mecanografía10

En el menú **ENTORNO DEL SOFTWARE MECANOGRAFÍA.10**, el usuario tendrá la facultad de conocer con mayor profundidad el software en sus 36 niveles, además de un listado de 600 ejercicios que permitirán alcanzar 200 pulsaciones por minuto. Se hace una explicación detallada de las tareas que se pueden realizar, gestión de usuarios y cómo controlar el tiempo que tarda en cada práctica.

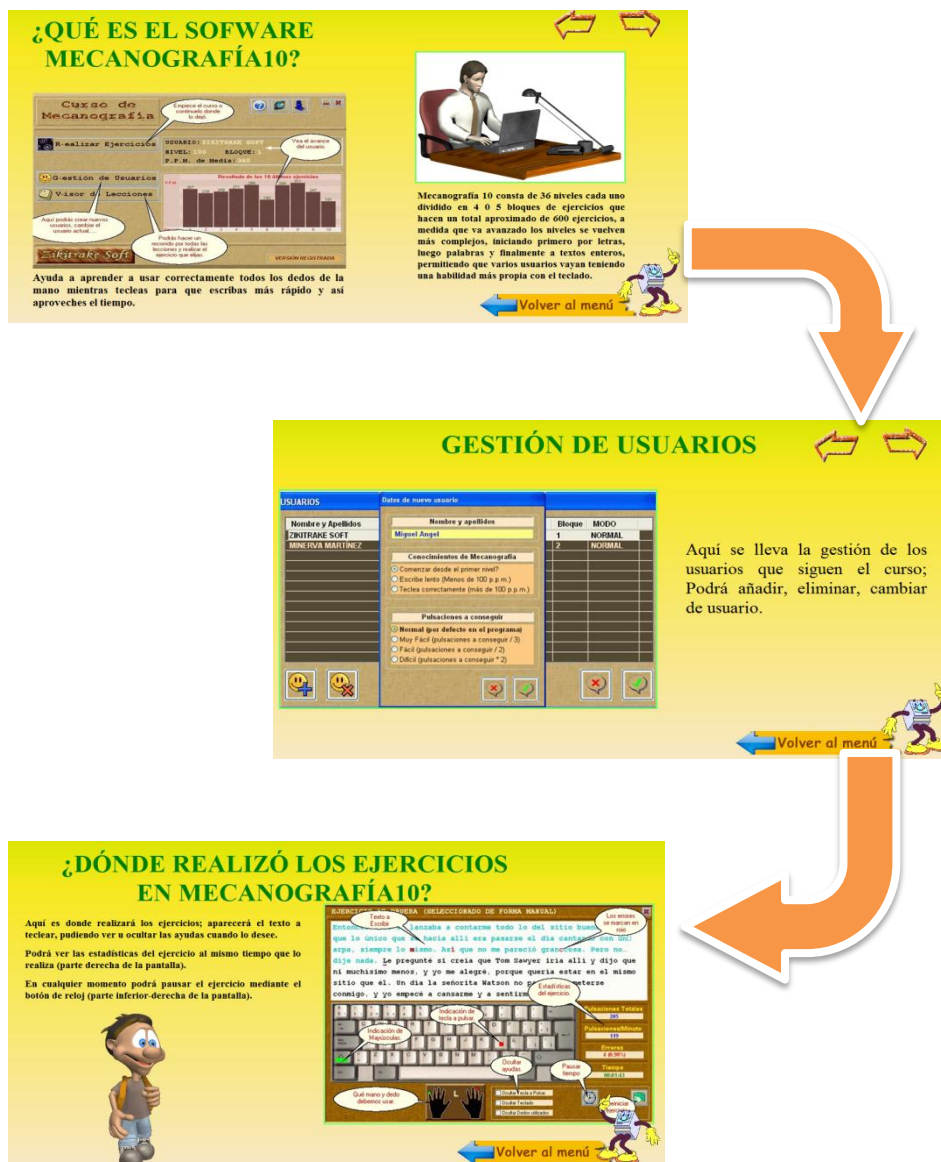


Gráfico N° 36: Software Mecanografía10
Autor: Karina Vera

En el visor de lecciones, el usuario podrá ver una barra para escoger el nivel de aprendizaje, el bloque y el ejercicio que se va a practicar.

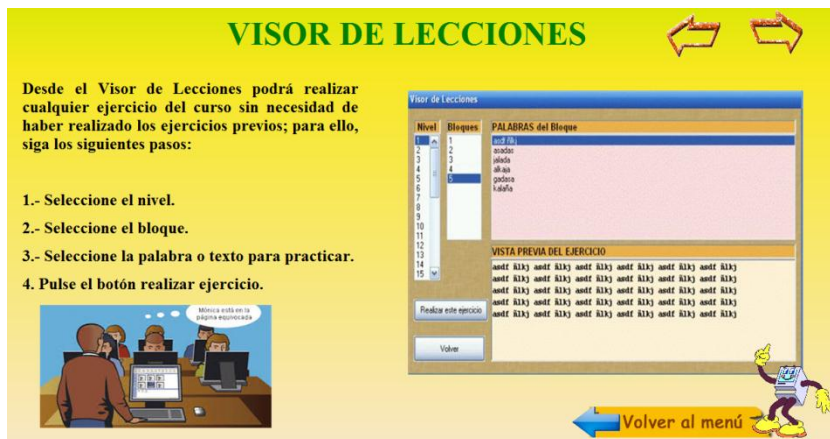



Gráfico N° 37: Visor de lecciones y textos grandes

Autor: Karina Vera

4.6.1.6 Menú habilidades digitales


En este menú **HABILIDADES DIGITALES** se podrá acceder a la definición de habilidades digitales, modelo 1 y 2 para dictar clases magistrales para ayudar a desarrollar la destreza en los estudiantes, principales combinaciones de teclas para Windows 7 y Windows 8, los mismos que serán aplicables en cualquier área.



"Las Habilidades Digitales son un conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para la utilización estratégica de la información, y para alcanzar objetivos de conocimiento tácito y explícito, en contextos y con herramientas propias de las tecnologías digitales."

[Volver al menú](#)

MODELO 1



1. Computadora para el maestro
2. Pizarrón interactivo
3. Proyector
4. Equipo de sonido (bocinas y micrófono)
5. Impresora
6. Teléfono VoIP
7. Mobiliario de resguardo de laptops y UPS
8. Conectividad (satelital, Winax o cable)
9. Kit de routers para red inalámbrica interna de la escuela y del aula
10. Computadora tipo laptop por alumno
11. Cámara documental

Software con los sistemas interoperables, los bancos de MED, las herramientas de comunicación y colaboración, y los sistemas de administración de equipos de cómputo en red.
Servicio de internet.
Soporte, asesoría y mantenimiento.

[ATRÁS](#) [SIGUIENTE](#)
[Volver al menú](#)

COMBINACIONES DE TECLA DE ATAJO PARA WINDOWS 8

Tecla Windows: Cambiar entre la pantalla de inicio Modern UI y la última aplicación.
Tecla Windows + C: Abre la Charms Bar (barra de herramientas de Windows 8).
Tecla Windows + Tab: Accede a la barra de herramientas Modern UI.
Tecla Windows + I: Accede a la configuración.
Tecla Windows + H: Accede a Compartir.
Tecla Windows + K: Accede a Dispositivos.
Tecla Windows + Q: Accede a la búsqueda de Apps.
Tecla Windows + F: Accede a la búsqueda de ficheros.
Tecla Windows + W: Accede a la configuración de búsqueda.
Tecla Windows + P: Accede a la barra de la segunda pantalla.
Tecla Windows + Z: Barra de aplicaciones si estás ejecutando Modern UI.
Tecla Windows + X: Accede al menú de herramientas.
Tecla Windows + O: Orientación de la pantalla de bloqueo.
Tecla Windows + .: Mueve la pantalla dividida a la derecha.
Tecla Windows + Shift + .: Mueve la pantalla dividida a la izquierda.

[SIGUIENTE](#)
[Volver al menú](#)

COMBINACIONES DE TECLA DE ATAJO PARA WINDOWS 7

ATAJOS DEL TECLADO GENERALES

- * F1: Ayuda de pantalla
- * Ctrl + C (o Ctrl + Insertar): Copia el elemento seleccionado
- * Ctrl + X: Corta el elemento seleccionado
- * Ctrl + V (o Shift + Insertar): Pega el elemento seleccionado
- * Ctrl + Z: Deshacer una acción
- * Ctrl + Y: Rehacer una acción
- * Eliminar (o Ctrl + D): Eliminar el elemento seleccionado y moverlo a la papelera de reciclaje
- * Shift + Supr: Eliminar el elemento seleccionado sin moverlo a la papelera de reciclaje de primera
- * F2: Cambie el nombre del elemento seleccionado
- * Ctrl + Flecha Derecha: Mover el cursor al comienzo de la siguiente palabra
- * Ctrl + Flecha Izquierda: Mover el cursor al comienzo de la palabra anterior
- * Ctrl + Flecha Abajo: Mover el cursor al comienzo del párrafo siguiente
- * Ctrl + Flecha Arriba: Mover el cursor al comienzo del párrafo anterior
- * Ctrl + Shift con una tecla de flecha: Seleccione un bloque de texto
- * Shift + cualquier tecla de la flecha: Seleccionar más de un artículo en una ventana o en el escritorio, o seleccionar texto en un documento de
- * Ctrl + cualquier tecla de flecha + Barra espaciadora: Seleccionar varios elementos individuales en una ventana o en el escritorio de
- * Ctrl + A: Seleccionar todos los elementos en un documento o una ventana
- * F3: Buscar un archivo o carpeta.
- * Alt + Enter: Propiedades de pantalla para el elemento seleccionado
- * Alt + F4: Cerrar el elemento activo o salir del programa activo

[ATRÁS](#) [SIGUIENTE](#)
[Volver al menú](#)

Gráfico N° 38: Habilidades digitales

Autor: Karina Vera

4.6.1.7 Características generales del Cd interactivo

Las principales características del presente Cd interactivo son:

- Facilita el manejo del software Mecnografía10.
- Su manejo es accesible sin necesidad de poseer un amplio conocimiento de algún lenguaje de programación.
- Permite utilizar de forma correcta todos los dedos de la mano.
- Proyecta contenidos desde vídeos, audios, documentos, imágenes y fotografías referentes al software mencionado.
- Puede ser reproducido automáticamente desde cualquier ordenador.
- Ayuda a desarrollar habilidades digitales.

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

Los valores que se utilizarán en el presente trabajo de investigación serán propios.

5.1.1 Institucionales

Cuadro N° 35: Recursos Institucionales

DESCRIPCIÓN
Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”

5.1.2 Humanos

Las personas que contribuyeron para la ejecución de este proyecto se mencionan a continuación:

Cuadro N° 36: Recursos Humanos

DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none">▪ Director▪ Docentes▪ Padres de Familia▪ Estudiantes▪ Conserje▪ Habitantes aledaños al centro educativo

5.1.3 Materiales

N°	Denominación	Costo unitario	Total
3	Resma	\$ 4,00	\$ 12,00
10	Anillados	\$ 1,50	\$ 15,00
100	Copias	\$ 0,10	\$ 10,00
1	Cámara fotográficas	\$ 200	\$ 200,00
1	Computadora	\$ 400,00	\$ 400,00
1	Impresora	\$ 180,00	\$ 180,00
5	Tinta	\$ 5,00	\$ 25,00
2	Cartuchos	\$ 25,00	\$ 50,00
2	Libreta de apuntes	\$ 3	\$ 6,00
40	Esferos	\$ 0,30	\$ 12,00
Total.....			\$ 910,00

OTROS			
Denominación	Tiempo	Costo unitario	Total
Movilización	3 meses	\$ 30,00	\$ 90,00
Internet	3 meses	\$ 35,00	\$ 105,00
Teléfono y comunicación	3 meses	\$ 15,00	\$ 45,00
Imprevistos	3 meses	\$ 15,00	\$ 45,00
Total.....			\$ 195,00

TOTAL (Aportes del investigador)

\$ 1105,00

5.2 Cronograma de actividades

Tiempo	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	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
Actividades																												
Presentación del anteproyecto			x																									
Revisión del anteproyecto				x																								
Aprobación del tema					x																							
Entrevista con el tutor						x																						
Elaboración de la tesis						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)																												
Distribución a los miembros del Tribunal																												
Pre - defensa del Trabajo de Titulación																											x	
Entrega del informe final (empastado)																												x
Defensa del Trabajo de Titulación																												x

Bibliografía

- ARCE, V., & MORALES, G. (2013). *UDGVIRTUAL*. México.
- ARCIA, M. (30 de agosto de 2012). *Los recursos tecnológicos*. Machala.
- BURGOS, M. (febrero de 2011). *LAS TICAS COMO INSTRUMENTO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*.
- CLEMENTE, J. (12 de diciembre de 2014). *PROGRAMA HABILIDADES DIGITALES PARA TODOS*.
- CUEVAS, I., DÍAZ, P., & SICILIA, M. (2013). *Sistemas Multimedia: Análisis diseño y evaluación*. ISBN.
- ENRIQUEZ, C. (2015). *DISEÑO DE MATERIAL MULTIMEDIA SOBRE LEYENDAS DEL CANTON TULCAN PARA EL GOBIERNO MUNICIPAL (Doctoral dissertation)*.
- ENRÍQUEZ, L. (noviembre de 2011). *El docente de educación primaria como agente de transformación educativa ante el reto del uso pedagógico de las Tics*. México.
- FARIÑA, E., & AREA, M. (15 de noviembre de 2012). *Competencias digitales del profesorado y alumnado en el desarrollo de la docencia virtual*. Santa Cruz de Tenerife.
- GRAELLS. (junio de 2011). *Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones*.
- GUIÑÁN, M. (2012). *Tutorial educativo para computación I*.

JOSEP SALVATELLA, C. M. (11 de abril de 2014). *CULTURA DIGITAL Y TRANSFORMACION DE LAS ORGANIZACIONES*. Bogotá.

LEÓN, N. (2010). *Habilidades Digitales para Todos*. Quito.

MACAY, J., & SALTOS, C. (2013). *Mecanografía computarizada y su influencia en el ejercicio profesional de las secretarías ejecutivas de las instituciones públicas de la ciudad de Portoviejo*. Manabí - Ecuador.

MARTINEZ, L., & LINA, M. (2014). *COMPETENCIAS DIGITALES*. Cuenca.

MARZO, L., & MAGRO, C. (04 de julio de 2014). *Instituto Cervantes*. Guatemala.

MEDINA, G., & GUEVARA, E. (2014). *Competencias básicas digitales en la universidad: la pieza que falta*. In *Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad (Vol. 1, No. 2)*.

MELA, M. (13 de abril de 2011). *LAS TICS EN LA EDUCACIÓN*.

MORCHEZ, C. (13 de junio de 2012). *La Multimedia como medio didáctico en el aula*. Quito.

OSPLEX. (2011). *CD Multimedia interactivo*.

PORTLA PROGRAMAS. (2014). *mecanografía*. *Mundo Informático*.

ROMÁN, M., & MURILLO, F. (25 de octubre de 2013). *Estimación del efecto escolar para la competencia digital. Aporte del liceo en el desarrollo de las habilidades TIC en estudiantes de secundaria en Chile*. *Desarrollo de*

habilidades digitales para el siglo XXI en Chile:¿ Qué dice el SIMCE TIC?,141.

SANLUCAR, C. G. (4 de mayo de 2011). *SOFTWARE PARA APRENDER MECANOGRAFÍA.*

SOFTONIC. (2014). *mecanografia 10.* Manabí.

PÁGINAS WEB

http://es.wikipedia.org/wiki/Competencias_digitales#cite_note-10

<http://es.slideshare.net/emmapacheco/las-tics-en-el-proceso-enseanza-aprendizaje>

<http://www.mecanografia-online.com/es/asp/start.aspx>

<http://www.vedoque.com/juegos/mecano/>

<http://www.artypist.com/es/curso-mecanografia/contenidos>

<http://www.teclear-online.com/es/asp/selectexercisewithcharacters.aspx>

http://www.escuela20.com/competencias-skills-habilidades/articulos-y-actualidad/las-33-competencias-digitales-que-todo-profesora-del-siglo-xxi-debiera-tener_2486_42_3979_0_1_in.html

<http://www.julianmarquina.es/las-8-competencias-digitales-que-todo-profesional-debe-tener/>

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/367/307>

BIBLIOTECA VIRTUAL-UPSE

ARMSTRONG, V. (2011). Technology and the Gendering of technology Education. Edition N/A. Publisher: Ashgate Publishing Ltd. Language: English. Pages: 166, Fine Arts.

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=828805>

BENJAMIN, C. (2010). Software (us the World). Edition N/A. Publisher: Shell Education. Language: Spanish. Pages: 19, Fine .

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=419552>

CQ Press. (2004). Asuntos de educación: Informes del CQ Researcher en español. Edition N/A. Publisher: CQ Press, a Division of SAGE. Language: Spanish. Pages: 235.

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1334323>

DICKINSON, P. (2013). tic Education in Crisis : The Bernarr Rainbow Lectures and Other Assessments. Edition N/A. Publisher: Boydell & Brewer. Language: English. Pages: 202, Fine Arts, technology-- Instruction and study -- United States.

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>
[http:// upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=744126](http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=744126)

<http://www.xataka.com/otros/en-finlandia-los-ninos-no-aprenderan-a-escribir-sino-a-teclear>

ANEXOS

ANEXO N° 1



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO

Instrucciones: Lea cada interrogante y marque con una X la respuesta que usted considere adecuada según la escala de valores.

Objetivo: Determinar las destrezas y habilidades que poseen los estudiantes en la digitalización de textos.

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Nunca	Rara vez	Algunas Veces	Frecuentemente	Siempre
1	¿Utiliza todos los dedos de la mano cuando digita información en la computadora?					
2	¿Le toma demasiado tiempo digitar información en la computadora?					
3	¿Conoce todas las funciones que realiza cada tecla de su computadora?					
4	¿Sabes combinar las teclas para crear nuevas funciones como copiar, cortar, imprimir, pegar?					
5	¿Es necesario la práctica para tener agilidad en el teclado?					
6	¿Crees que es importante implementar la asignatura de mecanografía en los centros educativos?					
7	¿Sabes de programas informáticos que ayuden a desarrollar habilidades digitales?					
8	¿Le gustaría que su centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para desarrollar habilidades digitales?					
9	¿Cree que el programa Mecanografía.10 te ayudará a mejorar tu velocidad al digitar información?					
10	¿Le gustaría contar con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecanografía.10?					

Nota: Gracias por su amable colaboración.

ANEXO N° 2



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL SEXTO GRADO

Instrucciones: Lea cada interrogante y marque con una X la respuesta que usted considere adecuada según la escala de valores.

Objetivo: Examinar si los padres de familia están conscientes de la importancia de desarrollar habilidades digitales en los estudiantes frente a la era tecnológica.

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Nunca	Rara vez	Algunas Veces	Frecuentemente	Siempre
1	¿Su representado tarda mucho tiempo cuando realiza tareas académicas por computadora?					
2	¿Su representado recibe clases de cómo digitalizar texto de forma rápida?					
3	¿Su representado utiliza todos los dedos de la mano cuando digita textos?					
4	¿Su representado mira el teclado al digitalizar?					
5	¿Su representado conoce las funciones que realiza cada tecla de una computadora?					
6	¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?					
7	¿Los docentes deben saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?					
8	¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?					
9	¿Le gustaría que el colegio cuente con un CD Multimedia que contenga la explicación necesaria del software libre Mecanografía.10?					
10	¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el estudiantado del centro educativo?					

Nota: Gracias por su amable colaboración.

ANEXO N° 3



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Instrucciones: Lea cada interrogante y marque con una X la respuesta que usted considere adecuada según la escala de valores.

Objetivo: Examinar si los padres de familia están conscientes de la importancia de desarrollar habilidades digitales en los estudiantes frente a la era tecnológica.

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
		Nunca	Rara vez	Algunas Veces	Frecuentemente	Siempre
1	¿Se deben dictar clases de mecanografía computarizada en las instituciones educativas?					
2	¿Los estudiantes saben cómo digitalizar texto de forma rápida?					
3	¿Usted corrige a los estudiantes cuando no utiliza todos los dedos de la mano cada vez que digita textos?					
4	¿Crees que es importante que los estudiantes escriban a alta velocidad?					
5	¿Los estudiantes pueden enviar las tareas desde cualquier centro de cómputo?					
6	¿Los estudiantes manejan toda clase de recurso tecnológico de forma intuitiva?					
7	¿Usted saber manipular programas tecnológicos orientados a la práctica de la mecanografía?					
8	¿Usted está de acuerdo que el centro educativo cuente con el programa Mecanografía.10 para ayudar a mejorar habilidades digitales en los estudiantes?					
9	¿Cree que el CD Multimedia sobre el uso del software Mecanografía.10 lo debe poseer todo el profesorado?					
10	¿Usted utilizaría el software Mecanografía10 para potenciar sus habilidades digitales y transmitir las a sus estudiantes?					

Nota: Gracias por su amable colaboración.

ANEXO N° 4



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

ENTREVISTA REALIZADA A LOS DOCENTES

Instrucciones: Lea cada interrogante y marque con una X la respuesta que usted considere adecuada según la escala de valores.

Objetivo: Evaluar el grado de conocimiento que tienen los docentes sobre el uso de software libre mecanográfico.

1. **¿Usted hace uso de los software libre que se encuentran disponibles en la web?**

SI

NO

2. **¿Cuándo envía tareas académicas a sus estudiantes, lee detenidamente el contenido investigado?**

SI

NO

RARA VEZ

3. **¿Cree que sus estudiantes han desarrollado competencias digitales?**

SI

NO

4. **¿Por qué los docentes deben relacionar su asignatura con la mecanografía computarizada?**

La mayoría no dispone de computadora y necesita estar en el cyber, pues al realizar investigaciones necesita hacerlo de forma rápida y precisa

5. **¿Un Cd – Multimedia sobre el manejo del software libre Mecanografía 10 permitirá desarrollar habilidades digitales?**

Si porque a mayor recursos tecnológico disponga el docente mejor será su desempeño en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

ANEXO N° 5

Fecha: 13 de Junio del 2014

Lugar: Centro de Educación “25 de Septiembre”

Cantidad de estudiantes presentes: 40 (aproximadamente)

Cantidad de tutores: 10

Grado: Sexto

CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “25 DE SEPTIEMBRE”

FICHA DE OBSERVACIÓN

**Centro de Educación Básica “25 de Septiembre”
ubicada en el cantón La Libertad provincia de
Santa Elena.**



- **CAMPO:** Educativo.
- **ÁREA:** Informática.
- **ASPECTO:** CD Multimedia.
- **PROBLEMA:** Estudiantes no dominan el teclado y son lentos al
▪ buscar información en la web.
- **IMPORTANCIA:** Desarrollar en los educandos habilidades
▪ digitales para el correcto manejo de recursos tecnológicos.

ANEXO N° 6

ESTRATEGIAS DE CAMBIOS

ANTES DEL USO DEL CD – MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFIA10”	USO DEL SOFTWARE DE MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DURANTE LAS CLASES.
<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes ocupaban demasiado tiempo al realizar investigaciones desde la web.✓ Desconocimiento sobre el software Mecanografía10.✓ Uso inadecuado de los dedos de la mano al digitar texto.✓ Poco interés en el desarrollo de habilidades digitales.✓ Desconocían el uso de las funciones del teclado.	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizan investigaciones de forma rápida y precisa.✓ Uso de los software libre mecanográfico disponibles en la web.✓ Utiliza adecuadamente cada dedo de la mano al digitar texto.✓ Domina las principales combinaciones del teclado.✓ Diferencia las funciones del teclado.✓ Digita 100 pulsaciones por minuto en le digito de texto.

ANEXO N° 7

ENCUESTA A LA DIRECTORA



Ilustración 2: Licenciada Mirian Yagual, Rectora



Ilustración 3: Karina Vera haciendo la entrevista a directora

ANEXO N° 8

ENCUESTA A LOS DOCENTES



Ilustración 4: Profesor de Sexto Año durante la entrevista



Ilustración 5: Profesora de Séptimo participando de la encuesta

ANEXO N° 9

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



Ilustración 6: Encuesta a los estudiantes del Sexto Grado “A”



Ilustración 7: Encuesta del Sexto Grado “B”

ANEXO N° 10

ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA



Ilustración 8: Encuesta a padres de familia



Ilustración 9: Padres y madres de familia encuestados

ANEXO N° 11

DOCENTES Y ESTUDIANTES HACEN USO DE MECANOGRAFÍA10



Ilustración 10: Docentes reciben capacitación de Mecanografía10



Ilustración 11: Estudiante reciben capacitación del docente

ANEXO N° 12

ENTREGA DEL CD INTERACTIVO



Ilustración 12: Entrega del Cd Multimedia a la Lcda. Miriam Yagual



Ilustración 13 Entrega de Cd-Multimedia a los profesores.

ANEXO N° 13

APLICACIÓN DEL CD INTERACTIVO

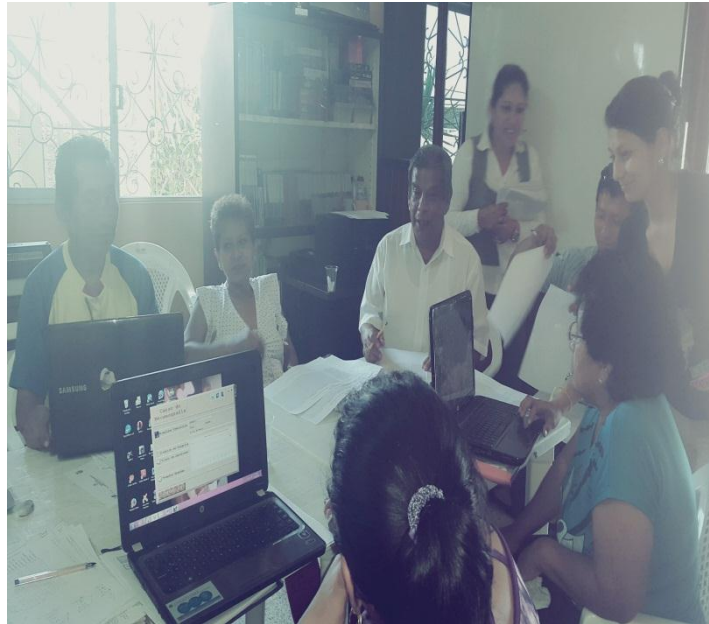


Ilustración 14 Profesores usando el Cd-Multimedia

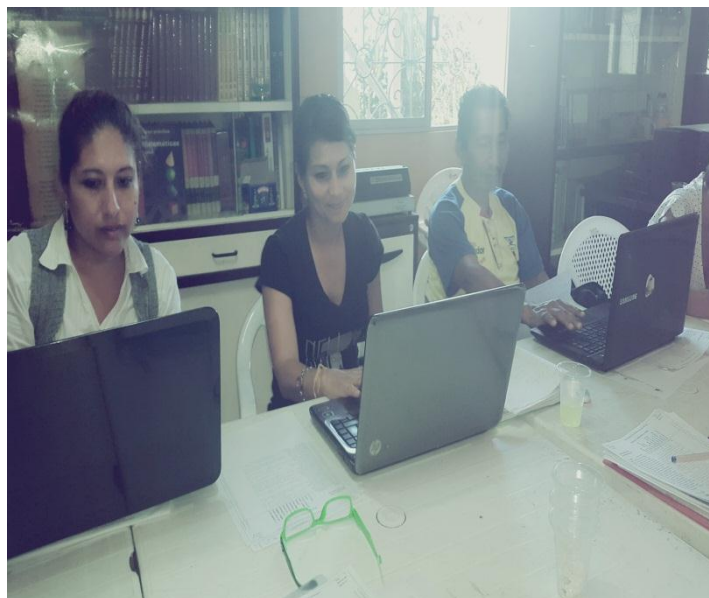


Ilustración 15 Profesores practicando en mecanografía10

ANEXO N° 14

CERTIFICADO DEL ESPECIALISTA

Salinas, 18 de Enero del 2015

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Licenciado Jorge Augusto Tomalá Rosales certifico: que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto educativo: **“CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE MECANOGRAFÍA10 PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014 - 2105”** , elaborado por Karina Vera Cedeño previo a la obtención del Título de Licenciada en Informática Educativa.

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

- ✓ Se denota pulcritud de 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 creación y exactitud de las letras.
- ✓ No incurre en errores en la utilización de las letras.
- ✓ Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- ✓ El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como especializado en Literatura y Español, recomiendo la validez ortográfica del proyecto previo a la obtención del título de Licenciada en Informática Educativa



Atentamente,
Jorge Tomalá Rosales
C.I. 0901245944

ANEXO N° 15



**Escuela de Educación Básica
“25 de Septiembre”
La Libertad-Ecuador**



La directora de la escuela de Educación General Básica “25 de Septiembre” del cantón La Libertad, Lcda. Mirian Yagual.

A petición verbal de la parte interesada.

CETIFICA

Que la Sra. **Karina Maribel Vera Cedeño** con **C.I.0925083347**, tuvo la colaboración oportuna de la comunidad educativa y apertura para la recolección de datos mediante la encuesta y aplico la propuesta de su trabajo de investigación correspondiente al tema. “Creación e implementación de un cd multimedia sobre el uso del software libre “Mecanografía10” para el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes de sexto grado del Centro de Educación Básica 25 de Septiembre , Cantón La Libertad ,provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014-2015”.


Es todo en cuanto puedo decir en honor a la verdad autorizado al portador del presente documento dé el uso que considere correspondiente.

Para constancia de lo expuesto firman las partes interesadas.



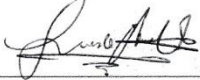
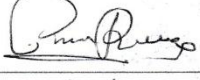
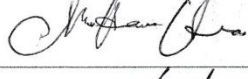




Lcda. Mirian Yagual.
Directora del Plantel



La Libertad, Noviembre del 2014


Karina Vera Cedeño
Estudiante Egresada


ANEXO N° 16

CUADRO DE CAPACITACIONES PARA EL MANEJO DEL CD-INTERACTIVO	
MECANOGRAFÍA 10	
Escuela de Educación Básica "25 de Septiembre" La Libertad-Ecuador	
Fecha 9 de Diciembre	
Tema 1: Que es mecanografía 10	
Fecha 15 de Diciembre	
Tema 2: Descargar e instalar Mecanografía 10 en las pc	
Fecha 16 de Diciembre	
Tema 3: Conocer y manipular el programa.	
Nombre y Apellidos	Firma de Docentes
Miriam Vera	
Miliani Solvada	
Laura Neira	
Ruando Bosa	
Martha del Pozo	
Humberto Barrenechea.	
Vicente Borbor	
Nelson Gomala	


Lcda. Mirian Yagual.
Directora del Plantel



La Libertad, Diciembre del 2014


Karina Vera Cedeño
Estudiante Egresada

ANEXO N° 17



**Escuela de Educación Básica
"25 de Septiembre"**
La Libertad-Ecuador



La directora de la escuela de Educación General Básica "25 de Septiembre" del cantón La Libertad, Lcda. Mirian Yagual.

A petición verbal de la parte interesada.

CERTIFICA

Que la Sra. **Karina Maribel Vera Cedeño** con C.I 0925083347, Egresada de la Universidad Estatal península de Santa Elena, facultad Ciencias de la Educación e idiomas.

Carrera Informática Educativa ha implementado un **CD- INTERACTIVO**, de enseñanza en habilidades digitales "**MECANOGRAFIA 10**" el mismo que está en vigencia y en plena ejecución, y servirá para las actividades interactivas que permiten el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, autorizando al portador del presente documento, dé el uso que considere correspondiente.

Para constancia de lo expuesto firman las partes interesadas.

La Libertad, Diciembre del 2014


Lcda. Mirian Yagual.
Directora del Plantel




Karina Vera Cedeño
Estudiante Egresada

CONTROL ANTIPLAGIO



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

La Libertad, 13 de Enero de 2015

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 **KARINA MARIBEL VERA CEDEÑO** cuyo tema es **“CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN CD MULTIMEDIA SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE “MECANOGRAFIA10” PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 25 DE SEPTIEMBRE , CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015”**, con la herramienta URKUND dio como resultado un **9%** de similitud en el contenido.

Sin más indicar pongo a su disposición este informe.

VALOR DE SIMILITUD

9%

Atte.

Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, Msc.
Tutor