

CAPITULO I.

1.- TEMA

LA FALTA DE COMPUTADORAS EN EL LABORATORIO DE COMPUTO INCIDE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEPTIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “AURORA ESTRADA Y AYALA” DE LA CIUDAD DE BABAHOYO EN EL PERIODO LECTIVO 2010-2011

2.- PROBLEMA

2.1.- PROBLEMA GENERAL.

¿Cómo incide la falta de computadoras en el laboratorio de cómputo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Aurora Estrada y Ayala de la ciudad de Babahoyo en el periodo lectivo 2010-2011?

2.2.- PROBLEMAS ESPECIFICOS.

2.2.1 Como afecta la falta de computadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.2 De qué manera se puede demostrar las habilidades y destrezas que tienen o no los alumnos en el uso o manejo del computador.

2.2.3 Cuales serian los métodos y técnicas educativas que se pueden aplicar en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación para lograr una educación de calidad.

3.- ANTECEDENTES

En los últimos años se ha podido observar cómo influye en la Educación, la falta de los Equipos de Computación en la Escuela Fiscal Mixta Aurora Estrada y Ayala de la ciudad de Babahoyo.

Ya que estamos pasando por una etapa en la que juega un papel importante lo que es la nueva tecnología y la facilidad de transmitir información, con el desarrollo y avance de nuevos y mejores conocimientos acerca de lo que es la computación contribuiremos a que sea un estudio teórico y práctico generando nuevos mecanismos de aprendizaje.

Se ha descubierto el poco uso de tecnologías en el ámbito educativo, en garantía de la formación para un desempeño satisfactorio en la sociedad. Asimismo, existen numerosas Instituciones educativas que no pueden trabajar con todo el alumnado en el manejo de las computadoras ya que siempre los alumnos de los cursos básicos son numerosos y debido a esto se realizan más trabajos teóricos que prácticos.

Debemos estar consientes de que el manejo de las computadoras tiene como principal objetivo, aprender a desenvolverse y tener mayor destreza al manipular una computadora; la cual nos conecta con el mundo actual y con el avance de la nueva tecnología

4.- JUSTIFICACION

La educación es el pilar importante en el desarrollo de la sociedad es muy indispensable hoy en día aplicar las diferentes tecnologías acorde a nuestro diario vivir para que permita avanzar los diferentes modelos de educación.

Al conocer la falta de equipos de computación para los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Aurora Estrada y Ayala me he visto en la necesidad de realizar este proyecto para tratar de buscar alternativas que ayude al alumnado a que sus clases sean más prácticas que teóricas.

Con el estudio y la investigación del trabajo que estoy realizando pretendo ayudar a mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante la utilización de los equipos de cómputo, ya que hoy en día debemos prepararnos acorde con las exigencias de las nuevas tecnologías.

El presente proyecto consiste en concientizar la importancia que tiene la utilización de los Equipos de computación en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque la Informática se está considerando como un objetivo priorizado desde los primeros años de educación básica, por lo que los conocimientos que debe tener la sociedad actual, conllevan a una estrategia ligada a las nuevas tecnologías

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General.

Analizar cómo afecta la falta de computadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del Séptimo año de Educación Básica de la Escuela Aurora Estraday Ayala de la Ciudad de Babahoyo en el periodo lectivo 2010- 2011

5.2 Objetivos específicos:

5.2.1 Analizar la importancia de la falta de computadoras y como afecta en el aprendizaje.

5.2.2 Conocer las habilidades y destrezas que tiene los alumnos referente al manejo del computador.

5.2.3 Determinar los métodos y técnicas educativas utilizadas en la enseñanza de la asignatura de computación para lograr una educación de calidad.

CAPITULO II.

6. MARCO TEORICO

La computadora es un invento reciente, que no ha cumplido ni los cien años de existencia desde su primera generación. Sin embargo es un invento que ha venido a revolucionar la forma en la que trabajamos, nos entretenemos y se ha convertido en un aparato esencial en nuestra vida diaria.

Es probablemente justo decir que la mayoría de las personas sabe que es computadora, y lo sabe usar muy bien como herramienta de trabajo o estudio. Pero no muchos, por no decir más de la mitad de los estudiantes que creen estar estudiando esta carrera, no son conscientes de la palabra **COMPUTACION** esto es en parte debido al hecho que la Computación e Informática es una disciplina muy incipiente.

La Computación NO es:

Conocer que computadora comprar

Arreglar computadoras

Edición y procesamiento de textos

Instalación de software

Navegar por la web

Uso de paquetes de software comercial

Diseñar páginas web

Conocer más de 6 diferentes lenguajes de programación

Administrar cabinas de internet

Administrar empresas

Llenar libros de contabilidad

Diseñográfico publicitario

La Computación es la disciplina que busca establecer una base científica para resolver problemas mediante el uso de dispositivos electrónicos y sistemas computacionales.

La Computación es el estudio de métodos algorítmicos para representar y transformar la información, incluyendo su teoría, diseño, implementación, aplicación y eficiencia. Las raíces de la computación e informática se extienden profundamente en la matemática y la ingeniería. La matemática imparte el análisis del campo y la ingeniería imparte el diseño. La Computación se define como el conjunto de conocimientos científicos y técnicos (bases teóricas, métodos, metodologías, técnicas, y tecnologías) que hacen posible el procesamiento automático de los datos mediante el uso de computadores, para producir información útil y significativa para el usuario.

La Computación e Informática es la ciencia del tratamiento automático de la información mediante un computador (llamado también ordenador o computadora). El concepto fundamental de la Computación es el concepto de:

ALGORITMO

Los algoritmos pueden ser expresados de muchas maneras, incluyendo al lenguaje natural, pseudocódigo, diagramas de flujo y lenguajes de programación entre otros. Las descripciones en lenguaje natural tienden a

ser ambiguas y extensas. El usar pseudocódigo y diagramas de flujo evita muchas ambigüedades del lenguaje natural. Dichas expresiones son formas más estructuradas para representar algoritmos; no obstante, se mantienen independientes de un lenguaje de programación específico.

DIFERENCIA ENTRE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

INFORMÁTICA.-Es un vocablo inspirado en el francés *informa tique*, formado a su vez por la conjunción de las palabras *informa tión* y *automatique*, para dar idea de la automatización de la información que se logra con los sistemas computacionales. Se usa principalmente en España y Europa.

COMPUTACIÓN: Se usa sobre todo en América y proviene de *cómputo* (o *cálculo*).

HISTORIA DEL DESARROLLO DEL COMPUTADOR

Se dice que el antecesor del computador fue el ábaco, del cual se cree que pudo haber tenido su origen hace cinco mil años y por su funcionalidad fue utilizado hasta mediados del siglo pasado en Oriente Medio y Asia como instrumento de cálculo. En nuestro medio, el ábaco, aún se utiliza en las salas de billar.

Después del ábaco se hicieron múltiples intentos hasta lograr el computador como hoy lo conocemos.

John Napier (1550-1617) un matemático inventó un dispositivo consistente en unos palillos con números impresos que mediante un ingenioso y complicado mecanismo le permitía realizar operaciones de multiplicación y división.

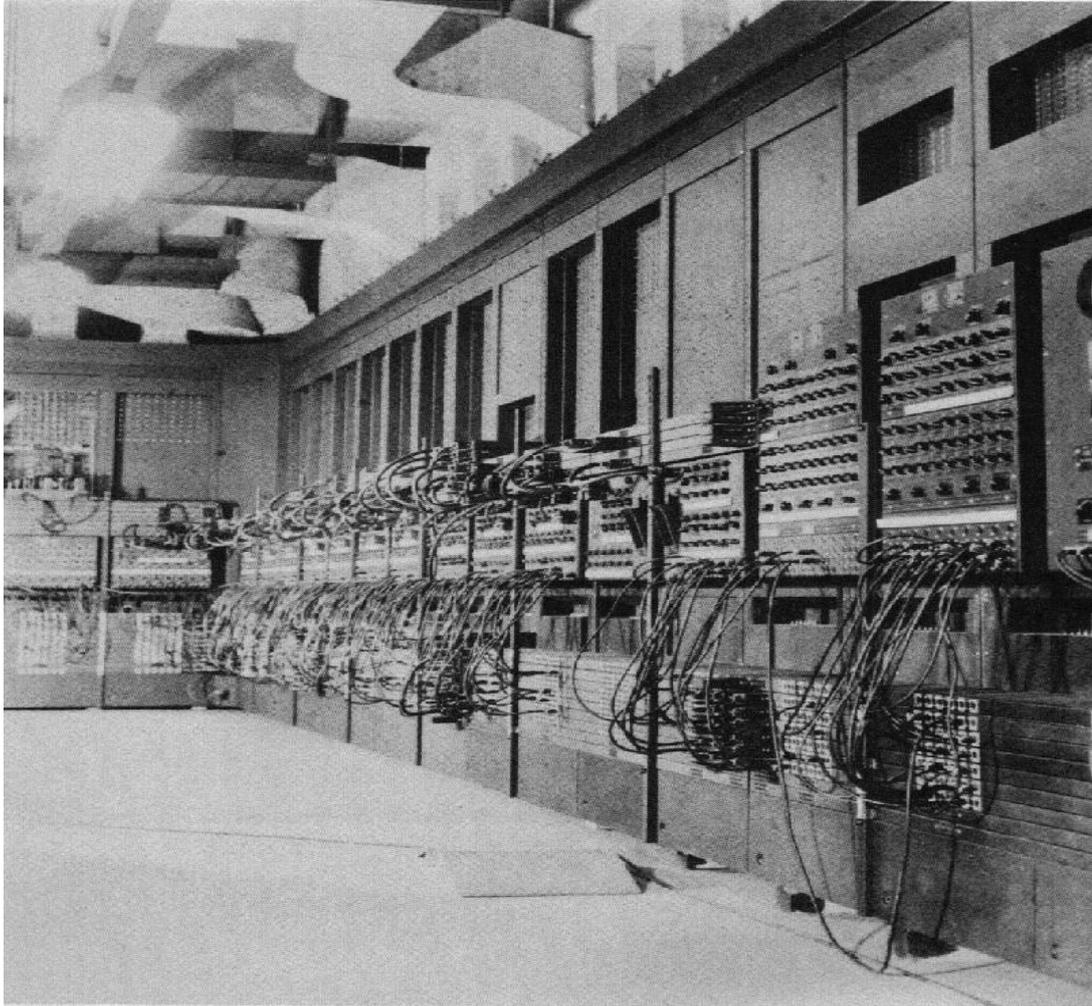
Blaise Pascal (1.623-1.662), filósofo francés, en 1642 presentó una máquina que sumaba y restaba, ésta funcionaba con 8 ruedas giratorias, dos para los decimales y seis para los enteros y que podía manejar números entre 000.000 01 y 999.999 99.

Leibniz (1646-1716) en 1672 presentó una máquina que podía, además de sumar y restar, multiplicar, dividir y calcular la raíz cuadrada. Joseph Jacquard (1.752-1.834) utilizó un mecanismo de tarjetas perforadas para controlar el dibujo formado por los hilos de las telas confeccionadas por una máquina de tejer. Charles Babbage, matemático e inventor inglés, en 1822 diseñó su máquina diferencial para el cálculo de polinomios, que fue utilizada con éxito para el cálculo de tablas de navegación y artillería. Posteriormente trabajó en el diseño de una máquina de propósito general, que funcionaba con base en mecanismos de entrada y salida, memoria, unidad de control y unidad aritmético-lógica, como los computadores modernos. La máquina no se pudo construir mientras Babbage vivió.

Herman Hollerith, inventó un sistema de cómputo automático para manipular los datos del censo de Estados Unidos en 1880, su máquina funcionaba con tarjetas perforadas en las que mediante agujeros se

representaba el sexo, la edad, la raza etc. Ante las posibilidades comerciales de su máquina Hollerith dejó las oficinas del censo en 1896 para fundar su propia Compañía la Tabulating Machine Company. En 1900 había desarrollado una máquina que podía clasificar 300 tarjetas por minuto, una perforadora de tarjetas y una máquina de cómputo semiautomática. En 1924, fusionó su compañía con otras dos para formar la Internacional Business Machines hoy mundialmente conocida como IBM. En los años siguientes, se trabajó intensamente tratando de crear una máquina que permitiera la realización de cálculos automáticos y a gran velocidad. El 9 de Abril de 1943, John Mauchly y Lieutenant Herman Goldstine recibieron aprobación para adelantar un proyecto de construcción de la primera computadora, llamada ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), aunque el presupuesto inicial fue de 150.000 dólares cuando la máquina estuvo terminada el costo total había sido de 486.804 dólares. En un test de prueba en febrero de 1946 ENIAC resolvió en 2 horas un problema de física nuclear que previamente habría requerido 100 años de trabajo de un hombre.

Lo que caracterizaba al ENIAC como a los ordenadores modernos no era simplemente su velocidad de cálculo sino el hecho de que combinando operaciones permitía realizar tareas que antes eran imposibles.



Entre 1939 y 1944 Howard Aiken de la universidad de Harvard en colaboración con IBM desarrolló el Mark 1 también conocido como calculador Automático de Secuencia Controlada. Este podía multiplicar tres números de 8 dígitos en 1 segundo y operaba con números de hasta 23 dígitos.

En 1946 el matemático húngaro John Von Neumann propuso una versión modificada del Eniac a la que le llamó Edvac (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) que se construyó en 1952. A diferencia con el ENIAC, esta máquina empleaba aritmética binaria, lo que simplificaba los circuitos electrónicos de cálculo, y trabajaba con programas almacenados

En 1953 IBM fabricó su primer computador para aplicaciones científicas el 701 y seguidamente 702 y el 705, este último fue un sistema revolucionario, el primero en emplear memorias de núcleos de ferrita. Con esta producción y mediante una adecuada estrategia comercial IBM tomo la delantera en las ventas de tecnología en todo el mundo.

A partir de esta época se siguieron fabricando y comercializando computadores cada vez más sofisticados, evolucionando a tal grado la tecnología de la información, hasta convertirse en lo que es hoy en día.

Principales áreas de estudio

- **Algoritmos y Estructuras de Datos:** Esta área estudia algoritmos específicos y las estructuras de datos asociadas para solucionar problemas específicos. La parte de esto implica análisis matemático para analizar la eficacia del algoritmo en el uso de tiempo y memoria.
- **Teoría de la Computación:** En esta área se categorizan los problemas según la naturaleza de los algoritmos para resolverlos, algunos problemas tienen algoritmos rápidos, alguno solamente tienen algoritmos muy lentos (tales problemas se consideran a veces difícilmente insuperables), algunos no tienen ningún algoritmo.
- **Lenguajes de Programación:** La meta del área de lenguajes de programación es diseñar bien los

lenguajes de programación mejores y más naturales y los compiladores más rápidos y eficientes.

- **Sistemas Operativos:** Esta área implica el diseño e implementación de nuevos y mejores sistemas operativos.
- **Arquitectura del Computador:** La meta de esta área es diseñar y construir computadoras mejores y más rápidas, esto incluye el CPU, memorias, dispositivos de entrada y salida

7.- MARCO TEORICO CONCEPTUAL

CONCEPTOS BASICOS



La computadora le sirve al hombre como una valiosa herramienta para realizar y simplificar muchas de sus actividades. En sí es un dispositivo electrónico capaz de interpretar y ejecutar los comandos programados para realizar en forma general las funciones de:

- Operaciones de entrada al ser receptora de información.
- Operaciones de cálculo, lógica y almacenamiento.
- En la actualidad las computadoras tienen aplicaciones más prácticas, porque sirve no solamente para Computar y calcular, sino para realizar múltiples procesos sobre los datos proporcionados, tales como clasificar u ordenar, seleccionar, corregir y automatizar, entre otros, por estos motivos en Europa su nombre que más común es el de ordenador.

HARDWARE

Se denomina hardware a la parte física del computador, todo lo que podemos ver de una maquina. Ejemplo, monitor, teclado, mouse, impresora, disco duro.

PRINCIPALES PERIFERICOS

Dispositivos de Entrada

Unidad central de procesamiento

Dispositivos de salida

Dispositivos de almacenamiento.

PERIFÉRICOS DE ENTRADA.

Los dispositivos de entrada son aquellos al través de los cuales se mandan datos a la unidad central de procesos, por lo que su función es eminentemente emisora. Algunos de los dispositivos de entrada más conocidos son el teclado, el ratón, (scanner) entre otros.

El mouse



El mouse (del inglés, pronunciado (maus) o ratón es un periférico de, generalmente fabricado en plástico, utilizado como entrada o control de

datos. Se utiliza con una de las dos manos del usuario y detecta su movimiento relativo en dos dimensiones por la superficie horizontal en la que se apoya, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el monitor.

El teclado



Un **teclado** es un periférico que consiste en un sistema de teclas, como las de una máquina de escribir, que te permite introducir datos a un ordenador o dispositivo digital.

División del teclado:

Teclas de función. Combinadas con otras teclas, nos proporcionan acceso directo a algunas funciones del programa en ejecución.

Teclas de edición. Sirven para mover el cursor por la pantalla.

Teclas alfanuméricas. Son las más usadas.

Bloque numérico. Situado a la derecha de el teclado. Añade también la tecla especial Bloq Núm., que sirve para cambiar el valor de algunas

teclas para pasar de valor numérico a desplazamiento de cursor en la pantalla.

DISPOSITIVOS DE PROCESAMIENTO

Unidad central del proceso:

Es la parte más importante de la computadora, en ella se realizan todos los procesos de la información. La UCP está estructurada por un circuito integrado llamado microprocesador, el cual varía en las diferentes marcas de computadoras.

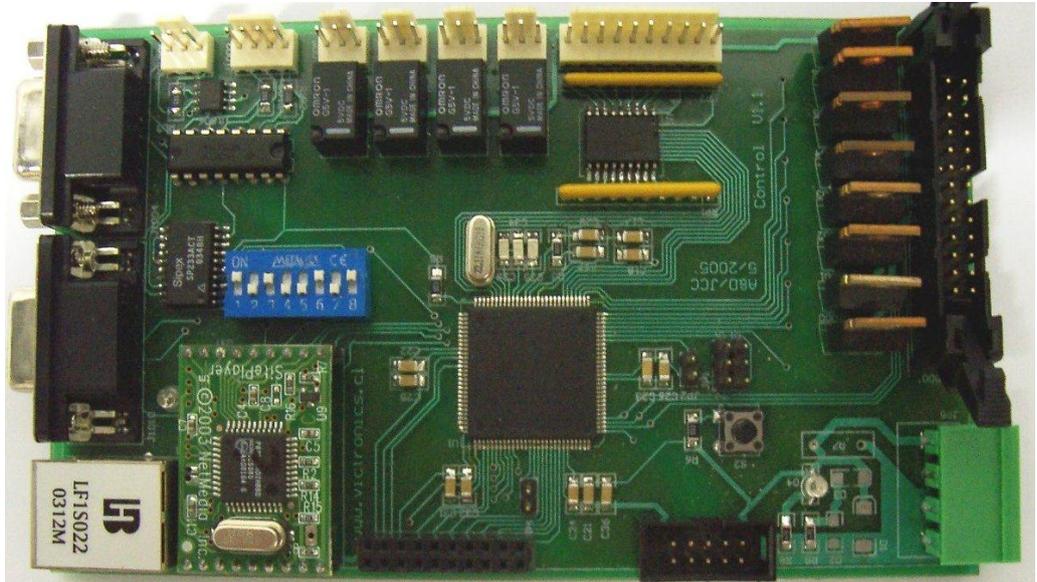


La UCP se divide en dos unidades:

Unidad Aritmético Lógica (UAL).- Es la parte del computador encargada de realizar las: operaciones aritméticas y lógicas.

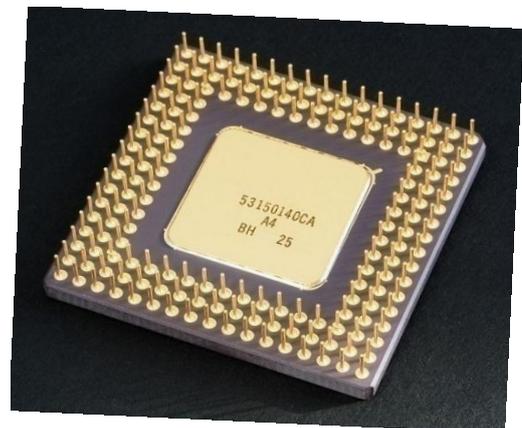
Unidad de Control (UC).- Es la parte inteligente del microprocesador

UNIDAD DE CONTROL



Es la encargada de supervisar la secuencia de las operaciones que deben realizarse para ejecutar una instrucción.

MICROPROCESADOR



El microprocesador secciona en varias fases de ejecución (la realización de cada instrucción):

DISPOSITIVOS DE SALIDA.

Los dispositivos de salida son aquellos que reciben información de la computadora.

Entre los dispositivos de salida más conocidos están: la impresora y la pantalla o monitor.

El monitor



El monitor es una parte del ordenador a la que muchas veces no le damos la importancia que se merece.

La impresora



Una **impresora** es un periférico que permite producir una copia permanente de textos o de documentos almacenados en formato electrónico.

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Medidas de Almacenamiento de la Información

Byte: unidad de información que consta de 8 bits; en procesamiento informático y almacenamiento, el equivalente a un único carácter, como puede ser una letra, un número o un signo de puntuación.

Kilobyte(Kb): Equivale a 1.024 bytes

Megabyte(Mb): Un millón de bytes o 1.048.576 bytes

Gigabyte(Gb): Equivale a mil millones de bytes

DISPOSITIVOS MAGNÉTICOS

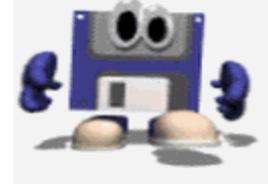
Cinta Magnética: Está formada por una cinta de material plástico recubierta de material ferro magnético.

Tambores Magnéticos: Están formados por cilindros con material magnético capaz de retener información.

Disco Duro: Son en la actualidad el principal subsistema de almacenamiento de información en los sistemas informáticos.

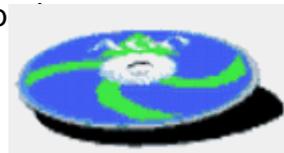


Disquete o Disco flexible: Un disco flexible o también disquete (en inglés floppy disk), es un tipo de dispositivo de almacenamiento de datos formado por una pieza circular de un material magnético que permite la grabación y lectura de datos.



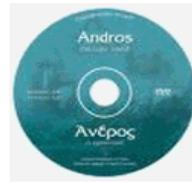
DISPOSITIVOS ÓPTICOS

El CD-R: es un disco compacto de 650 MB de capacidad que puede ser leído cuantas veces se desee, pero cuyo contenido no puede ser modificado una vez que ya ha sido grabado.



CD-RW: posee la capacidad del CD-R con la diferencia que estos discos son regrabables lo que les da una gran ventaja.

DVD-ROM: es un disco compacto con capacidad de almacenar 4.7 GB de datos en una cara del disco, un aumento de más de 7 veces con respecto a los CD-R y CD-RW



DVD-RAM: este medio tiene una capacidad de 2.6 GB en una cara del disco y 5.2 GB en un disco de doble cara, Los DVD-RAM son capaces de leer cualquier disco CD-R o CD-RW pero no es capaz de escribir sobre estos.



PC – Cards: Las PC Cards pueden ser almacenamiento o tarjetas de I/O. Estas son compactas, muy fiable, y ligeras haciéndolos ideal para notebooks, Debido a su pequeño tamaño, son usadas para el almacenamiento de datos, aplicaciones, tarjetas de memoria, cámaras electrónicas y teléfonos celulares. Las PC Cards tienen el tamaño de una tarjeta del crédito, pero su espesor varía. Entre los producto más nuevos que usan PC Cards tenemos el **Clic! PC Card Drive** de lomega esta unidad PC Card Tipo II la cual puede leer y escribir sobre discos Clic! de 40 MB de capacidad, esta unidad está diseñada para trabajar con computadores portátiles con mínimo consumo de baterías, el tamaño de los discos es de 2x2 pulgadas



Flash Cards: son tarjetas de memoria no volátil es decir conservan los datos aun cuando no estén alimentadas por una fuente eléctrica, y los datos pueden ser leídos, modificados o borrados en estas tarjetas.

Dispositivos Extraíbles

Pen Drive o Memory Flash: Es un pequeño dispositivo de almacenamiento que utiliza la memoria flash para guardar la información sin necesidad de pilas. Los Pen Drive son resistentes a los rasguños y al polvo que han afectado a las formas previas de almacenamiento portable



Unidades de Zip:La unidad Iomega ZIP es una unidad de disco extraíble. Está disponible en tres versiones principales, la hay con interfaz SCSI, IDE, y otra que se conecta a un puerto paralelo. Este documento describe cómo usar el ZIP con Linux. Se debería leer en conjunción con el HOWTO SCSI a menos que posea la versión IDE.



TIPOS DE HARDWARE: Actualmente podemos distinguir los siguientes tipos de Hardware; de Almacenamiento, Hardware grafico, Tarjeta grafica.

Hardware de almacenamiento.- Es el encargado de guardar permanentemente la información y los programas que serán requeridos en cualquier momento.

Hardware grafico.-Se encarga de crear imágenes que se muestran en le monitor, actualmente con la demandad de 3D y los contenidos multimedia la importancia del hardware grafico ha crecido hasta llegar a ser coprocesador muy potente y especifico.

Tarjeta grafica.- Es el dispositivo que procesa los datos provenientes de la CPU parar presentarlos como información comprensible en el monitor.

SOFTWARE

Se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital. El software está clasificado en cuatro grupos, Software de Sistema, de Programación, de Aplicación y Software Libre.

Software de Sistema.-Son programas que permiten la interacción del usuario con el sistema operativo y controlar las unidades de Hardware, entre ellos tenemos Sistemas Operativos Windows y Linux, Controladores de Dispositivos, Herramienta de Diagnostico y Servidores.

SISTEMA OPERATIVO

Es un conjunto de programas indispensable para que el computador funcione.

Este cuenta con programas especializados para diversas tareas, como son la puesta en marcha del equipo, la interpretación de comandos, el manejo de entrada y salida de información a través de los periféricos, acceso a discos, procesamiento de interrupciones, administración de memoria y procesador, entre otros.

Algunos sistemas operativos conocidos son Windows 98, Windows 2000 y Windows Milenium, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 y Windows 2010.

SISTEMA OPERATIVO DE WINDOWS Y LINUX

Es un sistema operativo con una interfaz gráfica desarrollada por la empresa Microsoft. Decir que Windows tiene una interfaz gráfica significa que cuenta con una presentación agradable para el usuario donde cada elemento de información es representado con un símbolo gráfico (icono) que facilita el manejo. Inicialmente Windows era una aplicación para computadoras personales que se ejecutaba sobre el sistema operativo DOS, hasta que se desarrolló la versión Windows 95, luego se han ofrecido las versiones Windows 98, Windows 2000 y Windows Mileniun, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista y Windows 7.

LINUX.- Es un sistema operativo muy eficiente y tiene un excelente diseño, entre sus principales características tenemos; realiza multitareas, puede trabajar con multiusuario y se lo utiliza como multiprocesador de programas.

ELEMENTOS DEL ESCRITORIO DE WINDOWS

Es el área en la que nos podemos desplazar para realizar alguna tarea por lo general cuenta con las siguientes partes:

Fondo de escritorio.- Se refiere al entorno en el que se trabaja.

Barra de tareas.- Corresponde a la tira de color ubicada en la parte inferior de la pantalla y contiene el botón inicio.

Botón inicio.- Al hacer clic sobre este botón que se encuentra en el extremo inferior izquierdo de la pantalla podemos acceder a los programas que están disponibles en el computador.

Ventanas: Área rectangular que aparece en la pantalla al ejecutar una aplicación o abrir un icono para ver su contenido.

Iconos: Símbolo o pequeño gráfico que representa un programa, un archivo o cualquier otro elemento de información.

Menú: Consiste en un listado de opciones que indican operaciones a realizar o alternativas de selección.

Archivo: Es un conjunto de datos almacenado en disco de manera estructurada.

Carpeta: Las carpetas sirven para organizar la información en el computador.

Discos: Los discos duros se reconocen por el icono y porque entre los paréntesis aparecerá la letra C y/o D.

Formatear un disco: Para formatear un disco flexible, haga clic con el botón derecho del mouse, luego seleccione la opción dar formato.

Copiar un disco: Copiar un Disco significa hacer una copia exacta de disco origen, por tanto es necesario tener en cuenta que el disco en que se hace la copia esté vacío.

SOFTWARE DE PROGRAMACION

Es el conjunto de herramientas que sirve para crear programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación.

Lenguaje de programación

Los lenguajes de programación se clasifican en tres categorías: lenguaje de máquina, lenguaje de bajo nivel y lenguaje de alto nivel. En la actualidad se utilizan los últimos, cuyo vocabulario está formado por términos en inglés, como son: C++, Foxpro, Visual Basic, Java, HTML.

SOFTWARE DE APLICACIÓN

Permite a los usuarios desarrollar una o varias tareas específicas en cualquier campo de actividad que puede ser automatizado o asistido.

Clases de Software de Aplicación:

Software Educativo, Software Medico, Software de Control Numérico.

SOFTWARE LIBRE

Da libertad a los usuarios sobre el producto adquirido

8.- MARCO INSTITUCIONAL

HISTORIA DE LA ESCUELA AURORA ESTRADA Y AYALA

La escuela se fundó el 16 de Mayo de 1932 con el nombre de Aurora Estrada Y Ayala de Ramírez Pérez en honor a la ameritada escritora fluminense.

Fue creada durante la administración del doctor Isidro Ayora, ocupando el Ministerio de Educación Pública el Señor Franklin Tello y estando frente a la dirección Provincial de Educación de los Ríos el destacado intelectual Fluminense don Carlos Cuello Icaza.

La escuela se creó con el carácter de activa coeducativa con el siguiente personal; señora Perpetua Bravo como Directora y auxiliares las señoritas María González Andi, Blanca Hurtado y Mercedes Bermeo.

En el año 1935 fue reemplazada la dirección del plantel por la señora Cristina Stay de Aspiazu con las siguientes profesoras Nelly Alcívar, María Gonzales Milca Maldonado, Antonieta Bermeo Icaza, Elvira Quintana, Mercedes Bermeo, Electra Endara, Rosario Ayala, Obdulia de Arreaga Victoria de Arce y como profesor de canto el señor Ángel Suarez Loyola, Carmen Luisa Santos, Beatriz Ayala y Lía de Hidalgo.

La dirección de la señora Cristina Stay de Aspiazu tuvo una fructífera labor destacándose en varias actividades de carácter cultural, social y deportivo. Laboro hasta el mes de Abril de 1938 habiendo actuado

durante ese año de directora interina la señorita Mercedes Bermeo con el siguiente personal: señorita Blanca Bolaños, Marian Cedeño, María Burgos, Isabel Satisabal, Lucia Ochoa, señora Lía de Hidalgo, Victoria de Arce, Pilar de Jácome, señor Luis Escudero.

El primero de Julio de 1939 se hizo cargo de la dirección del plantel la profesora normalista María Felipa Castillo con el incremento de las profesoras Ángela de Noboa, profesoras especiales de costura, canto, profesoras de ciencias biológicas, le sucedió en el cargo la señora Elsa Núñez de Nicola la cual actuó desde junio de 1950 hasta agosto de 1951, le sucedió en el cargo la señora Gamna desde 1951 hasta 1952.

En mayo de 1952 fue nombrada la señora América Barona de Esparza, quien tuvo una magnífica y acertada dirección con el personal docente durante varios años; señora Victoria de Arce, Pilar Pacheco de Jácome, Ángela de Masutt, Lía de Hidalgo y señoritas Yolanda Hidalgo, Hortela Arreaga Mercedes Bermeo.

A partir del año 1961 paso como directora encargada la señora Italia Vaquerizo de Passlaigue por cuanto la directora titular América Barona fue declarada en comisión de servicios en el colegio de Señoritas Babahoyo.

El personal docente que laboro en este año es el siguiente: señora Angélica de Masutt, Pilar de Jácome, Ortelia de Villamarín, Mercedes de Orozco, Raquel de Vásquez, Yolanda Hidalgo de Pérez, Gloria León de García, Adela González, Blanca Paredes, Blanca Romero, y como maestra de labores la señorita María Vera.

En el año 1967 nuestra escuela incremento su personal docente cuyo número es de 17 profesoras incluyendo a la directora y a las profesoras de labores cabe anotar la separación de las profesoras señoras Ortelia Villamarín y Elba Coello de Monar, en remplazo de ellas en ese entonces fue la señora Angélica Jarrin de Lana y la señorita Carmen Almeida, Las maestras que laboraron en ese año tenemos Nelly Beltrán de Lemus, Rosario Romero de Moran, Carmen Almeida de Cadena , Yolanda Hidalgo de Pérez, Mercedes Gómez de Orozco, Edilma Martínez Mano salva, Judith Gonzales Coello, Cecilia Martínez Malla, Adela González Coello, Blanca Paredes de Hidalgo, Angélica Jarrin Lana, Gloria León de García, Blanca Bolaños de Romero, Devora Gonzalvo, Pilar Pacheco de Jácome, María Vera Zapata y Ángel Estévez.

En 1968 estuvo encargada de la dirección del plantel la señora Blanca Bolaños de Romero, ya que la señora directora Italia Vaquerizo tuvo que ausentarse en comisión de servicios. En 1969 la señora Blanca Bolaños de Romero se ausenta del plantel a desempeñar el cargo d directora de la escuela Isabela Católica la escuela tuvo varios incrementos la señora Angélica de Serrano, Isabel Maquilon, Haydee Onofre, Nancy Chang.

En 1974 ingreso a este plantel la profesora Leonila García Solarte en reemplazo de la señorita Débora Gonzalvo.

En 1976 la escuela tuvo tres nuevos elementos Norma Maldonado de Loor, Consuelo Jácome de Troya y la señorita Gloria Ponce Pazmiño, quienes reemplazaron a tres maestras.

Luego asumió la dirección del plantel por encargo la Lcda. Gloria León de García en el año 1975 ya que la señora Italia Vaquerizopasó a prestar sus servicios a la Dirección Provincial de Educación de los Ríos. Recibiendo su nombramiento como Directora el 7 de Mayo de 1976.

Ocupo cargos como:

Tres veces delegada de los directores a la comisión de ingresos y cambio en el magisterio, Vicepresidenta y Presidenta de la Unión Nacional de Educadores los Ríos, Concejala del Cantón, siendo vicepresidenta y Presidenta ocasional del Municipio de Babahoyo, Fundadora de Orientación Cívica y Símbolos Patrios, Delegada estudiantil varias ocasiones. Fue una alumna brillante en toda su carrera estudiantil.

Las maestras que laboraron en su administración tenemos: Licenciadas Leonila García de Vásquez, Blanca Paredes, Alondra Ortiz de Mendieta, Emilia Amaiquema de Menéndez, Leo va Onofre de Vite, Haydee Onofre Córdova, Elba Jiménez Suarez, Haydee Beltrán Vaquerizo, Angélica Jarrin de Lana, Norma Maldonado de Loor, Tamara Ordoñez de Rosado, Martha Segura Pos ligua y como profesores especiales, Gladys Carpio Cedeño y Gerardo Tito profesor de Cultura Física.

Como directora titular la señora Gloria León de García tuvo una destacadísima actuación en su plantel en bien de la niñez, hasta que el 26 de septiembre del 2001 falleció dejando una gran tristeza en su personal docente y docente, personal de servicio, Padres de familia y de la comunidad Babahoyense. A partir de esta fecha paso a desempeñar como directora encargada la Licenciada Judith Gonzales de Lupera con el incremento de las profesoras Luisa Pacheco Jácome, Mercedes Onofre Córdova, Anita Loor Maldonado, Narcisa Moran de Prieto.

En Abril del 2002 fue nombrada como directora titular de este prestigioso plantel la señora JudithGonzález de Lupera y en la actualidad la Escuela tiene un personal idóneo y capacitado: Rosa PasquelAhistan, María Luisa Pacheco Jácome, Mercedes Onofre Tómalá, Narcisa del Carmen Moran Merchán, Blanca Paredes, Haydee Graciela Beltrán Vaquerizo, Ana Victoria Loo Maldonado, Leova Esther Onofre Tómalá, Hilda Leonila García Solarte, Alondra Celotipia Ortiz Ortega, dolores Eugenia Lana Jarrin, Martha Alejandrina Segura Posligua, Flora Haydee Onofre Córdova, Elba Zoraida Jiménez Suarez, profesora de Computación, Gladys Elsa Carpio Cedeño, de Cultura Estética, Emilia EtulvidesAmaiquemaZúñiga, de laboratorio de Ciencias Naturales, personal de Servicio Mery Carlota Quinto Espinoza y Carmen López Mora, maestros contratados de Cultura Física Gerardo Román Tito Flores, de Ingles Janine Carbo Flores, de dibujo Linda Muñoz de Abegno, de Música Francisco Medrano.

En mayo del 2007 se acogieron a la jubilación voluntaria la Licenciada Judith González de Lupera directora del plantel dejando encargada de la misma a la Ps. Ed. Elba Jiménez Suarez.

Las licenciadas Alondra Ortiz Ortega y LeonilaGarcía Solarte, también se acogieron a la jubilación y viniendo en reemplazo con contrato las licenciadas Karina Guerra, Andrea Rosales y Patricia Santillán.

Desde entonces se labora con el siguiente personal docente y de servicio:

Amaiquema Zúñiga Emilia Etulvides

Beltrán Vaquerizo Haydee Graciela

Carbo Silva Janine

Carpio Cedeño Gladys Elsa

Guerra Villegas Karina

Jiménez Suarez Elba

Lara Jarrin Dolores Eugenia

Loor Maldonado Ana Victoria

Moran Merchán Narcisa del Carmen

Muñoz Linda

Onofre Córdova Flora Haydee

Onofre Tómalá Mercedes

Onofre TómaláLeova Esther

Pacheco JácomeMaría Luisa

ParedesBlanca

Pasquel Ahistan Rosa

Rosales Andrea

Rizzo Rumazo Manuel

SantillánGonzález Patricia

Segura Pos ligua Martha Alejandrina

Tito Flores Gerardo Román

Y personal de servicio:

Carmen López Mora

Mery Carlota Quinto Espinoza

Guardián: Galo Mora

Quienes laboramos en este plantel lo hacemos con amor y responsabilidad. Y tengan la seguridad que no los defraudaremos y mantendré como hasta ahora muy en alto y ocupando el primer lugar el nombre de la Institución.

SEÑORES Y SEÑORAS.

9.- HIPOTESIS

9.1 Hipótesis General

La falta de computadoras en laboratorio de cómputo incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Aurora Estrada y Ayala” de la ciudad de Babahoyo en el periodo lectivo 2010-2011.

9.1 Hipótesis Específicas

- *La no existencia de los equipos de cómputo incide en el desarrollo de habilidades y destrezas de la asignatura de Computación de los estudiantes del Séptimo año de educación básica.*

- *Si el docente de la asignatura de computación no utiliza las computadoras el proceso de enseñanza aprendizaje sería teórico.*

Variable Dependiente

Proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica.

Variable Independiente

La falta de computadoras.

10.- OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

11.- GLOSARIO O DEFINICION DE TÉRMINO BASICOS

CPU:Central Processing Unit. Unidad Central de Procesamiento. Es el procesador que contiene los circuitos lógicos que realizan las instrucciones de la computadora.

Hardware: Todos los componentes físicos de la computadora y sus periféricos.

Impresora: Dispositivo periférico que reproduce textos e imágenes en papel. Los principales tipos son: de matriz de puntos, de chorro de tinta y láser.

Lenguaje de programación: sistema de escritura para la descripción precisa de algoritmos o programas informáticos.

Linux: Sistema operativo gratuito para computadoras personales derivado de Unix

Periférico: Todo dispositivo que se conecta a la computadora. Por ejemplo: teclado, monitor, mouse, impresora, escáner, etcétera

Procesador: Conjunto de circuitos lógicos que procesa las instrucciones básicas de una computadora.

Puerto: en una computadora, es el lugar específico de conexión con otro dispositivo, generalmente mediante un enchufe. Puede tratarse de un puerto serial o de un puerto paralelo.

Sistema Operativo: Programa que administra los demás programas en una computadora.

Software: Término general que designa los diversos tipos de programas usados en computación.

USB (Universal Serial Bus): Es una interface entre una computadora y ciertos dispositivos, por ejemplo, teclados, teléfonos, escáner e impresoras.

CAPITULO III

12.- METODOLOGIA

Se realizó la investigación de campo, utilizando los métodos descriptivos, deductivo, analítico.

12.1.1 Método Descriptivo

Nos permite, detallar y explicar la investigación, mediante un análisis conceptual de lo investigado con el propósito de determinar las características del problema observado.

12.1.2 Método Analítico

Examinamos la característica del objeto de la investigación describiendo los problemas a analizar, conociendo los rasgos internos, aspectos esenciales y las relaciones de nuestro objeto de investigación.

12.1.3. Método Deductivo

Este método permitió determinar y deducir los hechos mas importantes del objeto de nuestra investigación, formulando hipótesis y observando la realidad para verificar dichas hipótesis y poder sacar conclusiones y emitir las recomendaciones requeridas.

13.-POBLACIÓN Y MUESTREO

La población de estudio es a profesores y setentaestudiantesdel Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Aurora Estrada y Ayala” de la ciudad de Babahoyo.

La muestra se la tomara a cuatro profesores del área de Computación y veinte estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica.

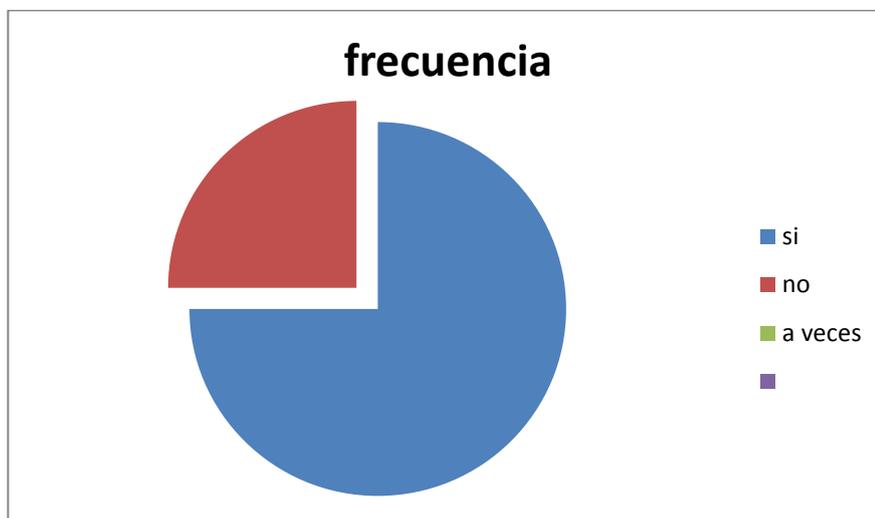
CAPITULO IV

14.- ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS APLICADAS A LOS SEÑORES PROFESORES DEL AREA DE COMPUTACION DE LA ESCUELA “AURORA ESTRADA Y AYALA”, DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.

1.- ¿Planifica Ud. con anterioridad lo que desea que sus estudiantes aprendan sobre la asignatura de computación?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	75%
No	1	25%
A veces	0	0%
total	4	100%



ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

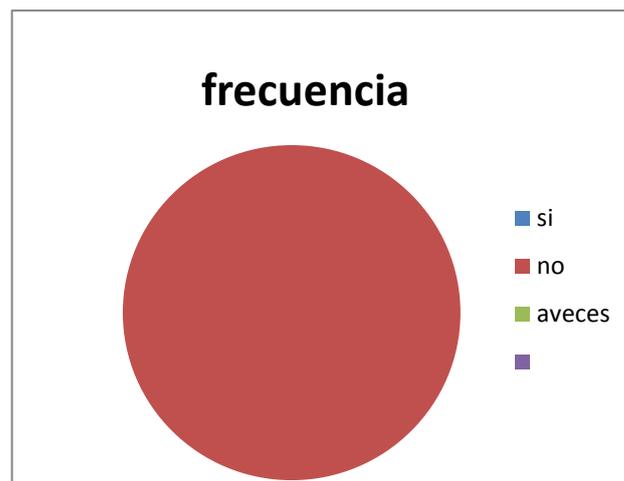
En la encuesta realizada a 4 profesores de dicho plantel respondieron de la siguiente manera a la pregunta formulada.

El 75% manifiesta que si planifica las clases a fin de dar a conocer que deben aprender los estudiantes, el 25% no planifica.

De lo que podemos observar que una minoría de docentes no planifican con anticipación sus clases para que los estudiantes tengan un mejor conocimiento acerca de la asignatura de computación

2.- ¿Cree usted que el laboratorio de computo se encuentra acondicionado, en forma adecuada para que los estudiantes adquieran un mejor conocimiento acerca de la asignatura de Computación?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	4	100%
A veces	0	0%
Total	4	100%



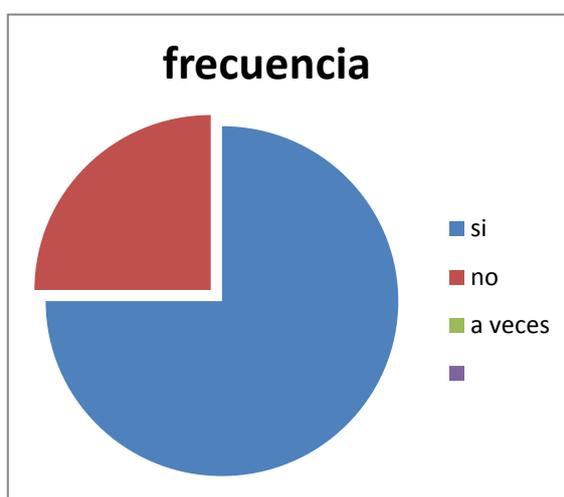
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 100% de los docentes señalan que el laboratorio de computación no se encuentra bien adecuado para que los estudiantes adquieran un mejor conocimiento acerca de la asignatura de computación.

Deducimos que el laboratorio de cómputo de la Escuela Aurora Estrada y Ayala no se encuentra bien equipado.

3.-Cuando está dictando la asignatura de computación ha recibido la visita de la directora del plantel.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	75%
No	1	25%
A veces	0	0%
Total	4	100%



ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 75 % de los docentes reciben la visita de la directora del plantel para observar cómo se realiza la enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Computación, el otro 25% dicen que no reciben la visita.

De lo que podemos deducir que se ve la preocupación de parte de la directora del plantel para observar de que manera los maestros imparten los conocimientos a el alumnado en la asignatura de computación.

4.- ¿Los padres de familia han sentido inconformidad por la calidad de la enseñanza que reciben en el plantel sus hijos en la asignatura de Computación?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	4	100%



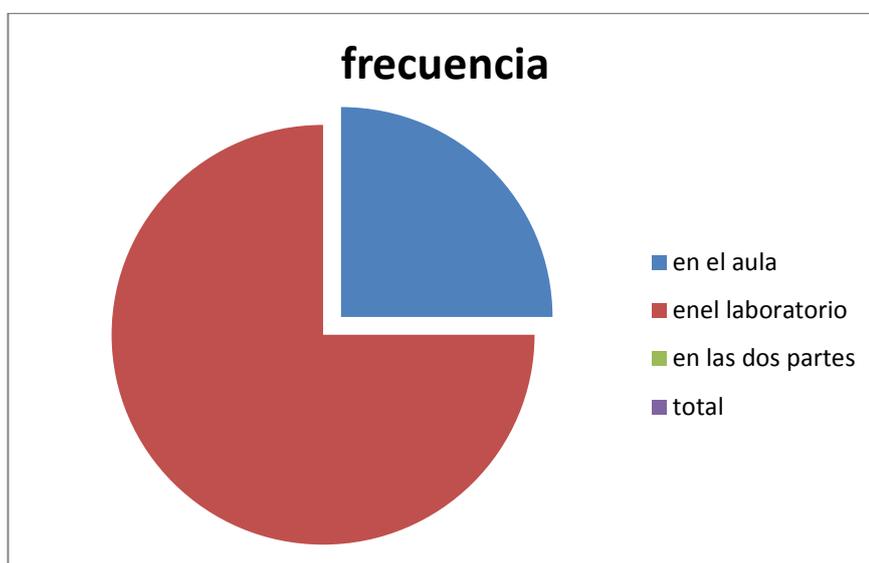
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 100% de los docentes señalan que los padres de familia sienten inconformidad por la calidad de la enseñanza que reciben sus hijos respecto a la asignatura de Computación.

De lo que podemos demostrar que hay una gran inconformidad de parte de los padres de familia con la calidad de la enseñanza que reciben sus hijos, en la asignatura de computación.

5.-En que lugar los estudiantes se sienten más a gusto durante las clases de computación

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En el aula	1	25%
En el laboratorio	3	75%
En las dos partes	0	0%
total	4	100%



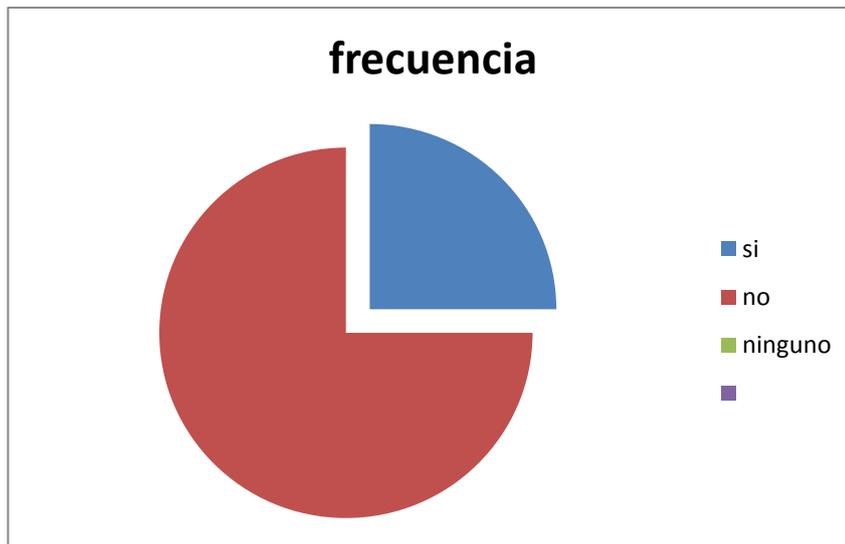
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 25% de los educadores afirman que los estudiantes se sienten conformes en el aula de clase y el 75% opina que el alumnado se siente más a gusto en el laboratorio de cómputo al recibir las clases de computación.

De lo que podemos deducir que los alumnos se encuentran más a gusto en escuchar las clases de computación en el laboratorio de cómputo.

6.- Dentro del laboratorio de cómputo tiene espacio adecuado para llevar a cabo las clases

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	1	25%
no	3	75%
ninguno	0	0%
total	4	100%



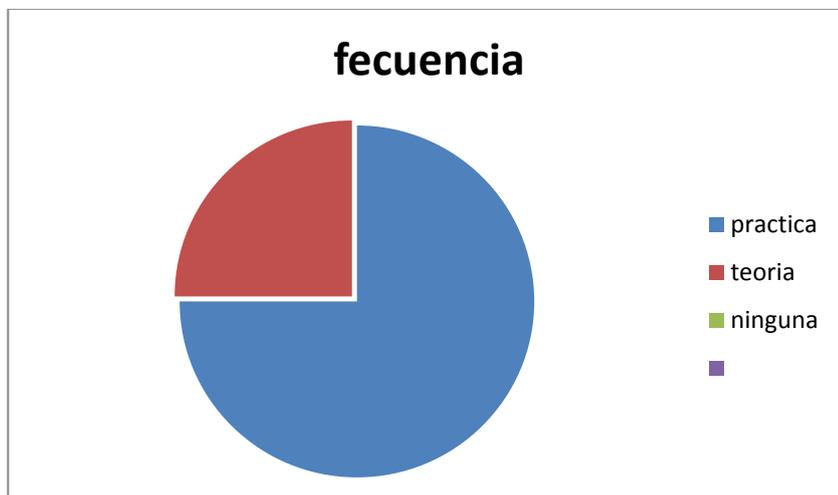
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 25 % de los educadores manifiestan que si tienen el espacio suficiente en el laboratorio de cómputo, el otro 75% dice que no tiene un espacio físico adecuado para impartir los conocimientos.

De lo que podemos deducir que el laboratorio de computación no cuenta con el espacio físico adecuado para poder impartir las clases.

7.- ¿Los alumnos se sienten más motivados cuando realizan prácticas en la computadora o con la enseñanza de la teoría?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Practica	3	75%
Teoría	1	25%
Ninguna	0	0%
total	4	100%



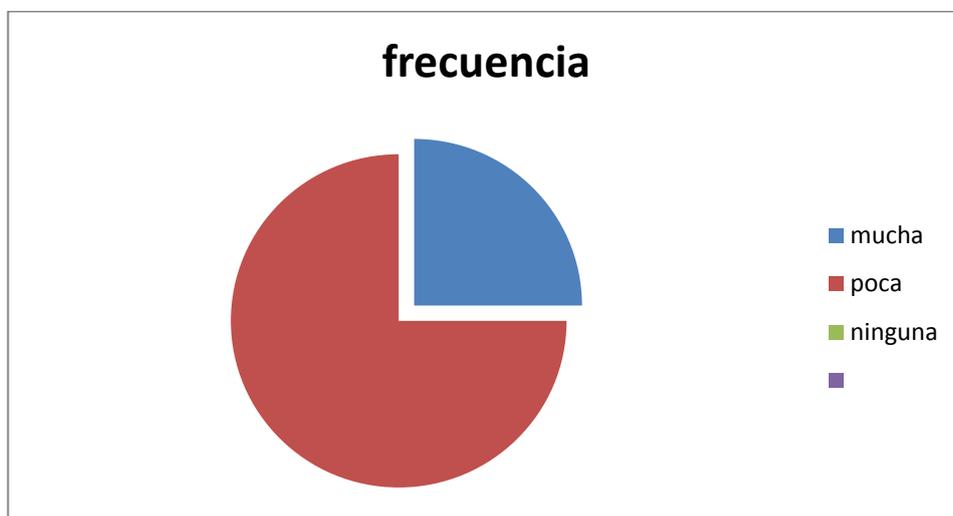
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

En la encuesta realizada a 4 maestros manifiestan que el 75% del alumnado se siente más motivado con las clases de computación prácticas, solo el 25% manifiesta que los alumnos les gusta más la teoría.

De lo que podemos deducir que el alumnado se siente más motivado cuando los maestros la dictan la asignatura de una forma práctica.

8.- ¿Con que frecuencia los alumnos reciben clases de computación durante el periodo lectivo correspondiente?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucha	1	25%
Poca	3	75%
Ninguna	0	0%
Total	4	100%



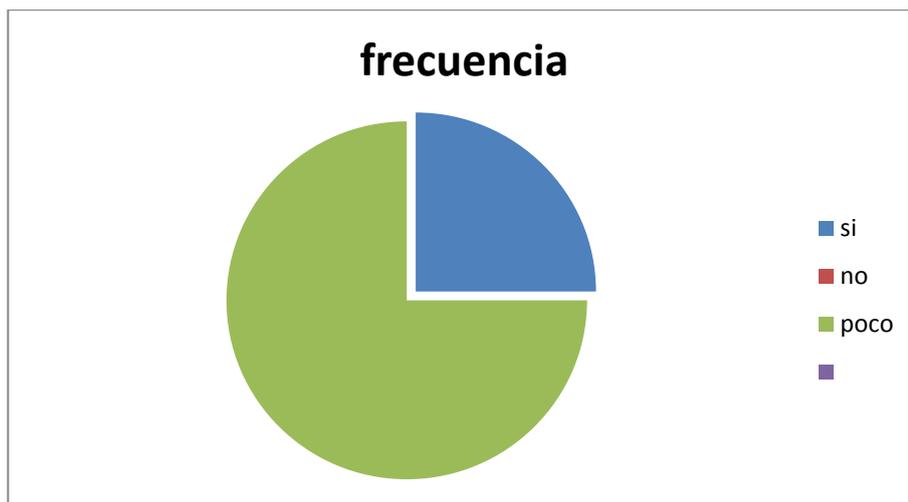
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 75% de los maestros afirman que los alumnos reciben poco conocimiento de lo que es la asignatura de computación solo el 25% afirman que si reciben clases de computación de una forma normal

De lo que podemos deducir que el alumnado no tiene un buen conocimiento de lo que es la asignatura de computación

9.- ¿Cómo docente del plantel ha adquirido seminarios de computación para poder tener un mejor conocimiento acerca de la asignatura?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
No	0	0%
Poco	3	75%
total	4	100%



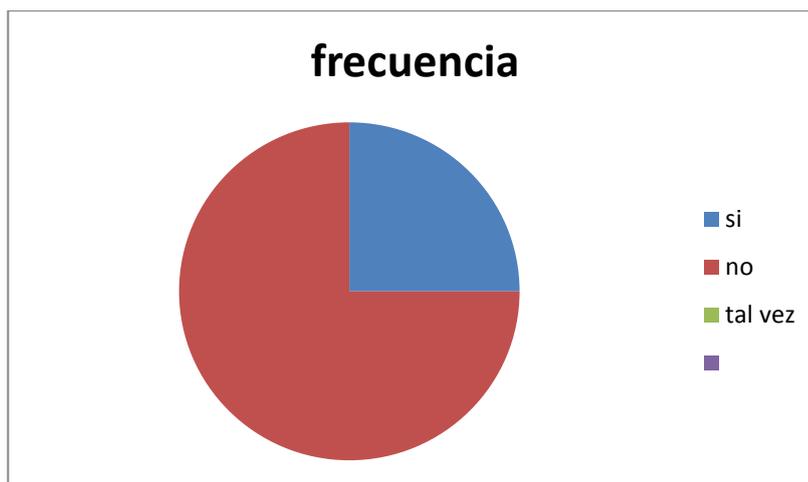
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 75% de los maestros manifiestan que han recibido muy poco seminarios de computación pero si están capacitados de una forma adecuada para dictar la cátedra de dicha asignatura.

Con lo que podemos demostrar el poco interés de parte de las Autoridades del plantel para con los docentes de dicha Institución.

10.- ¿Cree usted que con la falta de computadoras el alumnado tendrá un buen rendimiento escolar en la asignatura de computación?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
No	3	75
Tal vez	0	0%
Total	4	100%



ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS

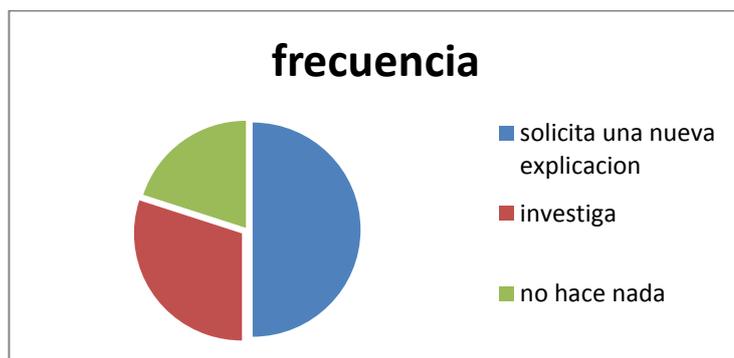
El 75% de los maestros manifiestan que los alumnos no tendrán un buen rendimiento escolar porque existe la carencia de los equipos de cómputo.

De lo que podemos deducir que la falta de los equipos de cómputo perjudica la enseñanza aprendizaje del alumnado.

CUADRO ESTADISTICOS SEGÚN ENCUESTAS APLICADAS A ESTUDIANTES DEL SEPTIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “AURORA ESTRADA Y AYALA”, DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.

1.- ¿Cuándo un tema de la asignatura de computación no está claro que hace usted para solucionar este problema?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Solicita una nueva explicación	10	50%
Investiga	6	30%
No hace nada	4	20%
Total	20	100%



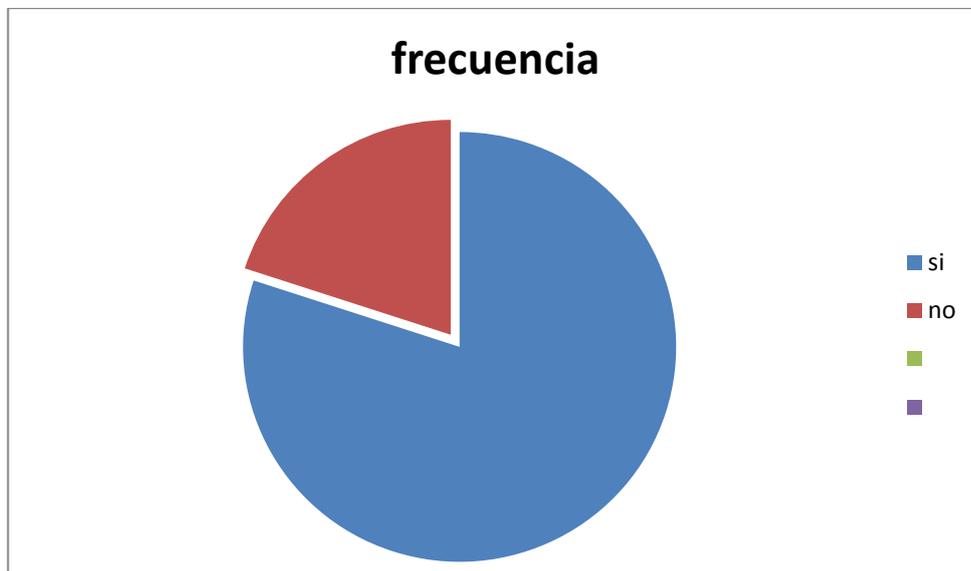
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

De los 20 estudiantes encuestados, el 50% manifiesta que le solicita una nueva explicación al docente cuando no ha entendido lo que le s han explicado acerca de la asignatura, el 30% investiga parar poder tener un mejor conocimiento, y solo el 20 % del alumnado no hace nada.

De lo que se deduce que la mayoría de los alumnos se informa sobre el tema que no ha entendido consultando al maestro.

2.- ¿Les gusta trabajar en el laboratorio de cómputo?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	75%
No	4	25%
Total	20	100%



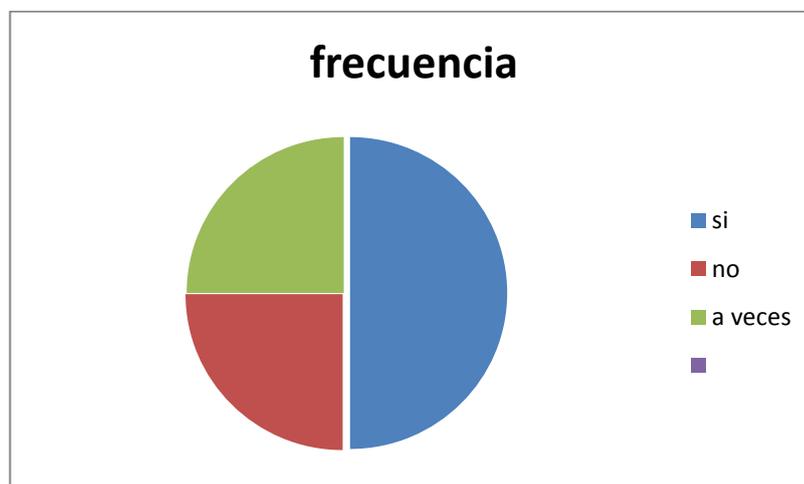
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 75% del alumnado manifiesta que si les gusta trabajar en el laboratorio, en tanto el 25% nos manifiesta que no.

Por lo que podemos deducir que el 75% del alumnado les gusta trabajar de forma practica en el laboratorio

3.- ¿Su profesor de computación los hace trabajar en las computadoras?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	50%
No	5	25%
A veces	5	25%
Total	20	100%



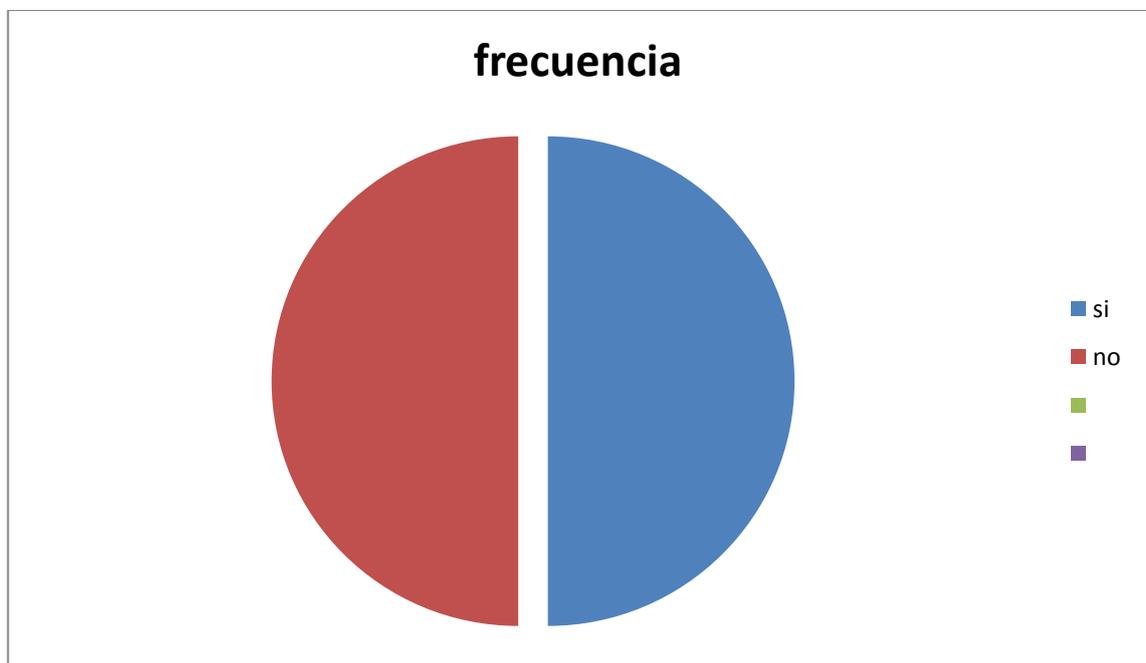
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 50% del alumnado nos manifiesta que los profesores si los hacen trabajar en las computadoras, mientras que un 25% manifiesta que no los hacen trabajar de una manera práctica, el 25 % restante nos dicen que a veces realizan trabajos en la computadora.

Delo que podemos deducir que la mitad del alumnado reciben los beneficios de trabajar el las computadoras lo cual es un beneficio para ellos por lo que realizan trabajos prácticos.

4.- ¿Sabe usted maximizar y minimizar la ventana de Windows?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	50%
No	10	50%
Total	20	100%



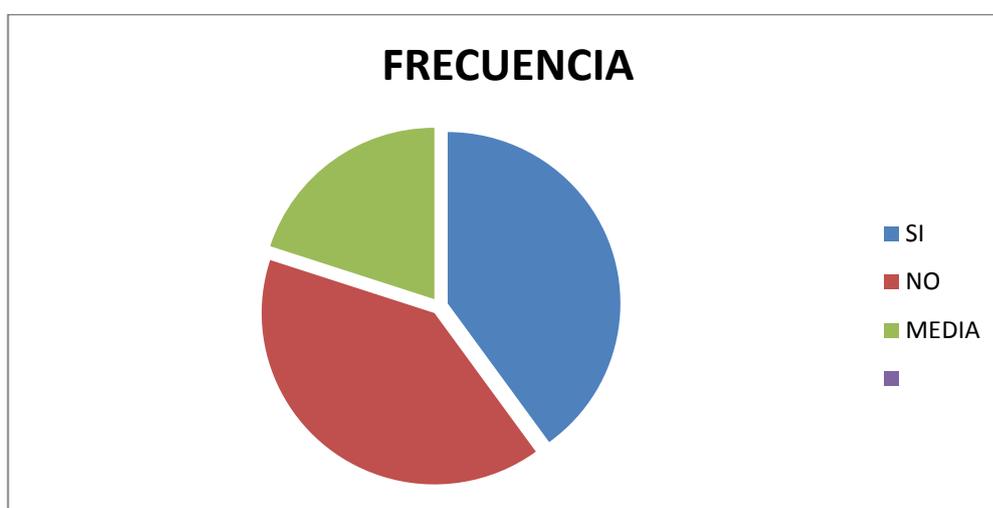
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 50% del alumnado si sabe maximizar y minimizar la ventana de Windows, pero el otro 50% de los estudiantes no saben.

De lo que podemos deducir que al 50% del alumnado le falta las clases prácticas para poder tener un mejor conocimiento acerca del manejo del computador.

5.- ¿Conoce Ud. cómo ingresar al programa de Microsoft Word, escribir su nombre cambiar el color y el tamaño de la fuente?

OPCIONES	FRECUENCIA	RESULTADOS
Si	8	40%
No	8	40
A medias	4	20%
Total		100%



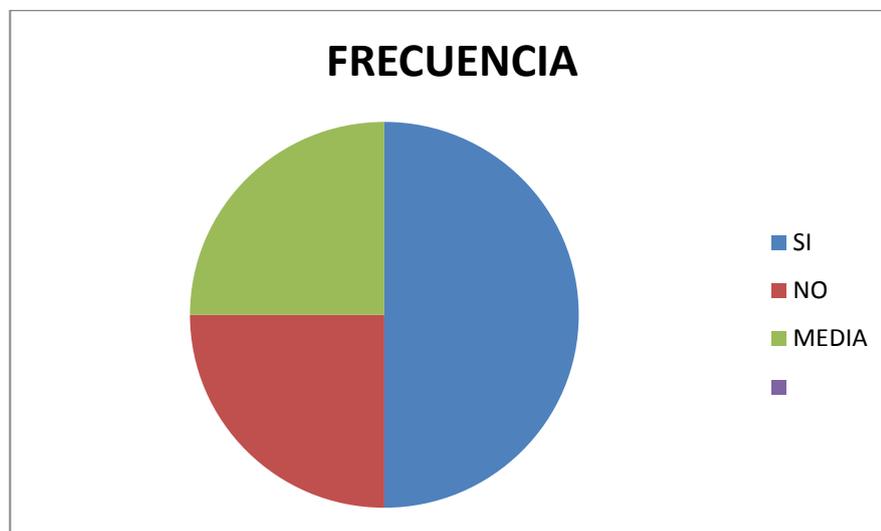
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 40% del alumnado nos manifiesta que conoce si cómo ingresar al programa de Microsoft Word, escribir su nombre cambiar el color y el tamaño de la fuente, el otro 40% nos manifestó que no y un 20% nos manifiesta que a medias.

Por lo que podemos deducir que los alumnos no tienen un buen conocimiento acerca de la asignatura de computación por la falta de prácticas en los laboratorios y por la carencia de los equipos de cómputo.

6.- ¿Saben guardar el archivo con su nombre?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	50%
No	5	25%
A medias	5	25%
Total	20	100%



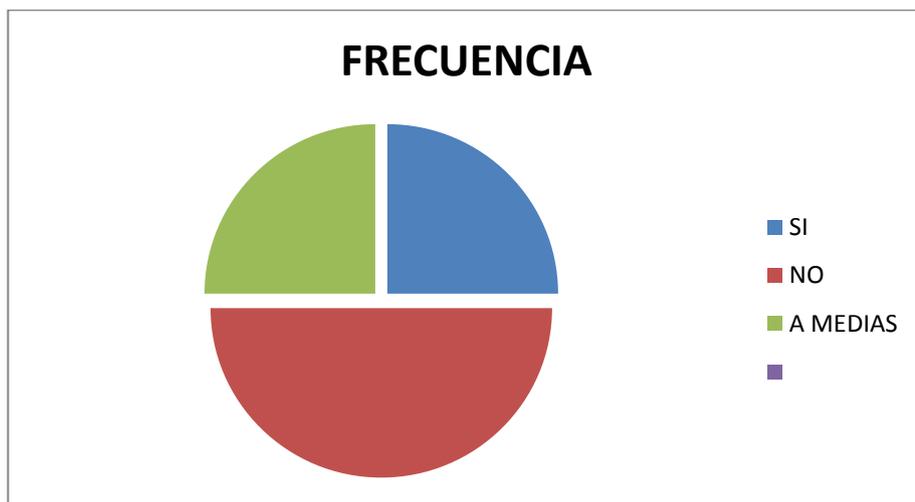
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 50% del alumnado manifiesta que si lo sabe realizar, un 25% nos dice que no sabe, y el restante 25% nos indica que a medias.

De lo que podemos deducir que los alumnos no tienen un buen desempeño en la asignatura de computación debido al poco conocimiento que los maestros les imparten.

7.- ¿Saben cerrar un programa y apagar el computador de forma correcta?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	25%
No	10	50%
A medias	5	25%
Total	20	100%



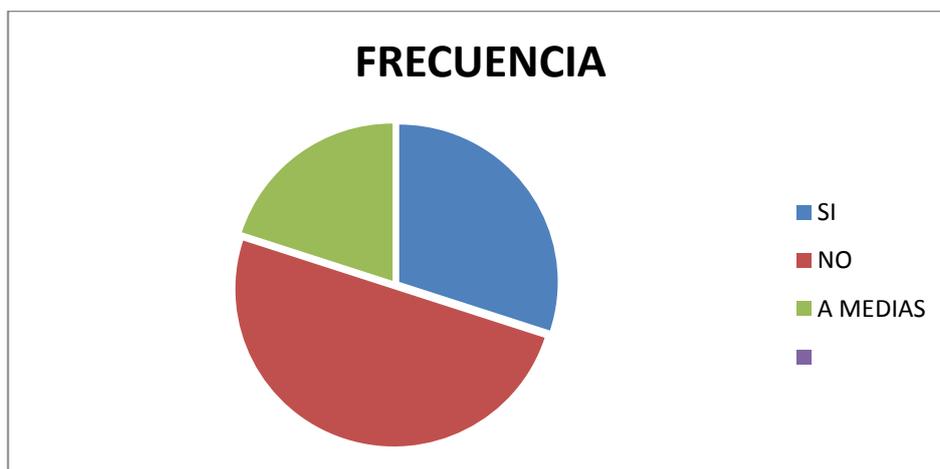
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 25% del alumnado nos manifiesta que si sabe, el 50% nos manifiesta que no y es restante 25% nos dice que a medias.

De lo que podemos deducir que el 50 % de los estudiantes no conocen lo básico sobre el manejo del computador, por las diferentes circunstancias como la falta de equipos de cómputo en el laboratorio.

8.- ¿Conoce usted como elaborar un horario de clases y guardar el archivo?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	30%
No	10	50%
A medias	4	20%
Total	20	100%



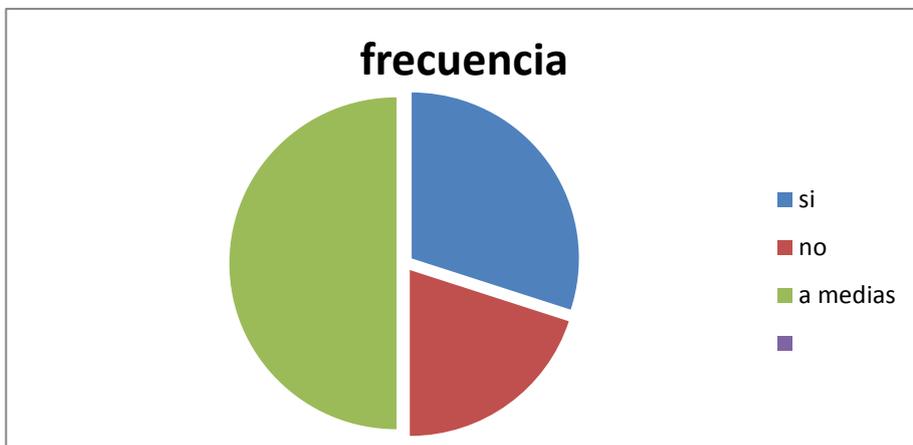
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 50% del alumnado no sabe cómo elaborar un horario de clases y guardar el archivo, solo un 30% de los estudiantes conoce como hacerlo y un 20% sabe hacerlo a medias.

Por lo que podemos demostrar que los alumnos no saben realizar las diferentes actividades prácticas que se realizan en el computador.

9.- ¿Puede usted abrir la opción calculadora y realizar operaciones?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	30%
No	4	20%
A medias	10	50%
Total	20	100%



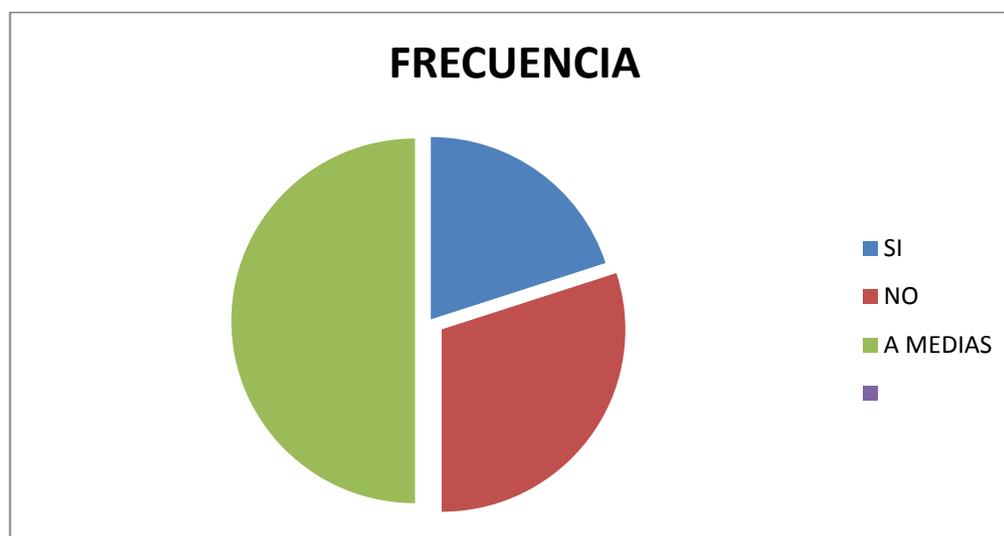
ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 50% de los alumnos pueden abrir la opción calculadora y realizar operaciones a medias, solo un 30% si lo puede realizar y un 20% no lo puede realizar.

De lo que podemos deducir que a lo estudiantes les falta la práctica en el computador para poder realizar las diferentes actividades.

10.- ¿Puede usted escribir un texto en Word cambiar tamaño, tipo de letra, negrita, cursiva y subrayado?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	20%
NO	6	30%
A MEDIAS	10	50%
TOTAL	20	100%



ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

El 50% de los estudiantes lo realizan a medias, solo un 20% si lo puede realizar, mientras que un 30% no realiza.

Delo que podemos conocer que la mayor parte del estudiantado tiene poco conocimiento de lo que es la asignatura de computación por la falta de prácticas.

15.- CONCLUSIONES

Una vez realizado el trabajo de investigación puedo establecer las siguientes conclusiones:

- Se pudo señalar mediante encuestas que las actividades de enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación en la Escuela Fiscal Mixta “Aurora Estrada y Ayala”, de la ciudad de Babahoyo, se desarrollan de un manera teórica, lo que genera el bajo rendimiento escolar.
- Los maestros de la asignatura de Computación si están capacitados para impartir los conocimientos pero no existe los equipos de cómputo ni el horario adecuado para dictar la asignatura.
- Es importante señalar que la mayoría de los docentes si planifican sus actividades educativas lo que permite un mejor aprendizaje de la asignatura por parte de los estudiantes.
- Las Autoridades del plantel, no dan la importancia necesaria a la asignatura para el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que no realiza ninguna actividad para la adquisición de los equipos de cómputo.
- Los padres de familia, se han dando cuenta que la calidad de enseñanza en la asignatura de computación es baja debido a que no trabajan de una manera práctica.

- Los estudiantes que fueron evaluados para determinar el nivel de desarrollo intelectual acerca de la asignatura de computación, en un alto porcentaje se pudo determinar que no han alcanzado los conocimientos básicos sobre la asignatura.
- Los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Aurora Estrada Y Ayala”, de la ciudad de Babahoyo, consideran que es importante aprender el manejo del computador, que les gustaría que las clases sean más prácticas que teóricas, que prefieren las clases en el laboratorio y no en el aula de clases.

16.- RECOMENDACIONES

Después de analizar las conclusiones se proponen las siguientes recomendaciones:

- La asignatura de computación es una herramienta que permite desarrollar habilidades, incrementar los niveles de aprendizaje, pero debemos desarrollarlo de una manera práctica para tener un mejor rendimiento escolar.
- Que los profesores de computación se sigan capacitando en la que es la asignatura de computación para que puedan acceder a recursos innovadores para brindar un mejor conocimiento al alumnado y desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje de forma activa y práctica.
- Las Autoridades así como los maestros deberían realizar Autogestión para poder obtener los implementos necesarios en el laboratorio de cómputo, para que el estudiantado tenga un mejor desarrollo acerca de lo que es la tecnología y que de esta manera complementen sus conocimientos teóricos.
- Para mejorar la calidad de educación los padres consideran que se adecue el laboratorio de computación, para que sus hijos reciban esta asignatura de una forma apropiada esto es de manera práctica, por lo que tienen muchas falencias en el conocimiento de la asignatura de Computación

CAPITULO V

17.- MARCO ADMINISTRATIVO

17.1 RESPONSABLE

ANGELICA MARIA CAMPOVERDE TACURI

17.1.1 FINANCIAMIENTO

Recursos propios

17.1.2 RECURSOS HUMANOS

Profesores

Estudiantes

17.1.3 MATERIALES

Escuela

Computadoras

Texto de consulta

Biblioteca

Hojas de encuestas

Diccionario

Fotocopias

Pen Drive

Materiales de oficina

Libros

Hojas de papel Bond

17.1.4 TECNOLÓGICO

Computador

Impresora

Internet

18.- CRONOGRAMA

Nº	Meses y sema Actividades	Abril/20 11				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiemb re			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Lineamientos del trabajo y metodología			X	X																				
2	Selección del tema y presentación de documentos					X																			
3	Marco Referencial						X																		
4	Problema delimitación							X																	
5	Justificación-Objetivo-general-específicos								X																
6	Antecedentes									X															
7	Bases teóricas-revisión temas-problemas									X	X														
8	Planteamiento de hipótesis-señalamiento de variables e indicadores											X													
9	Revisión sustento teórico												X												
10	Metodología General													X											
11	Operacionalización de variables														X										
12	Revisión de Hipótesis															X									
13	Análisis e interpretación de resultados																X								
14	Variables independientes y Dependientes																	X							
15	Conclusiones y recomendaciones																		X	X					

19.- PRESUPUESTO

FINANCIAMIENTO DE LA INVESTIGACION	VALORES \$
Elaboración de tesis	300.00
Material escrito en borrador	80.00
Copias a color	30.00
Fotocopias final	80.00
Empastada	40.00
Internet	20.00
TOTAL	510.00

TOTAL SUMAN..... \$510

18.- BIBLIOGRAFIA Y LINKOGRAFIA

Bibliografía y Web

1. - Computer Confluence, George Beckman, 4th ed., Addison-Wesley,
2. - Computation e Informatics, George Beckman, Addison - Wesley,
- 3.- Introducción a la Computación, Peter Norton, McGraw-Hill, 2000.
- 4.- Introducción a la Informática, Nieto, McGraw-Hill.
- 5.- Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, 2001.
- 6.- Página Web: <http://dac.escet.urjc.es/docencia/IBP/>
- 7.- ANTONIO L., (2002). Aula Siglo XXI. Computación y Tecnología.
- 8.-Mail.umc.edu.ve/opsu/contenidos/dispositivosdeuncomputador.htm.
- 9.-admonarchivosapuntes.wiki.mailxmail.com/ UnidadUno
- 10.- Neutron.ing.ucv.ve/revista-e/
- 11-www.es.wikipedia.org
- 12.- www.elrincondelvago.com
- 13.- www.intec10.tripod.com
- 14.-www.Monografias.com

ANEXOS

MODELO DE ENCUESTAS A PROFESORES, DEL AREA DE COMPUTACION DE LA ESCUELA "AURORA ESTRADA Y AYALA", DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.

1.- ¿Planifica usted con anterioridad lo que desea que sus estudiantes aprendan sobre la asignatura de computación?

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ A VECES

2.- ¿Cree usted que el Laboratorio de computación se encuentra acondicionado, en forma adecuada para que los estudiantes adquieran un mejor conocimiento acerca de la asignatura?

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ A VECES

3.- ¿Cuándo está dictando la asignatura de computación a recibido la visita de la directora del plantel?

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ A VECES

4.- ¿Los padres de familia han sentido inconformidad por la calidad de la enseñanza que reciben en el plantel sus hijos en la asignatura de Computación?

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ A VECES

5.-En qué lugar los estudiantes se sienten más a gusto durante las clases de computación

- ❖ En el aula
- ❖ En el laboratorio
- ❖ En las dos partes

6.- Dentro del laboratorio cómputo tiene espacio adecuado para llevar a cabo las clases

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ NINGUNO

7.- ¿Los alumnos se sienten más motivados cuando realizan prácticas en la computadora o con la enseñanza de la teoría?

- ❖ TEORICO
- ❖ PARCTICO
- ❖ NINGUNO

8.- ¿Con que frecuencia los alumnos reciben clases de computación durante el periodo lectivo correspondiente

- ❖ MUCHA
- ❖ POCA
- ❖ NINGUNA

9.- ¿Cómo docente del plantel ha adquirido seminarios de computación para poder tener un mejor conocimiento acerca de la asignatura?

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ POCO

10.- ¿Cree usted que con la falta de computadoras el alumnado tendrá un buen rendimiento escolar en la asignatura de computación?

- ❖ SI
- ❖ NO
- ❖ TAL VEZ

MODELO DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES DEL SEPTIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “AURORA ESTRADA Y AYALA”, DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.

1.- ¿Cuando un tema de la asignatura de computación no está claro que hace usted para solucionar este problema?

- ❖ Solicita una nueva explicación
- ❖ Investiga
- ❖ No hace nada

2.- ¿Les gusta trabajar en el laboratorio de cómputo?

- ❖ Si
- ❖ No

3.- ¿Su profesor de computación los hace trabajar en las computadoras?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ A veces

4.- ¿Sabe usted maximizar y minimizar la ventana de Windows?

- ❖ Si
- ❖ No

5.- ¿Ingresar al programa de Microsoft Word, escriba su nombre cambie el color y el tamaño de la fuente?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ media

6.- ¿Guardar el archivo con su nombre?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ media

7.- ¿Cerrar un programa y apagar el computador de forma correcta?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ A medias

8.- ¿Elabore su horario de clases y guarde el archivo?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ A medias

9.- ¿Abrir la calculadora y realizar operaciones?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ A medias

10.- ¿Escribir un texto en Word cambiar tamaño, tipo de letra, negrita, cursiva y subrayado?

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ A medias

FACHADA DE LA ESCUELA AURORA ESTRADA



Lcda. ELVA JIMENEZ SUAREZ

**DIRECTORA DE LA ESCUELA
“AURORA ESTRADA Y AYALA”**

LABORATORIO DE CÓMPUTO

