



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

**LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS EL SALVADOR”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORA:**

**NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ**

**TUTOR:**

**MSc. YURI RUIZ RABASCO**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2015**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:**

**LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS EL SALVADOR”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.**

**AUTORA:**

**NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ**

**TUTOR:**

**MSc. YURI RUIZ RABASCO**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2015**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación “Las actividades educativas con recursos multimedia y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de la escuela de educación básica “Jesús el Salvador” cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015”, elaborado por Nelly Margarita Reyes Rodríguez, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

.....  
MSc. Yuri Ruiz Rabasco

TUTOR

## **AUTORÍA DE TRBAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Reyes Rodríguez Nelly Margarita con Cédula de Identidad N°. 091882177-8, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica en mi calidad de Autora del Trabajo de Investigación “Las actividades educativas con recursos multimedia y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de la escuela de educación básica “Jesús el Salvador”, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto.

Atentamente,

.....  
Nelly Margarita Reyes Rodríguez

C.I. 091882177-8

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

Dra. Nelly Panchana Rodríguez  
DECANA DE LA FACULTAD  
CIENCIAS DE LA EDUCACION  
E IDIOMAS

---

Lcda. Laura Villao Laylel, MsC  
DIRECTORA DE LA CARRERA  
EDUCACIÓN BÁSICA

---

Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, MsC.  
DOCENTE TUTOR

---

Lcdo. Luis Mazón Arévalo Ms. C.  
DOCENTE ESPECIALISTA

---

Abg. Joe Espinoza Ayala, MsC.  
SECRETARIO GENERAL

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación se lo dedico a mi esposo e hijos, pilares fundamentales en mi vida, así como también a mis padres, todos ellos, quienes me brindaron esfuerzo y apoyo cuando me encontraba en momentos difíciles, sabiendo motivarme, incentivar me y guiarme en todo momento, para que no decaiga y continúe para que logre alcanzar mi objetivo, como es ser una persona profesional, permitiéndome seguir adelante y tener éxito en un futuro.

**Nelly**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primero a Dios por la sabiduría que día a día me brinda y por darme la oportunidad de vivir en este maravilloso mundo.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en especial a todos los miembros de la Facultad de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica.

Al Msc. Yuri Ruiz, tutor del proyecto de titulación por la inmensa paciencia, dedicación y ayuda en este proceso de investigación.

A cada uno de los integrantes de la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador” y su director, Lic. Víctor Magallanes, por la aceptabilidad y realización de mi trabajo de investigación.

Gracias a cada uno de ellos.

**Nelly**

## **DECLARATORIA**

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

Nelly Reyes Rodríguez

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
PORTADA.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
AUTORÍA DE TRBAJO DE TITULACIÓN .....	iv
TRIBUNAL DE GRADO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xiii
ÍNDICE DE CUADROS .....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	3
EL PROBLEMA .....	3
1.1 Tema .....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	6
1.2.2 Análisis Crítico.....	7
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del Problema.....	9
1.2.5 Preguntas Directrices.....	9
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación .....	10
1.3 Justificación .....	12
1.4 Objetivos:.....	14

1.4.1 General.....	14
1.4.2. Específicos .....	14
CAPÍTULO II .....	15
MARCO TEÓRICO .....	15
2.1. Investigaciones Previas.....	15
2.2. Fundamentaciones .....	17
2.2.1 Fundamentación Filosófica .....	17
2.2.2 Fundamentación Pedagógica .....	17
2.2.3 Fundamentación Psicológica .....	18
2.2.4 Fundamentación Sociológica .....	19
2.3. Fundamentación Teórica .....	20
2.3.1 Actividades Educativas.....	20
2.3.2 Recursos Educativos.....	21
2.3.2.1 Clasificación de los Recursos Educativos .....	21
2.3.2.2 Recursos Educativos TIC´S .....	23
2.3.2.3 Recursos Educativos Abiertos.....	24
2.3.3 Las TIC´S.....	25
2.3.3.1. Importancia de las TIC´S en la educación .....	25
2.3.4 Recursos Multimedia.....	26
2.3.4.1 Tipos de Recursos Multimedia.....	27
2.3.5. Enseñanza – aprendizaje .....	29
2.3.5.1 Tipos de aprendizaje en el medio educativo .....	30
2.3.5.2 Ambientes de aprendizaje .....	31
2.3.5.3 Enseñanza aprendizaje virtual.....	33
2.4. Fundamentación Situacional.....	35
2.5. Fundamentación Legal .....	36
2.6. Idea a defender .....	38
2.7. Señalamiento de variables .....	38
2.7.1. Variable Independiente .....	38
2.7.2. Variable Dependiente .....	38

CAPÍTULO III.....	39
METODOLOGÍA .....	39
3.1.- Enfoque Investigativo .....	39
3.2.- Modalidad básica de la Investigación .....	39
3.3. Nivel o tipo de investigación. ....	40
3.4. Población.....	41
3.4.1. Muestra. ....	41
3.5 Operacionalización de las variables. ....	42
3.5.1 Variable Independiente:.....	42
3.5.2. Variable dependiente:.....	43
3.6. Técnicas e instrumentos de la investigación.....	44
3.7 Plan de Recolección de Información.....	45
3.8 Plan de procesamiento de la información.....	46
3.9 Análisis e interpretación de resultados .....	47
3.9.1 Resultados de las encuestas dirigidas a estudiantes .....	47
3.9.2 Resultados de las encuestas dirigidas a docentes.....	54
3.9.3 Resultados de las encuestas dirigidas a los padres de familia .....	61
3.9.4 Matriz de resultados - Estudiantes. ....	69
3.9.5 Matriz de resultados - Docentes .....	70
3.9.6 Matriz de resultados – Padres de Familia.....	71
3.10. Conclusiones y Recomendaciones .....	72
3.10.1 Conclusiones .....	72
3.10.2. Recomendaciones .....	73
CAPÍTULO IV.....	74
LA PROPUESTA.....	74
4.1. Datos Informativos. ....	74
4.2. Antecedentes de la propuesta. ....	75

4.3. Justificación.....	76
4.3.1. Problemática Fundamental.....	77
4.4. Objetivos.....	77
4.4.1. Objetivo General. ....	77
4.4.2. Objetivos Específicos. ....	77
4.5. Fundamentación Teórica. ....	78
4.5.1. Definición de guía de actividades .....	78
4.5.1.1 Aplicación metodológica de una guía de actividades .....	78
4.5.2. Estándares de Calidad Educativa en EGB .....	79
4.5.3. Perfil de Salida en EGB cuarto grado .....	80
4.5.4. Guía Multimedia.....	81
4.6. Metodología de Plan de Acción.....	82
4.7. Cronograma de Plan de Acción. ....	83
4.8. Descripción de la Propuesta.....	84
4.9. Actividades de Plan de Acción .....	85
 CAPÍTULO V .....	 105
 MARCO ADMINISTRATIVO .....	 105
5.2 Presupuesto Operativo.....	106
5.3 Cronograma General.....	107
BIBLIOGRAFÍA.....	108
 ANEXOS .....	 113

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO # 1 E.E.B. “JESÚS EL SALVADOR” .....	1
GRÁFICO # 2 Institución Educativa .....	36
GRÁFICO # 3 Uso de recursos multimedia.....	47
GRÁFICO # 4 Actividades educativas tecnológicas .....	48
GRÁFICO # 5 Uso de recursos tecnológicos en la institución .....	49
GRÁFICO # 6 Uso de la tecnología en el PEA.....	50
GRÁFICO # 7 Beneficios de la tecnología .....	51
GRÁFICO # 8 Uso de tecnologías en clase .....	52
GRÁFICO # 9 Optimizar las clases con actividades multimedia .....	53
GRÁFICO # 10 Uso del computador.....	54
GRÁFICO # 11 Uso de estrategias tecnológicas.....	55
GRÁFICO # 12 Conocimientos tecnológicos .....	56
GRÁFICO # 13 Actitud hacia la tecnología .....	57
GRÁFICO # 14 Actividades multimedia en el PEA .....	58
GRÁFICO # 15 Beneficio de la tecnología en los estudiantes .....	59
GRÁFICO # 16 Motivación e interés por uso de tecnología .....	60
GRÁFICO # 17 Importancia del aprendizaje.....	61
GRÁFICO # 18 Uso de computadora en el hogar .....	62
GRÁFICO # 19 Conocimiento tecnológico de los padres de familia .....	63
GRÁFICO # 20 Uso del computador para resolver tareas escolares .....	64
GRÁFICO # 21 Conocimiento del padre de familia del PEA .....	65
GRÁFICO # 22 Aceptación de uso de recursos multimedia .....	66
GRÁFICO # 23 Recursos multimedias en el aprendizaje .....	67
GRÁFICO # 24 Capacitacion a docentes para uso de herramientas tecnológicas .....	68

## ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N°1 Clasificación de los Recursos Educativos .....	22
CUADRO N°2 Recursos Educativos TIC´S .....	23
CUADRO N°3 Tipos de Recursos Multimedia.....	28
CUADRO N°4 Ambientes de aprendizaje .....	32
CUADRO N°5 Población.....	41
CUADRO N° 6 V.I. Actividades Educativas con Recursos Multimedia .....	42
CUADRO N° 7 V.D. El proceso enseñanza-aprendizaje .....	43
CUADRO N° 8 Plan de Recolección de Información.....	44
CUADRO N° 9 Plan de procesamiento de la información.....	45
CUADRO N°10 Uso de recursos multimedia.....	47
CUADRO N°11 Actividades educativas tecnológicas .....	48
CUADRO N°12 Uso de recursos tecnológicos en la institución .....	49
CUADRO N°13 Uso de la tecnología en el PEA .....	50
CUADRO N°14 Beneficios de la tecnología .....	51
CUADRO N° 15 Uso de tecnologías en clase.....	52
CUADRO N° 16 Optimizar las clases con actividades multimedia.....	53
CUADRO N° 17 Uso del computador .....	54
CUADRO N° 18 Uso de estrategias tecnológicas .....	55
CUADRO N° 19 Conocimientos tecnológicos .....	56
CUADRO N° 20 Actitud hacia la tecnología.....	57
CUADRO N° 21 Actividades multimedia en el PEA.....	58
CUADRO N° 22 Beneficio de la tecnología en los estudiantes .....	59
CUADRO N° 23 Motivación e interés por uso de tecnología .....	60
CUADRO N° 24 Importancia del aprendizaje .....	61
CUADRO N° 25 Uso de computadora en el hogar .....	62
CUADRO N° 26 Conocimiento tecnológico de los padres de familia.....	63
CUADRO N° 27 Uso del computador para resolver tareas escolares.....	64
CUADRO N° 28 Conocimiento del padre de familia del PEA.....	65
CUADRO N° 29 Aceptación de uso de recursos multimedia.....	66

CUADRO N° 30 Recursos multimedias en el aprendizaje.....	67
CUADRO N° 31 Capacitación a docentes para uso de herramientas tecnológicas .....	68
CUADRO N° 32 Matriz de resultados - Estudiantes.....	69
CUADRO N° 33 Matriz de resultados - Docentes .....	70
CUADRO N° 34 Matriz de resultados – Padres de Familia .....	71
CUADRO N° 35 Datos informativos de la propuesta .....	74
CUADRO N° 36 Plan de acción metodológico .....	82
CUADRO N° 37 Cronograma de plan de acción .....	83
CUADRO N° 38 Costos de la Investigación.....	102
CUADRO N° 39 Cronograma General.....	103



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS EL SALVADOR”, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.

**Autora:** Nelly Margarita Reyes Rodríguez

**Tutor:** MSc. Yuri Ruiz Rabasco

**RESUMEN EJECUTIVO**

Los recursos multimedia son medios de comunicación que tienen que ver con imágenes, animaciones, sonidos, videos, entre otros, descargados en diferentes fuentes como el internet, cds, etc. Debido a las innovaciones se las usa como recurso para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado 4, despertando el interés por aprender utilizando herramientas tecnológicas de tal manera los incentivará a demostrar una actitud de predisposición y participación activa que desarrolle su capacidad intelectual. Los docentes son parte fundamental en este cambio pedagógico, debido a que de ellos dependen las estrategias metodológicas y recursos que se utilicen en cada contenido. La investigación analiza el impacto de los recursos multimedia en el aprendizaje y como potenciar los mismos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El trabajo investigativo se cimentó en las actividades educativas con recursos multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de educación básica, la misma que se basó en la investigación de campo es decir se realizó en el mismo lugar donde se producen los acontecimientos. Los resultados de las encuestas aplicadas a los maestros y a los estudiantes han sido debidamente tabulados, analizados e interpretados con lo que se pudo concluir que constituye una necesidad en el sector educativo, y su objetivo principal es analizar la importancia de dichas actividades y como esto influirá en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

ACTIVIDADES  
EDUCATIVAS

RECURSOS  
MULTIMEDIA

ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día la educación es uno de los pilares más importantes en el desarrollo de un país, no obstante el aprender resulta sumamente importante ya que además de enfocarse en lo cognitivo, desarrolla destrezas esenciales que se aplican en todos los contextos como el razonamiento, el pensamiento lógico, el pensamiento crítico, las argumentaciones fundamentadas y la resolución de problemas.

Con el transcurso del tiempo se ha notado que es recomendable que en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el docente y los estudiantes se apoyen en la tecnología puesto que es una herramienta recomendable y muy útil mediante la cual se puede mejorar los procesos de abstracción, transformación y demostración de conceptos.

En la actualidad existe un mundo tecnológico que ayuda al usuario a aprender de una manera muy entretenida, fácil de entender, que muchas veces resulta muy práctica para la enseñanza generando buenos resultados, permitiendo desarrollar la parte cognitiva. Por tal motivo se ha optado por crear un manual con actividades con recursos multimedia para su influencia en la enseñanza y aprendizaje, que permitan a los estudiantes del cuarto grado de básica asimilar, comprender y resolver problemas y a su vez le facilitará un aprendizaje significativo y los docentes a impartir una clase dinámica.

El primer capítulo engloba el planteamiento del problema, dentro del mismo encontramos la contextualización, análisis crítico, pronosis, la respectiva formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación, justificación, y los objetivos.

El segundo capítulo muestra las investigaciones previas, la fundamentación filosófica, pedagógica, psicológica sociológica y teórica, hipótesis y las respectivas variables.

El tercer capítulo contiene el enfoque investigativo, modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos, plan de recolección y procesamiento de información, análisis e interpretación de resultados, matriz de resultados y conclusiones y recomendaciones.

El cuarto capítulo presenta la propuesta, y la forma como se la va a aplicar para contribuir a solventar el problema planteado. La propuesta detalla cada una de las características de la aplicación de la guía, se presenta la justificación, los objetivos, la metodología, el plan de acción y las actividades a cometer.

El quinto capítulo detalla el marco administrativo que contiene los recursos utilizados en esta investigación, cronogramas de actividades, bibliografías y anexo

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Tema**

“LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS EL SALVADOR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.”

### **1.2 Planteamiento del problema**

La historia de la humanidad ha tenido cambios profundos en la sociedad, con la innovación y utilización de la tecnología, en las diversas ramas de desarrollo de la misma, como por ejemplo: la comunicación, la búsqueda e intercambio de información y conocimientos, el aprendizaje, el tiempo y la recreación, son tecnologías que convierten metódicamente los modos de vida y de actuar; surgiendo un gran impacto social y cambio en la manera de ver e interactuar con el mundo.

La educación actual está innovando paulatinamente con la incorporación del uso de la tecnología en el campo de la enseñanza, por lo tanto se considera como

herramienta primordial para que los seres humanos sean integrales y capaces de desenvolverse en este mundo tecnológico, pues el mundo cambiante de hoy necesita que los educadores puedan contribuir a este cambio; y que sean los facilitadores en brindarles seguridad con los elementos y situaciones necesarias que le faciliten a los niños y niñas a aprender, socializarse y ser creativos en todo ámbito, garantizando así uno de los derechos fundamentales que tienen los niños y niñas, que es el desarrollo holístico de sus habilidades. (UNESCO, 2001)

En el Ecuador con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde el profesor tradicional que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, fundado en clases magníficas; hacia una formación ajustada especialmente en el educando dentro de un entorno participativo de aprendizaje. Con la incorporación de las actividades educativas con recursos multimedia los docentes podrían aplicar estas tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje pues actuará positivamente en la asimilación y comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes.

El Ministerio de Educación del Ecuador, consciente de que la educación debe avanzar hacia cambios tecnológicos constantes, ha creado una plataforma virtual (EDUCAR ECUADOR) en la que los docentes deberán ingresar toda la información respectiva, la que antes se tenía en portafolios físicos. Esta plataforma motiva al cuerpo docente a buscar estrategias metodológicas diferentes, ya que deben subirse a este portal las tareas y asignaciones para los

estudiantes, los cuales, se encargan de descargar la información, procesarla, cargarla y esperar su calificación. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2011)

Estos cambios a nivel institucional llenan de gran expectativa a la comunidad educativa. Tanto, autoridades, educadores, estudiantes, padres de familia participarán en el proceso de aplicación nuevas herramienta tecnológica. Los docentes durante los últimos meses se han estado capacitando de manera constante, para conocer el manejo adecuado de estas teconogias, recibiendo cursos y textos de auto-enseñanza, que prepara mejor al educador para enfrentar su clase con bases tecnológicas sólidas; introduciendo la creatividad, el análisis y las actividades para la solución de problemas específicos a las necesidades de los estudiantes, al mismo tiempo podemos establecer los nuevos modelos de la comunicación y de la educación, sin la limitación de los lazos antiguos y tradicionales del tiempo.

La ausencia de habilidades de sistematización, percepción, inferencia con sentido a la información; disminuye la posibilidad de desarrollar el proceso de aprendizaje; que podrían ser encaminadas con el uso adecuado de los recursos multimedia, que también han sido afectados, por la falta de aplicación en el medio educativo.

Si bien es cierto en ciertas circunstancias, el docente se deja llevar por los prejuicios, creencias, ideales y sentimientos que hacen que deseches los beneficios

que el mundo de la tecnología puede brindar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que el esfuerzo, trabajo y tiempo en diseñar y desarrollar actividades no merece el interés necesario.

### **1.2.1 Contextualización**

La escuela “Jesús El Salvador”, es una institución creada con fundamentos religiosos, en el año 1998. La institución se caracteriza por su ideología religiosa impartida en cada una de sus clases. En esta escuela laboran 9 docentes, los cuales tienen gran reconocimiento por parte de su comunidad educativa.

La filosofía institucional es querer cambiar la forma tradicional de impartir las clases de matemática, que se le hacía de forma memorística y repetitiva, provocando en los aprendices del grado antes mencionado no tomen el interés necesario para aprender y adquirir el conocimiento, con la inclusión de estas actividades educativas con recursos multimedia el ambiente de aprendizaje sería diferente para los discentes como para los docentes.

Al visitar la institución se pudo avistar que la misma, cuenta con equipos multimedia, tales como: grabadora, televisores, proyectores, pizarras móviles, equipos de sonido, acceso a internet, computadoras, entre otros. Pero aunque se cuenta con recursos multimedia, muchas veces se desconoce como optimizar el uso de este material, se desconoce su verdadera potencialidad y ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe considerar que las capacidades de interactividad, simulación, visualización y modelo que tienen las actividades educativas con recursos multimedia, es un medio importante y significativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

### **1.2.2 Análisis Crítico**

Al referirse a los recursos multimedios, estos brindan muchas actividades educativas, sin duda alguna, han ido alcanzando un auge precipitado en varios sectores de la población, anexándose ágilmente en la vida social, desempeño personal, algunas áreas del conocimiento, particularmente en la educación, tanto en la docencia, la investigación, la gestión escolar y administrativa, convirtiéndose su dominio en un importante elemento de la cultura. (El Mercurio, 2012)

Particularmente, en cuanto a las actividades educativas con recursos multimedia, se puede resaltar que es de gran utilidad en la educación, puesto que involucra el mejoramiento profundo de cambios en la enseñanza cotidiana, en el rol de maestros y alumnos, pero sobre todo implica en la forma de conducir y pensar de los actores de la cátedra, con relación a la implementación de métodos, el uso de la tecnología, de tal forma que colaboren a facilitar el aprendizaje propio y cooperativo. Los estudiantes no aprenden los temas de las asignaturas impartidas por los docentes en una aula de clase, porque se la realiza de una manera

tradicionalista, en donde se enfoca que él es el que transmite el conocimiento y siempre tiene la verdad y sus discípulos solo son unos meros receptores de aquello, con metodologías repetitivas, comunes; que no motivan y no llenan las expectativas de los dicentes, para ello es mejor buscar alternativas innovadoras para que el niño (a) aprenda fácil y significativa y con esto mejore su rendimiento escolar.

Por lo tanto, los educadores deben dejar los métodos precarios de enseñanza y procurarse por un cambio vanguardista que beneficie al principal actor del proceso educativo como lo es el educando.

### **1.2.2 Prognosis**

Al utilizar las actividades educativas con recursos multimedia en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se seguirá manteniendo una ideología unidireccional, repetitiva, ineficaz, con poca actividad en el que hacer escolar, social y personal, aún más, generará aspectos negativos en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

De continuarse presentando esta problemática los docentes cada vez pueden verse más limitados ante la aparición de nuevas tecnologías así como de herramientas tecnológicas más avanzadas y modernas, lo que los condiciona a seguir trabajando tradicionalmente. Los estudiantes no podrán enfrentar una educación secundaria, que se basa en investigaciones autónomas y tecnológicas, por su falta

de uso o de motivación a su uso en las aulas de clase en su educación básica. Además, el interés por las clases y las asignaturas se irá deteriorando, hasta causar desmotivación al estudio y por tanto dificultad para adaptar o conocimientos hasta la desercion escolar.

Con la aplicación de actividades educativas con recursos multimedia, se podrá conocer los logros que se pueden alcanzar en los niños durante su proceso de enseñanza – aprendizaje, si se desconoce estos indicadores de valoración, se estará perjudicando a los estudiantes en el desenvolvimiento normal de su aprendizaje y su práctica educativa y a la vez en su potencialidad de sus habilidades y destrezas.

### **1.2.3 Formulación del Problema**

¿Cómo mejorar el uso de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador”?

### **1.2.5 Preguntas Directrices**

- ✓ ¿Cómo contribuirá en el desarrollo de las clases una guía metodológica de actividades multimedia en los estudiantes de la escuela de educación básica Jesús el Salvador?

- ✓ ¿Qué habilidades y destrezas se desarrollan en el niño y niña a través de la aplicación de una guía metodológica de actividades educativas con recursos multimedia?
- ✓ ¿Qué relevancia tendrá conocer una adecuada práctica de los recursos multimedia para un superable crecimiento intelectual del niño y la niña?
- ✓ ¿Cómo la guía metodológica de actividades educativas con recursos multimedia ayudará a fortalecer el proceso de enseñanza de los maestros y a los conocimientos en los educandos?

#### **1.2.6 Delimitación del objeto de investigación**

El estudio se realizará en la Escuela “Jesús el Salvador” con el cuarto grado de básica que cuenta con 36 estudiantes los cuales estarán inmersos en la investigación.

**Campo:** Educativo

**Área:** Recursos multimedia en la educación

**Aspecto:** Actividades educativas con recursos multimedia

**Tema:** Las actividades educativas con recursos multimedia y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de la escuela de educación básica “Jesús el Salvador”, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015

**Problema:** ¿De qué manera incide las actividades educativas con recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador”?

**Delimitación temporal:** La investigación se realizará durante el año lectivo 2014-2015.

**Delimitación espacial:** La investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador”, se encuentra ubicada en el cantón Santa Elena, vía Santa Elena-libertad dos cuadras detrás de la gasolinera Primax, barrio los Ceibos, en jornada matutina; consta de 230 estudiantes y en la que laboran 9 docentes. La escuela JESÚS EL SALVADOR, que nació en este hermoso cantón Santa Elena, con la dirección a cargo del Licenciado Víctor Magallanes, acoge a niños y niñas de diferentes rincones de este prestigioso cantón.



**GRÁFICO # 1 E.E.B. “JESÚS EL SALVADOR**

**Delimitación poblacional:** La investigación se realizará a los estudiantes, docentes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica Jesús el Salvador, Santa Elena.

**Delimitación contextual:** El objeto de estudio se basa en los estudiantes del cuarto grado, con edades entre 8 a 9 años de edad, son mestizos.

**Obejto de estudio:** El proceso de la aplicación de actividades educativas para el uso de recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Campo de acción:** El desarrollo de las actividades educativas para el uso de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.3 Justificación**

Hoy en día, los niños y jóvenes interactúan desde temprana edad con un espacio de tecnologías de información y comunicación, dando una impresión fantástica sobre estos medios, por aquello podemos decir que es un método **innovador** para el ámbito educativo en especial para los docentes quienes deben enfrentar el desafío de educar a través de estas a las nuevas generaciones en un entorno que exige el desarrollo de nuevas competencias que les permitan acceder a mayores oportunidades para desarrollar sus potencialidades y crecer como personas activas.

El uso de las actividades educativas con recursos multimedia dentro del aula resulta **factible** por que los mismos sirven para acompañar a los estudiantes en su tarea de aprendizaje y motivarlos para obtener lo mejor de ellos.

Esto justifica la utilización de estas herramientas como recurso didáctico. La propuesta pedagógica y la metodología deben ser el eje transversal que estructure este nuevo ambiente de aprendizaje enriquecido por la tecnología, con el fin de maximizar el efectivo aprovechamiento de las herramientas informáticas.

Con la realización de la guía, se contribuirá a concienciar la relevancia de las actividades educativas con recursos multimedia para mejorar al desenvolvimiento de los estudiantes en la sociedad, transformándolos en actores principales en la solución de problemas que se les presente, logrando así hombres y mujeres de provecho para el país.

La **importancia** de analizar esta problemática recae en las actividades educativas en primaria, ya que son la base de los conocimientos de la vida escolar en las personas y un correcto incentivo a temprana edad, motiva a que estos desarrollen destrezas tecnológicas útiles para todo su proceso escolar. Si los docentes están capacitados en estos recursos, de seguro sus estudiantes, tendrán el incentivo de utilizarlos ellos también, lo que avisa que esos estudiantes en un futuro serán personas dispuestas a aceptar y enfrentar todo tipo de desafíos tecnológicos.

### **1.3 Objetivos:**

#### **1.4.1 General**

Establecer las actividades educativas por medio de recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador”.

#### **1.4.2. Específicos**

Analizar los fundamentos teóricos de las actividades educativas con recursos multimedia en la educación.

Identificar las problemáticas existentes en el uso de los recursos multimedia en los niños y niñas de cuarto grado.

Establecer las actividades multimedia que permitan mejorar la calidad de educación impartida por los docentes en la escuela.

Diseñar y ejecutar una guía de actividades educativas con recursos multimedia para el aprendizaje en los niños y niñas.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Investigaciones Previas**

Indagando en los diferentes repositorios de bibliotecas, revistas indexadas de sitios e instituciones dedicadas a aportar al medio científico educativo y tecnológico, se puede constatar que existen estudios y productos investigativos que se relacionan al menos de forma indirecta con las variables de la presente investigación.

A nivel internacional se puede tomar el estudio de, (Beremen, Zermeño, & Mejía, 2013), los cuales dentro de sus resultados investigativos exponen que: “El uso de tecnología minimiza las barreras, obstáculos en todos los niveles del proceso formativo que propende los sistemas educativos, se amplía la capacidad receptiva de los sentidos”

Siguiendo la línea investigativa se puede determinar que la multimedia no debe, ni puede estar ajena a la educación como herramienta didáctica. En la medida que las exigencias educativas avanzan, las estrategias, medios y recursos tecnológicos que debe identificar, conocer, adaptar el docente hacia la calidad educativa y que aporte a motivar, incentivar, comunicar para el aprendizaje, en otras palabras implementar la “Pedagogía de la Multimedia”, tal como lo propone la Comisión al

Consejo y Parlamento Europeo; al promover la innovación de recursos tecnológicos, tomado de: (González, 2013)

Algunos resultados a nivel nacional, tal como se expone desde la Universidad de Cuenca, con el tema “Proyecto piloto para el mejoramiento del aprendizaje basado en recursos multimedia” expone que es necesario adaptar el modelo de aprendizaje del sector educativo, en recursos multimedia; que aporten a optimizar el tiempo y la didáctica entre docentes - estudiantes y que se evidencia el beneficio en los resultados de aprendizaje (Orellana, Durán, & Flores, 2014)

Al realizar la consulta en el repositorio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, se constató que la carrera de Educación Básica no existen estudios de proyectos de titulación relacionados con el tema, con el enfoque y nivel de profundidad que argumenten en la presente investigación; sin embargo se puede exponer los resultados de otras investigaciones de la Carrera de Informática Educativa, como los de: (Chila, 2013) y (Balón, 2010). Los cuales expresan en sus conclusiones la importancia de promover en las clases diferentes estrategias de aprendizaje, con los recursos didácticos direccionados a emplear la tecnología, las TICs, para mejorar la educación y proponen como resultado investigativo la implementación de un cd y software multimedia, estos enfocados a diferentes áreas de aprendizaje.

## **2.2. Fundamentaciones**

### **2.2.1 Fundamentación Filosófica**

Entender como las perspectivas, fundamentaciones y posiciones filosóficas se relaciona con la educación, la enseñanza aprendizaje y hoy en día con el uso de las nuevas tecnologías y toda su gran variedad de aplicaciones como el caso de los recursos multimedia.

Se basa en el conocimiento, en el saber racional que desde la interpretación lógica, operativa de las acciones, los sucesos determinan el accionar de las personas y abre la posibilidad de entender toda la realidad; la cual se adapta, se modifica, fluctúa a las circunstancias tecnológicas y educativas.

(De Pablos, Area, & Correa, 2012) Expresan que: **“el aprendizaje filosófico esta mediado a su desarrollo, a la modernidad, la institucionalización, adquisición y uso de nuevas fuentes de aprendizaje, preguntar y cuestionar la realidad, promover la interdisciplinariedad, la práctica de la misma; con la ayuda de insumos tecnológicos educativos”**

### **2.2.2 Fundamentación Pedagógica**

El desarrollo pedagógico en la enseñanza aprendizaje se media en la capacidad de identificar, reconocer, usar de la tecnología y los efectos en la comunidad educativa; que se dimensiona como el potencial tecnológico en la medida que se mejoren los sistemas de comunicación; rompiendo las barreras de espacio y tiempo incorporando recursos multimedia.

El conocimiento pedagógico lleva a la necesidad vital y relevante de no solo conocer la existencia de los recursos multimedia y su relación en la enseñanza aprendizaje; sino, volver la herramienta una acción cotidiana en el apoyo didáctico en el cumplimiento del currículo, de asignación y cumplimiento de tareas, de refuerzo y evaluación formativa.

(Alvarado, Gómez, & García, 2014) Toma el postulado de la (UNESCO 2005), que expresa que: “las sociedades, las instituciones requieren de personas calificadas con competencias dimensionadas en habilidades y destrezas para conocer y usar las TIC, de forma adecuada, eficaz y eficiente; aportando a la creación de un mundo informático”

### **2.2.3 Fundamentación Psicológica**

La presente investigación sustenta su relación educativa, el uso de la tecnología con sus respectivas herramientas y recursos didácticos, como el caso de la multimedia con el paradigma cognoscitivo donde la memoria, el desarrollo de habilidades de pensamiento y la solución de problemas se dan de forma secuencial, progresiva y en fases.

Para efectos prácticos es este postulado con su mayor exponente (Hunt 1994) y (Gane, 1970) expresan que el individuo, en éste caso el estudiante analiza en la solución de un problema su identificación, causa y posible fin o solución, plantea muchas rutas o alternativas y así escoger la más óptima o adecuada. Por lo tanto la

solución está determinada por reglas, normas, patrones que se sustentan en la memoria establecida en datos, signos, símbolos, instrucciones.

Este paradigma cognoscitivo se relaciona con la tecnología en la educación en la medida que; para el uso de las diferentes herramientas informáticas se requiere seguir instrucciones, paso a paso diferentes secuencias lógicas para solucionar un problema. La mayoría de recursos informáticos basa su operatividad en tutoriales aportando al aprendizaje y procesamiento humano de la información (Fernández, 2009)

#### **2.2.4 Fundamentación Sociológica**

Las tecnologías y el uso de las mismas influyen directivamente en las relaciones sociales, creando nuevas formas de organización de los individuos, dentro y fuera del ámbito educativo.

(Calero, 2011) Expresa que: **“Es necesario ofrecer a los docentes todas las posibilidades de formación en competencias didácticas del uso de la tecnológica, sin importar el nivel de integración de las tics en los centros educativos, los docentes requieren de una alfabetización digital constante y del como relacionarlo con la pedagogía y didáctica educativa, que aporte a identificar, manipular, combinar todos los instrumentos tecnológicos con las diferentes situaciones y elementos culturales en la práctica social educativa”**

En el paradigma social educativo el estudiante es el objeto del proceso formativo; luego que el docente adquiere las competencias debe trasmitirlas a los educandos

usando los recursos informáticos para favorecer el aprendizaje, éste debe estar relacionado a las exigencias particulares del currículo y vincular en la praxis con situaciones cotidianas, sociales, demográficas facilitando las relaciones humanas y culturales.

## **2.3. Fundamentación Teórica**

### **2.3.1 Actividades Educativas**

Las actividades educativas son todas aquellas acciones planificadas en el quehacer formativo por el docente y los estudiantes, que pueden llevarse a cabo en el aula de clases u otros ambientes de aprendizaje; su carácter operativo se puede llevar a cabo por una sola persona o grupos previamente seleccionados, siempre y cuando se cumpla con la intención de alcanzar los logros e indicadores de aprendizaje.

Las características que deben tener las actividades educativas en su estructura y que debe tenerse en cuenta en su planificación y ejecución son: las motivaciones, intereses, necesidades, proyecciones educativas y los caminos para seguirlos, cumplirlos; prevalecer las negociaciones y regulaciones entre educador – educando que conducen al desarrollo de destrezas, deben estar bien planificadas y organizadas, avanzar de manera secuencial y progresiva, ajustarse al nivel de aprendizaje y edad cronológica de los educandos.

Dentro de la gran variedad de actividades educativas, éstas se pueden clasificar en función de los objetivos, nivel de aprendizaje y metodología de acción; algunas pueden ser: de resolución de problemas, exposición oral, salidas de campo y

visitas temáticas, prácticas de laboratorio, exploración de recursos, actividades lúdicas, científicas, actividades deportivas, de simulación o rol, de generación de proyectos, informáticas (Marqués, 2011)

### **2.3.2 Recursos Educativos**

Son las herramientas necesarias utilizadas por los docentes para promover el aprendizaje y entre más amplio sea el abanico de posibilidades, mejor serán las experiencias y vivencias significativas ya sea dentro o fuera del aula, biblioteca, laboratorios.

Definir en el medio escolar el concepto de recursos didácticos puede llevar a múltiples interpretaciones tales como: estrategias didácticas o de aprendizaje, recursos o medios didácticos. Para mejor acercamiento de los mismos a los objetivos, indicadores y logros de aprendizaje se pueden clasificar en función de las necesidades, intereses y demandas de los estudiantes y la secuencia lógica del cumplimiento del currículo para cada área, asignatura, temas y subtemas (Tafur & De la Vega, 2010)

#### **2.3.2.1 Clasificación de los Recursos Educativos**

En la diversidad de los sistemas educativos, de los enfoques pedagógicos, de las estrategias de intervención en el proceso de enseñanza aprendizaje es vital caracterizar elementos que los diferencian y así, el docente podrá hacer uso

adecuado de los mismos. En el siguiente cuadro se exponen lagunas clasificaciones de los recursos educativos.

**CUADRO N°1 Clasificación de los Recursos Educativos**

<b>Según el soporte interactivo</b>	<b>Personales:</b> aquellos utilizados en el mismo entorno por los estudiantes o docentes, que complementan la intención formativa
	<b>Impresos:</b> revistas, documentos, copias, libros, papelería
	<b>Audiovisuales:</b> combinación de imágenes, sonidos, presentaciones, dibujos, música, videos, televisión
	<b>Informáticos:</b> manuales, instructivos, videojuegos, multimedia, simulaciones, sitios web
<b>Según su valor comunicativo</b>	<b>Interactivos:</b> en la relación de nuevos códigos, signos y símbolos comunicativos
	<b>Informativos:</b> los exclusivamente se direccionan a brindar información preestablecida
	<b>Organizados:</b> los que combinan los de soporte interactivo para graduar las actividades según intereses
<b>Según el proceso de enseñanza aprendizaje</b>	Se basa según el nivel o fase del proceso de enseñanza aprendizaje a saber: de inducción o introducción, de orientación, de consolidación o refuerzo, de reflexión, de construcción, de evaluación.

**Fuente:** (EcuRed, 2012)

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

Para el caso de la presente investigación es meritorio ampliar la conceptualización desde la variables investigativas hacia los recursos educativos informáticos e su base cognitiva de las TIC.

### 2.3.2.2 Recursos Educativos TIC'S

Los recursos educativos se pueden utilizar, estructurar, planificar y combinar para varios fines a favor de la práctica educativa; para la adecuada integración de los recursos digitales y que la comunicación en la toma de decisiones, es una de las características más relevantes se emplean las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se describen tres niveles de recursos educativos con las TIC.

**CUADRO N°2 Recursos Educativos TIC'S**

<b>Recurso</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tipos</b>
<b>Recursos de Información</b>	Encontrar, manipular y disponer de diferentes datos en red y multimedia.	Las enciclopedias virtuales, web grafías, herramientas web 2.0, bases de datos on line, meta buscadores como YouTube, Redes Sociales, Slideshare.
<b>Recursos de Colaboración</b>	Éste recurso de caracteriza por la interrelación de grupos, instituciones que colaboran con aportes de profesionales en pro de reflexionar sobre la información.	Las listas de distribución, grupos temáticos colaborativos con foros, video-conferencias, herramientas web 2.0 en blog, Webinar, las Wiki.
<b>Recursos de Aprendizaje</b>	Se relacionan con la adquisición de conocimientos, facilitan y orientan diferentes caminos para alcanzar los objetivos	Tutoriales on line, repositorios, cuestionarios interactivos, recursos 2.0 en eBooks, Podcast,

**Fuente:** (Cacheiro, 2011)

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

Hoy en día, se encuentra con gran variedad de información, al alcance directo, sin barreras de tiempo y espacio; pero, se debe tener cuidado en como buscar, seleccionar e interpretar dicha información en busca del verdadero aprendizaje.

### **2.3.2.3 Recursos Educativos Abiertos**

En los sistemas de gobierno, institucionales y acciones globalizantes; la educación es el mejor camino para aportar a las diferentes esferas bio, psico, sociales que de una u otra forma se potencian en la pedagogía, hacia la construcción de la paz, la economía y la interculturalidad.

Se establece entonces el libre acceso a los recursos educativos como herramienta para generar nuevos diálogos, una comunicación flexible y abierta, la posibilidad de reciprocidad de los niveles y productos del conocimiento; al igual que el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas en una educación integral y de calidad.

La (UNESCO, 2012) expresa que: **“Los recursos educativos de libre acceso son insumos, herramientas, materiales para favorecer la enseñanza – aprendizaje, la construcción de diferentes procesos de conocimiento como producto de investigaciones con dominio público y/o registradas en los diferentes estamentos con licencia de propiedad intelectual y que pueden ser usados, acoplados a las necesidades formativas y con distribución gratuita”**

Con estas disposiciones todos los actores del sistema educativo, en cualquier lugar del mundo, de forma directa o indirecta pueden tener acceso libre a la información, intercambiarla y poder ser parte de nuevos productos que influyen en las relaciones económicas, políticas, sociales entre los países. Estos recursos pueden ser textos, proyectos, insumos de video, audio, entre otros.

### 2.3.3 Las TIC'S

Actualmente existen varios argumentos y postulados que definen y conceptualizan las Tecnologías Informáticas y de la Comunicación (TIC)

(Sánchez, 2010) Expresa que: **“son medios, herramientas informáticas que favorecen el tratamiento, la manipulación, y acceso de la información para analizarla, sintetizarla, simplificarla e inclusive recuperarla; también facilita la clasificación, selección, almacenamiento y difusión electrónica facilitando el desarrollo de competencias de enseñanza – aprendizaje”**

El empleo de las tecnologías puede constituir un cambio visible en la sociedad y con el transcurso del tiempo, en la educación, las relaciones interpersonales y la manera de transmitir e innovar conocimientos. Por todo aquello se debe recalcar que dentro de este componente educativo están inmersas las estructuras tangibles (hardware) e intangibles (software) de los sistemas informáticos, sus canales o medios de comunicación. Las TIC'S, abren la posibilidad de modificar, innovar, crear nuevas experiencias formativas, expresivas, educativas tanto de forma individual como grupal.

#### 2.3.3.1. Importancia de las TIC'S en la educación

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el ámbito educativo ya sea como objeto de aprendizaje, el medio para aprender o como el apoyo al aprendizaje. Los profesores deben jugar un papel diferente, y que será más importante del que han desempeñado hasta ahora porque la información y conocimiento que antes

transmitían, hoy ya están disponibles en múltiples dimensiones. En lugar de estar encerrados en un aula, participarán en la construcción de conocimientos, en la tutorización, seguimiento y evaluación de los alumnos, en la selección de contenidos, en el diseño de currículos, en la gestión de conocimientos, etc.

Las TIC'S permiten o facilitan en las personas la acción de oferta y demanda con relación a la adquisición de su operatividad y uso que promueve la formación según los intereses que se van suscitando a las necesidades educativas y comunicativas. También radica la importancia de estos recursos en la mejora de las destrezas de la comunicación, no solo en la facilidad de enviar y recibir información, sino, la colaboración, la cooperación entre grupos (Ferro, Martínez, & Otero, 2009)

#### **2.3.4 Recursos Multimedia**

En su definición más pragmática se puede entender como el medio para dar a conocer o presentar la información, nada novedoso a lo que tradicionalmente el docente expresa o brinda en su quehacer, pero el concepto de multimedia se evidencia en que los signos, imágenes, símbolos, sonidos, la combinación de éstos se expresan o demuestran en un ordenador aportando a la interactividad.

El uso de estos recursos multimedia se convierte en una herramienta tangible a la cualificación del aprendizaje, favorece significativamente el desarrollo de habilidades de interpretación, solución de problemas socio educativos, análisis crítico, inferencial; con el material multimedia se pueden establecer organizadores

de ideas, plantear hipótesis, establecer secuencias y alternativas de solución. También su experiencia desde la autoguía facilita el aprendizaje individual y colectivo.

Dentro de las ventajas del uso de recurso multimedia y muy pertinente en su aplicabilidad es que: los docentes y educandos deben responder al cómo se justifican e integran los recursos con el programa académico y al ordenador (computadora); buscar la participación y vínculo de todos los estudiantes con el o los ordenadores y principalmente con las destrezas básicas para su funcionamiento (Bartolomé, 2011)

#### **2.3.4.1 Tipos de Recursos Multimedia**

La tipología de los recursos educativos multimedia entrecruzan diferentes elementos de textos, sonidos, videos, gráficos, animaciones, los cuales al estar en un sistema operativo y dentro del procesador delega a los directamente responsables de su uso, que sepan direccionar las diferentes concepciones e interpretaciones en el aprendizaje; logren modificar e interactuar con aquellos recursos que así lo ameriten y proponer alternativas de aprendizaje.

En el siguiente cuadro se muestran los tipos de recursos multimedia y su función; los cuales sirven para la correcta selección según el nivel y tipo de aprendizaje esperado.

**CUADRO N°3 Tipos de Recursos Multimedia**

<b>Recurso</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tipo</b>
<b>Formativo directo</b>	Se basan en las relaciones tradicionales conductistas, los cuales muestran una serie de preguntas y respuestas a los temas seleccionados.	<b>De ejercitación:</b> plantean la respuesta, el estudiante responde pero no se explica. <b>Tutorial:</b> se basa en la explicación del ejercicio y de las respuestas
<b>Base de datos</b>	Permite explorar y navegar por datos prestablecidos, se generan preguntas y respuestas, comprobación de hipótesis, ideas y relación de factores X y Y	<b>Libro o cuento:</b> su base es la narración y de allí parte su constructo. <b>Convencionales:</b> recopilación de información en ficheros y organizadores. <b>De expertos:</b> se determinan porque exponen un tema específico y concreto
<b>Simuladores</b>	A base del descubrimiento y la exploración el estudiante interactúa con simulaciones y comparaciones de factores X y Y	<b>Físico-matemáticos:</b> proporciona realidades en ejercicios prácticos de matemáticas y física. <b>Sociales:</b> presentan situaciones cotidianas para su interpretación y análisis con juegos de roles
<b>Constructores o talleres creativos</b>	Facilitan manipular el recurso para crear situaciones programadas, se añaden elementos a los factores X y Y	<b>Específicos:</b> se construyen entornos, ambientes específicos de interacción. De programación: se construyen varios entornos o ambientes que se relacionan entre sí
<b>Programas herramientas</b>	Facilitan manipular la información al escribir, dibujar, calcular, organizar	<b>De uso general:</b> procesadores de texto, editores gráficos, hojas de cálculo. <b>Lenguajes de autor:</b> se crean para elaborar tutoriales a docentes que no manejan los recursos.

**Fuente:** (Marqués, Graells Pere, 2010)

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 2.3.5. Enseñanza – aprendizaje

En la actualidad las múltiples maneras de enseñar que se pueden emplear, se puede resaltar especialmente, y que es de mucho interés para diferentes trabajos es sin duda la computadora, los sistemas informáticos y de multimedia, especialmente su uso e importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, pues estas dos partes como son el aprendizaje y la enseñanza forman parte de un magnífico proceso que tiene como objetivo la formación del estudiante. Las cuales es pertinente contextualizar.

- **Enseñar:** es cualquier actividad programada que busca favorecer, y brindar las primeras bases para el aprendizaje, para generar cambios actitudinales, cognoscitivos en el aprendiz (estudiante), que poco a poco cree diferentes estructuras mentales que aportan al crecimiento individual y social con destrezas críticas y de comprensión (Trejo, 2012)
- **Aprendizaje:** es el cambio, predisposición del estudiante con los ambientes, características en la adquisición de nuevos conocimientos que se deben mantener con el tiempo y aportar en el futuro a la construcción de nuevos significados (Bravo & Cáceres, 2006)

Entonces la enseñanza – aprendizaje se entrelaza con los objetivos previamente establecidos con los intereses del plan curricular, de las unidades de temas y subtemas, direccionados a guiar las actividades de docentes y estudiantes para

alcanzar los cambios, mutaciones, transformaciones de forma directa en la enseñanza; que se media con los ambientes y entornos propicios, con la interacción de las personas en ellos y las respuestas internas o externas a esa experiencia.

#### **2.3.5.1 Tipos de aprendizaje en el medio educativo**

Ya sea por estructuras conductistas o por procesamiento de la información el aprendizaje pasa por sistemas cognoscitivos, que trascienden de la memoria de corto a largo plazo en la medida que se den cambios importantes en la relación de las nuevas experiencias, el ambiente y la motivación del educando (Fingermann, 2010)

- **Aprendizaje receptivo y memorístico:** los estudiantes adquieren la información brindada por el docente y el medio por medio de explicaciones guiadas, textos impresos, gráficos, audiovisuales y de procesadores informáticos tal como se estableció por sus autores originales o circunstancias originales.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** propone escenarios para que los estudiantes indaguen, descubran, interpreten la información por sus propios medios y luego puedan realizar análisis, comparaciones, hipótesis y proponer alternativas de solución e interpretación.

- **Aprendizaje significativo:** este surge en la combinación de experiencias que desde la motivación, el entorno y la relación con situaciones de la vida cotidiana y conocimientos previos sirven para la creación de nuevos.
- **Aprendizaje basado en problemas:** este surge en la combinación de experiencias que desde la motivación, el entorno y la relación con situaciones de la vida cotidiana y conocimientos previos sirven para la creación de nuevos.

#### **2.3.5.2 Ambientes de aprendizaje**

Todas las acciones pedagógicas, formativas en pro de mejorar la enseñanza aprendizaje de los educandos requieren de escenarios, ambientes adecuados, propicios para alcanzar ideales, objetivos educativos; por lo cual las instituciones educativas deben crear su propia identidad y combinar de forma eficiente los diferentes elementos que aporten a la calidad educativa. Los ambientes de aprendizaje se orientan y entrecruzan de forma heurística a favor de cuatro escenarios.

Estos elementos deben basarse a los lineamientos institucionales como propuesta de integración de todos los actores al proceso educativo, dimensionado en el proyecto educativo institucional como herramienta de gestión institucional a las necesidades y entornos educativos.

Los recursos tecnológicos, informáticos y de multimedia; las estrategias didácticas, las alternativas y actividades educativas, variables de la presente

investigación; en su planificación y aplicación se aconseja tener en cuenta los ambientes de aprendizaje. Por lo cual es importante identificar sus características, tal como demuestra en el siguiente cuadro.

**CUADRO N°4 Ambientes de aprendizaje**

<b>Ambiente</b>	<b>Descripción</b>
<b>Horizonte Institucional</b>	Se refiere a la misión, visión, filosofía institucional, proyectos integradores escolares.
<b>Organización Escolar</b>	En este nivel se identifican todos los recursos con que cuenta la institución a nivel físico (infraestructura), materiales (sillas, pizarras, computadoras, proyectores de video y otros) humano, organigramas, cronogramas, planificaciones.
<b>Comunidad Escolar</b>	Aquí se define la estructura del gobierno escolar, manual de convivencia, estrategias de inclusión.
<b>Académico</b>	Planes pedagógicos, formativos, estructuras curriculares, planificaciones académicas, estrategias didácticas y de aprendizaje, sistemas de evaluación

**Fuente:** (Guardia, 2013)

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 2.3.5.3 Enseñanza aprendizaje virtual

La enseñanza aprendizaje virtual ha entrado paulatinamente a todos los ambientes, escenarios y niveles educativos y con los avances tecnológicos se van poniendo a disposición diferentes y novedosas herramientas tecnológicas con enfoque pedagógico, sin embargo no se ha garantizado que tanto docentes como estudiantes identifiquen y conozcan los procedimientos, instructivos para manejar herramientas informáticas.

El enfoque pedagógico y estrategia de aprendizaje más idóneo en la aplicación de recursos didácticos informáticos es el aprendizaje por descubrimiento; ya que éste facilita que los usuarios vayan adquiriendo habilidades y destrezas en la medida que se van enfrentando a los retos que la misma tecnología les dispone en sus diseños de instrucción.

Se disponen de pasos, secuencias de instrucciones para favorecer el aprendizaje con los recursos didácticos informáticos, tal como los propone (Vera, 2004)

- **Motivación:** de forma intrínseca e extrínseca las experiencias de aprendizaje virtual tiene gran significancia en los educandos, ya que éstos sienten de forma voluntaria la necesidad e interés de explorar los recursos cuando tiene acceso a ellos. No solo construye conocimientos con los previos, sino que interactúa con el recurso y otras personas en los mismos niveles formativos.

**Planificación de objetivos:** los contenidos, objetivos se deben establecer previamente al iniciar el contacto con los recursos didácticos informáticos, pero los caminos para alcanzarlos son flexibles y abiertos en función del recurso utilizado.

- **Metodología didáctica:** los recursos didácticos informáticos se adaptan o se crean basados en la gran variedad y nivel de aprendizaje de los usuarios, el ritmo, secuencia y periodicidad se controlan a los intereses personales y grupales. Aquí surge el sistema de aprendizaje significativo, éste media el avance y cumplimiento de los objetivos en la medida que el estudiante controla y planifica su accionar.

- **Organización:** en esta fase se pone en evidencia el concepto de espacio y tiempo, ya que los estudiantes deciden en que momento y lugar hacen sus avances de aprendizaje e interactúan con los recursos, aun cumpliendo con las asignaciones de clase; prevalece el concepto de aula virtual.

- **Control del aprendizaje:** promueve la metacognición en la medida que el estudiante puede controlar su avance, sus logros, determinar su limitación y hacer acciones para minimizarlas, ya sea con asesoría guiada o virtual. Aquí según el recurso puede optar por instrucciones específicas u optativas y se evidencia el sistema de aprendizaje de problematización.

- **Tutoría:** los recursos informáticos amplían su significancia en la medida que los estudiantes hagan uso de las herramientas tutoriales, ya sean las establecidas en el recurso o el encuentro con otras personas.

- **Interactividad:** el aprendizaje virtual favorece destrezas comunicativas, se crean las necesidades de entablar relaciones con pares u otras personas en el aula o en red; da significancia porque el estudiante puede ser ayudado o mejor aún ayudar en cualquier momento a otros.
- **Adaptabilidad:** hay tanta variedad de recursos, que estos permiten aportar al aprendizaje en muchas áreas del conocimiento, aquí se dimensiona el autoaprendizaje, regulado por los intereses, posibilidades y motivaciones de cada estudiante.

#### **2.4. Fundamentación Situacional**

La Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”, se encuentra ubicada en el cantón Santa Elena, Barrio Los Ceibos; en jornada matutina; consta de 210 estudiantes y en la que laboran 9 docentes.

Dentro de su Misión expresa que “Es una Institución Educativa que proporciona una formación integral. Interrelacionando conocimientos y competencias de acuerdo al diseño curricular del siglo XXI, originando la tecno-ciencia y los valores para un desempeño exitoso en un mundo globalizado”. Su director el señor Lic. Víctor Magallanes Borbor y el capellán el señor P. Manuel Quito Villa

## GRÁFICO # 2 Institución Educativa



**Fuente:** Escuela de Educación Básica "Jesús El Salvador"  
**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 2.5. Fundamentación Legal

El proyecto de investigación se ampara en la (Constitución Política de la República del Ecuador, 2008) aprobada en Montecristi el 23 y 24 de julio del 2008, estableciendo lo siguiente:

Una breve interpretación de los artículos 26, 27, 343 y 347 que se estipulan en la sección primera sobre Educación, se puede expresar que: la educación en todos los niveles, etapas y procesos del desarrollo evolutivo es un derecho de los ecuatorianos, como seres humanos, por lo cual el Estado direcciona gran parte de los recursos a fortalecer los mecanismos, políticas y lineamientos para su cumplimiento. También se ubica como objeto de la enseñanza aprendizaje al

estudiante para prevalecer el respeto a la diversidad, la democracia, la participación y erradicación del analfabetismo.

Otros elementos teóricos de fundamento legal desde el Plan Nacional Del Buen Vivir (PNBV, 2013 - 2017), que se relacionan con la presente investigación, se puede tomar el:

**Objetivo 4:** Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

**Lineamientos: 4.1.c. y 4.5.b.** de los cuales se puede resumir que el Estado debe buscar las estrategias necesarias para abastecer la infraestructura, equipos, y todos los servicios de conectividad y uso de las TIC, especialmente en las instituciones educativas públicas; con los insumos y recursos educativos; esto sin dejar atrás la necesidad de capacitar y desarrollar competencias informáticas a los docentes para aportar significativamente a la educación de calidad e integral.

Dentro de las múltiples estrategias para el Buen Vivir, se encuentra la de la conectividad y telecomunicaciones en pro de formar una sociedad del conocimiento tecnológico dirigido a dar las pautas para la igualdad, la participación de los ciudadanos hacia el desarrollo intercultural y la construcción del país

## **2.6. Idea a defender**

Con la aplicación de una guía metodológica de actividades educativas con recursos multimedia incidirá en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador”, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015

## **2.7. Señalamiento de variables**

### **2.7.1. Variable Independiente**

#### **Actividades educativas con recursos multimedia.**

Las actividades educativas con recursos multimedia son aquellos medios o materiales tecnológicos empleados con fines educativos tales como la televisión, los CD-ROM, Internet, los programas de radio, el software educativo, etc.

### **2.7.2. Variable Dependiente**

#### **El proceso enseñanza-aprendizaje.**

Son actividades cognoscitivas utilizables didácticamente que permite que los estudiantes asimilen los conocimientos teórico – práctico bajo la supervisión del maestro los que les permita resolver los problemas de la vida cotidiana.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1.- Enfoque Investigativo**

**Cualitativa**, porque ayudará en el desarrollo de las cualidades intelectuales en los estudiantes por las asignaturas, es decir, en disciplina, análisis y razonamiento lógico la misma que permitirá que el docente pueda dar su propio criterio, con fundamentos precisos sobre el problema, y que esté consciente que al adquirir estas cualidades le permitirá a desarrollar su intelecto para enfrentarse a los avances de la sociedad.

**Cuantitativo**, porque a través de las opiniones que se extraerán de las encuestas, nos daremos cuenta del déficit que hay en los estudiantes con relación al aprendizaje de las asignaturas, a la vez podemos hacer un análisis estadístico matemático para validar los resultados confiables de la investigación.

#### **3.2.- Modalidad básica de la Investigación**

**Inductivo - deductivo:** porque permite ir en busca de la causa para luego bosquejar el efecto del problema. Por otro lado, lo deductivo nos permite estudiar la problemática y buscar la mejor alternativa de solución.

**Científico:** porque se orienta a buscar y establecer las relaciones internas y externas de los procesos de la realidad de nuestra investigación, de tal manera que podemos encontrar solución o soluciones aplicables y útil para la población (estudiantes).

**Observación:** porque permite ver y analizar directamente el problema de nuestra investigación, permitiéndonos recoger datos precisos a través de la encuesta para describir y explicar las situaciones de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **3.3. Nivel o tipo de investigación.**

**Bibliográfico:** porque la información se ha obtenido de revistas, internet y otros recursos digitales, las que nos sirvieron como herramientas para la elaboración de mi proyecto.

**Campo:** porque mi investigación se hará en el sitio donde se dan los acontecimientos y donde la información se genera, dando posibilidad e importancia para lograr el alcance que nos proponemos para el beneficio de la institución.

**Correlacional,** porque este tipo de investigación nos ayudará a determinar si a través de las actividades con recursos multimedia influirá en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

**Aplicada**, porque ejecuta los instrumentos de investigación (encuesta) para la obtención de datos de los estudiantes del Grado Cuatro de la Escuela de Educación Básica Jesús El Salvador.

### **3.4. Población**

La presente investigación se tomará en cuenta la población de la Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador” Para realizar la indagación respectiva se trabajará con la población total, debido a que la población no es extensa y se puede trabajar con el tamaño total de la población por lo tanto no se aplicará fórmula estadística.

**CUADRO N°5 Población**

<b>POBLACION</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Docentes</b>	9	11 %
<b>Estudiantes</b>	36	44,5%
<b>Padre de familia</b>	36	44,5%
<b>Total</b>	<b>81</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

#### **3.4.1. Muestra.**

El trabajo no tendrá muestra porque se trabajara con toda la población censada ya que se considera que el tamaño es prudencialmente investigable (81)

### 3.5 Operacionalización de las variables.

#### 3.5.1 Variable Independiente:

**CUADRO N° 6 V.I. Actividades Educativas con Recursos Multimedia**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Es la utilización de diferentes medios, como imágenes, texto, animación, video, software educativo, etc., en un mismo entorno con fines educativos, es decir, los estudiantes interactúan con los recursos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	❖ TIC's.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Definición</li> <li>❖ Importancia</li> </ul>	¿Considera que el uso de la tecnología facilita el aprendizaje de los estudiantes?	Encuesta  Cuestionario
	❖ Recursos multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Definición</li> <li>❖ Importancia en la educación</li> <li>Tipos</li> </ul>	¿La implementación de los recursos multimedia será una alternativa para mejorar el aprendizaje?	
	❖ Actividades educativas multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Definición</li> <li>❖ Importancia en el aprendizaje</li> </ul>	¿Con estas actividades educativas multimedia en la institución mejorará el aprendizaje en el área de matemática?	

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 3.5.2. Variable dependiente:

CUADRO N° 7 V.D. El proceso enseñanza-aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p><b>El proceso enseñanza-aprendizaje, es la ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enseñanza</li> <li>➤ Aprendizaje</li> <li>➤ Rol del docente y estudiante en el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Definición. de aprendizaje.</li> <li>➤ Tipos de aprendizaje.</li> <li>➤ Definición. de La didáctica de enseñanza.</li> <li>➤ Técnicas de enseñanza.</li> <li>➤ Métodos de enseñanza.</li> <li>➤ Mediador del aprendizaje. Interacción docente-estudiante</li> </ul>	<p>¿Cree Ud. que las actividades educativas multimedia mejorará el aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>¿Utilizaría estrategias donde se incluya la tecnología, computador u otros equipos tecnológicos en el proceso de enseñanza de matemática?</p> <p>¿Le gustaría utilizar las actividades educativas multimedia como estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>

Fuente: Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

Elaborado por: Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### **3.6. Técnicas e instrumentos de la investigación**

La técnica utilizada en la investigación:

**Encuestas.** -a través de este medio obtendremos datos confiables que se extraen de un cuestionario, las mismas que son dirigidas a los docentes, estudiantes y padres de familia del grado cuatro de la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena.

#### **Instrumentos utilizados en la investigación:**

**Cámara fotográfica.-** es un dispositivo que nos permite capturar imágenes o fotografías, para mostrarlos como evidencias de la realización de las encuestas con relación a mi investigación.

**Cuaderno de notas.-** se la utilizó para coger apuntes sobre la problemática que tienen los estudiantes en cuanto a la asignatura de matemática.

**Videocámara.-** este dispositivo nos ayudará a grabar todo lo relacionado con el desarrollo de nuestra investigación.

**Cuestionario.-** a través de este instrumento podemos extraer los hechos más importantes que nos servirán para mi investigación.

### 3.7 Plan de Recolección de Información

**CUADRO N° 8 Plan de Recolección de Información**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1.- ¿Para qué?</b>	Para promover el aprendizaje de los estudiantes.
<b>2.- ¿De qué personas u objetos?</b>	Estudiantes del Grado Cuatro de Educación Básica.
<b>3.- ¿Sobre qué aspectos?</b>	Utilización de actividades educativas con recursos multimedia.
<b>4.- ¿Quién? ¿Quiénes?</b>	Investigadora Nelly Margarita Reyes Rodríguez.
<b>5.- ¿A quiénes?</b>	Docentes, estudiantes y padres de familia
<b>6.- ¿Cuándo?</b>	Año lectivo 2014 – 2015
<b>7.- ¿Dónde?</b>	En la Escuela Educación Básica “Jesús el Salvador”
<b>8.- ¿Cuándo?</b>	Una vez durante el año lectivo 2014 – 2015.
<b>9.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?</b>	De forma individual, utilizando las técnica: ➤ Encuesta
<b>10.- ¿Con qué?</b>	Cuestionario, cámara fotográfica, videocámara, cuaderno de notas.

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 3.8 Plan de procesamiento de la información

**CUADRO N°9 Plan de procesamiento de la información**

<b>Determinación de una situación</b>	<b>Búsqueda de la información</b>	<b>Recopilación de datos y análisis</b>	<b>Definición y formulación</b>	<b>Planteamiento de soluciones</b>
<p><b>A través de las encuestas realizadas a los estudiantes y padres de familia se pudo identificar el desinterés por parte del educando, debido a que los docentes no utilizan otras estrategias de enseñanza como los recursos multimedia para motivar el desarrollo de sus clases.</b></p>	<p>Después de que se distinguió el problema de la investigación, el paso a seguir fue realizar las pertinentes indagaciones con instrumentos útiles como el internet para leer artículos, libros, etc. Las mismas que nos permitirá determinar las causa efectos que se originan en cuanto a este problema.</p>	<p>La información obtenida a cerca del desinterés de aprendizaje por parte de los estudiantes se realizó la debida encuesta, se recogió información en el cuaderno de notas para dar posible solución a la problemática.</p>	<p>Con la determinación que el desinterés por aprender, se debe a que los docentes no utilizan recursos multimedia provocando en los estudiantes la desmotivación en las diversas asignaturas.</p>	<p>Mediante el Manual de actividades educativas con recursos multimedia los docentes desarrollaran las clases de forma interactiva y participativa. De tal manera que los estudiantes despierten el interés por aprender.</p>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 3.9 Análisis e interpretación de resultados

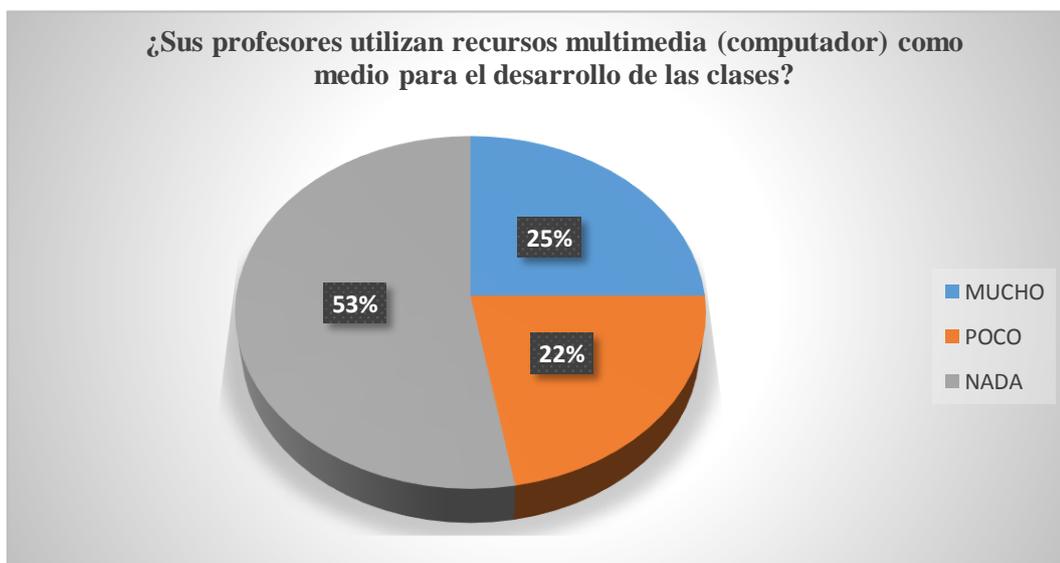
#### 3.9.1 Resultados de las encuestas dirigidas a estudiantes

**PREGUNTA 1:** ¿Sus profesores utilizan recursos multimedia (computador) como medio para el desarrollo de las clases?

**CUADRO N°10 - Uso de recursos multimedia**

¿Sus profesores utilizan recursos multimedia (computador) como medio para el desarrollo de las clases?				
Preguntas	Valoración		F	%
1	3	Mucho	9	25
	2	Poco	8	22
	1	Nada	19	53
	Total		36	100

**GRÁFICO # 3 Uso de recursos multimedia**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 53% de los estudiantes asegura que el docente, NADA, utiliza recursos multimedia, un 25% MUCHO y un 22% POCO. En el gráfico se muestra que existe un déficit por parte del docente con relación al manejo de los recursos multimedia (computador) para el desarrollo de su clase.

**PREGUNTA 2:** ¿Sus maestros realizan actividades educativas utilizando la tecnología?

**CUADRO N°11 - Actividades educativas tecnológicas**

¿Sus maestros realizan actividades educativas utilizando la tecnología?				
Preguntas	Valoración		F	%
2	3	Mucho	5	14
	2	Poco	12	33
	1	Nada	19	53
	Total		36	100

**GRÁFICO # 4 Actividades educativas tecnológicas**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 53% de los estudiantes nos dicen que el maestro NO realiza actividades educativas utilizando la tecnología, un 33% POCO y un 14% MUCHO. En el gráfico se muestra que el mayor porcentaje de encuestados aseguran que el docente no utiliza recursos multimedia para dar las clases, podemos decir que la propuesta es factible.

**PREGUNTA 3:** ¿Se preocupa su maestro que se encuentren en contacto con los medios tecnológicos que tiene la institución?

**CUADRO N° 12 Uso de recursos tecnológicos en la institución**

¿Se preocupa su maestro que ustedes estén en contacto con los medios tecnológicos que tiene la institución?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>3</b>	3	Mucho	9	25
	2	Poco	11	31
	1	Nada	16	44
	Total		36	100

**GRÁFICO # 5 Uso de recursos tecnológicos en la institución**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 44% de los estudiantes asegura que el docente NADA se preocupa que los estudiantes estén en contacto con los medios tecnológicos, un 31% POCO, un 25% MUCHO. En el gráfico se muestra que existe una despreocupación por parte del docente que los estudiantes estén en contacto con los medios tecnológicos, lo que nos da a entender que sus clases son monótonas.

**REGUNTA 4.-** ¿Te gustaría que tus maestros utilicen más la tecnología en el proceso enseñanza - aprendizaje?

**CUADRO N°13 Uso de la tecnología en el P.E.A.**

¿Te gustaría que tus maestros utilicen más la tecnología en el proceso enseñanza - aprendizaje?				
Preguntas	Valoración		f	%
4	3	Mucho	21	58
	2	Poco	9	25
	1	Nada	6	17
	Total		36	100

**GRÁFICO # 6 Uso de la tecnología en el P.E.A.**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 58% de los estudiantes asegura que le gustaría MUCHO que el docente utilice la tecnología en el proceso enseñanza aprendizaje, un 25% POCO, un 17% NADA. En el gráfico se muestra que los estudiantes le gustaría que los maestros utilicen más la tecnología en el proceso de aprendizaje-enseñanza, lo que nos facilitaría dar a conocer nuestra propuesta.

**PREGUNTA 5.-** ¿Considera que el uso de la tecnología es bueno para su aprendizaje?

**CUADRO N°14 Beneficios de la tecnología**

¿Considera que el uso de la tecnología es bueno para su aprendizaje?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>5</b>	3	Mucho	23	64
	2	Poco	8	22
	1	Nada	5	14
	Total		36	100

**GRÁFICO # 7 Beneficio de la tecnología**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

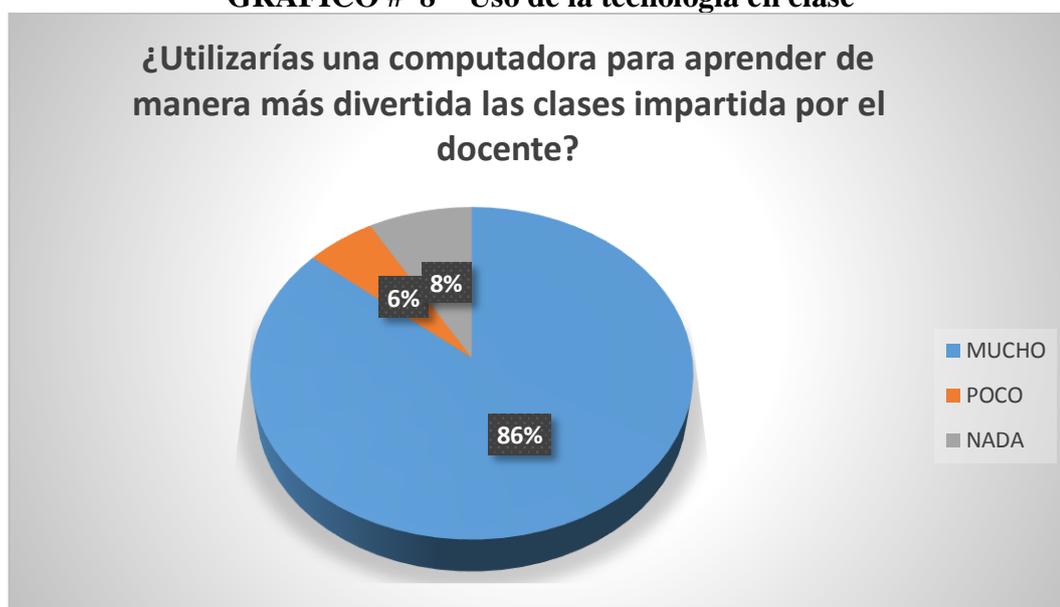
**Análisis e interpretación:** El 64% de los estudiantes considera MUCHO que el uso de la tecnología es bueno para el aprendizaje, un 22% POCO, un 14% NADA. En el gráfico se muestra que los estudiantes consideran que la tecnología es bueno para el aprendizaje, de tal manera que estarían dispuestos a utilizar las actividades educativas con recursos multimedia.

**PREGUNTA 6.-** ¿Utilizarías una computadora para aprender de manera más divertida las clases impartida por el docente?

**CUADRO N° 15** Uso de la tecnología en clase

¿Utilizarías una computadora para aprender de manera más divertida las clases impartida por el docente?				
Preguntas	Valoración		f	%
6	3	Mucho	31	86
	2	Poco	2	6
	1	Nada	3	8
	Total		36	100

**GRÁFICO # 8** Uso de la tecnología en clase



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 86% de los estudiantes aseguran que utilizarían MUCHO una computadora para aprender de manera más divertida la asignatura de matemática, un 6% POCO, un 8% NADA. En el gráfico se muestra que los estudiantes si están dispuestos a utilizar un computador para aprender las clases dictada por el profesor, lo que nos facilitará a la implementación de las actividades con recursos multimedia en el aprendizaje.

**PREGUNTA 7.-** ¿Si utilizarías las actividades educativas multimedia para aprender de manera más rápida, animada y comprender las clases que concede el maestro?

**CUADRO N° 16 Optimizar las clases con actividades multimedia**

¿Si utilizarías las actividades educativas multimedia para aprender de manera más rápida, animada y comprender las clases que concede el maestro?				
Preguntas	Valoración		f	%
7	3	Mucho	31	86
	2	Poco	2	6
	1	Nada	3	8
	Total		36	100

**GRÁFICO # 9 Optimizar las clases con actividades multimedia**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 86% de los estudiantes asegura MUCHO que si utilizarían las actividades educativas con recursos multimedia para aprender de manera rápida, animada y comprender las clases, un 8% NADA, un 6% POCO. En el gráfico se muestra que existe un gran interés por parte de los estudiantes en utilizar las actividades educativas con recursos multimedia para obtener un aprendizaje significativo.

### 3.9.2 Resultados de las encuestas dirigidas a docentes

**PREGUNTA 1.-** ¿Usted como profesor utiliza el computador como medio para el desarrollo de sus clases?

**CUADRO N° 17 Uso del computador**

¿Usted como profesor utiliza el computador como medio para el desarrollo de sus clases?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>1</b>	3	Mucho	2	22
	2	Poco	2	22
	1	Nada	5	56
	Total		9	100

**GRÁFICO # 10 Uso del computador**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

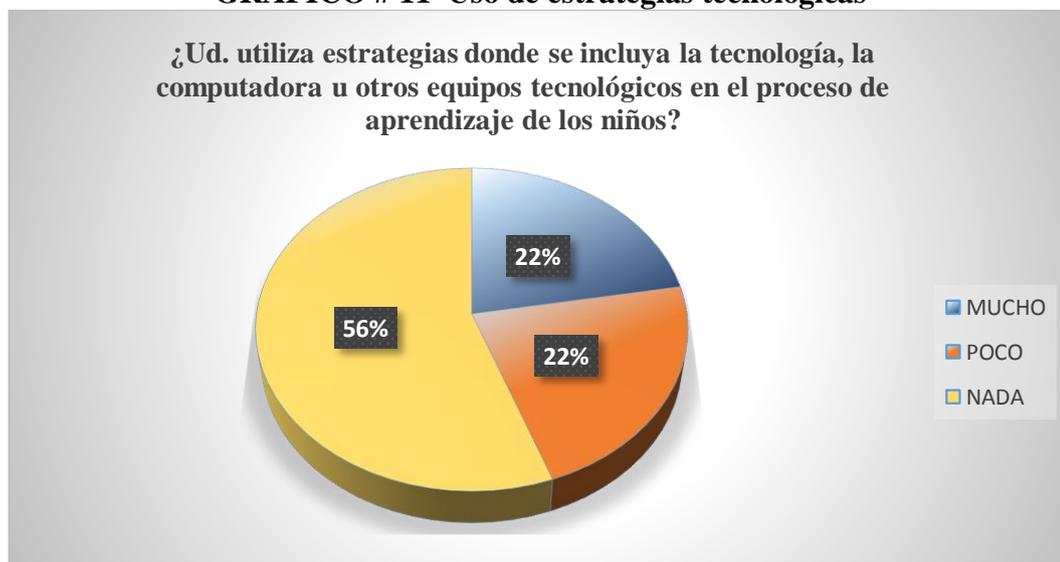
**Análisis e interpretación:** El 56% de los profesores de la institución NADA utilizan un computador como medio para el desarrollo de su clase de matemática, 22% POCO utilizan, 22% MUCHO utilizan. Como observamos existe un porcentaje alto del cual nos permite conocer que los docentes no utilizan un computador como medio para el desarrollo de las clases.

**PREGUNTA 2.-** ¿Ud. utiliza estrategias donde se incluya la tecnología, la computadora u otros equipos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de los niños?

**CUADRO N° 18 Uso de estrategias tecnológicas**

¿Ud. utiliza estrategias donde se incluya la tecnología, la computadora u otros equipos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de los niños?				
Preguntas	Valoración		F	%
<b>2</b>	3	Mucho	2	22
	2	Poco	2	22
	1	Nada	5	56
	Total		9	100

**GRÁFICO # 11 Uso de estrategias tecnológicas**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

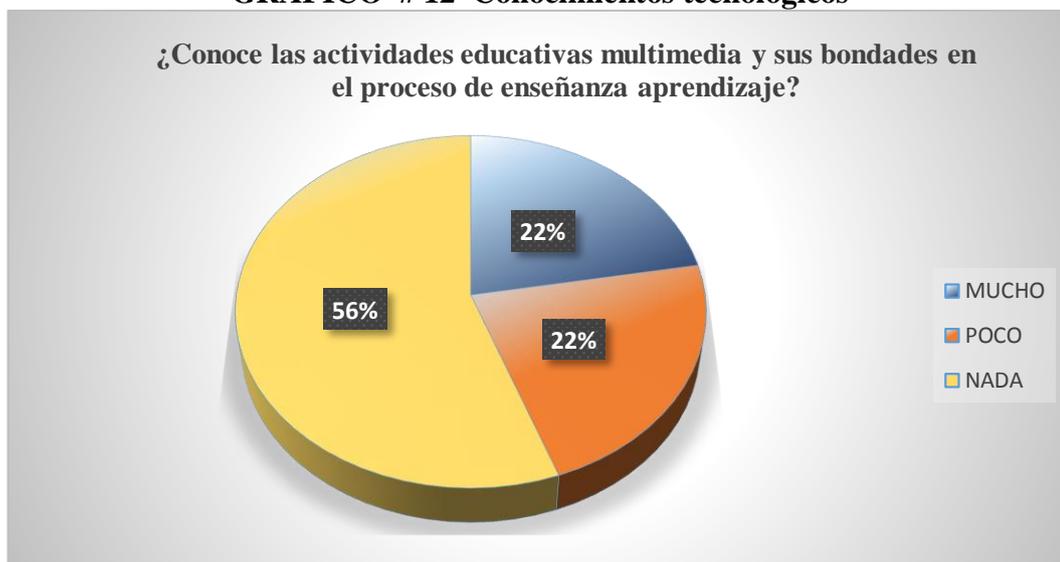
**Análisis e interpretación:** El 56%, NADA, de los profesores de la institución utilizan estrategias con tecnología en el proceso de aprendizaje, 22% POCO lo utilizan, 22% MUCHO utilizan. Como nos damos cuenta existe un porcentaje alto del cual nos permite conocer que los docentes no utilizan estrategias incluyendo la tecnología para el proceso de enseñanza de sus estudiantes.

**PREGUNTA 3.-** ¿Conoce las actividades educativas multimedia y sus bondades en el proceso de enseñanza aprendizaje?

**CUADRO N° 19 Conocimientos tecnológicos**

¿Conoce las actividades educativas multimedia y sus bondades en el proceso de enseñanza aprendizaje?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>3</b>	3	Mucho	2	22
	2	Poco	2	22
	1	Nada	5	56
	Total		9	100

**GRÁFICO # 12 Conocimientos tecnológicos**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

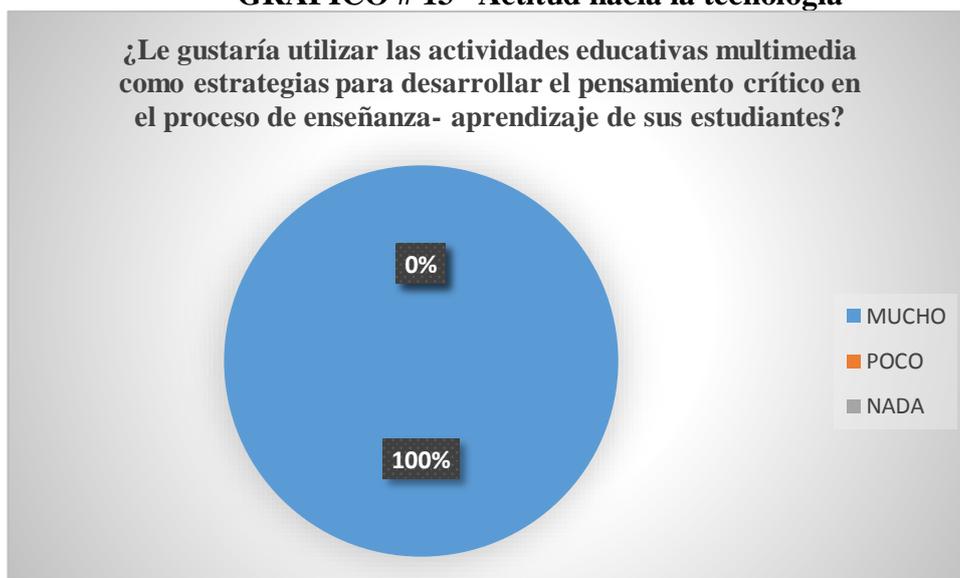
**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que el 56% de los profesores de la institución, NADA, conocen de las bondades de las actividades educativas multimedia en el proceso de aprendizaje, 22% POCO conocen, 22% MUCHO conocen. Como resultado el gráfico nos demuestra que los docentes no conocen de las bondades que las actividades educativas multimedia brinda para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

**PREGUNTA 4.-** ¿Le gustaría utilizar las actividades educativas multimedia como estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de sus estudiantes?

**CUADRO N° 20 Actitud hacia la tecnología**

¿Le gustaría utilizar las actividades educativas multimedia como estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de sus estudiantes?				
Preguntas	Valoración		F	%
<b>4</b>	3	Mucho	9	100
	2	Poco	0	0
	1	Nada	0	0
	Total		9	100

**GRÁFICO # 13 Actitud hacia la tecnología**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 100% de los profesores de la institución nos dicen que si estarían de acuerdo en utilizar las actividades educativas multimedia como estrategia para el aprendizaje. Como observamos existe un porcentaje alto, el cual nos permite conocer que los docentes si utilizarán un las actividades educativas multimedia como estrategia para desarrollar el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

**PREGUNTA 5.-** ¿Cree usted que con estas actividades educativas multimedia mejorará el proceso enseñanza- aprendizaje del docente?

**CUADRO N° 21 Actividades multimedias en el PEA**

¿Cree usted que con estas actividades educativas multimedia mejorará el proceso enseñanza- aprendizaje del docente?				
Preguntas	Valoración		f	%
5	3	Mucho	8	89
	2	Poco	1	11
	1	Nada	0	0
	Total		9	100

**GRÁFICO # 14 Actividades multimedia para el PEA**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

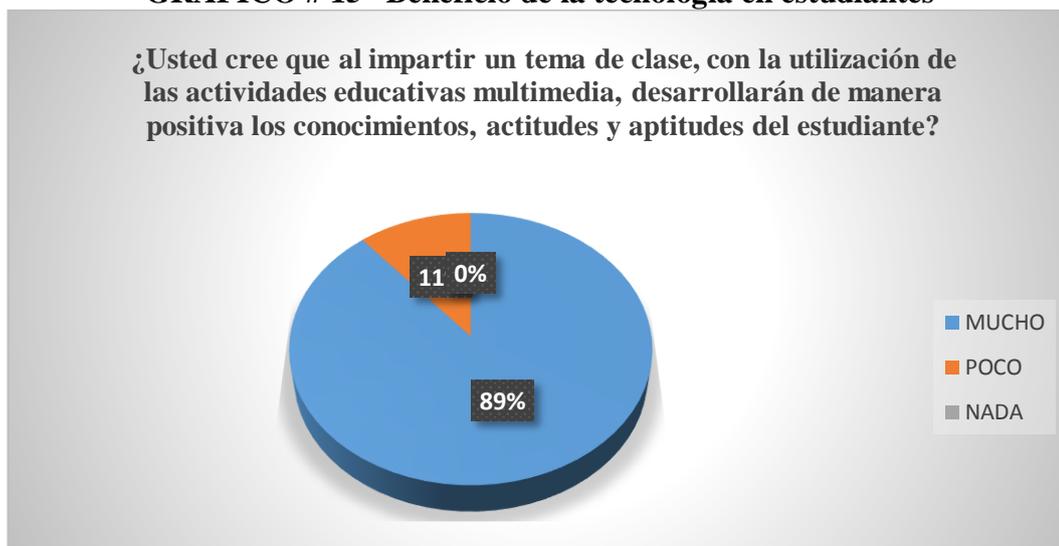
**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que 89% de los docentes, MUCHO, mejorarán el proceso de enseñanza aprendizaje en matemática, mientras que el 11% POCO. Como podemos apreciar existe un porcentaje alto donde los docentes dicen que si creen que con las actividades educativas multimedia mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.

**PREGUNTA 6.-** ¿Usted cree que al impartir un tema de clase, con la utilización de las actividades educativas multimedia, desarrollarán de manera positiva los conocimientos, actitudes y aptitudes del estudiante?

**CUADRO N° 22 Beneficio de la tecnología en Estudiantes**

¿Usted cree que al impartir un tema de clase, con la utilización de las actividades educativas multimedia, desarrollarán de manera positiva los conocimientos, actitudes y aptitudes del estudiante?					
Preguntas		Valoración		f	%
<b>6</b>	3	Mucho		8	89
	2	Poco		1	11
	1	Nada		0	0
	Total			9	100

**GRÁFICO # 15 Beneficio de la tecnología en estudiantes**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

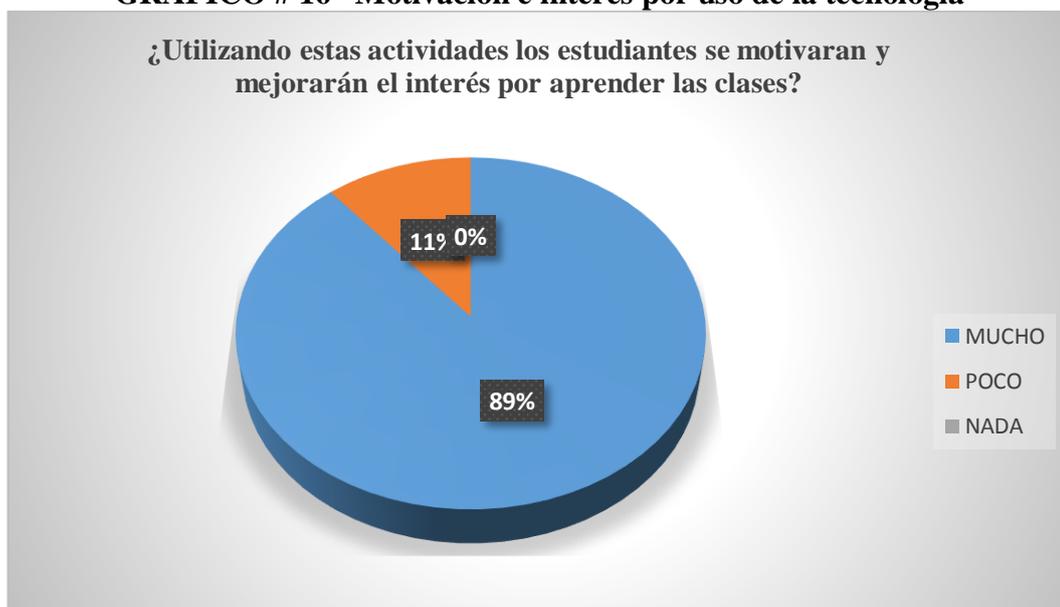
**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que 89%, MUCHO, de los docentes si creen que con estas actividades educativas multimedia serán positivas para el conocimiento del estudiante, mientras que el 11% POCO. Como nos podemos dar cuenta, existe un porcentaje alto en donde los docentes si creen que con las actividades educativas multimedia será de manera positiva para el conocimiento, actitudes y aptitudes de los estudiantes en las clases.

**PREGUNTA 7.-** ¿Utilizando estas actividades los estudiantes se motivarán y mejorarán el interés por aprender las clases?

**CUADRO N° 23 Motivación e interés por uso de la tecnología**

¿Utilizando estas actividades los estudiantes se motivaran y mejorarán el interés por aprender las clases?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>7</b>	3	Mucho	8	89
	2	Poco	1	11
	1	Nada	0	0
	Total		9	100

**GRÁFICO # 16 Motivación e interés por uso de la tecnología**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que 89%, MUCHO, de los docentes utilizando estas actividades si se motivarán y mejorarán en matemática los estudiantes, mientras que el 11% POCO. Como nos podemos dar cuenta existe un porcentaje en donde los docentes manifiestan que utilizando las actividades educativas multimedia los estudiantes se motivarán y mejorarán el interés por aprender las clases dictadas por el profesor.

### 3.9.3 Resultados de las encuestas dirigidas a los padres de familia

**PREGUNTA 1.-** ¿Cree que las asignaturas que imparte el docente son importante en la vida del ser humano?

**CUADRO N° 24 Importancia del aprendizaje**

¿Cree que las asignaturas que imparte el docente son importante en la vida del ser humano?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>1</b>	3	Mucho	36	100
	2	Poco	0	0
	1	Nada	0	0
	Total		36	100

**GRÁFICO # 17 Importancia del aprendizaje**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

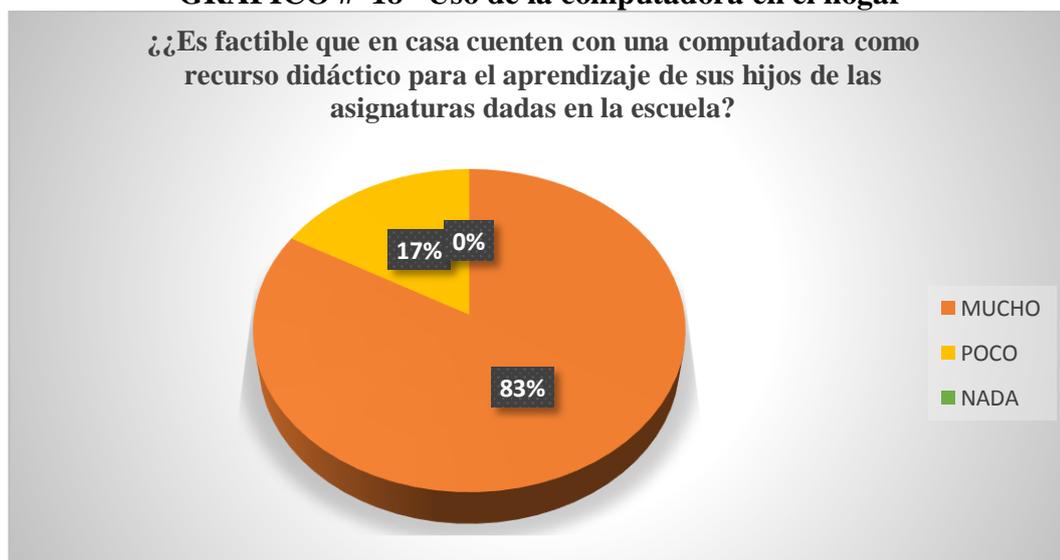
**Análisis e interpretación:** El 100%, MUCHO, de los padres de familia manifiestan que las asignaturas impartidas por el docente es un factor importante en la vida del ser humano. Como observamos existe un porcentaje alto, lo que podemos inferir que los padres de familia están consciente que los temas dictados en la escuela por el maestro son importante y que servirán en la vida de las personas.

**PREGUNTA 2.-** ¿Es factible que en casa cuenten con una computadora como recurso didáctico para el aprendizaje de sus hijos de las asignaturas dadas en la escuela?

**CUADRO N° 25 Uso de la computadora en el hogar**

¿En casa tiene una computadora como recurso didáctico para el aprendizaje de sus hijos de las asignaturas dadas en la escuela?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>2</b>	3	Mucho	30	83
	2	Poco	6	17
	1	Nada	0	0
	Total		36	100

**GRÁFICO # 18 Uso de la computadora en el hogar**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

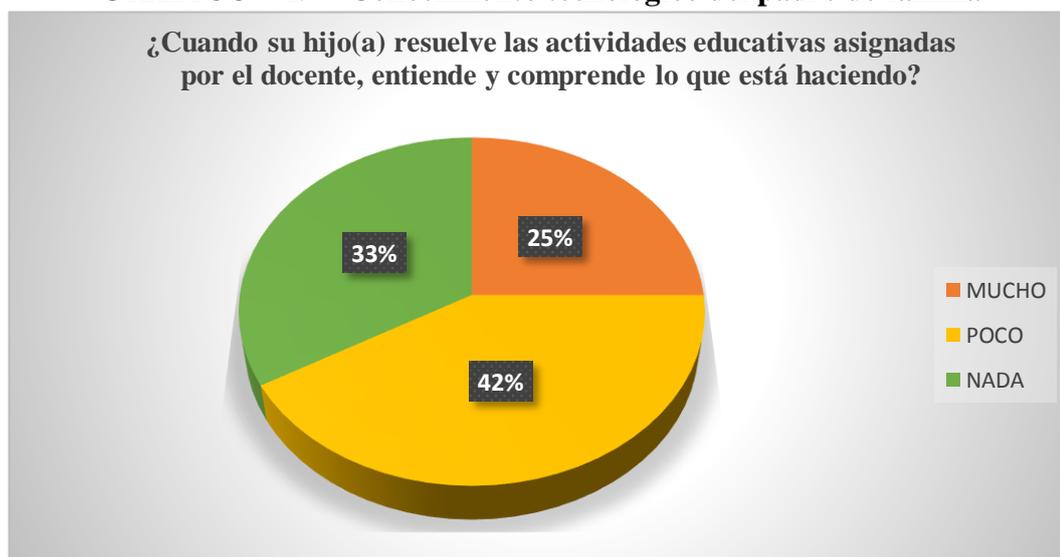
**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que el 83%, MUCHO, de los padres de familia aseguran que es factible que en casa cuenten con una computadora para el aprendizaje de sus hijos, 17% POCO es factible. Como resultado el gráfico nos demuestra que existe un porcentaje alto en donde demuestra que los padres consideran que es factible contar con una computadora en casa para el aprendizaje de sus representados.

**PREGUNTA 3.-** ¿Cuándo su hijo(a) resuelve las actividades educativas asignadas por el docente, entiende y comprende lo que está haciendo?

**CUADRO N° 26 Conocimiento tecnológico del padre de familia**

¿Cuándo su hijo(a) resuelve las actividades educativas asignadas por el docente, entiende y comprende lo que está haciendo?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>3</b>	3	Mucho	9	25
	2	Poco	15	42
	1	Nada	12	33
	Total		36	100

**GRÁFICO # 19 Conocimiento tecnológico del padre de familia**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

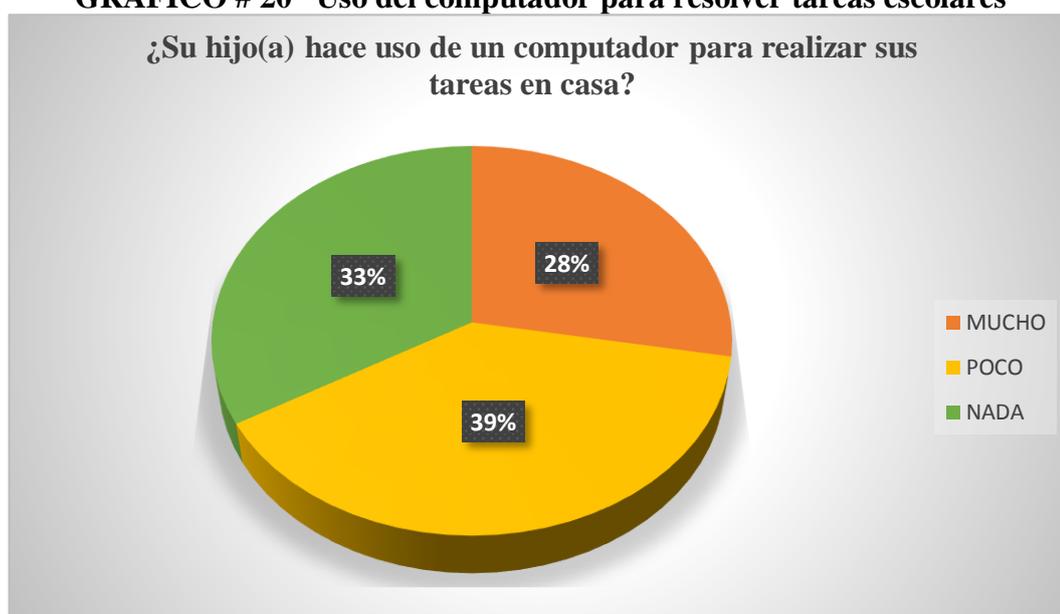
**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que el 42% de los padres de familia aseguran que es POCO lo que comprenden, 25% MUCHO y el 33% NADA. Como resultado el gráfico nos demuestra que existe un porcentaje alto en donde nos demuestra los padres que sus representados poco entienden y comprenden lo que están realizando con relación a las actividades educativas asignadas por el maestro.

**PREGUNTA 4.-** ¿Su hijo(a) hace uso de un computador para realizar sus tareas en casa?

**CUADRO N° 27 Uso del computador para resolver tareas escolares**

¿Su hijo(a) hace uso de un computador para realizar sus tareas en casa?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>4</b>	3	Mucho	10	28
	2	Poco	14	39
	1	Nada	12	33
	Total		36	100

**GRÁFICO # 20 Uso del computador para resolver tareas escolares**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

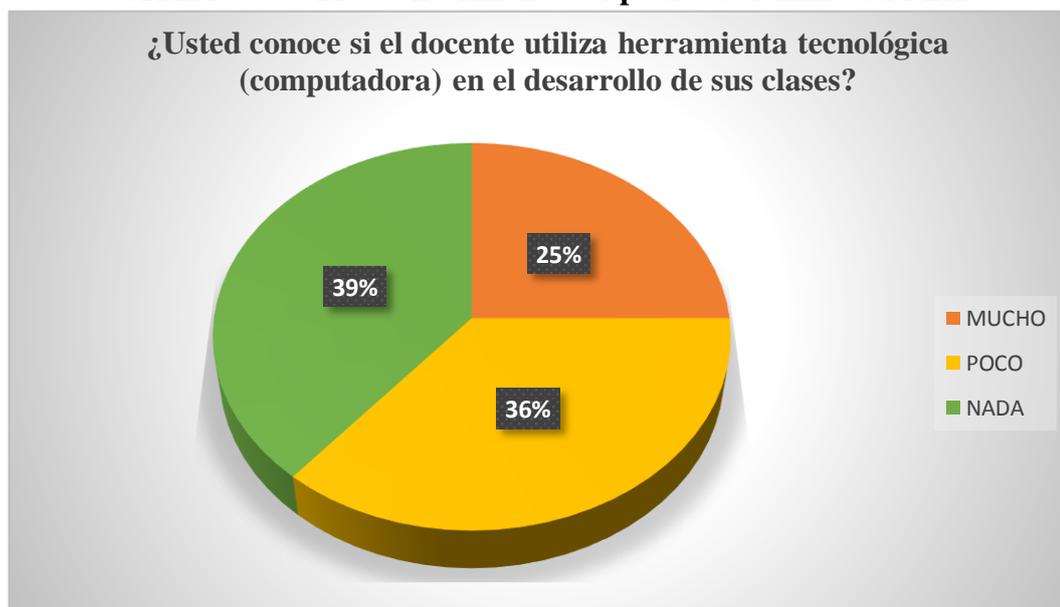
**Análisis e interpretación:** El gráfico nos muestra que el 39% de los padres de familia aseguran que POCO utilizan un computador para realizar sus tareas de matemática, el 33% NADA y el 28% MUCHO. Como resultado el gráfico nos indica que los estudiantes poco utilizan una computadora, pues en la actualidad es muy importante que los estudiantes se involucren con los recursos multimedia aún más cuando se trate de actividades educativas.

**PREGUNTA 5.-** ¿Usted conoce si el docente utiliza herramienta tecnológica (computadora) en el desarrollo de sus clases?

**CUADRO N° 28 Conocimiento del padre de familia del PEA**

¿Usted conoce si el docente utiliza herramienta tecnológica (computadora) en el desarrollo de sus clases?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>5</b>	3	Mucho	9	25
	2	Poco	13	36
	1	Nada	14	39
	Total		36	100

**GRÁFICO # 21 Conocimiento del padre de familia del PEA**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** En el gráfico podemos observar que el 39% NADA, de padres de familia conocen si los docentes utilizan herramienta tecnológica, 36% POCO y el 25% MUCHO. La ilustración nos demuestra que la mayoría de los padres desconocen que el docente de sus representados utiliza herramienta tecnológica para dar sus clases.

**PREGUNTA 6.-** ¿Estaría de acuerdo que sus representados utilizarán recursos multimedia para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas que imparte el maestro?

**CUADRO N° 29 Aceptación a uso de recursos multimedia**

¿Estaría de acuerdo que sus representados utilizarán recursos multimedia para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas que imparte el maestro?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>6</b>	3	Mucho	33	92
	2	Poco	2	5
	1	Nada	1	3
	Total		36	100

**GRÁFICO # 22 Aceptación a uso de recursos multimedia**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** El 92% de los encuestados opinan que MUCHO se utilicen los recursos multimedia para la enseñanza-aprendizaje de sus niños, un 5% POCO y un 3% NADA. El gráfico nos indica que existe un gran interés por parte de los padres de que se haga uso de recursos multimedia para mejorar la enseñanza aprendizaje de los educandos.

**PREGUNTA 7.-** ¿La implementación de los recursos multimedia será una alternativa para mejorar y aumentar el interés del aprendizaje de sus hijos(as)?

**CUADRO N° 30 Los recursos multimedia en el aprendizaje**

¿La implementación de los recursos multimedia será una alternativa para mejorar y aumentar el interés del aprendizaje de sus hijos(as)?				
Preguntas	Valoración		f	%
7	3	Mucho	33	92
	2	Poco	2	5
	1	Nada	1	3
	Total		36	100

**GRÁFICO # 23 Los recursos multimedia en el aprendizaje**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

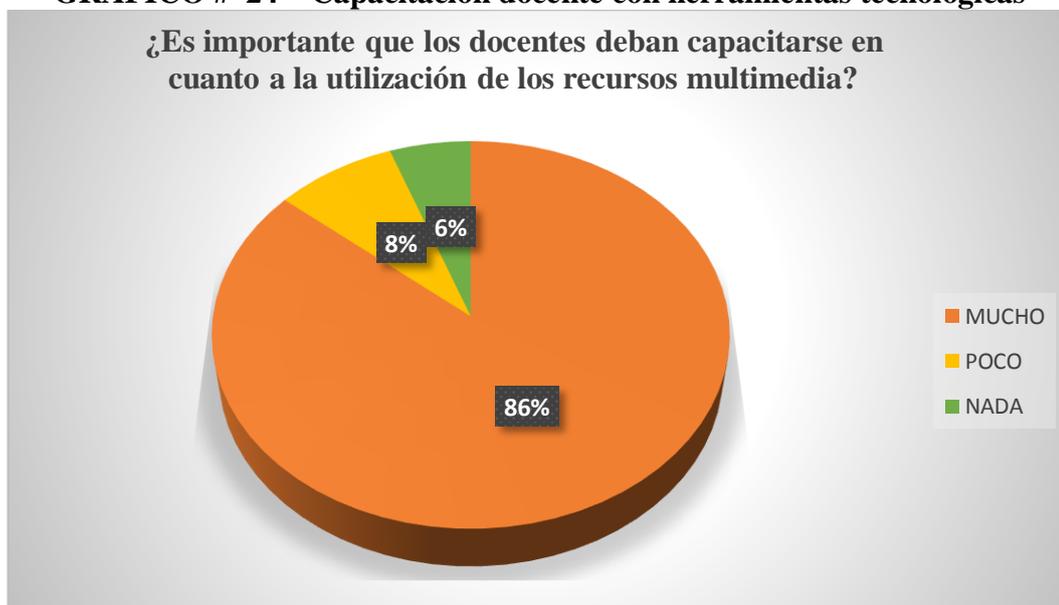
**Análisis e interpretación:** Un 92% de los encuestados opinan que si se debe implementar recursos multimedia, un 5% poco y un 3% nunca. El gráfico nos indica que muchos padres de familia tienen gran interés en que se implemente recursos multimedia para mejorar el aprendizaje de sus hijos.

**PREGUNTA 8.-** ¿Es importante que los docentes deban capacitarse en cuanto a la utilización de las herramientas tecnológicas?

**CUADRO N° 31 Capacitación docente con herramientas tecnológicas**

¿Es importante que los docentes deban capacitarse en cuanto a la utilización de las herramientas tecnológicas?				
Preguntas	Valoración		f	%
<b>8</b>	3	Mucho	31	86
	2	Poco	3	8
	1	Nada	2	6
	Total		36	100

**GRÁFICO # 24 Capacitación docente con herramientas tecnológicas**



**Fuente:** E.E.B. Jesús el Salvador

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly

**Análisis e interpretación:** Como resultado de la encuesta nos indica que el 86% deben capacitarse MUCHO en cuanto a la utilización de los recursos multimedia, un 8% POCO y un 6% NADA. La ilustración nos muestra que la mayoría de los padres de familia aseguran de que los docentes deben capacitarse para poseer un alto conocimiento con relación al manejo de los recursos multimedia dando paso a facilitar la enseñanza en los estudiantes.

### 3.9.4 Matriz de resultados - Estudiantes.

CUADRO N° 32 Matriz de resultados - Estudiantes

N°	Preguntas	MUCHO		POCO		NADA		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Sus profesores utilizan recursos multimedia (computador) como medio para el desarrollo de las clases?	9	25	8	22	19	53	36	100
2	¿Sus maestros realizan actividades educativas utilizando la tecnología?	5	14	12	33	19	53	36	100
3	¿Se preocupa su maestro que se encuentren en contacto con los medios tecnológicos que tiene la institución?	9	25	11	31	16	44	36	100
4	¿Te gustaría que tus maestros utilicen más la tecnología en el proceso enseñanza - aprendizaje?	21	52	9	25	6	17	36	100
5	¿Considera que el uso de la tecnología es bueno para su aprendizaje?	23	64	8	22	5	14	36	100
6	¿Utilizarías una computadora para aprender de manera más divertida las clases impartida por el profesor?	31	86	2	6	3	8	36	100
7	¿Sí utilizarías las actividades educativas multimedia para aprender de manera más rápida, animada y comprender las clases que da el docente?	31	86	2	6	3	8	36	100

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 3.9.5 Matriz de resultados - Docentes

CUADRO N° 33 Matriz de resultados - Docentes

N°	Preguntas	MUCHO		POCO		NADA		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Usted como profesor utiliza el computador como medio para el desarrollo de sus clases?	2	22	2	22	5	56	9	100
2	¿Ud. utiliza estrategias donde se incluya la tecnología, la computadora u otros equipos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de los niños?	2	22	2	22	5	56	9	100
3	¿Conoce las actividades educativas multimedia y sus bondades en el proceso de enseñanza aprendizaje?	2	22	2	22	5	56	9	100
4	¿Le gustaría utilizar las actividades educativas multimedia como estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de sus estudiantes?	9	100	0	0	0	0	9	100
5	¿Cree usted que con estas actividades educativas multimedia mejoraran el proceso enseñanza- aprendizaje del docente?	8	89	1	11	0	0	9	100
6	¿Usted cree que al impartir un tema de clase con la utilización de las actividades educativas multimedia, desarrollarán de manera positiva los conocimientos, actitudes y aptitudes del estudiante?	8	89	1	11	0	0	9	100
7	¿Utilizando estas actividades los estudiantes se motivaran y mejorarán el interés por aprender las clases?	8	89	1	11	0	0	9	100

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### 3.9.6 Matriz de resultados – Padres de Familia

**CUADRO N° 34 Matriz de resultados – Padres de Familia**

N°	Preguntas	MUCHO		POCO		NADA		TOTAL	
		f	%	F	%	f	%	f	%
1	¿Cree que las asignaturas que imparte el docente son importante en la vida del ser humano?	36	100	0	0	0	0	36	100
2	¿Es factible que en casa cuenten con una computadora como recurso didáctico para el aprendizaje de sus hijos en las asignaturas dadas en la escuela?	30	83	6	17	0	0	36	100
3	¿Cuándo su hijo(a) resuelve actividades educativas entiende y comprende lo que está haciendo?	9	25	15	42	2	33	36	100
4	¿Su hijo(a) hace uso de un computador para realizar las tareas que el docente asigna?	10	28	14	39	12	33	36	100
5	¿Usted conoce si el docente utiliza herramienta tecnológica (computadora) en el desarrollo de sus clases?	9	25	13	36	14	39	36	100
6	¿Estaría de acuerdo que sus representados utilicen recursos multimedia para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas que imparte el docente?	33	92	2	5	1	3	36	100
7	¿La implementación de los recursos multimedia será una alternativa para mejorar y aumentar el interés del aprendizaje de sus hijos(as)?	33	92	2	5	1	3	36	100
8	¿Es importante que los docentes deban capacitarse en cuanto a la utilización de las herramientas tecnológías?	31	86	3	8	2	6	36	100

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

### **3.10. Conclusiones y Recomendaciones**

#### **3.10.1 Conclusiones**

- ✓ El docente es poco familiar con los recursos multimedia para el desarrollo de las clases por ende son monótonas.
- ✓ Los estudiantes manifiestan que el docente no se preocupa que ellos estén en contacto con la tecnología, lo cual es preocupante en cuanto al mundo versátil en que vivimos.
- ✓ Los estudiantes consideran que el docente debe impartir sus clases con tecnología para que la enseñanza y aprendizaje sean de forma divertidas y están dispuestos a aprender con esta herramienta.
- ✓ El docente está dispuesto a utilizar la multimedia, la tecnología para el desarrollo de las clases y fomentar su proceso de enseñanza en los estudiantes.
- ✓ El docente considera que al incorporar recursos multimedia en sus clases motivará y mejorará el interés por aprender como también desarrollará el pensamiento crítico por parte de los estudiantes.
- ✓ Los padres de familia manifiestan que es factible contar con un computador en casa como recurso didáctico para el aprendizaje de los chicos.
- ✓ Los representantes estiman que el docente no utiliza la tecnología para las clases, considerando que ellos deben capacitarse con relación al uso de la tecnología pues consideran que es una alternativa para que los chicos mejoren y aumente su capacidad intelectual.

### **3.10.2. Recomendaciones**

- Es importante que los docentes se capaciten con respecto a la tecnología de tal manera mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los docentes se deben involucrar, utilizar y manipular las herramientas tecnológicas con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza y que los estudiantes se puedan motivar con el uso de estas herramientas y optimar su aprendizaje.
- Los estudiantes deben desarrollar actividades educativas en donde este inmerso la tecnología, herramienta esencial en todo ámbito, a su vez les permitirá mejorar su capacidad intelectual y fomentar su criterio propio, lo que le servirá en un futuro.
- Es factible incrementar recursos multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje porque será de manera interactiva, ya que ellos estarán en contacto con la multimedia, por ende facilitará mejorar el nivel académico de los estudiantes.
- Los padres de familia deben involucrarse en el ámbito de la tecnología puesto que ellos en casa pueden ayudar a sus hijos a resolver actividades educativas.
- El manual de actividades educativas con recursos multimedia permitirá al estudiante lograr un aprendizaje significativo y despertar el interés por aprender e incrementar su capacidad de interpretar, analizar y resolver problemas cotidianos.

## CAPÍTULO IV

### LA PROPUESTA

#### 4.1. Datos Informativos.

**CUADRO N° 35 Datos informativos de la propuesta**

<b>Título</b>	<b>Las actividades educativas con recursos multimedia y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015</b>
<b>Institución Ejecutora</b>	Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015
<b>Producto</b>	Guía de actividades educativas con recursos multimedia y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje
<b>Beneficiario:</b>	Estudiantes de grado cuatro
<b>Ubicación:</b>	Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena
<b>Tiempo Estimado Para Su Ejecución</b>	Año lectivo 2014-2015
<b>Equipo Técnico:</b>	Egresada: Reyes Rodríguez Nelly Margarita Tutor: Lcdo. Yuri Ruiz Rabasco, MsC.
<b>Cantón:</b>	Santa Elena
<b>Provincia:</b>	Santa Elena
<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Régimen:</b>	Costa

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”  
**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

## **4.2. Antecedentes de la propuesta.**

Motivar, estimular a la comunidad educativa para que en sus acciones académicas realicen actividades educativas con recursos multimedia; que aporte e incida significativamente al proceso de enseñanza – aprendizaje se convierte en una necesidad prioritaria en el nuevo sistema educativo y más aún con las nuevas tendencias tecnológicas y la relación de éstas con las esferas socio-educativas.

Como resultado general de la investigación en mención, desde las apreciaciones de los beneficiarios, actores directos del proceso investigativo se pudo determinar en la sustentación de antecedente que para mejorar los niveles de enseñanza – aprendizaje se debe cada vez más, estar inmersos en el uso de recursos tecnológicos e informáticos, herramientas y recursos esenciales para poder hacer de las actividades educativas un escenario de formación eficaz e integral.

En la escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, como antecedente investigativo y en función de viabilizar la propuesta investigativa como respuesta y resultado tangible se puede constatar que a la presente fecha, el uso de recursos multimedia en las actividades educativas tienen poco uso y frecuencia; carecen de las especificaciones técnicas y direccionamiento como herramienta dentro de la planificación curricular, específicamente del cuarto grado de educación básica.

### **4.3. Justificación.**

La presente investigación en su aplicación práctica como lo es la Propuesta, se fundamenta desde la modalidad de investigación en sus dimensiones cualitativa y cuantitativa; en las cuales se expresa un trabajo bibliográfico, de campo y exploratorio con las descripciones de las interpretaciones de los docentes, estudiantes de cuarto grado y del director de la institución educativa “Jesús El Salvador” interesados en ser parte activa de alternativas que se proponen en la guía de actividades educativas con recursos multimedia.

La importancia, novedad y utilidad de la propuesta se basa en puesta escrita, metodológica de un instructivo ameno, flexible, práctico del cómo aprovechar las bondades de los recursos multimedia en la enseñanza – aprendizaje para potenciar habilidades respectivas, memorísticas, por descubrimiento, significativas y den pie a la solución de problemas, situaciones socio – educativas.

Las actividades educativas con recursos multimedia se establecen dentro de las características del proceso o sistema de educación actual, al tener un carácter pertinente en las nuevas exigencias de formación integral que proponen el uso de las Tics en todos los niveles, grados, currículos, planificaciones; direccionadas a los estándares de calidad educativa para una comunidad educativa con habilidades científicas, académicas, sociales, hacia la formación de individuos éticos, respetuosos, solidarios, comprometidos con el ciudadano estándar propuesto en el Buen Vivir.

#### **4.3.1. Problemática Fundamental.**

Poca implementación de actividades educativas con recursos multimedia para incidir de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado cuatro de la escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015

#### **4.4. Objetivos.**

##### **4.4.1. Objetivo General.**

Elaborar una guía de actividades educativas con recursos multimedia como estrategia metodológica para incidir en la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado cuatro de la escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

##### **4.4.2. Objetivos Específicos.**

- Identificar cada uno de los recursos multimedia y adaptarlos a diferentes actividades educativas de enseñanza – aprendizaje en pro de fomentar una mejor calidad de formación escolar.
  
- Incentivar el uso frecuente y progresivo de los recursos multimedia, dirigido a potenciar la labor de enseñanza docente y el hábito de aprendizaje a los estudiantes de cuarto grado.
  
- Promocionar con los docentes, autoridades y estudiantes de la institución educativa, implementar proyectos escolares con recursos multimedia que mejoren la enseñanza - aprendizaje.

## **4.5. Fundamentación Teórica.**

### **4.5.1. Definición de guía de actividades**

Se define como guía a las herramientas que poseen datos necesarios informativos o de instructivo para que los docentes, estudiantes seleccionen la manera de como aprender de forma progresiva, sistemática con una estructura de fácil comprensión, interpretación como la descripción temática, objetivo general, procedimiento y evaluación.

La guía sólo se toma como un insumo o complemento apropiado para favorecer la enseñanza – aprendizaje, ésta aporta de forma significativa en la medida que el docente y estudiantes la operaticen de la mejor manera y se complemente con los saberes previos, los nuevos y la construcción de diferentes soluciones a situaciones polémica dentro del ámbito educativo

#### **4.5.1.1 Aplicación metodológica de una guía de actividades**

Al aplicar una guía de actividades educativas es necesario tener en cuenta diferentes elementos para facilitar y orientar de mejor manera el aprendizaje.

Algunos de ellos son, tomado de (Vallejo, 2009):

- Que este orientado a afianzar el conocimiento de los diferentes temas en respuesta al currículo educativo.

- Favorecer en su estructura el aprendizaje colaborativo, cooperativo y autónomo.
- Describir en su accionar metodológico la intencionalidad de cada actividad, su proceso, pasos y sistema evaluativo.
- Que proponga altos niveles de motivación e interés durante todo el tiempo de su ejecución.
- Que desarrolle habilidades básicas del conocimiento en las ciencias y asignaturas del tronco común.

#### **4.5.2. Estándares de Calidad Educativa en EGB**

Para el sistema educativo ecuatoriano los estándares de calidad educativa en Educación General Básica están mediados en el alcance y desarrollo de competencias ciudadanas, de emprendimiento para aportar de forma significativa a una transformación social.

Dentro de los tipos o división de estándares, se encuentran los de “aprendizaje” que se describen como aquellos mínimos que los estudiantes deben alcanzar en el aprendizaje de los contenidos curriculares de asignaturas como Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática; al igual que otras esferas de aprendizaje como la Educación Física, Cultura Estética; durante todo el proceso formativo.

Aquí se entrecruzan y entrelazan ejes transversales de aprendizaje de carácter axiológico, habilidades informáticas. También se dividen por cinco (5) niveles que favorecen observar y evaluar la progresión de los estudiantes. Para la presente investigación y propuesta investigativa, la población beneficiaria, correspondiente al cuarto grado de EGB, esta inmersa en el segundo nivel.

En cada nivel de progresión y área de aprendizaje el estudiante debe pasar por los dominios del conocimiento como el elemento macro del programa curricular; en cada nivel se espera que el estudiante alcance las competencias, destrezas y habilidades en la forma de procesar el pensamiento, procesar de forma eficiente la información, conceptos y definiciones; al igual que la relación con las actitudes necesarias para las vivencias prácticas (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012)

#### **4.5.3. Perfil de Salida en EGB cuarto grado**

Los estudiantes en el proceso formativo deben buscar destrezas comunicativas, de resolución de problemas, comprensión de situaciones cotidianas y naturales en entornos inclusivos, interculturales con un alto sentido de identidad ciudadana; interés por conservar el entorno, el medio ambiente y el propio cuerpo a nivel biológico, psicológico y social. También deben o se espera adquirir conocimientos en como aplicar tecnologías, bases de idiomas extranjeros, uso del tiempo libre y amor al arte y la estética.

Con respecto a las destrezas de desempeño que se espera desarrollen los estudiantes, con relación al manejo de habilidades informáticas y de la comunicación o Tics, son; tomado de: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010)

- Buscar y clasificar diferentes conceptos e información en red.
- Habilidad para navegar, encontrar lugares, hechos históricos.
- Destrezas para manipular simuladores, instructivos.
- Capacidad para ejecutar y avanzar en juegos virtuales de aprendizaje.
- Manejo eficiente de recursos informáticos.

#### **4.5.4. Guía Multimedia**

Se utilizan para poner a disposición del estudiantado enlaces informáticos dentro y fuera de la clase, de forma presencial o autónoma; promoviendo a futuro que los niveles de aprendizaje se adquieran en formatos de “aula virtual”

La guía debe disponer de la información general y específica para su comprensión, que facilite la toma de decisiones operativamente, que fomente la exploración e interactividad de forma educativa y se instauren relaciones lógicas, coherentes de todas las experiencias previas y las esperadas, para favorecer la adecuada interpretación y entendimiento de los nuevos escenarios de aprendizaje en el marco de producir educación de calidad (Flor, 2014)

#### 4.6. Metodología de Plan de Acción.

**CUADRO N° 36 Plan de acción metodológico**

<b>Enunciados</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Medios de verificación</b>	<b>Supuestos</b>
<p><b>Fin.</b></p> <p><b>Incidir en la enseñanza – aprendizaje de los educandos en la medida que se apliquen actividades educativas con recursos multimedia.</b></p>	<p>Validar al fin del quimestre educativo un 75% de uso de actividades educativas con recursos multimedia</p>	<p>Presentación de las actividades educativas con recursos multimedia en la planificación docente</p>	<p>Participación activa de cada persona involucrada de la propuesta</p>
<p><b>Propósito.</b></p> <p><b>Diseñar una guía de actividades educativas con recursos multimedia para incidir en la enseñanza - aprendizaje</b></p>	<p>Fomentar el uso de un 75% de las actividades educativas con recursos multimedia por parte de la Institución Educativa</p>	<p>Actividades educativas expuestas en la planificación curricular</p>	<p>Docentes involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje</p>
<p><b>Espacio.</b></p> <p><b>Aula de clases, auditorio, sala de computo</b></p>	<p>Disponer de los recursos tecnológicos necesarios para la implementación de las actividades educativas</p>	<p>Recursos tecnológicos e informáticos al alcance de los usuarios</p>	<p>Docentes involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje</p>
<p><b>Actividades.</b></p> <p><b>Las descritas con el uso de los diferentes recursos multimedia tales como:</b></p> <p><b>Formativos</b></p> <p><b>Base de datos</b></p> <p><b>Simuladores</b></p> <p><b>Constructores</b></p> <p><b>Programas - herramientas</b></p>	<p>Incentivar la aplicación de las actividades educativas propuestas en un 75% según el nivel de enseñanza - aprendizaje</p>	<p>Actividades educativas expuestas en la propuesta</p>	<p>Participación activa de cada persona involucrada de la propuesta</p>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

#### 4.7. Cronograma de Plan de Acción.

CUADRO N° 37 Cronograma de plan de acción

Recurso Multimedia		Actividad educativa	Medio	Responsable	Fechas								Cumplimientos			
					Enero a Febrero del 2015											
						1	2	3	4	5	6	7	8			
<b>Formativos</b>	Tutorial	Ciencias Naturales Lengua y Literatura	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, infocus, cds, videos, películas	Reyes Rodríguez Nelly Margarita	X									Ejecutar cada actividad educativa según el área de aprendizaje.  Brindar los instructivos o tutoriales para docentes según actividad educativa		
<b>Base de datos</b>	Libro digital	Lengua y Literatura					X									
	Ficheros De Expertos	Lengua y Literatura Ciencias Sociales						X								
<b>Simuladores</b>	Físicos – matemáticos	Matemática(2) Geometría							X							
	Sociales	Ciencias Sociales								X						
<b>Constructores</b>	Específicos	Matemática Lengua y Literatura Ciencias Sociales Ciencias Naturales													X	
<b>Programas - herramientas</b>	Procesadores	Ciencias Naturales Ciencias Sociales											X			

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita

#### **4.8. Descripción de la Propuesta**

La implementación de actividades educativas con la ayuda de recursos multimedia, como acercamiento a la implementación de la tecnología de la información y la comunicación en pro de aportar significativamente a la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de grado cuatro de la Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”.

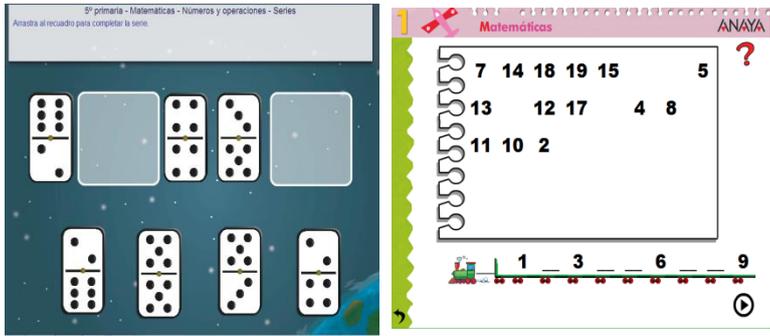
Las actividades están relacionadas con los tipos de recursos multimedia y los niveles de aprendizaje que se espera tengan los estudiantes antes mencionados; que con la asesoría del docente y las instrucciones de la guía, se pueda de forma autónoma adquirir conocimientos en las áreas básicas, genéricas y específicas del currículo para cuarto grado.

Para una mejor organización del aprendizaje se dispone de una estructura propia, de las guías didácticas y formativas de aproximadamente dos horas por temática con las actividades de refuerzo autónomo coherentes con la implementación del recurso multimedia, para un total de 15 actividades educativas que se presentan como alternativa de formación. Cada actividad educativa responde a un indicador, logro de aprendizaje y perfil de salida dentro del sistema de educación ecuatoriano.





# Actividad Educativa N°1

<b>Tema:</b>	Secuencia y orden	<b>Área de aprendizaje</b>	Matemática
<b>Recurso Multimedia</b>	Constructores: Específicos		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Identificar estructuras de secuencia y orden, ascendente y descendente de números, código y gráficos con la ayuda de recursos multimedia de tipo constructores		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar los conocimientos previos sobre secuencia y orden por parte de los estudiantes.</p> <p>Realizar ejercicios en el aula e incentivar a los estudiantes para que elaboren sus propios ejercicios prácticos.</p> <p>Se refuerza el tema en la interacción con recursos multimedia, en pequeños grupos colaborativos</p>		
<b>Evaluación:</b>	Cada estudiante demuestra una secuencia numérica, gráfica con patrones de secuencia y orden; con capacidad de explicarla ante el grupo		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.mundoprimary.com/juegos/matematicas/numeros-operaciones/5-primaria/410-juego-completar-sucesiones/index.php">http://www.mundoprimary.com/juegos/matematicas/numeros-operaciones/5-primaria/410-juego-completar-sucesiones/index.php</a>  <a href="http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/numeros/05.htm">http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/PRIMERO/datos/02_Mates/03_Recursos/01_t/actividades/numeros/05.htm</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>  Fuentes con las Webgrafías	 <p>The image shows two educational resources. On the left is a dominoes game interface with several dominoes and empty boxes for completion. On the right is a worksheet titled 'Matemáticas' with a number sequence: 7, 14, 18, 19, 15, 5, 13, 12, 17, 4, 8, 11, 10, 2. Below the sequence is a number line from 1 to 9 with a train on it.</p>		

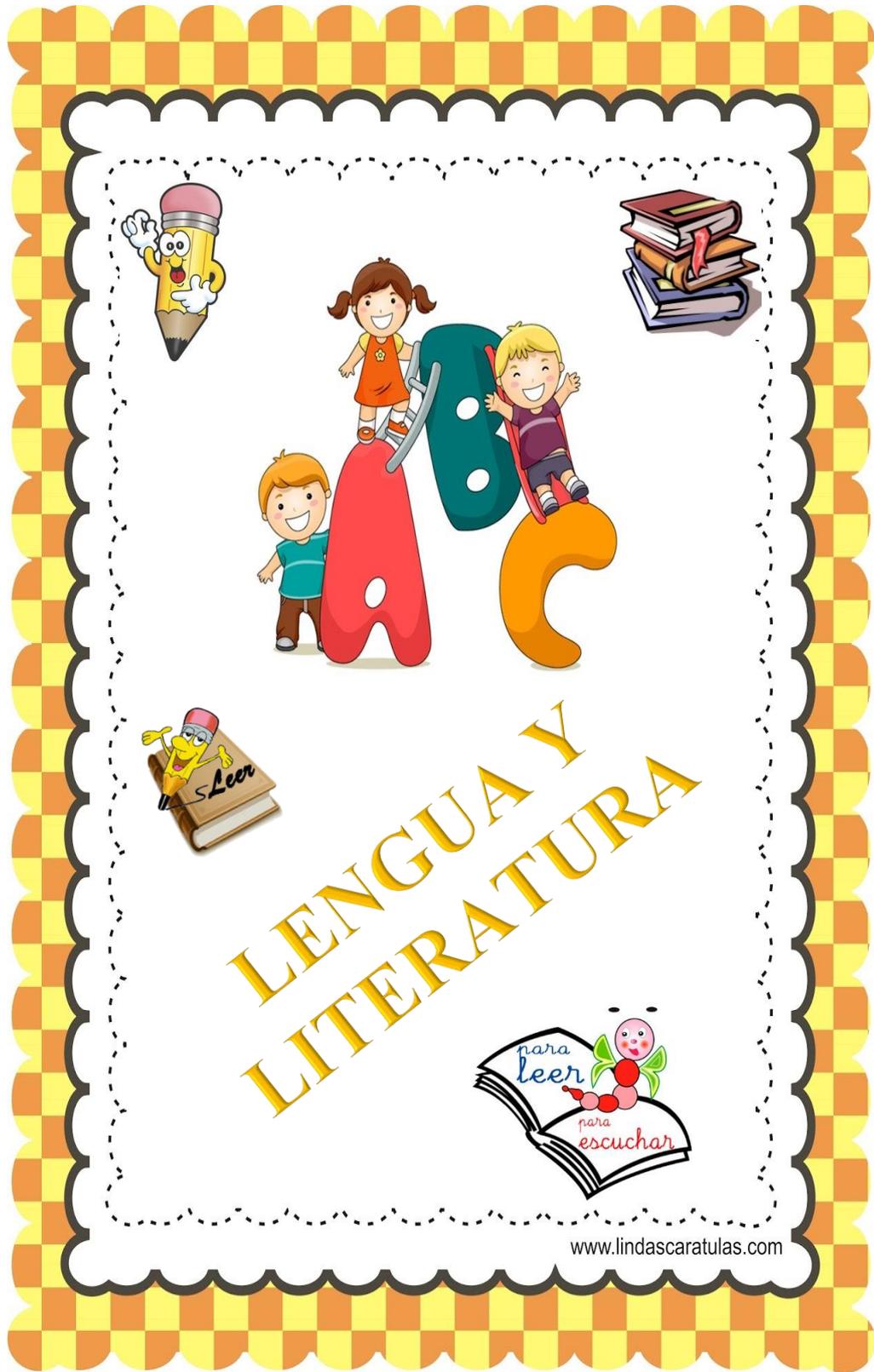
# Actividad Educativa N°2

<b>Tema:</b>	Medidas de Longitud	<b>Área de aprendizaje</b>	Matemática
<b>Recurso Multimedia</b>	Simuladores		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Aportar al pensamiento lógico matemático en la medida que identifiquen unidades de medida de longitud con la ayuda del recurso multimedia de simuladores matemáticos		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial para utilizar simuladores		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Validar conocimientos previos de los estudiantes con respecto a las medidas de longitud en función del metro como elemento básico de medición (mm – cm – dm).</p> <p>Realizar en clase conversiones simples con la asesoría y ayuda del docente y relacionarlas con situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Buscar relaciones entre las unidades, con ejercicios prácticos encontrados en simuladores virtuales; para ayudar a que se favorezca las conversiones de las unidades.</p> <p>Realizar refuerzos y asesorías por parte del docente.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Motivar a los estudiantes para que identifiquen grupos de unidades de longitud en diferentes partes del cuerpo y como éstas puede ayudar a resolver situaciones o problemas de la vida diaria.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/sistema_metrico/sistemaMetrico.swf">http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/sistema_metrico/sistemaMetrico.swf</a>  <a href="http://www.educa.jcyl.es/zonaalumnos/es/recursos/aplicaciones-boecillo-multimedia/mates-simpaticas/matematicas-4">http://www.educa.jcyl.es/zonaalumnos/es/recursos/aplicaciones-boecillo-multimedia/mates-simpaticas/matematicas-4</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>			
Fuentes con las Webgrafías			

<h1>Actividad Educativa N°3</h1>			
<b>Tema:</b>	Patrones numéricos	<b>Área de aprendizaje</b>	Matemática
<b>Recurso Multimedia</b>	Simuladores		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Resuelve con la ayuda del recurso multimedia de simuladores matemáticos, ejercicios de patrones numéricos con suma y multiplicación		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial para utilizar simuladores		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Validar conocimientos previos de los estudiantes con respecto a la temática.</p> <p>Utilizar materiales concretos, genéricos, tradicionales para identificar los elementos básicos y patrones para la suma y la multiplicación.</p> <p>Relacionar los nuevos conocimientos con elementos interactivos dentro de la clase</p> <p>Realizar refuerzos y asesorías por parte del docente.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Propiciar relaciones de sumas y multiplicaciones con los estudiantes en función de situaciones cotidianas.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=operaciones&amp;l=es">http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=operaciones&amp;l=es</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>			
Fuentes con las Webgrafías			

# Actividad Educativa N°4

<b>Tema:</b>	Geometría	<b>Área de aprendizaje</b>	Matemática
<b>Recurso Multimedia</b>	Simuladores		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Aplica recurso tecnológicos interactivos en la solución de situaciones cotidianas que se relacionan con la matemática lógica para cuadrados y rectángulos		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial para utilizar simuladores, recurso multimedia de simulador		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar las características básicas de las figuras geométricas del cuadrado y rectángulo, sus bases, áreas, perímetros.</p> <p>Identificar diferentes figuras que conserven las características en el entorno del aula de clases, la escuela y la casa.</p> <p>Facilitar en grupos de trabajo la participación en simuladores virtuales para consolidar conocimientos y facilitar realizar juegos interactivos.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Facilitar destrezas interpretativas para contrastar características de la población urbana, rural e identificar la identidad patria		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.mundoprimaria.com/juegos-matematicas/juegos-actividades-figuras-geometricas-primaria">http://www.mundoprimaria.com/juegos-matematicas/juegos-actividades-figuras-geometricas-primaria</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	<p>Fuentes con las Webgrafías</p> 		



www.lindascaratulas.com

# Actividad Educativa N°5

<b>Tema:</b>	Libros de cuentos	<b>Área de aprendizaje</b>	Lengua y Literatura
<b>Recurso Multimedia</b>	Base de Datos: Libro Digital		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Escuchar y leer cuentos infantiles con el recurso didáctico de libro digital para identificar estructuras narrativas y semánticos		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial, libro de cuentos digital.		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Dar a conocer la temática o cuento seleccionado, el objetivo e indagar por conocimientos previos o percepciones por parte de los estudiantes.</p> <p>Leer el cuento ilustrado “<b>Rumpelstiltskin</b>”</p> <p>Escuchar el cuento desde el procesador y seguir el audio con la lectura.</p> <p>Identificar sus estructura, inicio, desarrollo, desenlace del cuento; al igual que personajes, características y relaciones entre los mismos.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Formar grupos de trabajo colaborativo y elaborar de forma narrativa cuentos breves para que sean presentados por cada grupo en clase.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/cuentos/cuentos3/rupe/rupe.htm">http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/cuentos/cuentos3/rupe/rupe.htm</a> <a href="http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/cuentos/audio/rupe.mp3">http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/cuentos/audio/rupe.mp3</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>			
Fuentes con las Webgrafías			

# Actividad Educativa N°6

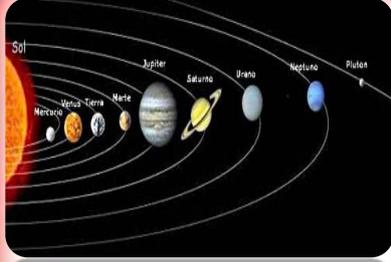
<b>Tema:</b>	Guía Turística	<b>Área de aprendizaje</b>	Lengua y Literatura
<b>Recurso Multimedia</b>	Base de Datos: Ficheros		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Identificar lugares turísticos, sus características, iconos representativos, gráficos y ubicarlos o reconocerlos en ficheros como recurso multimedia		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial de ficheros de datos turísticos.		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Con la ayuda de los estudiantes enlistar sitios o lugares turísticos propios de la Provincia de Santa Elena.</p> <p>Describir sus características, intereses, servicios; para luego compararlos y clasificarlos de forma estructurada en forma de fichero según las variedades o intereses que deseen los estudiantes.</p> <p>Utilizar el recurso multimedia de registro de datos por fichero de Gobierno Autónomo Descentralizado de Santa Elena (Emuturismo, 2011)</p> <p>Comparar la información encontrada en la plataforma virtual con la previamente elaborada; propiciar discusión con el grupo con respecto a la forma de organización de la información.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Por grupos de trabajo, producir a base de ficheros una guía turística que identifique no solo lugares característicos; sino, sus representaciones gráficos, iconos e información básica		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://turismosantaelena.com/Guia_turistica.html">http://turismosantaelena.com/Guia_turistica.html</a> <a href="http://www.minube.com/viajes/ecuador/guayas/santa_elena">http://www.minube.com/viajes/ecuador/guayas/santa_elena</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	 <p>Fuentes con las Webgrafías</p>		

# Actividad Educativa N°7

<b>Tema:</b>	Fabulas y cuentos	<b>Área de aprendizaje</b>	Lengua y Literatura
<b>Recurso Multimedia</b>	Constructores: Específicos		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Reconoce en recursos audiovisuales y otros elementos comunicativos fuentes de conocimiento de Lengua y Literatura.		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar preconceptos y conocimientos básicos. Buscar información de expertos en función de las características propias de las fábulas.</p> <p>Construir con los estudiantes versos cortos, en prosa y versos, relacionándolos con características de animales, objetos, personas y las moralejas.</p> <p>Interactuar en pequeños grupos de trabajo dentro del aula con los juegos, actividades, lecturas del recurso tecnológico.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Narrar oralmente algunas fábulas aprendidas en la manipulación del recurso tecnológico		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://primerodecarlos.com/cuentos_papelillos/menu.swf">http://primerodecarlos.com/cuentos_papelillos/menu.swf</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>			
Fuentes con las Webgrafías			

# Actividad Educativa N°8

<b>Tema:</b>	Juegos de palabras	<b>Área de aprendizaje</b>	Lengua y Literatura
<b>Recurso Multimedia</b>	Tutorial		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la capacidad de interpretación al escuchar adivinanzas, chistes, retahílas		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Por medio de juegos guiados identificar los conocimientos previos de los estudiantes frente a la temática.</p> <p>Concurso en el aula de adivinanzas, retahílas y refranes; a la vez, que se identifica con la ayuda del docente y el tutorial interactivo la estructura, forma de cada uno de ellos.</p> <p>En pequeños grupos realizan exposiciones de la temática y construyen sus propios elementos lingüísticos.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Comprende la diferencia entre retahílas, chistes, adivinanzas, refranes en la medida que interactúa con el recurso didáctico.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1683312/retahila.htm">http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1683312/retahila.htm</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>			
Fuentes con las Webgrafías			



# CIENCIAS SOCIALES





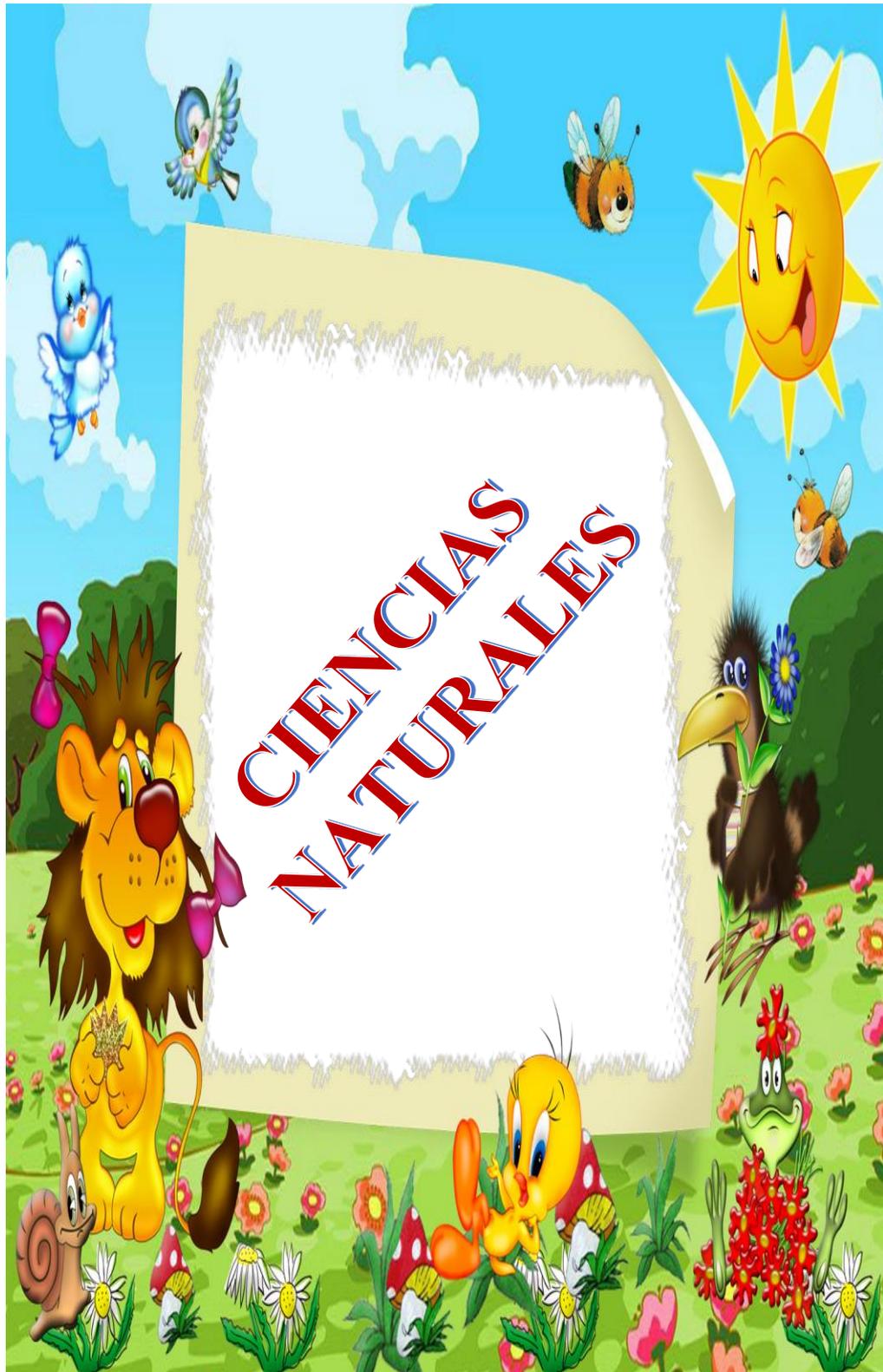
<h1>Actividad Educativa N°10</h1>			
<b>Tema:</b>	Sistema Solar	<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencias Sociales
<b>Recurso Multimedia</b>	Base de Datos: De expertos		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Identificar como está conformado el sistema solar, ubicación y característica de los planetas; afianzando los conocimientos adquiridos por medio de bases de datos de expertos como recurso multimedia.		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial de base de datos de expertos		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar los saberes previos de los estudiantes al proponer el tema de la actividad educativa, sus objetivos y relación con las Ciencias Sociales.</p> <p>Buscar en diferentes fuentes bibliográficas físicas y virtuales información descrita por expertos, la cual se pondrá en discusión y debate en clase.</p>		
<b>Evaluación:</b>	En grupos de trabajo colaborativo los estudiantes describen luego de la información brindada por expertos desde el recurso multimedia la importancia del planeta tierra, sus características.		
<b>Web grafías</b>	<a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_solar">https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_solar</a> <a href="http://solarsystem.nasa.gov/kids/index.cfm">http://solarsystem.nasa.gov/kids/index.cfm</a> <a href="http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Boecillo/universo/index.html">http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Boecillo/universo/index.html</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	<p>Fuentes con las Webgrafías</p> 		

# Actividad Educativa N°11

<b>Tema:</b>	Derechos de los niños	<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencias Sociales
<b>Recurso Multimedia</b>	Constructores: Específicos		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Identificar los derechos y deberes básicos de los niños y la importancia de éstos en la convivencia escolar y social. Con la ayuda de recursos multimedia de tipo constructores		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar los conocimientos previos sobre derechos, deberes y normas de convivencia ciudadana por parte de los estudiantes.</p> <p>Describir por medio de un debate cuales serían las pautas que identifican en acciones de deberes y derechos que con los adultos de su entorno mediático, para luego compararlos con videos tutoriales.</p> <p>Realizar juegos interactivos para afianzar los aprendizajes adquiridos.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Cada estudiante expone un valor, un compromiso con respecto al cumplimiento de los deberes ciudadanos y se construye con el grupo como hacer respetar los derechos.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.genmagic.net/derechos/jocdrets.html">http://www.genmagic.net/derechos/jocdrets.html</a> <a href="http://www.genmagic.net/derechos/">http://www.genmagic.net/derechos/</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	<p>Fuentes con las Webgrafías</p> 		

# Actividad Educativa N°12

<b>Tema:</b>	La identidad	<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencias Sociales
<b>Recurso Multimedia</b>	Procesadores		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Incentivar a los estudiantes para reconozcan elementos propios de su conducta y comportamiento, gustos, intereses para determinar su identidad cultural		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar los saberes previos de los estudiantes con respecto al tema.</p> <p>Realizar una lluvia de ideas con los estudiantes sobre los gustos, interés, relaciones, semejanzas y diferencias entre todos los integrantes del curso.</p> <p>Indagar sobre las percepciones del cómo me ven mis compañeros, cómo quiero que me vean y cómo me siento; siempre con la asesoría y acompañamiento del docente.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Crear con la ayuda del recurso multimedia su propio AVATAR y explicar el porqué de las características seleccionadas.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.profamiliaeduca.com/avatar/">http://www.profamiliaeduca.com/avatar/</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>			
Fuentes con las Webgrafías			



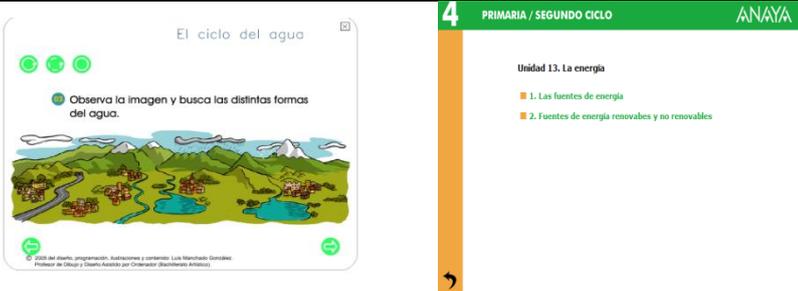
# Actividad Educativa N°13

<b>Tema:</b>	El clima / el aire	<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencias Naturales
<b>Recurso Multimedia</b>	Constructores: Específicos		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Reconoce la importancia de cuidar y proteger la naturaleza, su entorno y la vez ayudar para que otras lo puedan hacer.		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar preconceptos y conocimientos básicos. Buscar información de expertos en función de las características propias de los tipos de clima, tanto externos como los de la región.</p> <p>Construir nuevos aprendizajes al identificar en clase las características propias del aire como fuente de vida humana, su composición, como se contamina y sus efectos con la ayuda de fuentes interactivas</p> <p>Identificar el mecanismo humano para la toma y expulsión del aire, la densidad del mismo en diferentes elementos y pisos térmicos</p>		
<b>Evaluación:</b>	Propiciar un análisis reflexivo sobre las condiciones del aire en diferentes escenarios y ambientes		
<b>Web grafías</b>	<a href="https://luisamariaarias.wordpress.com/cono/tema-2-a-nutricion-no-ser-humano/sistema-respiratorio/">https://luisamariaarias.wordpress.com/cono/tema-2-a-nutricion-no-ser-humano/sistema-respiratorio/</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	<p>Fuentes con las Webgrafías</p> 		

# Actividad Educativa N°14

<b>Tema:</b>	Formas de Energía	<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencias Naturales
<b>Recurso Multimedia</b>	Formativo Directo: Tutorial		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Con la ayuda del recurso multimedia formativo (tutorial) afianzar conocimientos sobre las formas de energía, tipos y su relación con situaciones de la vida cotidiana.		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlace tutorial		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Se proporciona información básica y concreta sobre la temática a los estudiantes; para este caso sobre las fuentes de energía, identificación de las fuentes renovables y no renovables.</p> <p>Se combina con los saberes previos o preconceptos de los estudiantes y se establecen relaciones conceptuales en un trabajo colaborativo dentro de la clase.</p> <p>Se le brindan las herramientas tecnológicas informáticas necesarias a los estudiantes para que puedan usar el recurso multimedia enfocado al tema y desde éste tipo de tutorial puedan seguir los pasos, secuencias y terminar respondiendo el test básico de conocimientos. (<b>Wikisaber.es</b>)</p>		
<b>Evaluación:</b>	Formar grupos de trabajo colaborativo y graficar en la pizarra y procesador los tipos de energía.		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.altercexa.eu/test/images/archivos/Material%20Educativo/CuadernilloPrimaria-ES.pdf">http://www.altercexa.eu/test/images/archivos/Material%20Educativo/CuadernilloPrimaria-ES.pdf</a> <a href="http://wikisaber.es/Contenidos/LObjects/what_is_energy/index.html">http://wikisaber.es/Contenidos/LObjects/what_is_energy/index.html</a> <a href="http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/CUARTO/datos/04_Cmedio/datos/03rdi/ud13/unidad13.htm">http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/CUARTO/datos/04_Cmedio/datos/03rdi/ud13/unidad13.htm</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	  <p>Fuentes con las Webgrafías</p>		

# Actividad Educativa N°15

<b>Tema:</b>	El Agua	<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencias Naturales
<b>Recurso Multimedia</b>	Procesadores		
<b>Lugar:</b>	Aula de clase, laboratorio de informática	<b>Tiempo:</b>	Dos horas clase y trabajo autónomo
<b>Objetivo:</b>	Capacidad para identificar y describir las características del agua mediante la observación de la misma en diferentes ambientes físicos y virtuales		
<b>Materiales:</b>	Procesador o computador, tablero, cuaderno de notas, marcadores, enlaces tutorial del recurso multimedia		
<b>Desarrollo:</b>	<p>Identificar los saberes previos de los estudiantes con respecto al agua como recurso, sus características, importancia, funcionalidad.</p> <p>Reforzar los saberes con explicaciones, lecturas, videos, gráficos y otras fuentes físicas y virtuales.</p> <p>Debatir con el curso cuales pueden ser las alternativas más adecuadas para el manejo y la conservación del agua; cuales podrían ser las enfermedades que puede suscitar en caso de malas prácticas de salubridad.</p>		
<b>Evaluación:</b>	Propiciar espacios prácticos y experienciales para identificar los estados del agua y las relaciones directas con los seres vivos		
<b>Web grafías</b>	<a href="http://www.chimpon.es/2011/01/el-ciclo-del-agua/">http://www.chimpon.es/2011/01/el-ciclo-del-agua/</a> <a href="http://www.aguasdesevilla.com/infantil/infan/ciclome.html">http://www.aguasdesevilla.com/infantil/infan/ciclome.html</a>		
<b>Referencia gráfica:</b>	 <p>The first graphic, titled 'El ciclo del agua', shows a landscape with mountains, a river, and a lake, with icons for sun, clouds, and water droplets. It includes the instruction: 'Observa la imagen y busca las distintas formas del agua.' The second graphic is a page from a textbook titled '4 PRIMARIA / SEGUNDO CICLO ANAYA' and 'Unidad 13. La energía'. It lists two objectives: '1. Las fuentes de energía' and '2. Fuentes de energía renovables y no renovables'.</p>		
Fuentes con las Webgrafías			

## CAPÍTULO V

### MARCO ADMINISTRATIVO

#### 5.1 Recursos.

##### 5.1.1 Institucionales

N°	Descripción
1	Escuela de Educación Básica “Jesús El Salvador”

##### 5.1.2 Humanos

N°	Descripción
1	<b>Ejecutores:</b> Autor de tesis, tutor de tesis.

##### 5.1.3 Tecnológicos

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Computadora	600,00	600,00
2	Impresiones y copias	150,00	150,00
3	Cámara fotográfica	100,00	100,00
<b>TOTAL</b>			<b>850,00</b>

##### 5.1.4 Materiales

N°	Descripción	Costo Unitario	Total
1	Anillados	60,00	60,00
2	Empastado	20,00	20,00
3	Papelería en general	10,00	10,00
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>

## 5.2 Presupuesto Operativo.

**Cuadro N° 38 Costos de la Investigación**

N°	Descripción Recurso Institucional	Costo Unitario	Total
1	Escuela de Educación Básica Jesús el Salvador	0.00	0.00
<b>TOTAL</b>			<b>0.00</b>
N°	Descripción Recurso Humano	Costo Unitario	Total
1	<b>Población Ejecutora:</b> Autor de tesis, tutor de tesis.	0.00	0.00
<b>TOTAL</b>			<b>0.00</b>
N°	Descripción Recurso Tecnológico	Costo Unitario	Total
1	Computadora	600,00	600,00
2	Impresiones y copias	150,00	150,00
3	Cámara fotográfica	100,00	100,00
<b>TOTAL</b>			<b>850,00</b>
N°	Descripción Recurso Material	Costo Unitario	Total
1	Anillados	60,00	60,00
2	Empastado	20,00	20,00
3	Papelería en general	10,00	10,00
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>
<b>TOTAL EGRESOS</b>			<b>940,00</b>
1	Imprevistos 8%	<b>TOTAL</b>	75,00
<b>TOTAL FINAL DE EGRESOS</b>			<b>1015,00</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica "Jesús El Salvador"

**Elaborado por:** Reyes Rodríguez Nelly Margarita



## **BIBLIOGRAFÍA.**

- Alvarado, B. M., Gómez, Z. M., & García, M. I. (2014). Uso de elementos multimedia en el nivel medio superior. *Educación y Tecnología* N° 04, 12-29.
- Balón, P. M. (2010). Implementación de un software de aplicación multimedia para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela de informática: asignatura organización de computadoras. La Libertad: Universidad estatal Pnínsula de Santa Elena.  
[http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=4490](http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=4490).
- Bartolomé, A. (2011). Recursos tecnológicos para el aprendizaje. San José de Costa Rica: Editorial Universidad estatal a distancia. ISBN: 978-9968-31-794-8
- Beremen, G. G., Zermeño, G. M., & Mejía, G. I. (2013). Tecnología multimedia como mediador del aprendizaje de vocabulario inglés en preescolar. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, Vol 27, 1 - 22.
- Bravo, L. G., & Cáceres, M. M. (2006). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa. *Revista Iberoamericana de Educación* Número 38/7, ISSN: 1681-5653.
- Cacheiro, G. M. (2011). Recursos Educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, N°39. Universidad de Sevilla, 69-81. ISSN:1133-8482  
<http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=36818685007>.

Calero, R. Á. (2011). Impacto de las TIC'S en los procesos de enseñanza aprendizaje. En U. d. Económicas, Abaco Contable (págs. 5-7). El Salvador: Revista de la Escuela de Contaduría Pública. Edición XII.

Chila, R. F. (2013). Creación e implementación de un CD multimedia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de estudios sociales : en los estudiantes de sexto año de educ. E.E.B. José Martínez Cobo, Chanduy. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.

[http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=3553](http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3553).

Constitución Política de la República del Ecuador. (2008). Constitución Política de la República del Ecuador. Quito: Asamblea Constituyente.

De Pablos, J., Area, M. M., & Correa, J. M. (2012). Políticas educativas y buenas prácticas con TIC. Revista de Docencia Universitaria Vol.10 N°1 ISSN 1887-4592, 43-77.

EcuRed. (03 de 02 de 2012). EcuRed: Conocimiento con todos y para todos. Recuperado el 18 de 08 de 2015, de

[http://www.ecured.cu/index.php/Recursos\\_did%C3%A1cticos](http://www.ecured.cu/index.php/Recursos_did%C3%A1cticos)

Emuturismo, E. M. (01 de Julio de 2011). Gobierno Autónomo Descentralizado de Santa Elena. Recuperado el 01 de Septiembre de 2015, de [http://turismosantaelena.com/Guia\\_turistica.html](http://turismosantaelena.com/Guia_turistica.html)

Fernández, C. J. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación desde la perspectiva de la psicología de la educación . Educación y Tecnología, 8-15.

Ferro, S. C., Martínez, S. A., & Otero, N. M. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza - aprendizaje desde la óptica de los docentes.

Revista Electrónica de Tecnología Educativa. N°29. Universidad de Vigo, 1-12  
ISSN: 1135-9250.

Fingermann, H. (30 de 07 de 2010). La Guía. Recuperado el 21 de 08 de 2015, de  
<http://educacion.laguia2000.com/tipos-de-educacion/los-tipos-de-aprendizaje>

Flor, T. F. (2014). Diseño de una Guía didáctica multimedia para promover la  
enseñanza - aprendizaje. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.  
Departamento de Investigación y Postgrados.

Génova, G. A. (2010). Introducción a la Metodología Didáctica. Centro de  
Referencia Nacional de Formación Profesional. Tenerife / España: Gobierno de  
Canarias.

Gómez, B. (2009). El Análisis de Manuales y la identificación de problemas de  
investigación en didáctica de la Matemática. PNA, Volumen 5, Número 2 XIII  
Simposio de la SEIEM, 49-65.

González, C. Y. (2013). Multimedia en la Educación, una necesidad. Hidalgo:  
Vida Científica. Vol 1 - N°2 ISSN: 2007-4905. Universidad Autónoma del  
Estado Hidalgo.

Guardia, H. A. (2013). Ambientes de aprendizaje para el desarrollo humano.  
Reorganización curricular por bloques. Bogotá: Secretaría de Educación,  
Alcaldía Mayor de Bogotá. ISBN: 978-958-8731-41-4.

Leyva, C. L. (2008). Metodología para la realización de videos educativos con el  
empleo de herramientas informáticas. Cuba: Universidad de Camagüey.

Marqués, G. P. (11 de Julio de 2011). DIM Departamento de Pedagogía Aplicada,  
Facultad de Educación. Recuperado el 12 de Agosto de 2015, de  
<http://peremarques.net/actodid2.htm>

Marqués, Graells Pere. (2010). Multimedia Educativo: Clasificación, funciones, ventajas, diseño de actividades. DIM. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, <http://www.peremarques.net/funcion.htm>.

MARQUÉS, P. (2007). Software Educativo. Barcelona.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la educación General Básica. Cuarto Grado. Quito: Ministerio del Ecuador. Derecho de autor N° 033293.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). Estándares de Calidad Educativa: Aprendizaje, gestión escolar, desempeño profesional e infraestructura. Quito: Ministerio de Educación.

Navarro, M. (2013). El m-learning y el uso de tablets y celulares en el aula de clases. Revista Electrónica Praxis Investigativa. Redie Vol. 5 N° 8.

Orellana, A. B., Durán, C. E., & Flores, G. C. (2014). Proyecto piloto para el mejoramiento del aprendizaje basado en recursos multimedia aplicados a expresión digital de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca. Cuenca: Universidad de Cuenca. ISSN: 1390-9274 Pág. 21 - 29.

PNBV, S. N. (2013 - 2017). Plan Nacional del Buen Vivir 2013 - 2017. Todo el mundo mejor. Quito: SENPLADES. Primera edición. ISBN-978-9942-07-448-5. [www.buenvivir.gob.ec](http://www.buenvivir.gob.ec).

Sánchez, R. J. (2010). Uso de las TIC en el aula. Santa Fé. Argentina: Universidad de Los Andes. Facultad de Ciencias. .

Tafur, P. R., & De la Vega, R. A. (2010). El Acceso a los Recursos Educativos por los docentes de educación secundaria: un estudio exploratorio. Educación. Vol XIX N°37, 29-46 ISSN: 1019-9403.

UNESCO. (2012). Comunicación e información. Recuperado el 19 de 08 de 2015, de Recursos Educativos Abiertos:  
<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>

Vallejo, M. (2009). La guía de actividades, características y funcionalidad. Bogotá. <http://66.165.175.239/corte2/course/view.php?id=276>: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Vera, M. M. (2004). La Enseñanza- Aprendizaje Virtual. Alicante: Universidad de Alicante. Facultad de Educación.

### **Referencias UPSE**

Medios, recursos didácticos y tecnología educativa / José Ignacio Agudged Gómez Olga María Alegre de la Rosa, Autor ; Javier Ballesta Pagán / Madrid [España] : Pearson Educación (2011) ISBN 978-84-8322-780-0  
[http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=755](http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=755)

Trejo, S. K. (2012). Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje. México: Trillas. ISBN: 978-6-07-171113-7  
[http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&id=3086](http://bibliotecas.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3086).

**ANEXOS**

## **Anexo 1. Fundamentación Legal**

### **CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR**

**(Aprobada en Montecristi, 23 y 24 de julio del 2008)**

#### **TÍTULO VII**

#### **RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR**

##### **Sección primera**

##### **Educación**

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

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que ¿posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

**Art. 347.-** Será responsabilidad del Estado:

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

**11.** Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

## **PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR**

Se toma el **Objetivo 4:** Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

**Lineamiento: 4.1.c.** Dotar o repotenciar la infraestructura, el equipamiento, la conectividad y el uso de TIC, recursos educativos y mobiliarios de los

establecimientos de educación pública, bajo estándares de calidad, adaptabilidad y accesibilidad, según corresponda

**Lineamiento 4.5.b.** Fomentar la actualización continua de los conocimientos académicos de los docentes, así como fortalecer sus capacidades pedagógicas para el desarrollo integral del estudiante en el marco de una educación integral, inclusiva e intercultural.

**La estrategia: Conectividad y telecomunicaciones para la sociedad de la información y el conocimiento**

La construcción de la Sociedad del Buen Vivir tiene implícito el tránsito hacia la Sociedad de la Información y el Conocimiento pero considerando el uso de las TIC, no solo como medio para incrementar la productividad del aparato productivo sino como instrumento para generar igualdad de oportunidades, para fomentar la participación ciudadana, para recrear la interculturalidad, para valorar nuestra diversidad, para fortalecer nuestra identidad plurinacional; en definitiva, para profundizar en el goce de los derechos establecidos en la Constitución y promover la justicia en todas sus dimensiones.

En este sentido, la conectividad “total” y el impulso al uso de TIC no debe limitarse a la simple provisión de infraestructura que solo serviría para convertir a la población en caja de resonancia del modelo global, concentrador y consumista,

sino que es indispensable crear los incentivos adecuados para que el Estado y los otros actores generen contenidos congruentes con la transformación del país.

Entonces, infraestructura y contenidos son dos elementos concurrentes y, como tales, deben ser tratados de forma simultánea; por ejemplo, no es un gran avance dotar a una escuela rural andina con Internet si no es posible usar esta herramienta para formar a los niños respetando y valorizando su cultura indígena.

## Anexo 2. Instrumentos de Investigación



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

### DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

**OBJETIVO:** Obtener información referente al uso de los recursos multimedia y como inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

#### INSTRUCCIONES.

Ruego contestar con sinceridad cada una de las interrogantes; sus respuestas tienen el carácter de confidencial.

#### CUESTIONARIO:

Nº	PREGUNTAS	3	2	1
		MUCHO	POCO	NADA
1	¿Usted como profesor utiliza el computador como medio para el desarrollo de sus clases?			
2	¿Ud. utiliza estrategias donde se incluya la tecnología, la computadora u otros equipos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de los niños?			
3	¿Conoce las actividades educativas multimedia y sus bondades en el proceso de enseñanza aprendizaje?			
4	¿Le gustaría utilizar las actividades educativas multimedia como estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?			
5	¿Cree usted que con estas actividades educativas multimedia mejoraran el proceso enseñanza-aprendizaje de los docentes?			
6	¿Usted cree que al impartir un tema de clase con la utilización de las actividades educativas multimedia, desarrollarán de manera positiva los conocimientos, actitudes y aptitudes del estudiante?			
7	¿Utilizando estas actividades los estudiantes se motivaran y mejorarán el interés por aprender las clases?			

**MUCHAS GRACIAS POR SU APORTE**



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

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN.**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Obtener información referente al aprendizaje y como incide la metodología de que imparte los docentes en los estudiantes.

**INSTRUCCIONES.**

Ruego contestar con sinceridad cada una de las interrogantes; sus respuestas tienen el carácter de confidencial.

**CUESTIONARIO:**

N°	PREGUNTAS	3	2	1
		MUCHO	POCO	NADA
1	¿Sus profesores utilizan recursos multimedia (computador) como medio para el desarrollo de las clases?			
2	¿Sus maestros realizan actividades educativas utilizando la tecnología?			
3	¿Se preocupa su maestro que se encuentren en contacto con los medios tecnológicos que tiene la institución?			
4	¿Te gustaría que tus maestros utilicen más la tecnología en el proceso enseñanza - aprendizaje?			
5	¿Considera que el uso de la tecnología es bueno para su aprendizaje?			
6	¿Utilizarías una computadora para aprender de manera más divertida las clases impartida por el profesor?			
7	¿Sí utilizarías las actividades educativas multimedia para aprender de manera más rápida, animada y comprender las clases que da el docente?			

**MUCHAS GRACIAS POR SU APOORTE**



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

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA**

**INSTRUCCIONES.**

Ruego contestar con sinceridad cada una de las interrogantes; sus respuestas tienen el carácter de confidencial.

**OBJETIVO:** Obtener información referente al aprendizaje y como incide la metodología de Matemática que imparte los docentes en los estudiantes.

**CUESTIONARIO**

N°	PREGUNTAS	3	2	1
		MUCHO	POCO	NADA
1	¿Cree que las asignaturas que imparte el docente son importante en la vida del ser humano?			
2	¿Es factible que en casa cuenten con una computadora como recurso didáctico para el aprendizaje de sus hijos en las asignaturas dadas en la escuela?			
3	¿Cuándo su hijo(a) resuelve actividades educativas entiende y comprende lo que está haciendo?			
4	¿Su hijo(a) hace uso de un computador para realizar las tareas que asigna el docente?			
5	¿Usted conoce si el docente utiliza herramienta tecnológica (computadora) en el desarrollo de sus clases?			
6	¿Estaría de acuerdo que sus representados utilicen recursos multimedia para la enseñanza-aprendizaje de las actividades educativas?			
7	¿La implementación de los recursos multimedia será una alternativa para mejorar y aumentar el interés del aprendizaje de sus hijos(as)?			
8	¿Es importante que los docentes deban capacitarse en cuanto a la utilización de las herramientas tecnológicas?			

**MUCHAS GRACIAS POR SU APOORTE**

### Anexo 3. Registros Fotográficos



Director Lcdo. Víctor Magallanes Borbor de la Escuela de Educación Básica “Jesús el Salvador” en el proyecto de las Actividades educativas con recursos multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, socializando y verificando las respectivas encuestas que se aplicaron a los docentes, estudiantes y padres de familia.



Explicación y ejecución de las encuestas a los estudiantes.



Aplicando las encuestas y explicación de la propuesta de la investigación a los docentes.



Explicación y aplicación de las encuestas a los padres de familia.

## Anexo 4. Documento del Plagio URKUN

UNIVERSIDAD ESTATAL  
PENÍNSULA DE SANTA ELENA



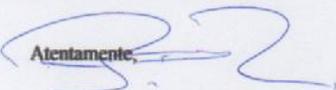
La Libertad, 21 de Septiembre de 2015.

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO**  
**001-TUTOR YWRR-2015**

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominada "LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS EL SALVADOR", CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO PERÍODO 2014-2015", elaborado por la estudiante **NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ**, egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 3% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

  
Ledo. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, M.Sc  
C.L:0917655219  
DOCENTE TUTOR

## Reporte Urkund

URKUND

Document [TESIS REYES NELLY.docx](#) (D15164946)  
Submitted 2015-09-04 17:40 (-05:00)  
Submitted by Yuri Ruiz (yruiz@upse.edu.ec)  
Receiver yruiz.upse@analysis.orkund.com  
Message Tesis Nelly Reyes [Show full message](#)

3% of this approx. 40 pages long document consists of text present in 9 sources.

## Fuentes de similitud

### List of sources

Rank	Path/Filename
	<a href="#">Tesis Doris V2.docx</a>
100%	PORTADA
60%	DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO ...
57%	del cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, periodo lectivo 20...

0 Warnings   Reset   Export   Share

## Anexo 5. Solicitud al Director de la Escuela

Santa Elena, 2 de Diciembre del 2014

Lcdo. Víctor Magallanes Borbor  
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS EL SALVADOR".

**Presente.**

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente reciba un atento y cordial saludo y la vez deseándole éxitos en sus delicadas funciones que usted muy acertadamente os dirige.

Yo, **NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ**, con cédula de identidad 0918821778, estudiante de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación, solicito de la manera más comedida se digne autorizarme el permiso respectivo para la realización de mi trabajo de investigación titulado, "**LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JESÚS EL SALVADOR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015**"

Por la atención que se digne dar a la presente le reitero mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,

  
Nelly Margarita Reyes Rodriguez

SOLICITANTE



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR  
"JESÚS EL SALVADOR"  
Lic. Víctor Magallanes B  
DIRECTOR  
Dico 2/2014  
13415.

## Anexo 6. Documento de aceptación por el Director de la Escuela

 **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR  
"JESÚS EL SALVADOR"**  
Santa Elena - Ecuador.  
Teléfono N° 2940 739 

Lcdo. Víctor Magallanes Borbor,  
Director de la Escuela Particular  
"Jesús El Salvador" de la Cabecera  
Cantonal de Santa Elena.

**CERTIFICO:**

A petición verbal y escrita con fecha 2 de diciembre por parte de la Sra. **NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ**, estudiante egresada de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, concedo el permiso respectivo para que desarrolle en nuestra Institución Educativa el Proyecto con el tema: **"LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JESÚS EL SALVADOR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015"**

La interesada puede dar el uso legal de este documento.

Santa Elena, 16 de diciembre del 2014

  
Lcdo. Víctor Magallanes Borbor  
**DIRECTOR** 

**Anexo 7. Certificado de aplicación del Proyecto dirigido por el Director de la Escuela**



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR  
"JESÚS EL SALVADOR"  
Santa Elena - Ecuador.  
Teléfono N° 2940 739



Lcdo. Víctor Magallanes Borbor,  
Director de la Escuela Particular  
"Jesús El Salvador" de la Cabecera  
Cantonal de Santa Elena.

**CERTIFICO:**

A petición verbal y escrita por la Sra. **NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ**, estudiante egresada de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, **CERTIFICO** que la mencionada persona **desarrolló** el Proyecto en la escuela que dirijo con el tema: "**LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JESÚS EL SALVADOR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015**"

La interesada puede dar el uso legal de este documento.

Santa Elena, 7 de Agosto del 2015

  
Lcdo. Víctor Magallanes Borbor  
**DIRECTOR**



## Anexo 8. Documento del Gramatólogo

### CERTIFICADO

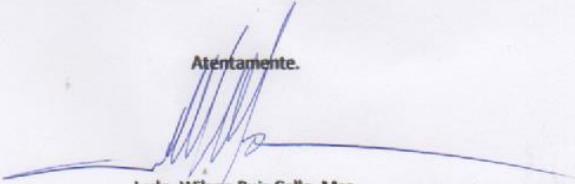
Se ha realizado la revisión de la redacción y ortografía del trabajo de titulación previa a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica, cuyo tema: **LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS CON RECURSOS MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS EL SALVADOR", CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO PERÍODO 2014-2015. Elaborado por la egresada NELLY MARGARITA REYES RODRÍGUEZ** de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Que se ha efectuado las correcciones en el trabajo de titulación en mención, cumpliendo con los parámetros gramaticales establecidos.

Por lo expuesto, en honor a la verdad, autorizo a hacer uso de este certificado, como considere conveniente.

La Libertad, 17 de Septiembre de 2015.

Atentamente.



Lcdo. Wilson Ruiz Calle, Msc.  
C.I. 0903607174  
Reg. Senescyt: 1006-06-703238