



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN SISTEMA
MULTIMEDIA

TEMA

LAS TIC'S Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017.

Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Sistemas Multimedia

AUTOR

BHRUNIS FLORES JEFFRY DAMIAN

TUTOR

MSC. JUAN CARLOS GUEVARA

LECTOR

MSC. GUISELA RODRIGUEZ MORA

BABAHOYO 16 DE FEBRERO DEL 2017

Contenido

INTRODUCCIÓN.	5
CAPÍTULO I.- PROBLEMA.....	6
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN.	6
1.2 MARCO CONTEXTUAL.	6
1.2.1 Contexto Internacional.	6
1.2.2 Contexto Nacional.	8
1.2.3 Contexto Local.	9
1.2.4 Contexto Institucional.	9
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.	10
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	11
1.4.1 Problema general.	11
1.4.2 Subproblemas o derivados.....	11
1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	12
1.6 JUSTIFICACIÓN.	13
1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.	14
1.7.1 Objetivo general.	14
1.7.2 Objetivos específicos.....	14
CAPÍTULO II.	15
MARCO TEORICO O REFERENCIAL.....	15

2.1 MARCO TEÓRICO.....	15
2.1.1. Marco conceptual.....	15
2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de investigación.....	26
2.1.2.1 Antecedentes investigativos.	26
2.1.2.2 Categorías de análisis.	27
2.1.2.3 Postura teórica.....	27
2.2 HIPÓTESIS.....	27
2.2.1 Hipótesis general.	27
2.2.2 Subhipótesis o derivadas.	28
2.2.3 Variables.	28
Variable independiente.....	28
Variable Dependiente.....	28
 CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	 29
 CAPÍTULO IV PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.....	 46
4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	46
4.1.1 Alternativa obtenida.....	47
4.1.2 Alcance de la alternativa.....	47
4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa.....	47
4.1.3.1 Antecedentes.....	47
4.1.3.2 Justificación.....	48

4.2 Objetivos	49
4.2.1 General	49
4.2.2 Específicos	49
4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.	51
4.3.1 Título	52
4.3.2 Componentes.....	52
4.4 Resultados esperados de la alternativa.....	61
Bibliografía.....	62
ANEXOS.....	64

Índice de tabla

TABLA 1	29
TABLA 2	30
TABLA 3	32
TABLA 4	34
TABLA 5	35
TABLA 6	37
TABLA 7	38
TABLA 8	40
TABLA 9	41
TABLA 10	43

Índice de Grafico

GRAFICO 1	29
GRAFICO 2	31
GRAFICO 3	32
GRAFICO 4	34
GRAFICO 5	36
GRAFICO 6	37
GRAFICO 7	39
GRAFICO 8	40
GRAFICO 9	42
GRAFICO 10	43

INTRODUCCIÓN.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) están inmersas en nuestra vida diaria; los avances prestados por éstas son idóneos para el proceso educativo existente.

Partiendo desde este enfoque, esta investigación tiene como objetivo presentar una propuesta para mejorar el uso de las TIC's en Educación, recapacitando sobre su aplicación, orientación pedagógica y evaluación a fin de brindar una mejor calidad de enseñanza aprendizaje, prometiéndole condiciones donde el estudiante desarrolle sus capacidades creativas, innovadoras y críticas como lo veremos en el capítulo 1.

Metodológicamente se determina como una investigación descriptiva de tipo documental, de carácter cualitativo como lo podremos apreciar en el capítulo 2, donde partiendo con el estudio y análisis de referencias bibliográficas, se planteará consideraciones en cuanto a: uso de las TIC's e innovación tecnológica en educación.

En el capítulo 3 podremos apreciar la presentación de una oferta de cursos de formación a docentes en ejercicio para así poder utilizar efectivamente estas herramientas tecnológicas en su quehacer didáctico.

CAPÍTULO I.- PROBLEMA

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN.

LAS TIC'S Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ” DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS

1.2 MARCO CONTEXTUAL.

1.2.1 Contexto Internacional.

La Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales (Chaparro, 2012, pág. 4).

Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicación al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TICs incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual (Chaparro, 2012, pág. 5).

Características

- ✓ Inmaterialidad
- ✓ Instantaneidad

✓ Aplicaciones Multimedia

En el campo de la educación ha ido incrementándose, hoy el estudiante utiliza una herramienta que se conoce con el nombre de Tecnología la cuál le facilita la enseñanza-aprendizaje y le permite actualizarse, recopilar información, con ello se busca fomentar el aprendizaje práctico, creativo, investigativo en niños, estudiantes, universitarios, etc. Y lograr que niños, jóvenes y adultos puedan formar parte de estas modalidades (Martinez, 2012, pág. 11).

Canadá es el país líder en el uso de las TIC's en la educación. El trabajo comenzó hace más o menos 4 décadas con la implementación de la radio, la televisión, el correo y el teléfono como medio para la educación virtual. Con esta inclusión de las TIC se logra incrementar la flexibilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la tecnología (Martinez, 2012, pág. 13).

Estados Unidos para el 2004 de cada cinco instituciones de educación superior ofrecían programas de educación virtual, lo cual afianzaba esta metodología como parte importante de la oferta educativa en dicho país (Martinez, 2012, pág. 14).

Europa por su parte tiene dentro de su sistema diferentes proyectos como el Programa de Telemática para la Formación Flexible y a Distancia (DELTA) y Fourth Frame Project que buscan recopilar esfuerzos en temas de educación virtual para lograr generar estándares, políticas y estrategias de desarrollo coherentes para Europa.

Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social, actitudes, valores, formas de organización, etc (Chaparro, 2012, pág. 30).

1.2.2 Contexto Nacional.

Ecuador es reconocido como un país que implementa políticas públicas para universalizar el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), ejecutadas por el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL) (Gutembert, 2016, pág. 5).

El Gobierno Nacional, a través del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, promueve la implementación de políticas públicas para que la población acceda a las TIC's de manera equitativa para erradicar el analfabetismo digital (Gutembert, 2016, pág. 8).

De acuerdo a una encuesta aplicada por el Instituto de Estadísticas y Censos (INEC), con corte hasta diciembre 2014, el 46,35% de los ecuatorianos usaron Internet durante los últimos 12 meses; porcentaje que es resultado de las políticas que lleva adelante el Gobierno Nacional, como la ampliación de fibra óptica que pasó de 3.500 km a 46.000 km (Ciudadano, 2015, pág. 12).

Se ha dotado de equipos y conexión a la red para establecimientos educativos con el propósito de que el proceso educativo en el país se fortalezca. Para la estudiante Alison Rojas este proceso es un avance importante debido a que es un respaldo para las distintas actividades que tienen como estudiantes.

Estas acciones han permitido que Ecuador reduzca 18 puntos de la brecha de analfabetismo digital, del 32% al 14%. Hasta junio de 2015, según el Ministerio de Telecomunicaciones, 1'419,335 hogares cuentan con conexión de Internet fijo. Además, hasta julio de 2015 se registró un total de 5'160,856 líneas activas de datos y al momento operan 1,9 millones de celulares inteligentes en el país (Ciudadano, 2015, pág. 13).

1.2.3 Contexto Local.

En Babahoyo es cada vez mayor el uso de las TIC's en las diversas instituciones, por lo tanto, las unidades educativas han optado por incorporar este tipo de herramientas para así mejorar el sistema educativo actual.

La vice prefecta, Vanessa Delgado destacó el apoyo fundamental del Gobierno Nacional a la educación de Los Ríos, porque “una vez más pone los ojos en la provincia y nos entrega estas magníficas obras que nos ayudan a mejorar mucho tecnológicamente” (Fuentes, 2015, pág. 5).

Añadió que también se habilitó un local para un infocentro de 10 ordenadores en Coproba, de la parroquia Barreiro de Babahoyo (Fuentes, 2015, pág. 8).

En Babahoyo adicionalmente se cuenta con una Agencia de Registro Civil, una de Correos del Ecuador y una de la Dirección Nacional de Registro de Datos Públicos que ya están usando las herramientas TIC's para brindar un mejor servicio e integrarse al proceso tecnológico actual.

1.2.4 Contexto Institucional.

En la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”, ante el notorio avance tecnológico se da la necesidad de utilizar estos medios informáticos a fin de brindar un mejor acercamiento con los estudiantes, poniendo en consideración la investigación realizada se demuestra que en la institución aún queda mucho por hacer en materia de las TIC, por ello es tiempo de trabajar y contribuir para que la cultura de la información y del conocimiento se traduzca en desarrollo y progreso para la Unidad Educativa.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

Esta investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa “AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ” DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, considerando como población a todos los estudiantes de la Unidad Educativa, en la cual se analizará las estrategias didácticas de los docentes con el uso de las TIC’S y su incidencia en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC’S) son un conjunto de herramientas o medios tecnológicos considerados en la educación actual, que requiere de variaciones en el proceso de enseñanza mejorando así su calidad de aprendizaje, es necesario generar una serie de estrategias didácticas para que los/las estudiantes mejoren su desempeño y a su vez que los docentes implementen el uso de las TIC’S dentro de su malla curricular anual; ya que el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño se las debe desarrollar encaminadas en el “saber hacer”.

Los beneficiarios de la investigación serán todos los estudiantes de la Unidad Educativa “AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ”, quienes podrán impulsar su propio conocimiento por medio de la observación directa e indirecta de la realidad, desarrollando su creatividad e innovación, responsabilidad e imaginación, en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño tomando en cuenta las ventajas y desventajas de dicho proceso.

Es muy importante que los docentes de la Unidad Educativa “AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ”, tengan el conocimiento necesario y la pedagogía adecuada, desarrollando las destrezas con criterios de desempeño de los estudiantes mediante el uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC’S), solucionando así los problemas cotidianos con criterios formados y con fundamentos reales a su medio.

Los padres de familia observaran con satisfacción la organización del aprendizaje significativo, manejando las capacidades y logros de las destrezas con criterio de desempeño aplicable a los problemas sociales mediante las estrategias didácticas con el uso de TIC’S de los docentes para el empleo de nuevas tecnologías, ya que esto hace que la educación de sus hijos se desarrolle intelectualmente y se espera que una vez desarrolladas las destrezas de aprendizaje sean puestos en práctica en todo su entorno de vida diaria.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1 Problema general.

¿De qué manera el uso de las TIC’S influyen en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez” de la ciudad de Babahoyo - cantón Babahoyo - provincia Los Ríos 2016-2017?

1.4.2 Subproblemas o derivados.

¿El uso de software de aplicación mejora el desarrollo de las destrezas básicas?

¿De qué manera ayuda a las habilidades lectoras el uso de teléfonos celulares?
¿Cómo los juegos en el computador benefician las destrezas de escritura?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Campo:	Educación
Área:	Multimedia
Aspecto:	Relaciones Interpersonales
Delimitador espacial:	Esta investigación se realiza en la Unidad Educativa Aura Estrada de Ayala y Ramírez Pérez
Delimitador temporal:	En el periodo lectivo 2016-2017
Delimitador demográfico:	Estudiantes y Docentes
Vialidad de la investigación:	Se cuenta con el apoyo de aprobación de los directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Aura Estrada de Ayala y Ramírez Pérez.
Limitaciones de recursos:	Tiempo, dinero y materiales didácticos

Líneas de investigación

Líneas e investigación Universidad Técnica de Babahoyo:	Educación y desarrollo social
Líneas de investigación Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación:	Talento Humano Educación y docencia
Líneas de investigación de la Carrera:	Investigación cultural y educativa-cultural

Esta investigación les ayudará en el mejoramiento del uso de las TIC'S mediante estrategias didácticas. Las tecnologías de la información y la comunicación dentro del proceso educativo desataron una explosión sin antecedentes de formas de comunicación entre el docente y el estudiante, mediante la elaboración micro curricular de sus clases y las tareas de aprendizaje, permitiéndoles desarrollar sus destrezas con criterio de desempeño y contribuyendo al referente principal dentro del ámbito educativo.

1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.7.1 Objetivo general.

Determinar la influencia de las TIC'S en el desarrollo de las Destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa "AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS

1.7.2 Objetivos específicos.

- ✓ Analizar cuál de las nuevas tecnologías son las más usadas por los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.
- ✓ Describir como el uso de los teléfonos celulares ayuda a las habilidades, lectoras de los estudiantes Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.
- ✓ Establecer cómo los juegos en el computador aumentan la destreza de escritura en los niños de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.

CAPÍTULO II.

MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual.

Historia sobre las TIC's

1958 aparece el primer programa para la enseñanza dedicado a la aritmética binaria, desarrollado por Raht y Anderson, en IBM, con un ordenador IBM 650.

1960 implementaron 25 centros de enseñanza en EE.UU., con ordenadores IBM 1500, uno de los mayores inconvenientes que tuvieron fueron los altos costos de su aplicación.

1963 se desarrolló un programa llamado DIDAO que era destinada al aprendizaje de las matemáticas y la lectura. En el mismo año se creó el lenguaje de programación LOGO que no es un lenguaje informático, sino un nuevo enfoque en de la utilización del ordenador en la enseñanza.

1965 se logró conectar una computadora en Massachusetts con otra en California a través de una línea telefónica. Después de eso se derivó al proyecto ARPANET que eso se conocen en la actualidad como el Internet.

1969- la Universidad de California fundó en Irving el Centro de Tecnología Educativa, bajo la dirección de Alfred Bork, donde se desarrollaron materiales para la educación asistida con computadora.

1970 se creó el lenguaje PASCAL para sustituir el BASIC, la compañía CANON lanzó su primera calculadora de bolsillo. En Europa surgieron los primeros proyectos para introducir los ordenadores en la enseñanza secundaria. Entre ellos el plan francés de J.Hebenstreit, que contemplaba la formación anual de 100 profesores de enseñanza secundaria de tiempo completo, el equipamiento de 58 centros de enseñanza, el desarrollo de un lenguaje (el LSE) para facilitar la utilización compartida de los programas la constitución de equipos de investigación y desarrollo de programas EAO.Se presentó el informe Johnsen en Dinamarca, en virtud del cual se dotó con equipos de fabricación danesa hasta el 80% de los centros de enseñanza media. Asimismo, se desarrolló un lenguaje especial, el COMAL.

1972- El gobierno de los EE.UU. concedió, a través de la American National Science Foundation (ANSF), 10 millones de dólares a dos compañías privadas, Control Data Corporation (CDC) y Mitre Corporation (MC), con el fin de lograr sistemas para enseñar con computadoras, aplicables a nivel nacional. Produjeron las primeras versiones de sus sistemas, conocidos como PLATO Y TTCCIT. Desde 1972 se distribuye comercialmente en CD, y también a otras partes del mundo, como por ejemplo Inglaterra, aunque tiene altos costos de aplicabilidad. TTCCIT (Timeshared Interactive Computer Controlled Information Televisión) utilizaba televisores normales y la transmisión se hacía por cable, lo que implica un alto costo. La programación de este sistema adoptó un formato de tipo heurístico, orientado al estudiante, en el cual el alumno puede hacer o encontrar su propio camino dentro del tema. Contaban con un equipo de escritores, psicólogos educativos, técnicos en evaluación y especialistas en paquetes. Además se lanzó la demostración del sistema PLATO conectado desde las terminales de París hasta la computadora en Illinois. Aparece la primera calculadora científica (HP-35) de la empresa Hewlett-Packard. Dos compañías privadas Control Data Corporation

(CDC) y Mitre Corporation (MC), crean unos sistemas para enseñar con los computadores que son PLATO Y TTCCIT.

1972 la Unesco y el Comité de Enseñanza de la Ciencia del ICSU (International Council of Scientific Unions), en París, destacaron dos trabajos. Uno fue el uso de las primeras videocasetas para fines educativos; el otro fue la demostración del sistema PLATO conectado desde las terminales de París hasta la computadora en Illinois. Aparece la primera calculadora científica (HP-35) de la empresa Hewlett-Packard, que evalúa funciones trascendentes como $\log x$, $\sin x$, y sucesiones.

1973 en Gran Bretaña se inicia el proyecto NDPCAL (National Development Program for Computer Aided Learning). Se pretendía el uso de los ordenadores para crear un ambiente que desarrollase la exploración, la experimentación y el aprendizaje, a través del desarrollo de sistemas interactivos de instrucción basados en el uso del ordenador, con programas para simular la conducta de sistemas y organizaciones complejas.

1977 aparecen los computadores personales que se pueden utilizar en hogares u oficinas con una utilización más fácil para que puedan ser utilizados sin ningún problema por todas las personas. Los microordenadores o computadoras personales, sistemas basados en el microprocesador que, por su tamaño, potencia, facilidad de uso y reducido costo van a producir una auténtica revolución, no sólo en esferas como el hogar, las profesiones o las oficinas, sino también en el ámbito educativo. Es realmente a partir de la comercialización de los microordenadores cuando en la mayoría de los países se generalizó la elaboración de planes para incorporar las computadoras a los centros docentes de enseñanza media. La Universidad de Illinois, bajo la dirección de Donald Bitzer, en colaboración con Dan Alpert, el proyecto PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations). Aparece como una tentativa de que un ordenador muy poderoso con un gran número de terminales; esto hace que sea económicamente viable. Utilizaba

pantallas de plasma que son transparentes y permiten que se sobrepongan transparencias en color sobre los gráficos generados por la computadora. Distribuyó su material a las escuelas mediante líneas telefónicas ordinarias y desde allí a la terminal del estudiante. Uno de los mayores atractivos de PLATO es la biblioteca, con un catálogo que contiene todas las disciplinas y niveles y representa más de 4000 horas de clase.

1979 se hicieron las dos primeras implementaciones del lenguaje LOGO sobre microordenadores (Texas Instruments y Apple).

1980 seymour Papert, matemático y epistemólogo sudafricano que hasta 1965 había estudiado problemas pedagógicos con Jean Piaget en Suiza, y que en 1966 se trasladó a Cambridge, en Massachussets, donde colaboró con Marvin Minsky en la dirección del laboratorio de Inteligencia Artificial, da a conocer una serie de reflexiones sobre el uso de la computadora en la educación y promueve el lenguaje LOGO, desarrollado en el Massachussets Institute of Technology. Las hipótesis de Papert son dos: los niños pueden aprender a usar computadoras, y este aprendizaje puede cambiar la manera de aprender otros conocimientos. La propuesta de Papert es diametralmente opuesta a lo que se venía haciendo con las computadoras. En el sistema PLATO, la computadora tenía una serie de elecciones programadas para que el alumno aprendiera. Con el lenguaje LOGO, Papert pretende que el niño programe la computadora para que esta haga lo que el niño desea. En esencia, el LOGO le proporciona al niño un ambiente gráfico en el que hay una "tortuga" que puede obedecer una serie de instrucciones básicas, como avanzar una distancia determinada, girar un cierto ángulo hacia la derecha o la izquierda, dejar o no dibujado un trazo por el camino que recorre y, si la pantalla de la computadora es en color, se puede variar el color del trazo de la tortuga. Pero, además, la computadora puede aprender secuencias de instrucciones y repetir las bajo condiciones lógicas predeterminadas.

1985 empiezan a aparecer programas que se incorporan a la enseñanza en centros de estudios. Aparecen tutoriales de ofimática que enseñan el sistema operativo MS-DOS, WORDSTAR, WORDPERFECT, LOTUS, DBASE, WINDOWS, y otras aplicaciones informáticas. Se enseña programación; lenguajes como PASCAL, C, COBOL, BASIC, DBASE, etcétera.

1986 la compañía Casio presenta la primera calculadora científica con capacidad de graficar, que permite graficar funciones de una sola variable y asociarle una tabla de valores.

1996 Texas Instruments hace aparecer la calculadora algebraica TI-92, que contiene un Cas (Sistema de Álgebra Computacional) muy poderoso. Recientemente apareció la tecnología Flash, que permite incorporar y actualizar programas electrónicamente, y también existen periféricos recopiladores de datos cbl (Calculator-Based-Laboratory) y cbr (Calculator-Based-Ranger) que pueden modelar fenómenos físicos. En el año 2000 la compañía Casio puso en el mercado calculadoras semejantes a la TI-92 (empero, tienen una versión del software Maple). En conclusión: las calculadoras cuentan en la actualidad con software matemático, como Geometría Dinámica. (Mayra Villacres, 2014, pág. 9)

Uso de las TIC's

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), como concepto general viene a referirse a la utilización de múltiples medios tecnológicos o informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información, visual, digital o de otro tipo con diferentes finalidades, como forma de gestionar, organizar, ya sea en el mundo laboral, o como vamos a desarrollarlo aquí en el plano educativo, donde ha llegado como una panacea que todo lo arregla y que sin embargo va a llevar un tiempo encontrar el modelo más adecuado a seguir en la educación, ya que no se puede cometer el error de abusar de su uso, pero hoy en día

sería aún más erróneo su ausencia, ya que su uso como herramienta didáctica se antoja ya imprescindible.

Por tanto, podemos afirmar que el uso de instrumentos tecnológicos es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de desarrollo. (Soler Pérez, 2013, pág. 58)

Las TIC's en la Educación.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

fu

La UNESCO aplica una estrategia amplia e integradora en lo tocante a la promoción de las TIC en la educación. El acceso, la integración y la calidad figuran entre los principales problemas que las TIC pueden abordar. El dispositivo intersectorial de la UNESCO para el aprendizaje potenciado por las TIC aborda estos temas mediante la labor conjunta de sus tres sectores: Comunicación e Información, Educación y Ciencias.

La red mundial de oficinas, institutos y asociados de la UNESCO facilita a los Estados Miembros los recursos para elaborar políticas, estrategias y actividades relativas al uso de las TIC en la educación. En particular, el Instituto de la UNESCO para la Utilización de las Tecnologías de la Información en la Educación (ITIE), con sede en Moscú, se especializa en el intercambio de información, la investigación y la capacitación con miras a integrar las TIC en la enseñanza, mientras que la Oficina de la UNESCO en Bangkok mantiene una

intensa participación en lo tocante al uso de las TIC en la educación, en la región de Asia y el Pacífico. (Unesco, 2015, pág. 25)

ELEMENTOS QUE COMPONEN LAS TIC`S

Telefonía fija.- El método más elemental para realizar una conexión a Internet es el uso de un módem en un acceso telefónico básico. A pesar de que no tiene las ventajas de la banda ancha, este sistema ha sido el punto de inicio para muchos internautas y es una alternativa básica para zonas de menor poder adquisitivo.

En casi todos los países de la Unión Europea, el grado de disponibilidad de línea telefónica en los hogares es muy alto, excepto en Austria, Finlandia y Portugal. En estos países la telefonía móvil está sustituyendo rápidamente a la fija.¹⁷ De todas maneras, en España, el acceso a Internet por la red telefónica básica (banda estrecha) prácticamente ha desaparecido. En el año 2003 la mitad de las conexiones a Internet era de banda estrecha. En 2009, el 97 % de los accesos a Internet era ya por banda ancha y casi el 95% era superior o igual a 1 Mbit/s.¹⁸

Banda ancha. - La banda ancha originariamente hacía referencia a una capacidad de acceso a Internet superior al acceso analógico (56 kbit/s en un acceso telefónico básico o 128 kbit/s en un acceso básico RDSI). El concepto ha variado con el tiempo en paralelo a la evolución tecnológica. Según la Comisión Federal de Comunicaciones de los EEUU (FCC) se considera banda ancha al acceso a una velocidad igual o superior a los 200 kbit/s, como mínimo en un sentido. Para la Unión Internacional de Telecomunicaciones el umbral se sitúa en los 2 Mbit/s.¹⁹

Según los países, se encuentran diferentes tecnologías: la llamada FTTH (fibra óptica hasta el hogar), el cable (introducido en principio por distribución de TV), el satélite, la RDSI (soportada por la red telefónica tradicional) y otras en fase de

desarrollo. El modelo de desarrollo de la conectividad en cada país ha sido diferente y las decisiones de los reguladores de cada país han dado lugar a diferentes estructuras de mercado.

Telefonía móvil. - Las redes actuales de telefonía móvil permiten velocidades medias competitivas en relación con las de banda ancha en redes fijas: 183 kbit/s en las redes GSM, 1064 kbit/s en las 3G y 2015 kbit/s en las Wi-Fi.²² Esto permite a los usuarios un acceso a Internet con alta movilidad, en vacaciones o posible para quienes no disponen de acceso fijo. De hecho, se están produciendo crecimientos muy importantes del acceso a Internet de banda ancha desde móviles y también desde dispositivos fijos, pero utilizando acceso móvil. Este crecimiento será un factor clave para dar un nuevo paso en el desarrollo de la sociedad de la información.

Redes de televisión. - Actualmente hay cuatro tecnologías para la distribución de contenidos de televisión, incluyendo las versiones analógicas y las digitales:

La televisión terrestre, que es el método tradicional de transmitir la señal de difusión de televisión, en forma de ondas de radio transmitida por el espacio abierto. Este apartado incluiría la TDT.

La televisión por satélite, consistente en retransmitir desde un satélite de comunicaciones una señal de televisión emitida desde un punto de la Tierra, de forma que ésta pueda llegar a otras partes del planeta.

La televisión por cable, en la que se transmiten señales de radiofrecuencia a través de fibras ópticas o cables coaxiales.

La televisión por Internet traduce los contenidos en un formato que puede ser transportado por redes IP, por eso también es conocida como Televisión IP.

Redes en el hogar. - Cada día son más los dispositivos que se encuentran en el interior de los hogares y que tienen algún tipo de conectividad. También los dispositivos de carácter personal como el teléfono, móvil, PDA..., son habituales entre los miembros de cualquier familia. La proliferación de esta cantidad de dispositivos es un claro síntoma de la aceptación de la sociedad de la información, aunque también plantea diversos tipos de problemas, como la duplicidad de información en diferentes terminales, datos que no están sincronizados, etc. Por este motivo surge la necesidad de las redes del hogar. Estas redes se pueden implementar por medio de cables y también sin hilos, forma ésta mucho más común por la mayor comodidad para el usuario y porque actualmente muchos dispositivos vienen preparados con este tipo de conectividad.²⁷ Es muy común que los internautas dispongan de redes sin hilos Wi-Fi, y dos de cada tres ya las han incorporado en su casa. España se sitúa en segunda posición, por detrás tan sólo de Luxemburgo y muy por encima de la media europea que es un 46%. En general y en todos los países las cifras son muy superiores a las mostradas un año antes, con el crecimiento medio de 12 puntos porcentuales en la Unión Europea

Los terminales. - Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado y evolucionan: es continua la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital. A esto han contribuido diversas novedades tecnológicas que han coincidido en el tiempo para favorecer un entorno propicio, ya que la innovación en terminales va unida a la innovación en servicios pues usualmente el terminal es el elemento que limita el acceso.

Ordenador personal. - Según datos de Gartner el número de PC superó en el 2008 los mil millones en el mundo.³⁷ encontrándose más del 60% en los mercados más maduros como los EUA, Europa y Japón. A pesar de la crisis económica en el segundo trimestre de 2008, el crecimiento fue del 16%, aunque se espera un

descenso del 6% en el 2009,³⁸ a pesar del crecimiento en países como la China, India y Brasil, por el gran ritmo de adopción de la sociedad de la información en estos países y también por la tendencia al abaratamiento de los costes. En Europa, el porcentaje de hogares con ordenador es muy alta, por encima del 55%. España con un 46%, se encuentra por debajo de la media europea.³⁹ En cuanto a la tipología de los ordenadores, los de sobremesa están más extendidos que los portátiles en todos los países de la Unión Europea. Esto se debe en gran parte en que hasta hace poco tiempo, los ordenadores portátiles tenían precios muy superiores a los de sobremesa y tenían unas prestaciones inferiores. El porcentaje de hogares que sólo tienen ordenador fijo disminuye en los países que alcanzan mayor grado de desarrollo relativo a la sociedad de la información, como Dinamarca, Holanda, Suecia, Finlandia y Luxemburgo donde el número de hogares con ordenador portátil sobrepasa el 30%

Navegador de internet. - La mayoría de los ordenadores se encuentran actualmente conectados a la red. El PC ha dejado de ser un dispositivo aislado para convertirse en la puerta de entrada más habitual a internet. En este contexto el navegador tiene una importancia relevante ya que es la aplicación desde la cual se accede a los servicios de la sociedad de la información y se está convirtiendo en la plataforma principal para la realización de actividades informáticas.

Sistemas operativos para ordenadores. - El número de personas que utilizan GNU/Linux como sistema operativo de cliente superó ligeramente el 1% en 2009 (desde el 0,68% el año anterior). Mac OS, por su parte, llega al 9,73 (8%) y Windows un 87,9 (desde el 91%)⁴⁸ [actualizar] Durante el año 2007 Microsoft realizó el lanzamiento del sistema Windows Vista, que incluía diversas novedades; no obstante, esto, después de quince meses en el mercado, su aceptación fue inferior al que se esperaba, con cuotas próximas al 15%, una penetración más baja que la de Windows XP en su momento. El motivo de este retardo fue que este sistema necesita una maquinaria de gran potencia para poder funcionar correctamente, cosa que ha hecho que muchos usuarios y empresas al desinstalar sus versiones

aparezcan problemas de uso. Por estos motivos Microsoft lanzó en el año 2009, Windows 7 logrando una mayor aceptación por parte del público masivo.

Reproductores portátiles de audio y vídeo. - Desde el 2005, el mercado de los reproductores portátiles se encuentra en un proceso de renovación hacia aquellos dispositivos que son capaces de reproducir MP3 y MP4. Todas las otras formas de audio, como los dispositivos analógicos (radios), y dispositivos digitales (lectores de CD en todos los formatos), se encuentran en claro retroceso. El proceso de renovación se encuentra con la convergencia de diversas funciones en un mismo aparato, como por ejemplo el teléfono móvil que muchas veces incorpora funciones de audio como reproductor de MP3 o radio.

Consolas de juego. - Durante el año 2007, se produjo una explosión en las ventas en el mundo de videoconsolas. Las nuevas consolas PlayStation 4 de Sony, Nintendo Wii (Wii U) de Nintendo,⁶¹ y Xbox One de Microsoft renovaron el panorama de las consolas ofreciendo a los usuarios una experiencia de «nueva generación». En enero del 2009 la consola Wii llegó al tercer lugar de uso de las consolas.⁶² Una parte importante del éxito de la consola Wii se basa en su enfoque innovador del concepto de los juegos que hacen que el jugador se involucre en hacer físicamente los movimientos de los juegos en que participa. Una parte importante radica en que ha sido capaz de crear una comunidad de juegos que saben sacar partido de las calidades diferentes de Wii, como el juego Wii Fit que incita a realizar deporte a la vez que se juega. También ha sabido atraer a gente de prestigio reconocido y de gran influencia mediática como Steven Spielberg que se ha iniciado en el mundo de los videojuegos con el juego Bloom Blox para esta consola. Así la supremacía también se consolida en el campo de los juegos donde de los cinco vieojuegos más vendidos en el mundo al mayo de 2008, dos corresponden a la consola Wii.⁶³ Han aparecido nuevas consolas para público de más edad y caracterizadas por un mejor acabado y mejores características técnicas, como la consola PSP y PSVita de Sony, con una excelente pantalla, que permite incluso

reproducir películas y un gran acabado. (Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará (CEFET-CE), 2016, pág. 34)

2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de investigación.

2.1.2.1 Antecedentes investigativos.

De una investigación preliminar llevada a cabo en la Biblioteca de la Universidad Técnica de Babahoyo ahí se pudo comprobar la existencia de un tema de tesis de grado el cual pertenece a la Licenciada Shirley Roxana Contreras Game con el tema “El internet y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, Periodo 2014-2015”, el cual posee características de gran aporte en el desarrollo de esta investigación.

Este trabajo surge en base al análisis realizado del comportamiento de los estudiantes de la Unidad Educativa durante el tiempo de revisión de datos, donde se pudo conocer de qué manera las herramientas TIC's están ayudando al proceso de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes.

Bajo una observación previa se pudo conocer que la Unidad Educativa carece de protocolos que inciten a la utilización de las TIC's como mecanismo de apoyo en la educación.

Bajo estos antecedentes, el trabajo que se plantea se sitúa a la optimización del proceso educativo, mediante la aplicación de herramientas TIC's que permitan obtener magnos beneficios y progresos en educación.

2.1.2.2 Categorías de análisis.

Variable Dependiente	Variable Independiente
Destrezas con Criterio de Desempeño	Usos de las TIC'S en el aprendizaje
Adaptación	Creación de contenido multimedia
Habilidad	Compartir contenidos interactivos
Expresión	Recursos interactivos
Conocimiento	Instrumento de representación y comunicación

2.1.2.3 Postura teórica.

Al apreciar los beneficios del uso de las TIC's en la educación, significa integrarlo como medio de soporte a la enseñanza y el aprendizaje ya que, como herramienta intelectual, el computador, permite incorporar activamente estrategias pedagógicas para mejorar el proceso instruccional tales como: la interacción, la atención individual, y el aumento de experiencias educativas en los alumnos según el psicólogo Rodolfo Ramos.

Las destrezas con criterio de desempeño expresan el saber hacer con una o más ejercicios que deben desplegar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño según el psicólogo Marcos Muñoz. (Muñoz, 2013, pág. 2)

2.2 HIPÓTESIS.

2.2.1 Hipótesis general.

Demostrar que el uso de las TIC'S permite el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa "AURORA ESTRADA Y

2.2.2 Subhipótesis o derivadas.

- ✓Cuál de las nuevas tecnologías son las más indicadas para el aprendizaje.
- ✓ El uso de los teléfonos celulares ayuda a las habilidades, lectoras.

- ✓ Los juegos en el computador benefician la destreza de Solución de problemas y conflictos.

2.2.3 Variables.

Variable independiente

Usos de las TIC'S en el aprendizaje.

Variable Dependiente

Destrezas con criterio de desempeño.

CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Pruebas estadísticas aplicadas.

Para el desarrollo de este proyecto se optó por aplicar estadísticas cuantitativas, ya que esta nos permite obtener variables discretas, como lo son el número de estudiantes y docentes a los que vamos a encuestar.

Análisis e interpretación de datos.

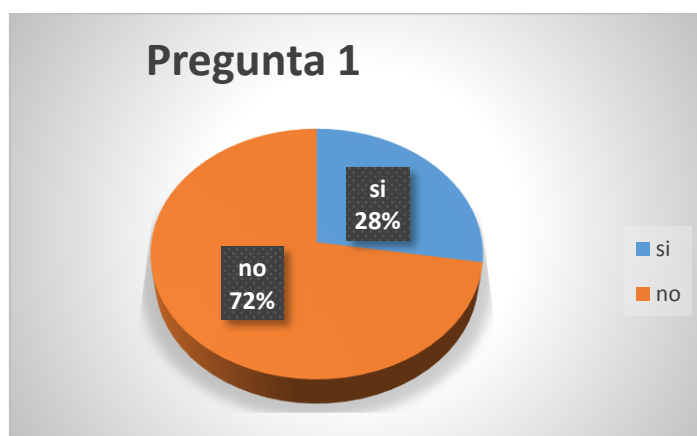
1) ¿Existe un proyector en su aula de clases?

Tabla 1

Lista	Cantidad	%
SI	57	28%
No	150	72%
Total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 1



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANÁLISIS

El 72% de los encuestados manifiestan que no cuentan con un proyector en el aula, y un 28% manifestó que si cuentan con proyector en su aula de clases.

INTERPRETACIÓN

Esta interpretación nos permite comprender, que pocas aulas de clases cuentan con un proyector los cuales son de mucha utilidad al momento de impartir una clase y usar las TIC's.

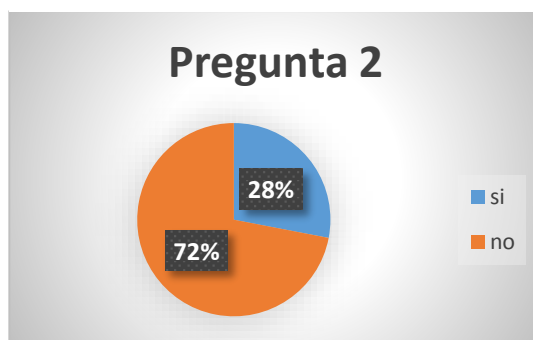
2) **¿Ha utilizado proyector y computadora para sus exposiciones de clases en este año lectivo?**

Tabla 2

Lista	Cant	Porcentaje
si	58	28%
No	149	72%
total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 2



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 72% de los encuestados manifestaron que no han usado un proyector durante sus exposiciones de clase durante este año lectivo, mientras el 28% de los encuestados manifestó que si ha usado un proyector durante su exposición de clase durante este año lectivo.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, que pocas aulas de clases cuentan con un proyector los cuales son de mucha utilidad al momento de impartir una clase y usar las TIC's.

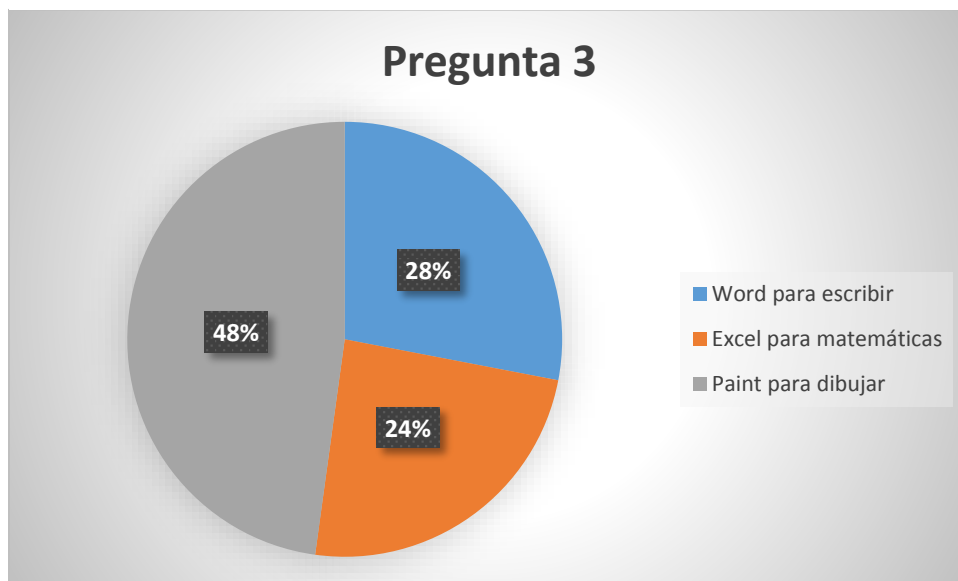
3) ¿Qué programa de computadora le gusta usar más?

Tabla 3

Lista	Cant	Porcentaje
Word para escribir	58	28%
Excel para matemáticas	50	24%
Paint para dibujar	99	48%
Total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 3



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 48% de los encuestados manifestaron que les gusta usar más Paint para dibujar, mientras el 28% de los encuestados manifestó que usan Word para escribir y el 24% usa Excel para matemáticas.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, que las TIC's son muy importantes al momento de impartir clases ya sean para dibujar, escribir y realizar operaciones matemáticas.

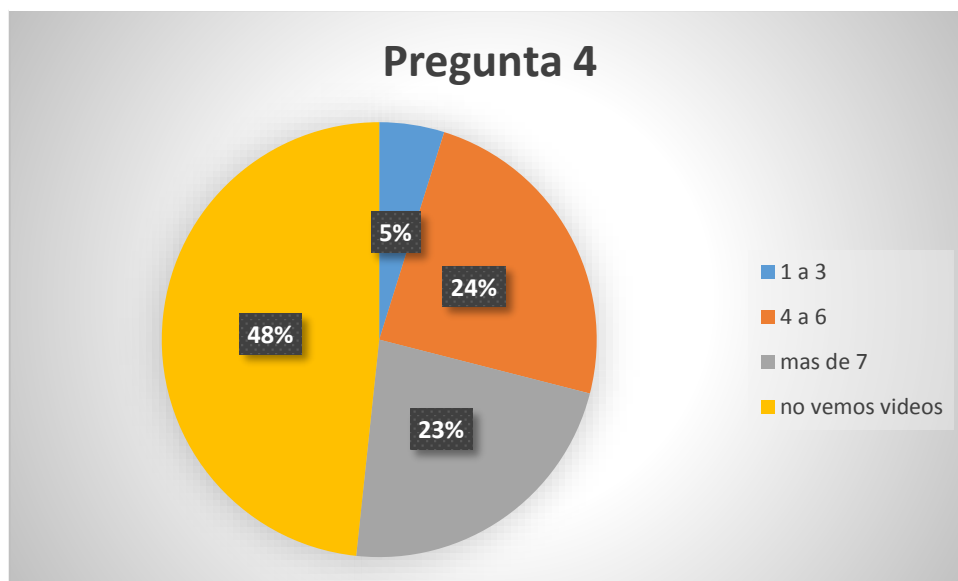
4) ¿Cuántas veces a la semana ven videos o películas en sus clases?

Tabla 4

Lista	Cant	Porcentaje
1 a 3	10	5%
4 a 6	50	24%
Más de 7	47	23%
No vemos videos	100	48%
Total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 4



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez
Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 48% de los encuestados manifestaron que no ven videos durante sus horas de clases, mientras el 23% de los encuestados manifestó que más de 7 veces, el 24% de 4 a 6 veces y el 5% de 1 a 3 veces por semanas.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, por falta de recursos tecnológicos los estudiantes no ven muchos videos educativos durante la semana.

5) ¿Le gustaría que el docente utilice videos y música para que la clase sea más divertida?

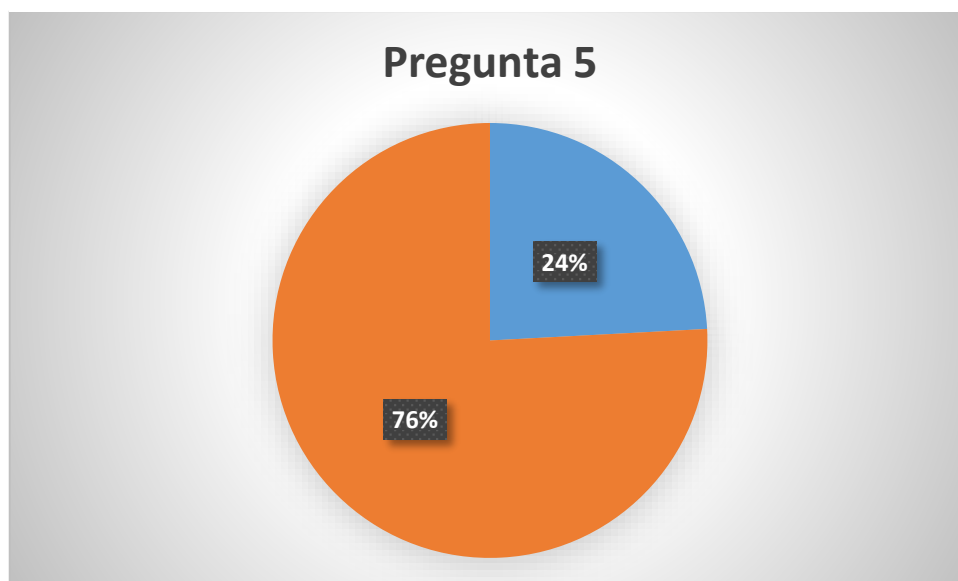
Tabla 5

Lista	Cant	Porcentaje
No	50	24%
Si	157	76%
Total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 5



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 76% de los encuestados manifestaron que le gustaría que el docente use videos y músicas para impartir sus clases mientras que el 24% no le gustaría.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, que el uso de videos y músicas harían que las clases sean más entretenidas y así los estudiantes tendrían una mejor experiencia de aprendizaje.

6) Si el docente usaría un proyector, ¿ayudaría a comprender mejor su clase?

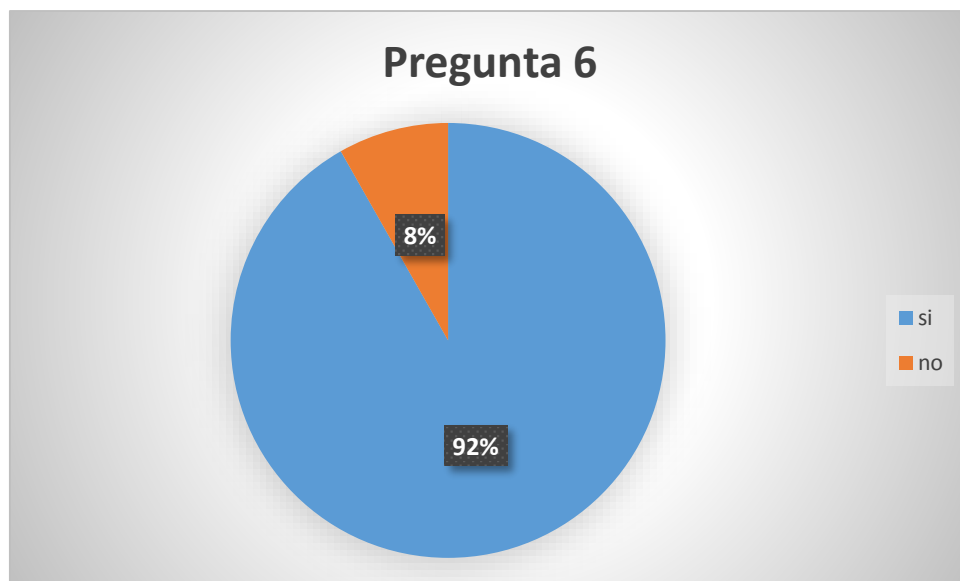
Tabla 6

Lista	Cant	Porcentaje
si	190	92%
no	17	8%
total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 6



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 92% de los encuestados manifestaron que si el docente usara un proyector le ayudaría a comprender mejor la clase, mientras que el 8% no le gustaría.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, que el uso de proyectores durante la clase ayuda a que los estudiantes comprendan mejor lo que el docente explica.

7) Cree usted que las clases de sus Profesores (as) son:

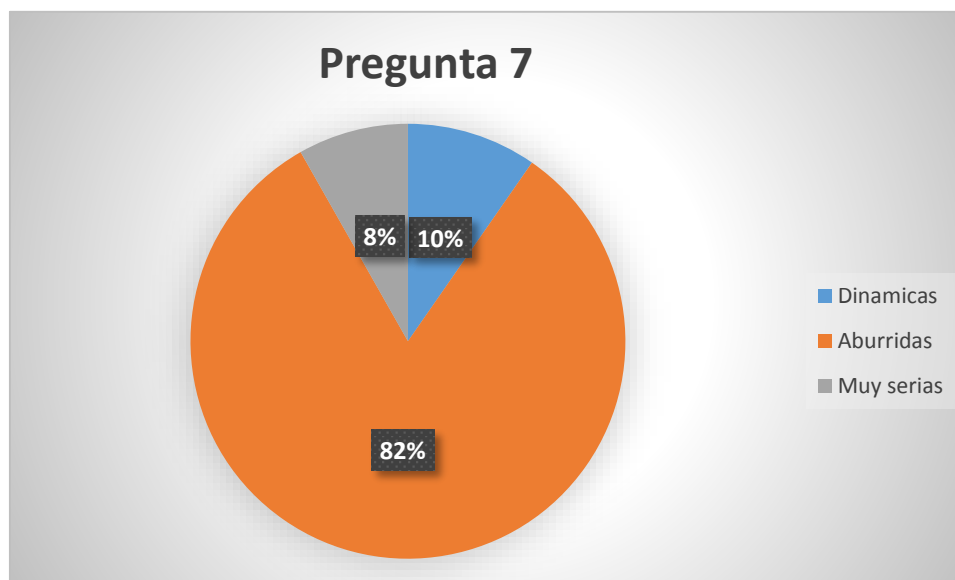
Tabla 7

Lista	Cant	Porcentaje
Dinámicas	20	10%
Aburridas	170	82%
Muy serias	17	8%
total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 7



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 82% de los encuestados manifestaron que las clases de los docentes son aburridas, mientras que el 8% los encuestados dijeron que son muy serias y el 10% manifestaron que son dinamicas.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, que la falta de recursos tecnológicos hacen que las clases sean más aburridas.

8) Cuando usted ve videos o películas en su casa ha aprendido cosas de:

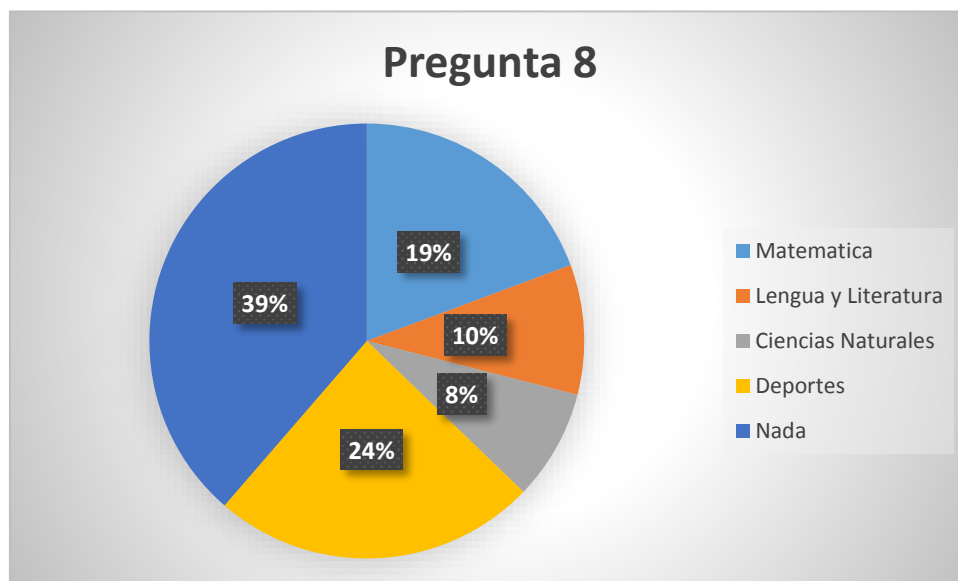
Tabla 8

Lista	Cant	Porcentaje
Matematica	40	19%
Lengua y Literatura	20	10%
Ciencias Naturales	17	8%
Deportes	50	24%
Nada	80	39%
Total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 8



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 39% de los encuestados manifestaron que cuando ven videos en sus casas no aprenden nada.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, los estudiantes no usan los medios digitales para ver videos educativos.

9) ¿Cuántas horas al día usa la computadora en su casa?

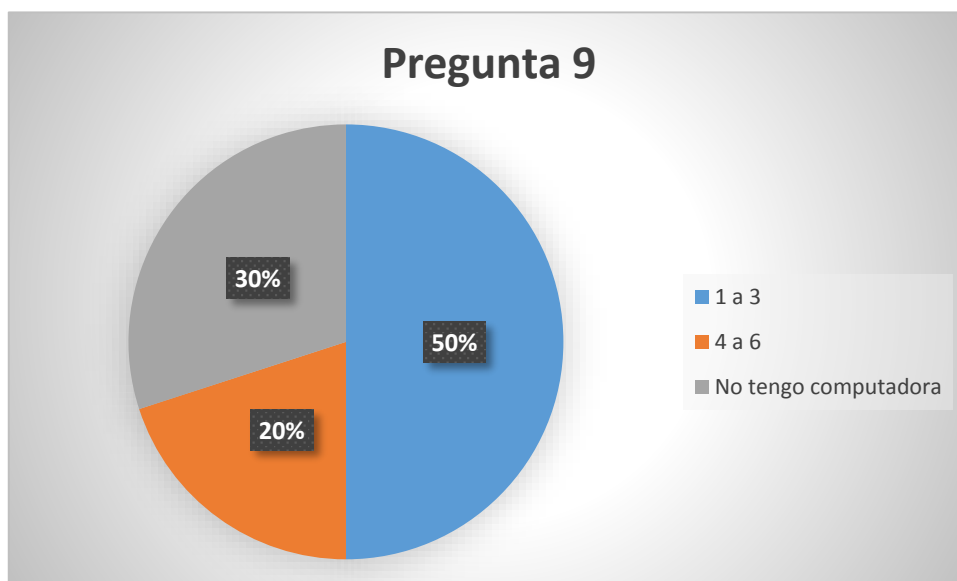
Tabla 9

Lista	Cant	Porcentaje
1 a 3	100	50%
4 a 6	40	20%
No tengo computadora	67	30%
Total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 9



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 50% de los encuestados manifestaron que usan la computadora de 1 a 3 horas mientras que el 20% la usa de 2 a 6 horas y el 30% no posee una computadora.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, los estudiantes usan mucho la computadora en sus hogares.

10) ¿Te gustaría usar Facebook para actividades de clase?

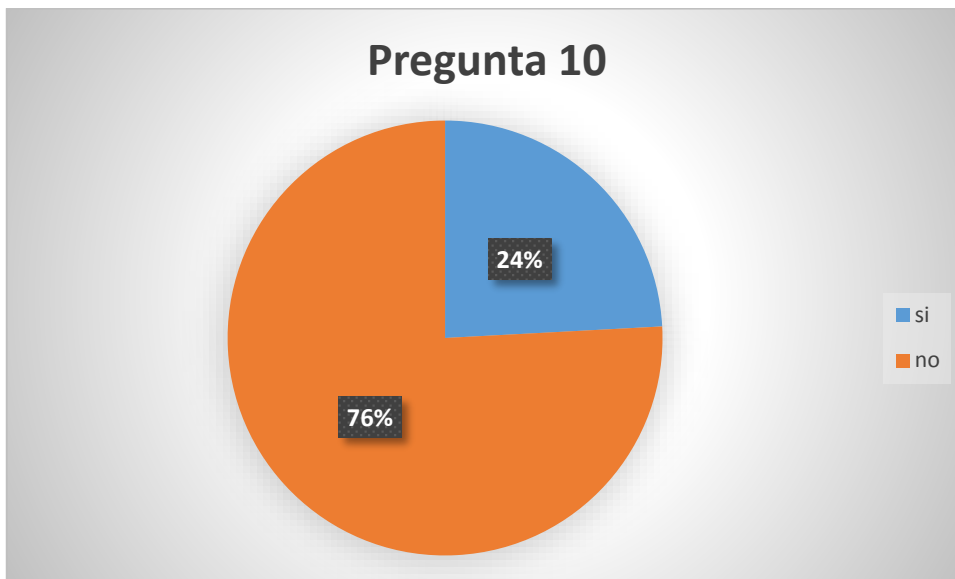
Tabla 10

Lista	Cant	Porcentaje
si	50	24%
no	157	76%
total	207	100%

Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Grafico 10



Fuente: Unidad Educativa Aurora Estrada Y Ayala De Ramírez Pérez

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

ANALISIS

El 76% de los encuestados manifestaron le gustaría usar Facebook para realizar actividades en clase, mientras que el 24% dijeron que no les gustaría.

INTERPRETACION

Esta interpretación nos permite comprender, los estudiantes aprenderían de mejor manera si para impartir las clases usamos herramientas como el Facebook.

Conclusiones específicas y generales

Específicas.

En conclusión, el 72% de los encuestados concuerdan sobre la falta de un proyector en el aula de clases, lo cual es un inconveniente a la hora de dar una clase más dinámica e innovadora.

General.

Los docentes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez tienen poco conocimiento de la aplicabilidad de las TICS dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como medio para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, lo que se refleja en la escasa o poca aplicación de los recursos tecnológicos en el desarrollo de los conocimientos y consolidación de las destrezas en los estudiantes.

Recomendaciones específicas y generales

Específicas.

Es recomendable que las autoridades del plantel educativo gestionen de la mejor forma posible la adquisición de equipos necesarios para elevar la calidad educativa de la Institución.

Proponer a los docentes estrategias metodológicas con la aplicación de las TIC's para un mejor desarrollo y producción de sus conocimientos.

General.

El desarrollo de la implementación de espacios tecnológicos dentro del proceso educativo debe ser orientado, bajo la utilización de varias estrategias de capacitación, actualización y equipamiento institucional.

Desarrollar en el estudiante la capacidad de pensar, pues de la calidad del pensamiento depende la calidad de vida.

CAPÍTULO IV PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

La determinación de las TIC's y su incidencia en el desarrollo de las destrezas con criterio de Desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos en el Periodo Lectivo 2016-2017

Esta propuesta de proyecto es factible ya que consiste en la investigación, capacitación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de la organización o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos (Tesis de Investigadores, 2013, pág. 59).

Como modalidad de desarrollo de este proyecto se realizó un análisis de la tecnología con la que cuentan en la institución y así también de los equipos utilizados para el manejo del proceso académico, proporcionando datos sobre los mecanismos técnicos que se podrá utilizar y la contingencia de hacer uso de dispositivos similares en el proceso de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la unidad educativa “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez” de la ciudad de Babahoyo, provincia de los Ríos, periodo 2016 - 2017.

4.1.1 Alternativa obtenida

En el presente proyecto se consideró como parte esencial que los docentes al impartir sus clases deberán usar nuevos métodos de enseñanza, donde se usen las TIC's para que los estudiantes tengan un mejor entendimiento de las clases impartidas.

4.1.2 Alcance de la alternativa

La alternativa obtenida contribuye a los estudiantes y docentes, ya que el uso de las TIC's favorece a la impartición de clases, al combinar los métodos tradicionales de enseñanza con las TIC's garantizarán elevar a planos superiores la calidad de la educación en la Unidad Educativa "Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez"

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

De una investigación preliminar llevada a cabo en la Biblioteca de la Universidad Técnica de Babahoyo ahí se pudo comprobar la existencia de un tema de tesis de grado el cual pertenece a la Licenciada Shirley Roxana Contreras Game con el tema "El internet y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela de Educación

Básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, Periodo 2014-2015”, el cual posee características de gran aporte en el desarrollo de esta investigación.

Este trabajo surge en base al análisis realizado del comportamiento de los estudiantes de la Unidad Educativa durante el tiempo de revisión de datos, donde se pudo conocer de qué manera las herramientas TIC’s están ayudando al proceso de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes.

Bajo una observación previa se pudo conocer que la Unidad Educativa carece de protocolos que inciten a la utilización de las TIC’s como mecanismo de apoyo en la educación.

Bajo estos antecedentes, el trabajo que se plantea se sitúa a la optimización del proceso educativo, mediante la aplicación de herramientas TIC’s que permitan obtener magnos beneficios y progresos en educación.

4.1.3.2 Justificación

Con esta propuesta docentes y estudiantes podrán aplicar las estrategias didácticas utilizando las TIC’S de una manera eficaz y eficiente en el desarrollo de las destrezas con

criterio de desempeño. De esta manera, el uso de las TIC'S va a ser eficaces en los aprendizajes que son distintos a los tradicionales, los estudiantes deberán de saber manejarse de forma culta y autónoma dentro y fuera de la Unidad Educativa a través de textos escritos, audiovisuales, multimedia etc.

4.2 Objetivos

4.2.1 General

Esta propuesta permite determinar la influencia de las TIC'S en el desarrollo de las Destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa "AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ"

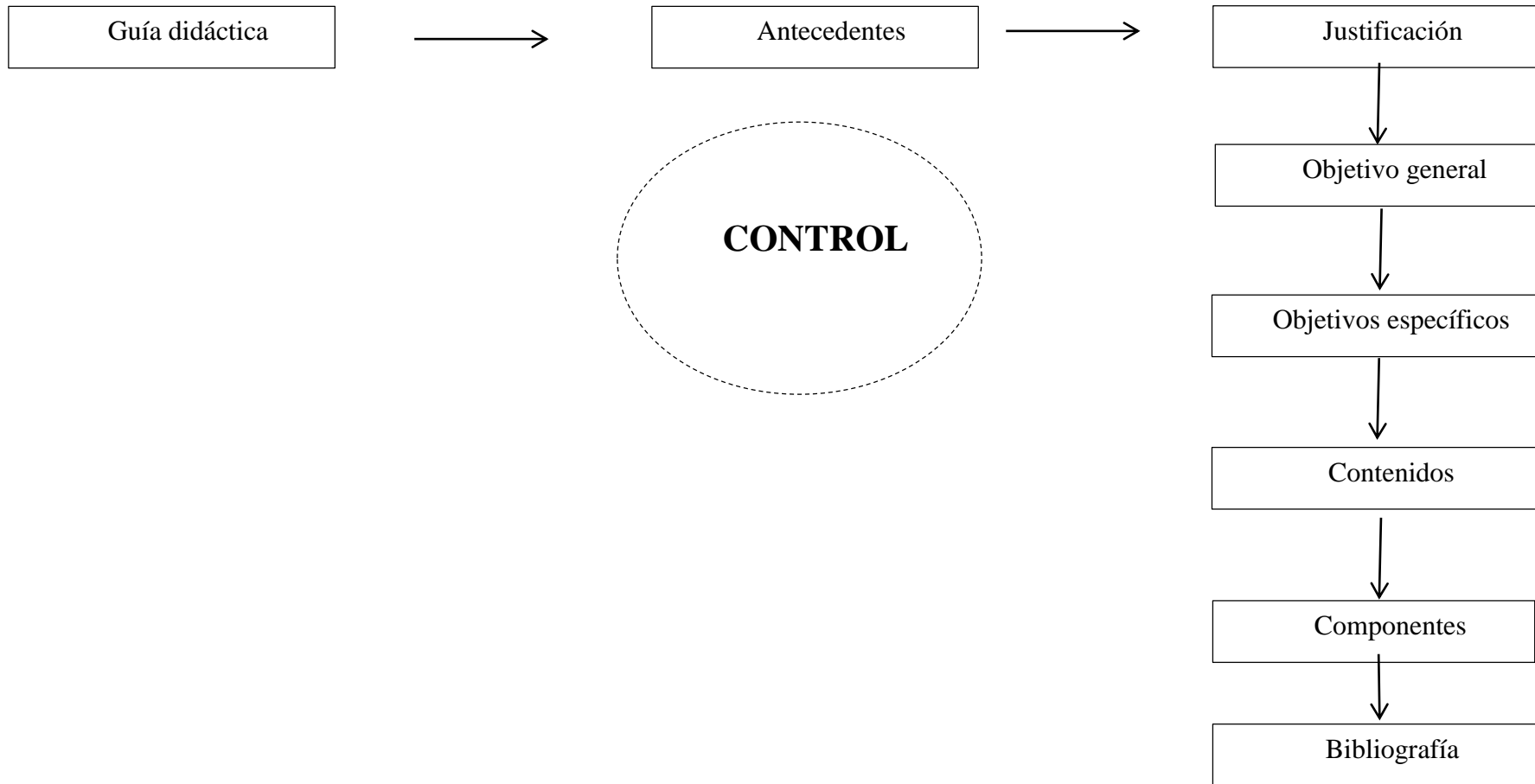
4.2.2 Específicos

Trabajar con las tecnologías más usadas por los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.

Facilitar las herramientas adecuadas para que los teléfonos celulares ayuden al desarrollo de habilidades, en los estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.

Suministrar a los estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De
Ramírez Pérez juegos para el computador que aumenten las destrezas de escritura.

4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.



4.3.1 Título

Capacitación sobre el uso adecuado de la herramienta multimedia Jclic para mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez” de la ciudad de Babahoyo provincia Los Ríos 2016-2017.

4.3.2 Componentes

JClic es una herramienta de autor que permite al docente crear con facilidad recursos educativos digitales. La amplia base de usuarios con la que contaba su antecesor, Clic, se verá sin duda ampliada ya que JClic permite crear mayor variedad de actividades, cuenta con nuevas funcionalidades y permite crear recursos cuya visualización no está restringida a ningún sistema operativo en particular.

Clic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc. Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

En la nueva versión de Clic, la herramienta de programación elegida ha sido Java, y el formato en el que se almacenan los datos de las actividades es XML, pero para crear nuevas actividades no es necesario saber programar en Java o escribir documentos XML.

JClic pretende aprovechar las ventajas derivadas de la evolución de Internet, de las prestaciones técnicas de los ordenadores y de los entornos gráficos de usuario. (Jclic, 2012, pág. 1)

Tipos de actividades

JClic permite realizar siete tipos básicos de actividades:

Las asociaciones pretenden que el usuario descubra las relaciones existentes entre dos conjuntos de información.

Los juegos de memoria donde hay que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos.

Las actividades de exploración, identificación e información, que parten de un único conjunto de información.

Los puzzles, que plantean la reconstrucción de una información que se presenta inicialmente desordenada. Esta información puede ser gráfica, textual, sonora o combinar aspectos gráficos y auditivos al mismo tiempo.

Las actividades de respuesta escrita que se resuelven escribiendo un texto (una sola palabra o frases más o menos complejas).

Las actividades de texto, que plantean ejercicios basados siempre en las palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, entender, corregir u ordenar. Los textos pueden contener también imágenes y ventanas con contenido activo

Las sopas de letras y los crucigramas son variantes interactivas de los conocidos pasatiempos de palabras escondidas.



Grafico #1

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Puzzle de Intercambio

En un único panel se mezcla la información. En cada jugada se conmutan las posiciones de dos piezas hasta ordenar el objeto.



Grafico #2

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Puzzle Doble

Se muestran dos paneles. En uno aparece la información desordenada y el otro está vacío. Hay que reconstruir el objeto en el panel vacío arrastrando las piezas una por una.



Grafico #3

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Puzzle de Agujero

En un único panel se hace desaparecer una pieza y se mezclan las restantes. En cada jugada se puede desplazar una de las piezas que limitan con el agujero, hasta tenerlas todas en el orden original.



Grafico #4

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Juegos de Memoria

Cada una de las piezas que forman el objeto aparece escondido dos veces dentro de la ventana de juego. En cada jugada se destapan un par de piezas, que se vuelven a esconder si no son idénticas. El objetivo es localizar todas las parejas.

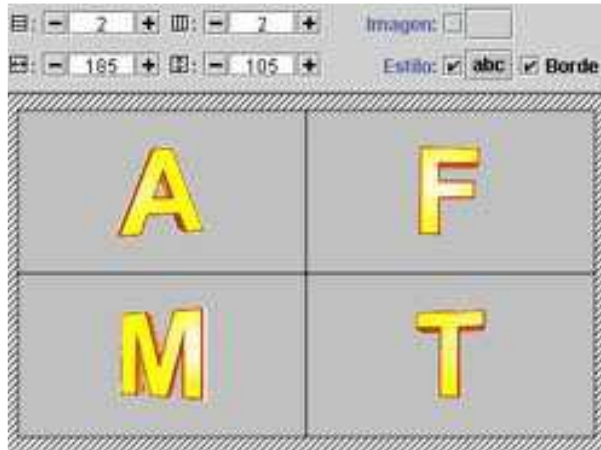


Grafico #5

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Crucigramas

Hay que ir rellenando el panel de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.



Grafico #6

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Sopa de Letras

Hay que encontrar las palabras escondidas en una parrilla de letras. Las casillas neutras de la parrilla (aquéllas que no pertenecen a ninguna palabra) se rellenan con caracteres seleccionados al azar en cada jugada.

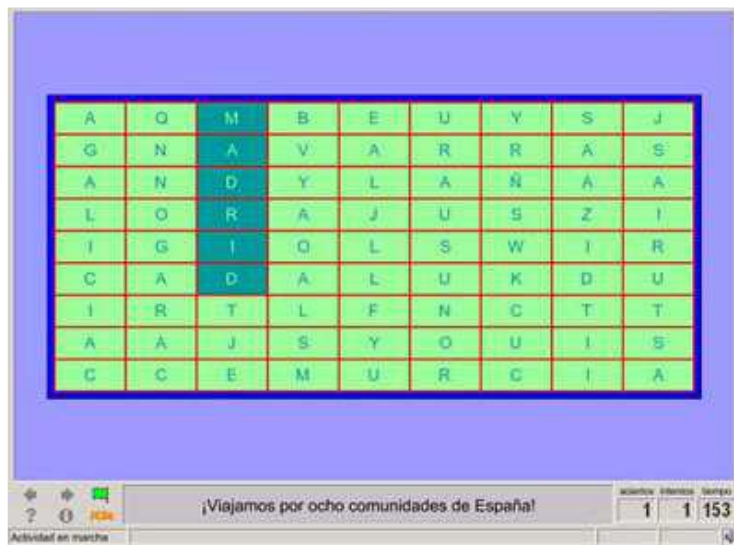


Grafico #7

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Asociación simple

Se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto imagen corresponde sólo un elemento del conjunto origen.

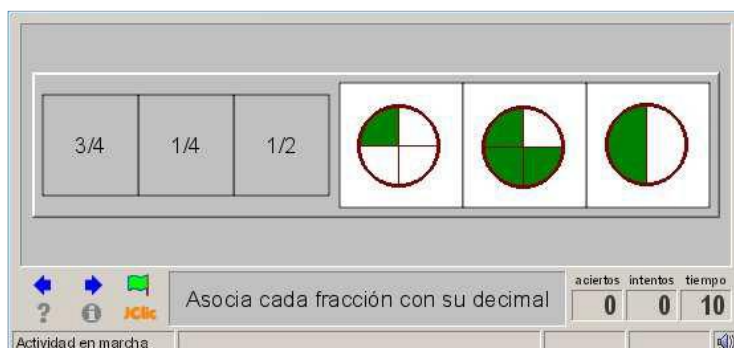


Grafico #8

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Asociación compleja

En este tipo de actividad se presentan también dos conjuntos de información, pero éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden dar diversos tipos de relación: Uno a uno, diversos a uno, elementos sin asignar.



Grafico #9

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Rellenar agujeros

En un texto se seleccionan determinadas palabras, letras y frases que se esconden o se camuflan. La resolución de cada uno de los elementos escondidos se puede plantear de maneras diferentes: Escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una expresión que contiene errores o seleccionando en una lista entre distintas respuestas posibles.



Grafico #10

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Identificar elementos

El usuario debe señalar con un clic del ratón determinadas palabras, letras, cifras, símbolos o signos de puntuación.

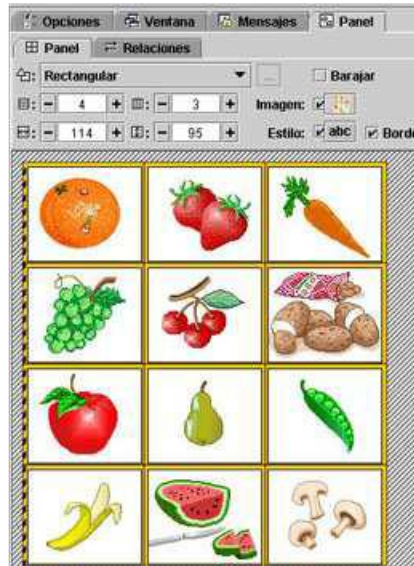


Grafico #11

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Actividad de exploración

Se muestra una información inicial y al hacer clic en ella aparece, para cada elemento, una determinada pieza de información.

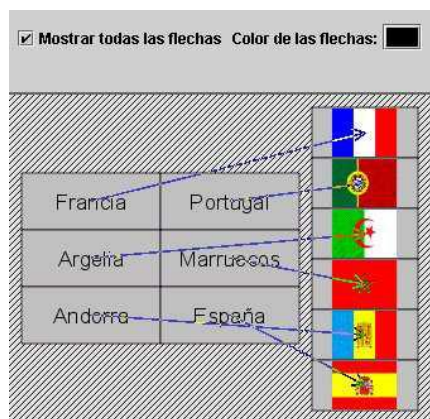


Grafico #12

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Pantalla de información

Se muestra un conjunto de información y, opcionalmente, se ofrece la posibilidad de activar el contenido multimedia asociado a cada elemento.



C. P. El Olivar
 Avda. Covibar, s/n
 Tel./Fax: 91 666 39 79
 28529 Rivas-Vaciamadrid
 Madrid (España)

Internet: <http://acacia.pntic.mec.es/~jmateo4/cpolivar.htm>

Este programa ha sido diseñado a partir del libro de texto de Conocimiento del Medio, de 4º de E. Primaria, de la editorial **Santillana**.

Juan José Mateo Molina - 1988

Grafico #13

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

Secuencia de Actividades

Una vez que tienes diseñadas las actividades del proyecto, **tienes** que establecer la secuencia que quieres entre ellas, así como las condiciones para pasar de una a otra.

etiqueta	actividad	⬅	➡
start	PRESENTACION	⬆	⬇
puzle	NIEVE	⬆	⬇
	NIEVE_2	⬆	⬇
	NIEVE_3	⬆	⬇
	NIEVE_4	⬆	⬇
	POESIA	⬆	⬇
memoria	LETRAS	⬆	⬇
crucigrama	ANIMALES	⬆	⬇
	ANIMALES_2	⬆	⬇
sopa	COMUNIDADES	⬆	⬇
	ANDALUCIA	⬆	⬇
asociaciones	FRACCIONES	⬆	⬇
	FRACCIONES_2	⬆	⬇
	SONIDOS	⬆	⬇
texto	MANOS	⬆	⬇
	FOOD	⬆	⬇
	BANDERAS	⬆	⬇
	PEONZA	⬆	⬇
	TRANSPORTE	⬆	⬇
	VERBOS	⬆	⬇
	SOL	⬆	⬇
	GASES	⬆	⬇
	VIAL	⬆	⬇

Grafico #14

Elaborado por: Jeffry Bhrunis Flores

4.4 Resultados esperados de la alternativa

Como resultados esperamos mejorar el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez a través del uso de herramientas tics, que sean fáciles de implementar y utilizar permitiendo a su vez la utilización de nuevas tecnologías como los teléfonos inteligentes, aprovechando así también los beneficios de la comunicación vía internet y las diferentes aplicaciones que permiten el aprendizaje interactivo entre docente y estudiante

Flexibilidad. - La propuesta ha podido ser adaptada a todas las necesidades del docente dentro del aula de clases.

Mejoramiento. - mejorar el rendimiento académico en los estudiantes ya que al no tener distractores sus notas han subido.

Interactividad.- Los estudiantes se han convertido en protagonistas de su propio aprendizaje a través del manual de usuario facilitado.

Integración. - El docente ha incrementado en el aprendizaje colaborativo otras plataformas que brindan los mismos servicios como son Ed modog .

Bibliografía.

- Buenvivir. (2013 - 2017). *Plan Nacional Buen Vivir*. Recuperado el 16 de agosto de 2014, de Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo:
<http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>
- Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará (CEFET-CE), F. C. (26 de 08 de 2016). Obtenido de
https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n#Banda_ancha
- Chaparro, L. (02 de 06 de 2012). *TICTSLULY*. Obtenido de <http://ticsluly.blogspot.com/>
- Ciudadano, E. (19 de 10 de 2015). *El ciudadano*. Obtenido de
<http://www.elciudadano.gob.ec/en-ecuador-se-ha-democratizado-el-acceso-a-las-tic/>
- Educa. (2016). *Ecuador Patente n° 002*.
- Educativaunah, I. (17 de 09 de 2016). *informaticaeducativaunah-vs*. Obtenido de
<https://informaticaeducativaunah-vs.wikispaces.com/A2.+%C2%BFQUE+ES+INFORMATICA+EDUCATIVA%3F>
- elmoglobal. (17 de 09 de 20016). *www.elmoglobal.com*. Obtenido de
<http://www.elmoglobal.com/es/html/ict/01.aspx>
- Eugenia, M. (26 de 06 de 2015). *educatics*. Obtenido de <http://educatics.blogspot.com/>
- Fuentes, R. (11 de 12 de 2015). *Prefectura de Los Rios*. Obtenido de http://www.los-rios.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1271%3Aprovincia-de-los-rios-tiene-7-modernos-infocentros&catid=110&Itemid=483

Martinez, C. (07 de 02 de 2012). *slideshare*. Obtenido de
<http://es.slideshare.net/chrismmp/crecimiento-de-las-tics-a-nivel-mundial-y-nacional>

Mayra Villacres, R. P. (04 de 09 de 2014). *scribd*. Obtenido de
<https://es.scribd.com/doc/36892727/Historias-de-Las-Tics>

Soler Pérez, V. (10 de 2013). *eumed*. Obtenido de
www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm

Telecomunicaciones. (17 de 09 de 2016). *telecomunicaciones.gob.ec*. Obtenido de
<http://www.telecomunicaciones.gob.ec/ecuador-cuenta-con-una-propuesta-de-plan-estrategico-de-investigacion-desarrollo-e-innovacion-de-las-tic/>

Tesis de Investigadores. (18 de 06 de 2013). Obtenido de
<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2013/06/tipo-y-modalidad-de-la-investigacion.html>

Unesco. (2015). *Unesco*. Obtenido de
<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

1 a 3 4 a 6 más de 7 no vemos
videos

5) ¿Le gustaría que el docente utilice videos y música para que la clase sea más divertida?

Sí No

6) Si el docente usaría un proyector, ¿ayudaría a comprender mejor su clase?

Sí No

7) Cree usted que las clases de sus Profesores (as) son:

Dinámicas Aburridas Muy
serias

8) Cuando usted ve videos o películas en su casa ha aprendido cosas de:

Matemáticas Lengua y Literatura Ciencias
Naturales Deportes Nada

9) ¿Cuántas horas al día usa la computadora en su casa?

1 a 3 4 a 6 No tengo
computadora

10) ¿Te gustaría usar Facebook para actividades de clase?

Sí No

Muchas gracias por su participación, ¡ÉXITOS!

Primer bloque:

Herramientas digitales en la institución

Qué clase de herramientas didácticas multimedia existen en su institución

Cree que esas herramientas son suficientes para la enseñanza en su institución

De qué manera utiliza estas herramientas multimedia con los alumnos

Con que frecuencia los utiliza

Herramientas digitales en los salones de clases y laboratorios

Posee herramientas digitales en su salón de clase

Qué clase de herramientas le gustaría que implementen en su aula

Su opinión del uso de redes sociales y lo multimedia como herramienta pedagógica

Usted cree que el uso apropiado de estas herramientas incrementaría la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos en la institución.

Segundo bloque:

Usted cree como docente que el uso de videos y películas educativas despierta el interés de aprender en sus estudiantes

Considera usted que el Uso de películas y videos educativos acordes a cada materia motivaría a los estudiantes a recibir la clase

Ha pensado en incorporar cds interactivos para cada materia para facilitar el proceso de enseñanza en los estudiantes

Está de acuerdo de que la multimedia como método de enseñanza eleva la creatividad en los estudiantes

De qué manera miden la creatividad en sus estudiantes

Usted cree que el uso de la multimedia en su institución está ayudaría a elevar el nivel de coeficiente intelectual en sus estudiantes

Cree que la falta de implementación de herramientas didácticas multimedia inciden en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Qué opina sobre las clases virtuales, le gustaría que se implementaran este sistema de enseñanza en su institución

Le gustaría que en su institución exista un espacio o salón donde halla internet donde los estudiantes puedan ingresar hacer sus respectivas investigaciones.

TERCER BLOQUE

Ha recibido últimamente capacitaciones o cursos en temas sobre el uso de tecnologías, computación, tics, como herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Qué tipo de capacitación extra le gustaría recibir para poder impartir sus clases.

Cree que el nivel de enseñanza en la actualidad ha decaído por la incidencia de la falta de estas herramientas en su institución.

Utiliza usted y sus compañeros docentes herramientas digitales como: sistema online para registro de notas, página web, foros, salas de chat para que intercambien material de clases, etc.

Cree usted que las herramientas digitales que el gobierno ha entregado a su institución son suficientes para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CIERRE

Sr. Rector desea exponer algún tema que no se haya tratado y que usted considere importante en el marco de los tics y su incidencia en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño

¡Le agradezco por el tiempo que me ha brindado a mí y a esta entrevista, bendiciones y éxitos!!

Contactos

Rector

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
<p>LAS TIC'S Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017.</p>	<p>¿De qué manera los usos de las TIC'S influyen en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes de la Unidad Educativa "Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez" de la ciudad de Babahoyo - cantón Babahoyo - provincia Los Ríos 2016-2017?</p>	<p>Determinar la influencia de las TIC'S en el desarrollo de las Destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa "AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS</p>	<p>Determinar de qué manera el uso de las TIC'S influye en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa "AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMIREZ PEREZ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS</p>	<p>Independiente: Usos de las TIC'S en el aprendizaje.</p> <p>Dependiente: Destrezas con criterio de desempeño.</p>
	<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS Analizar cuál de las nuevas tecnologías son las más usadas por los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Analizar cuál de las nuevas tecnologías son las más usadas por los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Cuál de las nuevas tecnologías son las más indicadas para el aprendizaje.</p>	
	<p>Describir como el uso de los teléfonos celulares ayuda a las habilidades, lectoras de los estudiantes Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.</p>	<p>Describir como el uso de los teléfonos celulares ayuda a las habilidades, lectoras de los estudiantes Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.</p>	<p>El uso de los teléfonos celulares ayuda a las habilidades, lectoras.</p>	
	<p>Establecer cómo los juegos en el computador aumentan la destreza de escritura en los niños de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.</p>	<p>Establecer cómo los juegos en el computador aumentan la destreza de escritura en los niños de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala De Ramírez Pérez.</p>	<p>Los juegos en el computador benefician la destreza de Solución de problemas y conflictos</p>	