



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
PRESENCIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN SISTEMA MULTIMEDIA**

TEMA:

Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

AUTOR:

DIANA CAROLINA CHERNES PAZMIÑO

TUTOR:

MSC. VICTOR RODRÍGUEZ QUIÑONEZ

LECTOR:

MSC.GLENDA ROSALIA VERA MORA

BABAHOYO 24 JULIO/2017

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento, que fue el que me permitió culminar con éxito esta hermosa etapa de mi vida, etapa en la cual, pude entender y valorar cada una de sus bendiciones.

A mis hijos los motores de mi vida, fueron parte muy importante, a ellos dedico todas las bendiciones que vendrán a nuestras vidas como recompensa de tanta dedicación, esfuerzo y fé, por cada momento en familia sacrificado, para ser invertido en el desarrollo de este trabajo.

Diana Carolina Chernes Pazmiño.

AGRADECIMIENTO

Se lo agradezco a Dios por bendecirme, para llegar hasta donde he llegado, porque hizo realidad este sueño anhelado.

A la Universidad Técnica Babahoyo, por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional. A mis directores de tesis, Msc. Víctor Rodríguez, Msc. Glenda Vera Mora por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación, han logrado que pueda terminar mis estudios con éxito.

A mis profesores de toda mi carrera profesional, porque todos aportaron con un granito de arena a mi formación, por sus consejos y sus enseñanzas. Son muchas las personas que han formado parte de mi vida a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias, por todo lo que me han brindado, por todas sus bendiciones. Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

Diana Carolina Chernes Pazmiño.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
PRESENCIAL



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **DIANA CAROLINA CHERNES PAZMIÑO**, portadora de la cédula de ciudadanía **1205483215**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **SISTEMA MULTIMEDIA**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

DIANA CAROLINA CHERNES PAZMIÑO
1205483215



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
PRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 15, Julio 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 024-C-ECCM, con 1 Mayo, mediante resolución FAC.C.J.SO-002-RES-003-2017, certifico que el Sr. (a) (ta) **DIANA CAROLINA CHERNES PAZMIÑO** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón", Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Victor Rodríguez Quiñonez
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
PRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 15 Julio 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **024-C-ECCM**, con 1 Mayo mediante resolución **FAC.C.J.SO-002-RES-003-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) Diana Carolina Chernes Pazmiño, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón", Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Glenda Vera Mora
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
PRESENCIAL



RESUMEN

El presente trabajo de investigación surgió con la necesidad de implementar la aplicación zonaclíc, para determinar su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, con la idea de fomentar al docente a hacer uso de esta aplicación, para así, mejorar el aprendizaje de los educandos de Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, hoy en día, tenemos la necesidad de incorporar nuevos sistemas educativos.

En la actualidad, los sistemas educativos actúan con una importante arma de trabajo, para auxiliar al docente. Esta aplicación zonaclíc es creada con la finalidad de ser utilizada, para facilitar y lograr que el aprendizaje sea más creativo en clases.

El resultado de esta investigación determinó que la aplicación zonaclíc es importante, tanto para docentes y estudiantes, la cual, dio como resultado la implementación de un Manual Didáctico Digital, para la utilización de la aplicación, que permita que los estudiantes de octavo año de educación general básica, tengan un material de apoyo y el docente pueda desarrollar sus clases.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

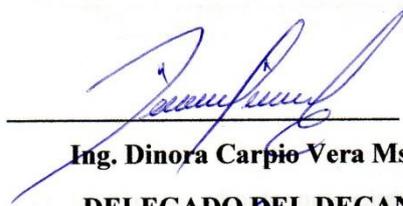
EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.**

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): CHERNES PAZMIÑO DIANA CAROLINA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:



Ing. Dinora Carpio Vera Msc
DELEGADO DEL DECANO



Lcdo. Richard Torres Vargas Msc
PROFESOR ESPECIALISTA



Lcdo. Alex Toapanta Sntaxu Msc
DELEGADO DEL CIDE

Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES
Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA

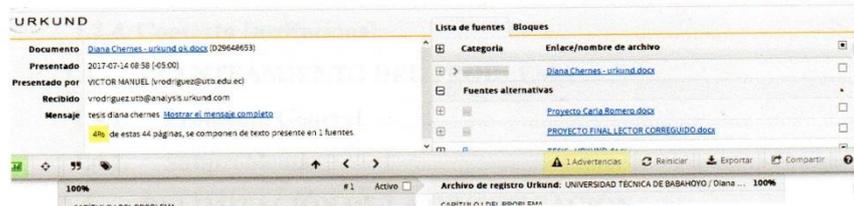


PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación del Sta. **Diana Carolina Chernes Pazmiño** cuyo tema es: **Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón", Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **4%**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

MSC. VICTOR RODRÍGUEZ QUIÑONEZ

DOCENTE DE LA FCJSE.

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.;	¡Error! Marcador
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.;	¡Error! Marcador
RESUMEN.....	vii
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN;	¡Error! Marca
INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND.....	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
DEL PROBLEMA.....	3
1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1. Contexto Internacional.....	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4
1.2.3. Contexto Local.....	4
1.2.4. Contexto Institucional.....	5
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1. Problema General.....	6
1.4.2. Subproblemas.....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	8
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.7.1. Objetivo General.....	9
1.7.2. Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO II.....	11
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	11
2.1 MARCO TEÓRICO.....	11
2.1.1 Marco conceptual.....	11
El Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	24

2.1.2	Marco referencial sobre la problemática de investigación	39
2.1.2.1	Antecedentes Investigativos	39
2.1.2.2	Categorías de análisis	41
2.1.3	Postura teórica	42
2.2	HIPÓTESIS	43
2.2.1	Hipótesis general	43
2.2.2	Subhipótesis	43
2.2.3	Variables	44
CAPÍTULO III		45
RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN		45
3.1.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis	45
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos	49
3.2.	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	52
3.2.1	Específicas	52
3.2.2	Generales	53
3.3	RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	54
3.3.1.	Específicas	54
3.3.2	Generales	55
CAPÍTULO IV		56
PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN		56
4.1.1.	Propuesta de aplicación de resultados	56
4.1.2.	Alternativa obtenida	56
4.1.3.	Alcance de la alternativa	57
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa	58
4.1.3.1.	Antecedentes	58
4.1.3.2.	Justificación	60
4.2.	OBJETIVOS	60
4.2.3.	Objetivo General	60
4.2.4.	Objetivo Especificas	61
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	61
4.3.1.	Título	61
4.3.2.	Componentes	61

Conceptualización de lo que es zonaClic	63
Explicación de la interfaz biblioteca de actividades dentro de la aplicación zonaClic	69
Barra de menú y temáticas internas	70
Elección del tema y desarrollo de las actividades	73
Explicación del método de evaluación	79
4.4. Resultados esperados de la alternativa	80
Bibliografía	81
ANEXOS	91
A: Matriz de consistencia del trabajo de investigación.....	91
B: Población y Muestra de Investigación.....	92
C: Pruebas estadísticas aplicadas a los docentes.....	94
D: Pruebas estadísticas aplicadas a los padres de familia.....	103
E: Pruebas estadísticas aplicadas a los estudiantes.....	112
F: Fotografías de las encuestas aplicadas a los docentes.....	121
G: Fotografías de las encuestas aplicadas a los estudiantes.....	122
H: fotografías de las encuestas aplicadas a los padres de familia.....	122



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba Chi cuadrado.	46
Tabla 2 Prueba Chi cuadrado	46
Tabla 3 Prueba Chi cuadrado	47
Tabla 4 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de estudiantes.	49
Tabla 5 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de docentes.	50
Tabla 6 Mejoría de la motivación para el uso de las aplicaciones multimedia.	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de estudiantes.....	49
Figura 2 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de docentes.....	50
Figura 3 Mejoría de la motivación para el uso de las aplicaciones multimedia.	51
Figura 4 zonaClic	63
Figura 5 zonaClic – Menú principal.	64
Figura 6 zonaClic – Menú principal.- Biblioteca de actividades.....	65
Figura 7 zonaClic – Menú principal.- JClic.....	65
Figura 8 zonaClic – Menú principal.- Clic 3.0	66
Figura 9 zonaClic – Menú principal.- Comunidad Clic.....	67
Figura 10 zonaClic – Menú principal.- Documentos.....	68
Figura 11 zonaClic – Menú principal.- Soporte.....	68
Figura 12 zonaClic – Menú principal.- Herramientas.....	69
Figura 13 zonaClic – Menú principal.- Búsqueda	69
Figura 14 zonaClic - Biblioteca de actividades.	70
Figura 15 zonaClic - menú de búsqueda de actividades.	70
Figura 16 zonaClic - menú de búsqueda de actividades. Ejemplo.....	72
Figura 17 zonaClic - selección de temas para el desarrollo de actividades.	72
Figura 18 zonaClic - Elección del tema y desarrollo de las actividades.....	73
Figura 19 zonaClic – Temática: Los verbos.	74
Figura 20 zonaClic - Actividades para la revisión del aprendizaje.....	74
Figura 21 zonaClic – Explicación de la actividad.....	75
Figura 22 zonaClic –Actividad.	75
Figura 23 zonaClic - Ejemplo de actividad #1.....	77
Figura 24 zonaClic - Ejemplo de actividad #2.....	77
Figura 25 zonaClic - Ejemplo de actividad #3.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 26 zonaClic - Ejemplo de actividad #4.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 27 zonaClic - Ejemplo de actividad #5.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 28 zonaClic - Ejemplo de actividad #6.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 29 zonaClic - Ejemplo de actividad #7.....	

Figura 32 zonaClic - Ejemplo de actividad #10.....	78
Figura 33 zonaClic - Resultados de la actividad.....	79
Figura 34 Frecuencia de uso de aplicaciones multimedia.	94
Figura 35 Empleo de aplicaciones multimedia.	95
Figura 36 Actualizaciones curriculares para el uso de las tic's.....	96
Figura 37 Aplicación de talleres educativos.	97
Figura 38 Cambios en la metodología de enseñanza.	98
Figura 39 Uso de elementos multimedia como animación, imagen y sonido.....	99
Figura 40 Descarga de aplicaciones.....	100
Figura 41 Estudiantes con problemas para la asignatura de lengua y literatura.	101
Figura 42 Uso de aplicación multimedia en el proceso de lectoescritura.	102
Figura 43 Conocimiento de los padres de familia acerca de las aplicaciones multimedia.	103
Figura 44 Uso de técnicas audiovisuales en casa.....	104
Figura 45 Empleo de tecnología educativa para investigar problemáticas sociales.	105
Figura 46 Hijos inmersos en herramientas tecnológicas.....	106
Figura 47 Motivación para realizar actividades extraclase.....	107
Figura 48 Uso de animación, impresión de imágenes y sonido para la preparación de tareas o talleres educativos.....	108
Figura 49 Descarga de aplicaciones para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en casa.....	109
Figura 50 Presencia de problemas para la asignatura de lengua y literatura.	110
Figura 51 Descarga de aplicación multimedia como incentivo para el aprendizaje.	111
Figura 52 Uso de aplicaciones multimedia por los estudiantes.	112
Figura 53 Empleo de aplicaciones multimedia para la mejor comprensión de las clases dictadas.	113
Figura 54 Implemento de las tic's en el proceso de enseñanza – aprendizaje.....	114
Figura 55 Talleres educativos realizados por docentes para estimular el uso correcto de las tic's.	115
Figura 56 Aprendizaje significativo.....	116
Figura 57 Uso de elementos multimedia por los estudiantes para mejorar el aprendizaje como animación, imagen y sonido.	117

Figura 58 Descarga de aplicaciones para facilitar el proceso de aprendizaje en un área específica del conocimiento.	118
Figura 59 Estudiantes que poseen problemas en la asignatura de lengua y literatura.	119
Figura 60 Empleo de aplicación multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.	120

INTRODUCCIÓN

La Formación educativa - enseñanza aprendizaje hoy en día no puede seguir funcionando de forma aislada a las necesidades y exigencias de la humanidad, como de los individuos que la conforman. La enseñanza, hoy en día, está causando un gran impacto, debido a la utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación (Tics), como herramientas para la enseñanza y aprendizaje. El uso de aplicaciones multimedia influye en el aprendizaje significativo, junto al proceso de enseñanza – aprendizaje; en la actualidad, amerita de programas educativos actualizados, con tecnología, con al menos una aplicación de estudio, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, y además, hacer dinámicas e interactivas las clases.

El uso de aplicaciones multimedia en la educación, es reconocido como interactivo, porque permite un diálogo y un intercambio de información entre el computador y los estudiantes, computador - docente y estudiante o viceversa. El presente proyecto es: el uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos. Existen diversos tipos de software educativos multimedia, para ser utilizados en diferentes áreas en la enseñanza de las asignaturas, con la idea de incentivar a los estudiantes al estudio de las mismas, además, de hacer más dinámico, creativo, innovador y eficaz su aprendizaje significativo.

A continuación, se detallará la estructura del proyecto:

En el capítulo I, se encontrará todo lo referente al planteamiento del problema, donde están formulados los objetivos en relación a la temática, y por supuesto, se justificó dicha investigación puntualizando cada una de las razones por las que se realizó el presente trabajo. Se necesitó un amplio conocimiento acerca del uso de las aplicaciones multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el capítulo II, Se evidenció el marco conceptual en el cual se puntualizó las dos variables con la que cuenta el trabajo investigativo, así mismo, encontró el marco referencial que hace referencia a todos los temas en estudio, acerca del uso de las aplicaciones multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se presentó la postura del investigador quien da como punto de vista, para optimizar los estándares educativos en la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Además, se presentan las hipótesis que ayudaron a obtener una mejor visión de lo que se quiso lograr en el desarrollo de la investigación.

En el capítulo III, en el presente capítulo se aplicó las encuestas a la población, así mismo, se desarrolló la matriz del chi cuadrado, lo que permitió la validación de la hipótesis, con ello, se obtuvo conclusiones y resultados, lo que se manifestó en el texto implícito en los análisis de cada pregunta y cada respuesta dada por la población.

En el capítulo IV, comprende el desarrollo de la propuesta es la finalización del informe del trabajo de investigación, en el cual, se dio una solución al problema planteado, con la única finalidad de ayudar a los docentes y estudiantes a la mejor captación de los conocimientos establecidos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

CAPÍTULO I

DEL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

(Con tecnología, 2017) En algunos centros educativos internacionales denominan a la plataforma virtual como un medio, mediante el cual el profesorado presenta los contenidos básicos que los estudiantes han de trabajar; es un complemento al libro de texto tradicional y utilizado con otros recursos mejoran la enseñanza. En Guatemala los directivos de las instituciones dicen que el desarrollo del contenido didáctico en la plataforma, propicia la adquisición de las competencias en el manejo de los medios didácticos introduciéndose en el aprendizaje virtual e integrar las TIC

Según el autor nos dice que el permite seleccionar contenidos, la estructuración de los mismos, el acceso a diferentes recursos en la red y la propia evaluación se logra a través de esta plataforma nos llevará a innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la colaboración con los estudiantes dando lugar a nuevas formas de enseñar y de aprender.

1.2.2. Contexto Nacional

Según el autor (Muñoz, 2015). Nos dice que hoy en día en el país los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) han configurado nuevos escenarios en la educación donde el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje. La implementación efectiva de un EVEA depende de la selección adecuada de un sistema de gestión del aprendizaje o LMS que es el software que administra las actividades de formación en el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. El proceso de implementación y evaluación del impacto en el uso de un EVEA en la Unidad Educativa Fisco misional Mensajeros de la Paz del cantón Santa Isabel en la provincia del Azuay (p,2)

En este trabajo realiza una revisión bibliográfica sobre aspectos tecnológicos de los EVEAS apoyada en conceptos pedagógicos que constituyen la base teórica del estudio, sobre la cual, se realiza un análisis y síntesis de 7 sistemas de gestión del aprendizaje o LMS, que junto a factores que influyen en el contexto del caso de estudio determinaron la selección de uno de ellos, para la implementación y despliegue del EVEA dentro de la institución.

1.2.3. Contexto Local

En la provincia, se considera muy importante la utilización de los sistemas multimedia porque transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información, apoyándose en herramientas que permiten enfocarse en mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información, y a su vez promover la formación de comunidades de aprendizaje, con el fin de cambiar la actitud pasiva del alumnado hacia una actividad constante a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos, aumentando la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollando su iniciativa.

1.2.4. Contexto Institucional

En la institución educativa Francisco Huerta Rendón la educación se mantiene al día con las nuevas tendencias tecnológicas y no puede estar alejada de ellas ya que en gran porcentaje las dominan en la vida. Una de las grandes ventajas de la tecnología en la educación, es que los recursos se comparten sin necesidad de pagar altos costos por ellos. Desde hace tiempo se ha buscado la forma de mostrar contenido multimedia como estrategia de enseñanza, y se ha conseguido y mejorado a través de los años. La educación no puede estar alejada del contexto social y el entorno de sus estudiantes, por lo que siempre debe buscar la mejora de los recursos, estrategias didácticas y materiales de apoyo que resulten atractivos para los estudiantes. Desde esta perspectiva la multimedia se convierte poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos, abriendo nuevas posibilidades para los estudiantes.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La educación no es la excepción en la utilización del material multimedia, que tuvo sus orígenes con videos, sonidos e imágenes no creados propiamente para la educación. Los docentes se apoyaban de material generado con fines distintos al educativo, pero que ellos encontraban interesantes para compartir con sus alumnos. Videos para reportajes sobre lugares, imágenes tomadas que evidencian situaciones o lugares, textos o gráficas con información sobre investigaciones científicas, eran los recursos aplicados para dinamizar las clases, que en ocasiones resultaban no muy explícitos para los alumnos, o que suponían mucho esfuerzo en los académicos por falta de recursos en las instituciones.

Con los avances tecnológicos los materiales multimedia evolucionaron y además, comenzó a aplicarse la informática en la enseñanza, lo que prometía un gran avance y la mejora de la calidad educativa con la tecnología aplicándose en ella. El uso de las aplicaciones multimedia ha desempeñado un papel fundamental en la disposición de la sociedad y la cultura, al nivel global la educación moderna vive una

constante evolución tanto en el docente como en el alumno, existen previas capacitaciones, para el buen desempeño de las herramientas multimedia en el aula de clase.

Sin embargo, aún se puede evidenciar desconocimientos de estas herramientas didácticas que impiden una inserción adecuada de las tecnologías educativa. El desconocimiento de aplicaciones multimedia es alarmante, existen establecimientos, donde los estudiantes se encuentran, limitados a lo que el establecimiento educativo le pueda brindar, dificultando el desarrollo adecuado de su aprendizaje. Los resultados obtenidos evidencian un deficiente uso y manejo de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General

¿Cómo influye el uso de las Aplicaciones Multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos?

1.4.2. Subproblemas

¿Cuáles son los beneficios de las aplicaciones multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje?

¿Qué importancia tienen las aplicaciones multimedia en la educación?

¿Para qué sirve el uso de las aplicaciones multimedia como recursos educativos para el aprendizaje?

¿Por qué realizar capacitaciones docentes sobre el uso de aplicaciones multimedia como estrategia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto investigativo, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Delimitador Espacial: La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

Área: Sistema Multimedia

Campo: Educativo.

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la facultad: Talento humano educación y docencia.

Línea de investigación de la carrera: Educación y cultura multimedia.

Sub-líneas de la investigación: Procesos didácticos multimedia y su relación en el objetivo educativo.

Delimitador Temporal: Este trabajo de investigación se desarrollará durante el periodo 2017.

Delimitador Demográfico: Esta investigación estará dirigida a docentes, discentes y autoridades de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo tiene como propósito dar a conocer como la introducción de las TIC en el proceso educacional se inicia una nueva etapa en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje desde edades temprana en los estudiantes, esto forma parte de las transformaciones que se llevan a cabo en esta esfera, con el propósito de elevar la calidad de educación. El uso del material multimedia es un medio, didáctico en el proceso bien conocido como enseñanza-aprendizaje, consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Pueden ser texto gráficas, audio y video entre otros y pueden con gran acierto apoyar al profesor en su labor de brindarle al alumno un medio, para su desarrollo intelectual, y así hacer entretenido el proceso educativo.

La necesidad de incorporar los materiales multimedia en la educación se hace cada vez más latente, se encuentran inmersos en la sociedad del conocimiento y la información que demanda por parte de los alumnos, cambios en los procesos de enseñanza, para que el aprendizaje sea significativo y resulte motivador asistir a clases dinámicas, entretenidas y contextualizadas. Actualmente, el principal medio de procesamiento de todo tipo de información lo constituye la computadora. Es imprescindible que toda persona sepa utilizar esta estupenda herramienta de trabajo, y de manera especial, los docentes deben tener un amplio dominio, pueden aplicarlo en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque constituye una especie de nuevo idioma universal de amplio dominio por parte de los alumnos y que deberían entenderlo y dominarlo.

La intención que tiene la presente investigación, es para conocer, observar, puntualizar las causas y efectos que tiene esta dificultad dentro de la institución educativa y dar procedimiento a esta problemática, con la incorporación de nuevas estrategias, porque así se estará ayudando, que los estudiantes sean capaces de utilizar las aplicaciones multimedia correctamente desenvolviéndose en su vida cotidiana. Para la credibilidad a estos resultados se realizarán a través de diferentes técnicas de la investigación como la observación, la entrevista, encuestas con sus

respectivos análisis estadísticos, los mismos que serán revisados, analizados, tabulados y procesados con la mayor factibilidad y responsabilidad.

Los beneficiarios de la presente investigación serán de manera directa los estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” porque aportará al proceso de enseñanza aprendizaje; y de esta manera, potencializará las habilidades y destrezas en los educandos, y por ende, el rendimiento académico, lo cual, se verá reflejado con el desarrollo de los conocimientos. Los docentes podrán percibir una actitud positiva frente a la realidad educativa. Los padres porque sus hijos son autores de una educación de calidad que les servirá en el futuro, para ser grandes emprendedores.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo General

Establecer la influencia del uso de las Aplicaciones Multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

1.7.2. Objetivos Específicos

Establecer los beneficios de las aplicaciones multimedia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Analizar la importancia de las aplicaciones multimedia en la educación para contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes

Identificar los usos de las aplicaciones multimedia como recursos educativos para el aprendizaje con finalidad de aportar al proceso de enseñanza aprendizaje.

Realizar capacitaciones docentes sobre el uso de aplicaciones multimedia como estrategia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes

}

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

¿Qué se entiende por aplicaciones multimedia?

(Salinas, 2010), define a la aplicación multimedia como:

Son programas que ayudan al usuario a manejar la información multimedia, acercando la complejidad del hardware de los dispositivos a la comprensión del usuario Multimedia: Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente. Hipertexto: Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información. (p.122)

Las aplicaciones multimedia comprenden productos y servicios que van desde la computadora (y sus dispositivos especiales para las tareas multimedia, como bocinas, pantallas de alta definición, etc.) donde se puede leer desde un disco compacto hasta las comunicaciones virtuales que posibilita Internet, pasando por los servicios de vídeo interactivo en un televisor y las videoconferencias.

Imagen # 1 logo de zonaclíc



Según (Bartolomé, 1994) afirma que:

Multimedia se ha convertido en la palabra talisman de los últimos años en el campo de los medios de aprendizaje. Aunque el término no es nuevo en el campo educativo, lo parece por haber ido adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de los iniciados de las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación tienen la sensación de encontrarse ante algo totalmente nuevo. En la actualidad multimedia puede significar muchas cosas, dependiendo del contexto en que se encuentre y del tipo de especialista que lo defina. (p. 28)

Cabe destacar que las aplicaciones multimedia se refieren normalmente a vídeo fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controlados por un ordenador. Pero esta integración no es sencilla. Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas, para proporcionar un entorno multisensorial de información. Por su propia naturaleza, el ámbito de los multimedia no se ha asentado todavía y se producen continuas discusiones y reflexiones. Estas pueden girar en torno a las diferentes tecnologías necesitadas para crear, almacenar y ofrecer las presentaciones.

Características de un sistema multimedia

Debido al incesante desarrollo que han alcanzado las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se están ocasionando cambios en todas las esferas de la sociedad actual y el campo de la educación no se mantiene ajeno al progreso de las tecnologías. Debido a los acelerados cambios, la ampliación de los conocimientos y la demanda de una educación de alto nivel continuamente renovada las tecnologías se muestran como una necesidad en la evolución de la sociedad; dando al hombre la posibilidad de crear nuevas formas de organizar y presentar la información. Entre las novedosas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza se encuentra la multimedia donde los estudiantes reciben con satisfacción los conocimientos examinándolos mediante la "navegación", la cual estimula la búsqueda de información, impulsa la motivación por aprender y le permite la interactividad con la máquina, por lo que escuchar en el lenguaje cotidiano conceptos como hipertexto, multimedia, hipermedia, es muy habitual aunque existen diferencias que es necesario precisar.

Elementos de una aplicación multimedia

Figura # 2 aplicación multimedia



En una aplicación multimedia existen elementos que desempeñan un papel significativo a los cuales se va a hacer referencia a ellos: El texto es fundamental, debe ser claro, fácil de leer, por lo que se recomienda la utilización de estilos de letras y tamaños de fuentes legibles, el texto sin formatear, formateado, lineal o hipertexto es fundamental como elemento que facilita la atomización de los contenidos mediante nodos y la interrelación entre ellos mediante enlaces. Un ejemplo actual de lo que representa el hipertexto en la actualidad son las páginas Web y su programación mediante el lenguaje HTML (Vega & Estrella, 2002, pág. 89).

Los primeros elementos multimedia que se incorporaron al texto, fueron las Imágenes y gráficos siguiendo una estética cercana al libro en cuanto suponían la ilustración de dichos contenidos textuales. Su obtención es variada: fuentes externas, dibujo, escaneado, foto y vídeo digital, obtención dinámica a través de datos, etc. Estos enriquecen el contenido de la multimedia, permitiendo que aumente la motivación de los estudiantes por el apoyo que brindan. Los procesos de manipulación de imágenes requieren asimismo de una tecnología. Los formatos más utilizados son BMP (Bitmap), GIF (Graphic Interchange Format) y JPEG (Joint Picture Expert Group).

La animación.

Es un apartado interesante por las múltiples posibilidades que ofrecen, tanto desde el punto de vista estético, como para efectuar demostraciones y simulaciones, su utilización muy provechosa.

El vídeo.

Permite la presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas. Esto incluye la realización de un guión, los procesos de producción y la realización del

mismo. Los estándares más utilizados de vídeo son el formato AVI (Audio Video Interleaved)) y el formato MPEG (Motion Picture Expert Group).

El sonido.

Sea el elemento más importante dentro de una aplicación multimedia; con visualizar una animación sin sonido, basta para comprender el efecto que causa la presencia o ausencia del mismo. Dentro del sonido se puede distinguir las locuciones, la música y efectos especiales. Se recomienda que su utilización debe ser adecuada, clara, que apoye el contenido que muestra la animación. Es muy efectivo pues actúan dos sentidos sensoriales el oído y la vista.

El uso de hipervínculos.

En una aplicación multimedia ofrece ventajas y posibilidades entre las cuales se encuentran: permite enlazar imágenes, textos y sonidos, ofrece al usuario libertad de movimiento, para navegar por la información, adapta la lectura del contenido a los intereses del usuario, permite explorar las posibilidades de comunicación e interacción entre el usuario y la computadora.

Gráficos e iconos

Según el autor (Rodrigo & Luis, 2001). Nos afirma que un elemento habitual en las aplicaciones multimedia son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir. El lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aun cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales (p,56)

El autor nos dice que la abstracción supone el arribo de una imagen visual a la condición de código su carácter visual le da un carácter universal, no sólo particular, son por ello adecuadas para la comunicación de ideas o conceptos en aplicaciones que pueden ser utilizadas por personas que hablan diferentes idiomas o con distintos niveles en el desarrollo del lenguaje

Imágenes estáticas.

Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir. Indica que la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, catalización de experiencias y operación. Podemos distinguir diferentes tipos de imágenes: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas e ilustraciones (Diéguez & Martha, 1999, pág. 186).

Imágenes dinámicas.

Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita (Julian & Neimar, 2002, pág. 136)

¿Dónde se utiliza Multimedia?

Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo, multimedia mejora las interfaces tradicionales basada solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y

mantienen la atención y el interés. Multimedia mejora la retención de la información presentada, cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertida. También proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados (Marquès, 2002, pág. 28).

Multimedia en los negocios

Las aplicaciones de multimedia en los negocios incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red. El correo de voz y vídeo conferencia, se proporcionan muy pronto en muchas redes de área local (LAN) u de área amplia (WAN). La mayoría de los programas de presentación permiten agregar clips de audio y vídeo a las presentaciones de "diapositivas" pantalla por pantalla (slide shows) de gráficas y textos (Orihuela, 1999, pág. 78).

Multimedia se ha vuelto muy popular en la capacitación. Los sobre cargas de aviación aprenden a manejar situaciones de terrorismo internacional y seguridad a través de la simulación. Los mecánicos aprenden a reparar motores, los vendedores aprenden acerca de las líneas de productos y ofrecen a sus clientes programas de capacitación. Los pilotos de combate practican ejercicios de asalto antes de arriesgarse a una situación real. A medida que las compañías se actualizan en multimedia, y el costo de instalación y el costo de capacidad de multimedia disminuye, se desarrollan más aplicaciones dentro de las mismas empresas y por terceros para hacer que los negocios se administren más fácil y efectivamente.

Multimedia en las Escuelas

Las escuelas son quizás los lugares donde más se necesita multimedia. Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir

más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Proporciona a los médicos más de cien casos y da a los cardiólogos, radiólogos, estudiantes de medicina y otras personas interesadas, la oportunidad de profundizar en nuevas técnicas. (Prendes & A, 2001, pág. 121)

Multimedia en el Hogar

Figura # 3 Multimedia en el Hogar



Finalmente, la mayoría de los proyectos de multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas, ya sea en televisores a color tradicionales o en los nuevos televisores de alta definición, la multimedia en estos televisores probablemente llegará sobre una base pago - por - uso a través de la autopista de datos.

Actualmente, sin embargo, los consumidores caseros de multimedia poseen una computadora con una unidad de CD-ROM, o un reproductor que se conecta a la televisión, muchos hogares ya tienen aparatos de videojuego, y proporcionan mayores capacidades de multimedia. La convergencia entre la multimedia basada en computadoras y los medios de diversión y juego descritos como "dispárenles", es cada vez mayor. Sólo Nintendo ha vendido más de cien millones de aparatos de videojuegos en el mundo y más de 750 millones de juegos (De la Torre, 2003, pág. 221).

La casa de futuro será muy diferente cuando los costos de los aparatos y televisores para multimedia se vuelvan accesibles al mercado masivo, y la conexión a la autopista de datos más accesible. Cuando el número de hogares multimedia crezca de miles a millones, se requerirá de una vasta selección de títulos y material para satisfacer a este mercado y, también, se ganarán enormes cantidades de dinero produciendo y distribuyendo esos productos.

Multimedia en lugares públicos

En hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas, multimedia estará disponible en terminales independientes o quioscos para proporcionar información y ayuda. Estas instalaciones reducen la demanda tradicional de personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas, aún a medianoche, cuando la ayuda humana está fuera de servicio. Los quioscos de los hoteles listan los restaurantes cercanos, mapas de ciudad, programación de vuelos y proporcionan servicios al cliente, como pedir la cuenta del hotel. A menudo se conectan impresoras para que los usuarios puedan obtener una copia impresa de la información (Andell & Jesus, 2000, pág. 66).

Los quioscos de museos se utilizan no sólo para los visitantes a través de las exposiciones, sino también para dar más profundidad a cada exhibición, permitiendo a los visitantes revisar información detallada y específica de cada vitrina. El poder de

multimedia en lugares públicos es parte de la experiencia de muchos miles de años: los cantos místicos de los monjes, cantores y chamanes acompañados por potentes estímulos visuales, iconos en relieve y persuasivos textos han sido conocidos para producir respuestas efectivas.

Importancia de la multimedia en la educación

Según (Bartolome, 1999), afirma que la multimedia es importante porque:

Si se estudia a profundidad los beneficios que aporta la multimedia, se considera como la herramienta de comunicación más poderosa que existe, este gran tesoro se puede poner en las manos de la educación logrando así la modernización pedagógica, término que produce incertidumbre, no solo en la comunidad en general, sino también, en muchos docentes, quienes piden aclaraciones frente a este tema. Muchas personas han llegado a considerar que el maestro desaparecerá y será remplazado por las computadoras, pero nunca se han detenido a pensar si una maquina por su sola presencia puede operar una verdadera revolución en materia de educación, algo inconcebible, por esta razón la escuela multimedia será lo que sus actores, los alumnos y profesores, hagan de ella, La modernización debe darse de forma controlada y razonada, con el fin de evitar que se torne en un obstáculo o un estorbo para el proceso educativo, por tal motivo no podemos apartar el recurso humano de esta innovación. (p.122)

Desde esta perspectiva la multimedia se convierte poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos, abriendo nuevas posibilidades, para estudiantes y docentes, como por ejemplo, el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos (en el caso de Internet se puede utilizar buscadores), de igual manera, el acceso a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, Chat, foros...) que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web,

presentaciones multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: recursos en páginas Web, visitas virtuales.

Ventajas de los sistemas multimedia en la educación

Las ventajas de la aplicación de multimedios radican en lo que estos materiales generan en los alumnos, como son: interés, motivación, desarrollo de la iniciativa, mayor comunicación y aprendizaje cooperativo. Los materiales multimedia interactivos, permiten pasar de lo informativo a lo significativo, ya que la información, el análisis, la práctica y la retroalimentación instantánea permiten que el alumno se informe, analice y aplique sus conocimientos en ejercicios que le ayudarán a fijar los contenidos y corregir en el momento los errores que puedan tener al aplicar algún contenido. En el informe titulado “Software Educativo y Multimedia” realizado por la comisión europea destaca que la eficacia pedagógica de la multimedia ha sido demostrada en varios experimentos, de lo que se puede asumir que los estudios sobre la mejora de la calidad al aplicar los multimedios se han realizado y se ha comprobado que aumenta la calidad del proceso educativo (González, 2002, pág. 128).

- Para el caso del proceso de enseñanza – aprendizaje, con un adecuado uso se logra que los alumnos capten mejor las ideas que se quieren transmitir.
- El proceso de aprendizaje se hace más dinámico y menos aburrido, sobre un determinado tema se muestran imágenes fijas y en movimiento, acompañado con sonidos, música, voz y textos de diverso tipo.
- Dado que los alumnos tienen la tendencia de utilizar de manera permanente estos sistemas, les es más fácil entender y aprender cualquier tema que se les haga llegar por estos medios.

- El adecuado uso de estos sistemas por el personal docente y por la comunidad educativa, hace que ganen un mejor prestigio personal, y por ende, del Centro Educativo.

Desventajas:

- Para que funcionen dependen de la energía eléctrica permanente. Si esta falla, no hay manera de utilizarlos.
- Demanda un extenso conocimiento de las utilidades y formas de manejar cada equipo.
- En la actualidad los costos de estos equipos son altos, pero la predisposición es que cada día bajen los precios y crezca la calidad.
- Como todo equipo que funciona con energía eléctrica, requiere de cuidados especiales, porque algunos de ellos son frágiles.
- Algunos equipos tienen la tendencia a crear adicción en su uso, por lo que es necesario dar charlas especiales a los alumnos sobre el uso adecuado.
- En el caso particular de los monitores de computadora, es necesario implementarlo con un protector de pantalla para proteger la vista del usuario que trabaja en él por más de dos horas continuas.

Proceso enseñanza aprendizaje. -

Según (Gómez, 2011), define al proceso enseñanza aprendizaje como:

Un conjunto de evoluciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos a una serie de cambios progresivos cuyos períodos se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua. Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (escolar) con la participación de la ayuda del docente en su labor conductora e instructora hacia la influencia de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas coherentes con su pensamiento científico del mundo, que lo llevaran en su práctica a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad. (p.223)

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

Según (Polonia, 2014), define al proceso enseñanza aprendizaje como:

El conjunto de técnicas, métodos y procesos que el profesor utiliza de manera sistemática y planificada, para que los alumnos elaboren una serie de conocimientos utilizados en determinadas áreas de la realidad física y social. Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a

transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido, la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. (p.48)

Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente - educativo que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza, para posibilitar el logro de los objetivos planteados. Se reconocen como medios de enseñanza tanto a los medios visuales y sonoros como a los objetos reales, a los libros de textos, los laboratorios y a todos los recursos materiales que sirven de sustento al trabajo del maestro.

El Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Antes de detallar el enfoque docente que se va a seguir para impartir las asignaturas que se describen en los capítulos siguientes, primero es necesario fijar los conceptos y la terminología básica que se va a emplear a lo largo de este tema.

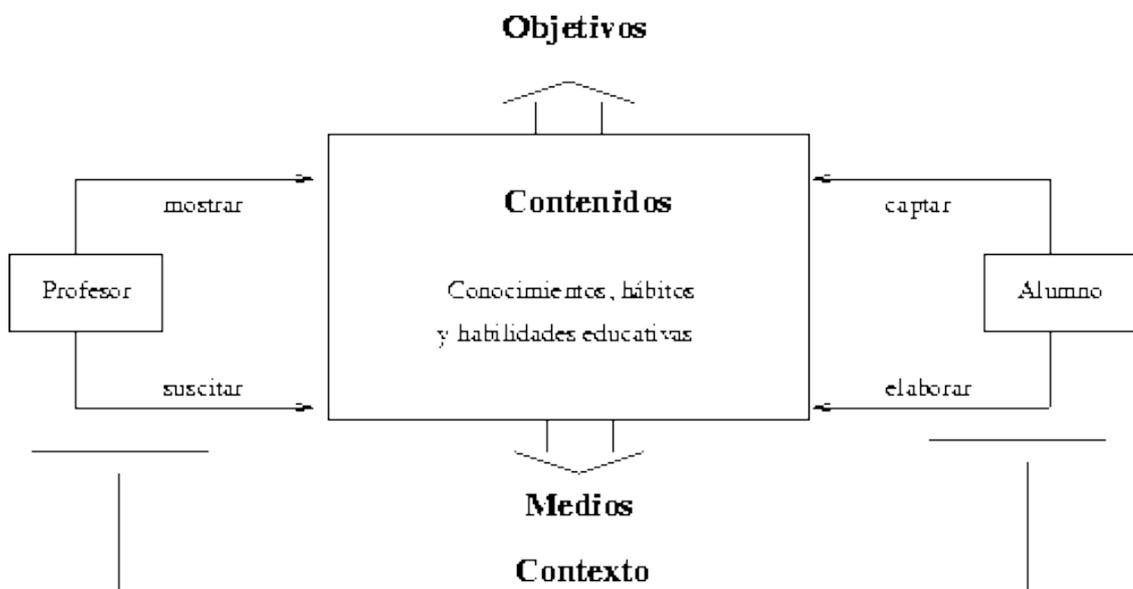
Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. En esta sección se describe dicho proceso apoyándonos en la referencia encontrada en el capítulo 1 del análisis de la evaluación del proceso para el aprendizaje colectivo realizado en Quito. (Hernandez, 1998)

La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce. Esto implica que hay un sujeto que conoce el que puede enseñar, y otro que desconoce el que puede aprender. El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar el profesor; El que puede aprender quiere y sabe aprender el alumno. Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender elementos curriculares y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos medios. Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales contexto.

La figura esquematiza el proceso enseñanza-aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos.

Figura: 4 Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje



De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el **proceso de enseñar** es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender.

Es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

El objetivo de este capítulo es analizar el método a seguir por parte del profesor para realizar su función de la forma más eficaz posible.

Antes de entrar en ello, sí quiero hacer una reflexión sobre el hecho de que el profesor no es una mera fuente de información, sino que ha de cumplir la función de suscitar el aprendizaje. Ha de ser un catalizador que incremente las posibilidades de éxito del proceso motivando al alumno en el estudio.

Generalidades

En la línea de pensamiento de Bravo & Cáceres (s.f, pág. 1) “No es difícil observar que en la mayoría de los salones de clase los estudiantes tienen que atender permanentemente al profesor, quién poseedor de los conocimientos, los transmite como verdades acabadas, dando poco margen para que el estudiante reflexione y llegue a soluciones, de forma independiente. Es por ello que la cuestión principal sigue siendo, probablemente, bajo qué concepción y con qué procedimientos realizar los cambios fundamentales para desarrollar un proceso docente educativo comunicativo, independiente y creador.”

Tomando como referencia a Contreras, (1990) citado por Meneses (2007) entendemos los procesos enseñanza-aprendizaje como “simultáneamente un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones (...), en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en

cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses”. Quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”.

El diseño de un proceso de enseñanza-aprendizaje es una tarea que todo profesional de la educación debe realizar cuando ha de elaborar la planificación docente de una determinada actividad formativa: curso, asignatura, seminario, etc. Es en ese momento cuando se deben plantear aspectos como el contexto en el que se va a desarrollar la docencia, el método docente más adecuado en ese contexto, los recursos necesarios, los propios contenidos de la actividad formativa, o los criterios de evaluación a considerar para determinar si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje previstos. (Hilera & Palomar, s.f)

Conceptos de enseñanza

La bibliografía disponible en la web, comenta que “La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien”. (Enseñanza, 2013)

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza. Con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet. La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico. (Enseñanza, 2013).

Conceptos de aprendizaje

La sociedad ha delegado en la escuela la formación del futuro ciudadano a través del aprendizaje de: conocimientos, valores y actitudes considerados esenciales en diferentes etapas del desarrollo. Por ello, los aprendizajes escolares representan una fuente de desarrollo para los alumnos, pues a la vez que promueven su socialización como miembros de una sociedad y una cultura, posibilitan un desarrollo personal. (SEP, 2000)

De esta manera, el aprendizaje se define en relación con la actividad constructiva que realiza una persona para conocer una parcela de la realidad (objeto de conocimiento). El aprendizaje escolar es entonces la “actividad constructiva que desarrolla el alumno sobre los contenidos escolares, mediante una permanente interacción con los mismos, descubriendo sus diferentes características, hasta que logra darles el significado que se les atribuye culturalmente.” (SEP, 2000)

Tipos de aprendizaje

Ausubel señala que gran parte de la confusión dominante en el tema del aprendizaje se debe a que los psicólogos han intentado incluir en un sólo modelo explicativo clases de aprendizaje cualitativamente diferentes. (Doménech, 2013)

- a) Aprendizaje por recepción: El alumno recibe los contenidos que debe aprender en su forma final, acabada. Éste debe asimilarlos, comprenderlos y reproducirlos con la misma estructura organizativa que los recibió.

- b) Aprendizaje por descubrimiento: El estudiante tiene que reorganizar los contenidos que se le presentan de forma incompleta o inacabada tratando de descubrir relaciones, leyes o regularidades desde sus conocimientos previos.

- c) Aprendizaje repetitivo (o memorístico). Los contenidos se almacenan tal como se presentan y se recuperarán así de la memoria. El aprendizaje repetitivo se produce:
 - Cuando los contenidos de la materia son arbitrarios (no guardan orden lógico ni están relacionados).

 - Cuando el alumno carece de los conocimientos necesarios para que los contenidos resulten significativos.

 - Cuando adopta la actitud de asimilarlos de forma arbitraria o al pie de la letra.

- d) Aprendizaje significativo. En este caso, el contenido nuevo se relaciona con los conocimientos previos que posee el alumno. El aprendizaje significativo se produce:

Cuando el alumno tiene una actitud favorable para aprender; es decir, está motivado. Así, dotará de significado propio a los contenidos que asimila.

Cuando el conocimiento es potencialmente significativo tanto desde la estructura lógica del contenido de la disciplina, como desde la estructura psicológica del estudiante. (Doménech, 2013)

Estrategias de enseñanza-aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones, o habilidades) que un estudiante emplea en forma consciente (sic), controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas. (Estrategias de enseñanza-aprendizaje, s.f)

Sin embargo, en la actualidad parece que los planes de estudio de todos los niveles educativos promueven precisamente alumnos altamente dependientes de la situación instruccional, con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinares, pero con pocas herramientas o instrumentos cognitivos que les sirvan para enfrentar por si mismos nuevas situaciones e aprendizaje pertenecientes a distintos dominios, y les sean útiles ante las más diversas situaciones.

En términos de Campos, (2000, pág. 9) “La estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una

serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos. Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información.”

De manera general, las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza. (Campos, 2000).

En la línea de la autora Campos (2000), las fases del proceso de Enseñanza aprendizaje y las estrategias respectivas se puede resumir en el siguiente esquema:

I. Fase de construcción de conocimientos

- A. Estrategias para propiciar la interacción con la realidad, la activación de conocimientos previos y generación de expectativas.

Actividad focal introductoria

Discusión guiada

Actividades generadoras de información previa

Enunciado de objetivos o intenciones

Interacción con la realidad

B. Estrategias para la solución de problemas y abstracción de contenidos conceptuales.

Estrategia de solución de problemas

Estrategias para la abstracción de modelos y para mejorar la codificación de la información a aprender

Estrategias para organizar información nueva

Estrategias para enlazar conocimientos previos con la nueva información

II. Fase de permanencia de los conocimientos

Estrategias para el logro de los conceptos

Estrategias para la ejercitación

Estrategias para la aplicación de conceptos

Estrategias de conservación y autoría

III. Fase de transferencia.

Estrategias para la transferencia

Estrategia para la conformación de comunidades

Usos de los sistemas multimedia como recursos educativos para el aprendizaje

Según (Acosta, 2013) el uso de los sistemas multimedia puede ser:

Estas tecnologías se centran más en el aprendizaje activo por parte del alumno, a través de la interacción del mismo con los objetos de aprendizaje. En estas tecnologías interactivas se situará los programas de enseñanza asistida por ordenador (EAO), los servicios multimedia en CD-ROM o DVD y algunas Web interactivas. El ordenador interviene como un sistema que contribuye la información (contenidos formativos, ejercicios, actividades, simulaciones, etc.) y, en función de la interacción del usuario, le propone actividades, lleva un seguimiento de sus acciones y realiza una realimentación hacia el usuario-estudiante en función de sus acciones. (p.56)

Con estas tecnologías, principalmente conductistas, se pueden abordar objetivos formativos relacionados con el entrenamiento para ciertas acciones, la simulación de procesos o la adquisición de habilidades mediante la interacción con la propia herramienta. También nos permiten diversificar intereses, líneas de trabajo, adaptar ritmos de aprendizaje, etc. Se han desarrollado multitud de aplicaciones multimedia, con diferentes objetivos y funciones pedagógicas.

Hipermedias informativos.

Documentos web, revistas electrónicas, etc. que aportan información y, al igual que las enciclopedias y diccionarios en papel, son recursos de consulta de información, por lo que su estructura es principalmente reticular, para favorecer el rápido acceso a la información. Las enciclopedias y diccionarios multimedia utilizan bases de datos, para almacenar la información de consulta de forma estructurada, de modo que el acceso a la misma sea lo más rápido y sencillo.

Hipermedias para la evaluación o diagnóstico

Test Informatizados. Instrumentos de evaluación que se basan en la Teoría Clásica de los Tests (TCT) y cumplen dos requisitos: Se conocen sus propiedades métricas, obtenidas por un modelo matemático se administran y corrigen mediante el ordenador. Test Adaptativos Informatizados. La evaluación adaptativa se basa en la Teoría de Respuesta al Item (TRI) y la evolución de los avances tecnológicos, necesitando para su desarrollo las potencialidades de registro de la información (bases de datos) y de procesamiento de la información que brinda la informática, permitiendo calibrar el banco de ítems y obtener sus parámetros de dificultad, discriminación y pseudoazar.

Un Test Adaptativo Informatizado (TAI) "permite la aplicación de ítems diferentes a cada evaluando: aquellos que resultan más efectivos para estimar de forma precisa su nivel de habilidad, es decir, los que reducen un mayor grado de incertidumbre sobre el nivel de rasgo del evaluando" (Olea y Ponsoda, 1998:167).

Hipermedias para el aprendizaje y la intervención:

Promueven la construcción y/o realización de nuevos entornos creativos a través del uso de elementos simples. Por ejemplo, juegos de construcción, taller de dibujo, Programas de ejercitación y práctica. Presentan un conjunto de ejercicios que deben realizarse siguiendo la secuencia predeterminada del programa.

Se basan en la teoría conductista y utilizan un feedback externo para el refuerzo de las actividades. Han sido muy cuestionados desde la perspectiva pedagógica, aunque tienen un importante desarrollo y uso en actividades que exigen el desarrollo y ejercitación de destrezas concretas. Tutoriales. Son semejantes a los programas de ejercitación, pero presentan información que debe conocerse o asimilarse previamente a la realización de los ejercicios.

Tipos y Situaciones de Aprendizaje

Según (Díaz, 1998), Los tipos de aprendizaje pueden ser:

Las teorías del aprendizaje centran su atención en el individuo como ser cambiante, debido a las situaciones que ocurren en el ambiente donde interactúa. Todas las aproximaciones psicológicas al fenómeno del aprendizaje humano tienen algo que aportar al fundamento de ambientes educomputacionales. No obstante, estos aportes no necesariamente resultan convergentes, así como tampoco lo es la perspectiva desde donde se estudia este fenómeno, más aún no lo son igualmente los métodos usados para obtener el conocimiento. (p. 100)

1. La que se refiere del modo que se adquiere el conocimiento.
2. Relativa, forma en que el conocimiento es subsecuentemente, incorporado en la estructura del conocimiento o estructura cognitiva del aprendiz.

Dentro de la primera dimensión se encuentra a su vez dos tipos de aprendizaje: por recepción y por descubrimiento y en la segunda dimensión se encuentran dos modalidades: por repetición y significativo.

No obstante, estas situaciones no deben pensarse como compartimiento estático, sino como un continuo de posibilidades, donde se entretene la acción docente y los planteamientos de enseñanza (primera dimensión: como se prevé al alumno de los contenidos escolares) y la actividad cognoscente y afectiva del aprendiz (segunda dimensión: como elabora o reconstruye la información. Es evidente, que el aprendizaje significativo es más importante y deseable que el aprendizaje repetitivo en lo que se refiere a situaciones académicas, ya que el

primero posibilita la adquisición de grandes cuerpos integrados de conocimiento que tenga sentido y relación.

La estructura cognitiva se compone de conceptos, hechos y proposiciones organizadas jerárquicamente. Esto quiere decir, que se posee la información que es menos inclusiva (hechos y proposiciones subordinadas) de manera que llegan a ser subsumidos o integrados por las ideas más inclusivas (denominadas conceptos y proposiciones supra ordenadas). La estructura cognitiva está integrada por esquemas de conocimiento.

Estos esquemas son abstracciones o generalizaciones que los individuos hacen a partir de los objetos, hechos y conceptos, y de las interrelaciones que se dan entre estos. Es indispensable tener siempre presente que la estructura cognitiva del alumno tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo cual es además un reflejo de su madurez intelectual.

Modelos de aplicaciones multimedia para la educación

Existen varias aplicaciones para el campo educativo pero hoy se analizarán las siguientes:

KBruchy

Según Sebastián Stein Kbruch es un programa informático, cuyas funciones nos permiten practicar con fracciones y en su última versión nos ofrece trabajar en 2 modos distintos: estilo libre y aprendizaje.

Dentro del primero podemos encontrar 4 tipos de ejercicios diferentes:

- Aritmética, para hacer operaciones con las fracciones.
-
- Comparación de fracciones, para ver cuál de ellas es mayor.
-
- Conversión, para convertir un número dado en fracción.
-
- Factorización, para descomponer un número en sus factores primos y porcentaje.

GeoGebra

Geogebra es un Programa Dinámico para la Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas para educación en todos sus niveles. Combina dinámicamente, geometría, álgebra, análisis y estadística en un único conjunto tan sencillo a nivel operativo como potente.

Ofrece representaciones diversas de los objetos desde cada una de sus posibles perspectivas: vistas gráficas, algebraicas, estadísticas y de organización en tablas y planillas, y hojas de datos dinámicamente vinculadas.

ZonaClic

Es una aplicación que tiene como principal función la de enseñar didácticamente todas las áreas de la educación, ofrece una amplia disponibilidad de opciones las mismas que permiten tanto al docente como al estudiante ser partícipe de la creación del conocimiento. Está programado para servir a todas las edades, con un amplio repertorio de temáticas, las mismas que fueron redactadas por docentes altamente capacitados, a su vez una función principal que tiene es la de

comunicación, ya que permite tener una relación directa entre el autor del texto y los estudiantes, permitiendo así despejar cualquier duda en tiempo real.

Cuadernia

La presente aplicación tiene la función de un cuaderno de apuntes donde el estudiantes redactará lo aprendido, compartirá apuntes con otros miembros de la comunidad y le será de mayor facilidad crear vínculos interescolares, debido a su función internacional, lo que facilita la lectura de textos en todos los idiomas y la observación desde puntos de vista diferentes.

Ntic,

Es una aplicación creada para un sector específico de estudiantes los mismos que comprenden la etapa preescolar, es una guía de herramientas didácticas que permiten el goce completo de las funciones motrices, neurológicas, desarrollando así, un proceso cognitivo en los niños y niñas.

CaRmetal

Es un programa creado por René Grothmann en 1989. Su multiplataforma de Geometría dinámica que requiere tener instalado Java para su funcionamiento y es muy fácil de usar, ya que la barra de herramientas ubicada en la derecha contiene los diferentes elementos que pueden insertarse en el área de dibujo: rectas, semirectas, paralelas, perpendiculares, segmentos, circunferencias, polígonos, ángulos, etc.

Además de esto, es posible realizar cálculos matemáticos, así como añadir texto sobre la superficie de la representación y obtener información sobre cada uno de los puntos creados. El proyecto una vez terminado puede ser exportado a diferentes formatos. (Grothmann, 1989).

2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1 Antecedentes Investigativos.

(Macías, 2007) con su trabajo investigativo “Importancia del uso de los sistemas multimedia en la enseñanza aprendizaje”, el autor señala que, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad. A la luz de tantos beneficios, resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como es la informática, que puede conducir a un mejor accionar dentro del campo educativo, el aprendizaje se logra mejor cuando es activo, es decir, cuando cada estudiante crea sus propios conocimientos en un ambiente dinámico de descubrimientos.

(Martínez, 2009) en su trabajo de titulación “ Importancia de los sistemas multimedia en el contexto escolar” el autor concluye, que en el contexto educativo, ayuda al aprendizaje y desarrollo integral de los niños y niñas de forma creativa partiendo de imágenes, sonidos que puedan llamar la atención del niño, es muy útil porque crea una retroalimentación entre alumno y docente; es una modo fácil de representar cualquier tipo de investigación, la multimedia se basa en partir del contenido con los recursos más sofisticado, para que puedan llegar a tener una mayor comprensión del tema dado, esto ha producido un gran impacto en la vida de cada ser humano, ha cambiado la calidad de vida de los seres humanos y a tener una mejor formación académica.

La utilización de los sistemas son significativos en la educación, es uno de los elementos más innovadores que puede ser aplicado en el proceso educativo, involucrando diversos medios comunicativos como el audio, video, imágenes, video, texto animaciones, entre otros, los cuales permiten acelerar el proceso de enseñanza-

aprendizaje, llevándolos a cabo de una manera diferente e innovadora, para los estudiantes logrando con esto, que ellos obtengan un aprendizaje más duradero y significativo.

(Ríos, 2007) con su trabajo de investigación “Beneficios que aportan los sistemas multimedia en la educación”; donde señala que los materiales multimedia interactivos, permiten pasar de lo informativo a lo significativo, que la información, el análisis, la práctica y la retroalimentación instantánea, permiten que el alumno se informe, analice y aplique sus conocimientos en ejercicios que le ayudarán a fijar los contenidos y corregir en el momento los errores que puedan tener al aplicarlo, la multimedia eleva la atención y el autocontrol convirtiéndose en un mediador entre el aprendizaje y los contenidos o mensajes que éste lo ofrece al estudiante.

Cada día se hace más necesario innovar el proceso de aprendizaje se considera que actualmente los alumnos que se encuentran cursando estudios en los niveles de inicial, primaria y secundaria, se encuentran viviendo una etapa donde todas las tecnologías tienen presencia en el quehacer diario de todas las áreas el uso de la tecnología multimedia, es una herramienta necesaria en la capacitación de los docentes, todo esto orientado al uso pedagógico.

(Castillo, 2006) con su trabajo investigativo “Sistemas multimedia como estrategia de enseñanza aprendizaje”, la autora concluye que el uso de multimedia permite trabajar estrategias de aprendizaje y abrir la escuela a otras culturas, ampliando sus relaciones con el entorno. También los procedimientos se trabajan de una forma natural con multimedia. Con todo ello se quiere indicar que el trabajo con multimedia en la educación, permite un tratamiento integral de la persona; no es un recurso más complicado que otros. Desde luego, no se debe pensar en una consecución automática de los beneficios educativos: la multimedia, entendida como un recurso educativo.

2.1.2.2 Categorías de análisis.

Aprendizaje significativo:

Es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso

Base de datos.

Sistema de almacenamiento de datos muy flexible que te permite utilizar la información en función de diversos criterios.

CAD (computer aided design).

Siglas de diseño asistido por ordenador Son programas que facilitan la realización de diseños gráficos.

Cibernauta.

Internauta o navegante que viaja por el ciberespacio. Viajero virtual que accede a cualquier tipo de información disponible en Internet.

Cognitivista.

El "cognitivismo" tiene en cuenta las características de los estudiantes, considera determinadas metodologías que facilitan aprendizajes más significativos.

Enseñanza aprendizaje.

Conjunto de técnicas, métodos y procesos que el profesor utiliza de manera sistemática y planificada, para que los alumnos elaboren una serie de conocimientos utilizados en determinadas áreas de la realidad física y social.

Guía instructiva: Manual para observar los objetivos a alcanzar y la metodología para realizarlos.

Multimedia Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente.

Rendimiento escolar: Nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa.

2.1.3 Postura teórica

Según (Ayala, 2007), afirma que:

Los materiales multimedia interactivos, permiten pasar de lo informativo a lo significativo, porque la información, el análisis, la práctica y la retroalimentación instantánea permiten que el alumno se informe, analice y aplique sus conocimientos en ejercicios que le ayudarán a fijar los contenidos y corregir en el momento los errores que puedan tener al aplicarlo, la multimedia eleva la atención y el autocontrol convirtiéndose en un mediador entre el aprendizaje y los contenidos o mensajes que éste le ofrece al estudiante. (p. 48)

Esto permite sacar el máximo provecho de los estudiantes a través de un aprendizaje constructivo e interactivo. Sin embargo, la multimedia presenta fortalezas que pueden ser diferenciales en términos de alcance del aprendizaje y de

aceptación del alumno. Es decir, que cuando el docente se apoya en ella, debe aplicar una metodología que permita aprovechar las bondades del recurso, mediante la interacción alumno-computador y los alumnos entre sí, para guiar el proceso de aprendizaje y los objetivos que se demandan.

Las ventajas que ofrece la aplicación de la multimedia en la educación son extraordinarias, convirtiéndose en un apoyo durante el proceso de aprendizaje cuando el docente inserta la multimedia en las estrategias constructivas, es decir, la multimedia conforma un ambiente de aprendizaje interactivos creativos que eleva la potencialidad e iniciativas de los estudiantes, su motivación, creatividad, atención y autocontrol del proceso, a la vez que regionaliza el tiempo, vinculando al estudiante con las nuevas tecnologías, lo cual lo pone a la par con el desarrollo cognitivo contextual que su perfil demanda.

2.2 HIPÓTESIS

2.2.1 Hipótesis general

Al establecer el uso de las Aplicaciones Multimedia, influirá al mejoramiento de calidad del proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

2.2.2 Subhipótesis

Si se establecen los beneficios de las aplicaciones multimedia mejorará el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Si se analiza la importancia de las aplicaciones multimedia en la educación contribuirá al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Si se identifica el uso de las aplicaciones multimedia como recursos educativos para el aprendizaje aportará al proceso de enseñanza aprendizaje.

Si se realizan capacitaciones docentes sobre el uso de aplicaciones multimedia como estrategia mejorará el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

2.2.3 Variables

Variable independiente: Aplicaciones multimedia.

Variable dependiente: Proceso enseñanza aprendizaje

CAPÍTULO III

RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis

Aplicación del chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum = Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo – Fe = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

$(Fo-Fe)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(Fo-Fe)^2/Fe$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado
Dividido para las frecuencias esperadas.

Prueba chi cuadrado

Tabla 1 Prueba Chi cuadrado.

FRECUENCIAS OBSERVADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA # 4 Doc.	PREGUNTA # 4 P.F.	PREGUNTA # 4 EST.	
Muy Frecuente	2	56	20	78
Frecuente	2	20	30	52
Poco Frecuente	1	28	49	78
Nunca	1	10	15	26
TOTAL	6	114	114	234
%	0,03	0,49	0,49	100

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Tabla 2 Prueba Chi cuadrado.

FRECUENCIA ESPERADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA # 4 Doc.	PREGUNTA # 4 P.F.	PREGUNTA # 4 EST.	
Muy Frecuente	2,00	38,00	38,00	78
Frecuente	1,33	25,33	25,33	52
Poco Frecuente	2,00	38,00	38,00	78
Nunca	0,67	12,67	12,67	26
TOTAL	6	114	114	234

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Tabla 3 Prueba Chi cuadrado.

FRECUENCIAS OBSERVADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA # 4 Doc.	PREGUNTA # 4 P.F.	PREGUNTA # 4 EST.	
Muy Frecuente	0,00	8,53	8,53	
Frecuente	0,33	1,12	0,86	
Poco Frecuente	0,50	2,63	3,18	Chi Cuadrado
Nunca	0,00	0,00	0,00	Calculado
TOTAL	0,83	12,28	12,57	25,68

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (3 - 1)$$

$$GL = (3) (2)$$

$$GL = 6$$

Regla de decisión (p)

Se considera un grado de confiabilidad o de decisión (p) para este caso del 95% que equivale a 0,95 para efectos de la tabla.

Operatividad del chi cuadrado:

$$X^2 \text{ calc} \leq X^2 \text{ crit.}$$

$$25,68 \leq 12,592$$

En virtud de que el valor del chi cuadrado calculado (X^2 calc), es de 25,68, mayor que el valor del chi cuadrado crítico (X^2 crit.) el mismo que es de 12,592 valor obtenido en la tabla, no se cumple la regla rechazando así la hipótesis nula (H_0) y validando la hipótesis alternativa (H_1).

Hipótesis Alternativa (H_1): Si se establece el uso de las Aplicaciones Multimedia, entonces influirá al mejoramiento de calidad del proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Resultados de la encuesta aplicada a los(as) docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

¿Considera que la motivación para el uso de aplicaciones multimedia educativas por parte de sus estudiantes mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje?

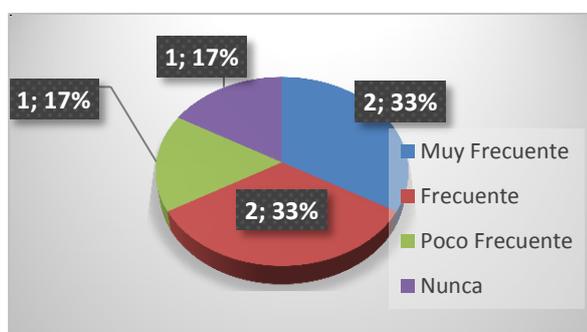
Tabla 4 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de estudiantes.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	2	33,0 %
Frecuente	2	33,0 %
Poco Frecuente	1	17,0 %
Nunca	1	17,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 4 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de estudiantes.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

Es muy frecuente 33%, que los estudiantes sientan motivación al utilizar tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque frecuentemente 33% recaigan en una conceptualización de facilismo, no está demás, que el docente sea un guía para este nuevo proceso educativo.

Resultados de la encuesta aplicada a los(as) padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

¿Considera que la motivación para el uso de aplicaciones multimedia educativas por parte de los docentes mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje?

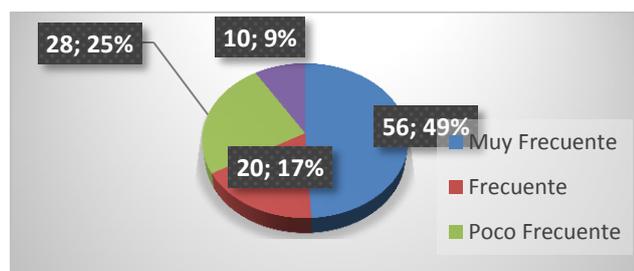
Tabla 5 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de docentes.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	56	49,0 %
Frecuente	20	17,0 %
Poco Frecuente	28	25,0 %
Nunca	10	9,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 5 Motivación para el uso de las aplicaciones multimedia por parte de docentes.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

El 49% de los padres de familia encuestados están, de acuerdo con la participación de los docentes como eje fundamental, para la motivación del uso de las tic's en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el 17% frecuentemente siente que se motiva a sus hijos, el 25% que es poco frecuente y el 9% que nunca se motiva al estudiante.

Resultados de la encuesta aplicada a los(as) estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

¿Considera que con una mejor motivación y el uso de aplicaciones multimedia mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje?

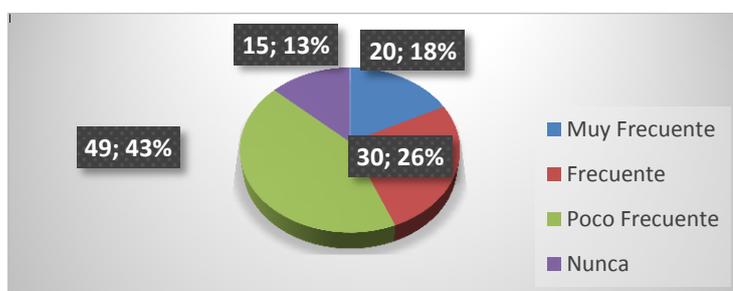
Tabla 6 Mejoría de la motivación para el uso de las aplicaciones multimedia.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	20	18,0 %
Frecuente	30	26,0 %
Poco Frecuente	49	43,0 %
Nunca	15	13,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 6 Mejoría de la motivación para el uso de las aplicaciones multimedia.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Según lo expresado un 13% nunca cree que solo la motivación es adecuada, el 43% que es poco frecuente, el 26% que es frecuente; y únicamente el 18% opina que es muy frecuente que con motivación y el uso de aplicaciones multimedia, se logre mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 Específicas

Los docentes no utilizan aplicaciones educativas, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos internos de la institución educativa son pocos y no fomentan un desarrollo integral de las TIC's.

Es importante aplicar un software adecuado al nivel de aprendizaje de los estudiantes.

El proceso de descarga de la aplicación debe realizarse de forma gratuita, de manera tal, que no represente gasto para el padre de familia.

Se debe evaluar previamente las aplicaciones utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

No todos los estudiantes se sienten motivados en la utilización de una plataforma educativa.

Los estudiantes expresaron dificultad al momento de comprender la asignatura de lengua y literatura.

Los estudiantes del 8vo año de educación básica de la Unidad educativa Francisco Huerta Rendón, se sienten motivados a ser partícipes de la utilización de una aplicación, para mejorar su rendimiento académico en el área de lengua y literatura.

3.2.2 Generales

El empleo de aplicación multimedia de parte de los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, es casi nula, la única aplicación que le ven es la de comunicación, entretenimiento y como un distractor dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, así mismo, se pudo observar una vez aplicadas las encuestas, que los docentes no incentivan a los estudiantes en la adquisición de aplicaciones educativas.

El empleo de las Tic's dentro de las diversas áreas del conocimiento, no son ejecutadas por los docentes, aunque existan unas muy buenas que propicien una enseñanza dinámica, con un proceso de evaluación único que no solo evalúa el proceso de la adquisición del conocimientos, sino también, como adquiere el mismo.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

Los docentes deben utilizar aplicaciones educativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Incrementar los recursos institucionales o incluir herramientas pedagógicas externas que mejoren el rendimiento académico de los estudiantes.

Aplicar un software adecuado al nivel de aprendizaje de los estudiantes.

La descarga de la aplicación debe realizarse de forma gratuita, de manera tal, que no represente gasto para el padre de familia.

Las aplicaciones utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje deben ser previamente evaluadas.

Motivar a los estudiantes a la utilización de una plataforma educativa, mediante el empleo de aplicaciones educativas.

Mejorar la didáctica de la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura.

Aplicar una aplicación multimedia educativa de lengua y literatura que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

3.3.2 Generales.

Se debe capacitar a los docentes, para una mejor aplicación de las tic's dentro del aula clase, debido que en la actualidad el progreso de los estudiantes se encuentra al alcance de sus manos, por las diversas aplicaciones educativas que son una herramienta pedagógica muy útil, para resolver problemas académicos sin la intervención de un guía perenne.

La utilización de una herramienta pedagógica como lo es una aplicación multimedia educativa, permite dejar atrás un sistema tradicionalista en la educación y mejorar la relación interpersonal del estudiante, su autoestima y fomentar la participación en clase.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1.1. Propuesta de aplicación de resultados

Elaboración de una guía para el manejo de la aplicación multimedia zonaClic en el área de lengua y literatura que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

4.1.2. Alternativa obtenida

Los métodos didácticos están en función de los objetivos, y dependen de diversos factores que cambian, como son los planes de estudio, el número de estudiantes por aula, el número de horas (teóricas, prácticas y de laboratorio), así mismo como la disponibilidad de los recursos o materiales adecuados para el desempeño del docente.

En este marco se pretende con la alternativa alcanzada utilizar las herramientas actuales del docente, la metodología de la que se dispone son principalmente las clases teóricas, el planteamiento de problemáticas en conformidad al entorno que rodea al estudiantes, clases en el laboratorio, el sistema de evaluaciones, tutorías extra clase y algunas sesiones que permitirán reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de técnicas audiovisuales modernas, vídeo, páginas online y todos donde la computadora será la herramienta didáctica multifuncional.

Es importante para el docente analizar cada temática previamente y comparar la introducción de conceptos, con la metodología para resolver problemas, en

conjunto con un trabajo experimental dentro de un laboratorio informático, y que estas actividades en conjunto y bajo la dirección del docente permitan organizar la información que se busca que los estudiantes asimilen como base de sus conocimientos.

Es así que con la presente investigación se busca proporcionar al docente una guía para el manejo de la aplicación multimedia zonaClic, la misma que está formada por un conjunto de aplicaciones o software educativos que permiten a los estudiantes tener un espacio abierto de consulta, análisis y actividades que mejoren el aprendizaje de las diversas asignaturas vistas en los años de educación básica. Este software educativo permite al docente no solo el aspecto del análisis teórico, sino también, proporciona al estudiante un conjunto de actividades, para evaluar si lo expuesto teóricamente es asimilado por los estudiantes y convertido en conocimiento.

4.1.3. Alcance de la alternativa

El propósito de elaborar el siguiente trabajo investigativo es el de evitar una monotonía al momento de centrar únicamente el trabajo del docente en una forma de un discurso ordenado, repetitivo y que la asimilación de los conocimientos por parte de los estudiantes no sea aburrida. Por ende lo esencial es priorizar un trabajo conjunto entre el docente y el estudiante, lo que produzca un aprendizaje significativo.

El éxito de las clases depende en gran parte de la participación que se logre de los estudiantes. Sin embargo, el estudiante está sometido a una presión intensa, de modo que su objetivo final no es de aprender sino únicamente el de aprobar. Pero para que los contenidos sean transmitidos con eficacia, se necesita de un ambiente idóneo, situaciones educativas propicias, que los estudiantes se encuentren emocionalmente serenos y que se sientan motivados a aprender.

La presente propuesta posee dos aspectos: El primero es utilizar la aplicación antes mencionada zonaClic en el proceso de enseñanza aprendizaje, por su parte la segunda consiste en la elaboración de una guía para su manejo y funcionamiento adecuado, lo que permitirá al docente conocer rápidamente su funcionamiento, propiedades y beneficios, lo que facilitará la incursión por parte de los estudiantes, de forma que se sientan motivados y la aplicación les brinde la seguridad de poder aprender no solo en el aula clase, sino también, desde sus propios hogares.

Es por ello que la presente propuesta está enfocada en aprovechar el recurso didáctico existente haciendo uso de la computadora con multimedia, la misma que los jóvenes utilizan para fines de entretenimiento, frecuente como un medio interesante y atractivo para aprender.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Según (Olivera, 2014) de la Universidad de Magdalena afirma que “las tic son herramientas innovadoras que permiten ayudar no solo en el aprendizaje de las diferentes asignaturas sino también para conseguir un aprendizaje significativo”(p,17).

Según el autor Olivera nos dice que los alumnos que utilizaron el software zonaclíc en el área de comunicación, superan el rendimiento de la comprensión lectora literal en relación de los alumnos que no usa el software zonaclíc. Porque el zonaclíc mediante la actividad de sopa de letra y asociación, permite reconocer detalles, causa efecto, secuencias, ideas principales y comparaciones

Según el trabajo mencionado por (Orbe, 2014) titulado “aplicación del software educativo zonaclíc como herramienta didáctica en el desarrollo de capacidades cognitivas en estudiantes con síndrome de down” tiene como objetivo “Determinar de qué manera influye el software educativo ZONACLIC como herramienta didáctica en el desarrollo de capacidades cognitivas en estudiantes con síndrome de Down, en las instituciones educativas básica especial de la UGEL N°09 Huaura en el año 2013”..

Concluye que.

La utilización del software educativo zonaclíc como herramienta didáctica mejora la capacidad cognitiva en la identificación de objetos, números, plantas y animales en los estudiantes con síndrome de Down de las instituciones Educativas Básica.

Según el trabajo mencionado por (Cesme, 2015) titulado “Aplicación de un software educativo desarrollado con la herramienta de libre distribución clic 3.0 para windows conocido como “zonaclíc, método de lectura” en las actividades remediales de un niño con dificultades de aprendizaje” tiene como objetivo “Diagnosticar el nivel de lectura actual del niño antes de integrar un software educativo desarrollado con la herramienta de libre 22 distribución Clic 3.0 para Windows conocido como zonaclíc, método de lectura” en sus actividades remediales”.

Concluye que:

Para el docente especialista el hallazgo de una herramienta que permita aminorar el tiempo durante el cual un niño deba ser atendido es igualmente de suma importancia, ya que la realidad del docente es contar con una matrícula de alumnos sumamente alta a la cual debe atender, y una reducción en los tiempos de atención le permitiría atender más casos, los que actualmente son rechazados por no poder contar con el tiempo necesario para ello.

4.1.3.2. Justificación

El objetivo de realizar la siguiente propuesta es de establecer un precedente en el ámbito educativo de la Unidad Francisco Huerta Rendón, que permita la reflexión de los docentes sobre la inclusión de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, esto debido que son pocos los docentes que utilizan un tipo de aplicación o software educativos, para motivar a sus estudiantes en las diversas áreas del saber, así mismo, se busca proporcionar una herramienta que sirva de complemento en el proceso educativo.

Aunque es mal visto por muchos docentes la aplicación de software, programas o aplicaciones multimedia, que lo único que logran es crear un facilismo a la hora de realizar una investigación, también, se debe conocer que existen programas o aplicación como zonaClic, Cuadernia, ntic, los cuales proporcionan de forma gratuita una base de datos que fomentan el estudio en base de actividades que motivan a la creación de conocimientos, para su posterior evaluación.

4.2. OBJETIVOS

4.2.3. Objetivo General

Elaborar una guía para el manejo de la aplicación multimedia zonaClic en el área de lengua y literatura que permita mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

4.2.4. Objetivo Especificas

Diseñar una guía para los docentes que facilite el manejo de la aplicación zonaClic.

Aplicar las tic's dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura, para incentivar a los estudiantes al manejo de software educativos.

Evaluar el nivel de conocimientos adquiridos por los estudiantes posterior uso de la aplicación zonaClic en el área de lengua y literatura.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Guía básica para la utilización de la aplicación zonaClic.

4.3.2. Componentes

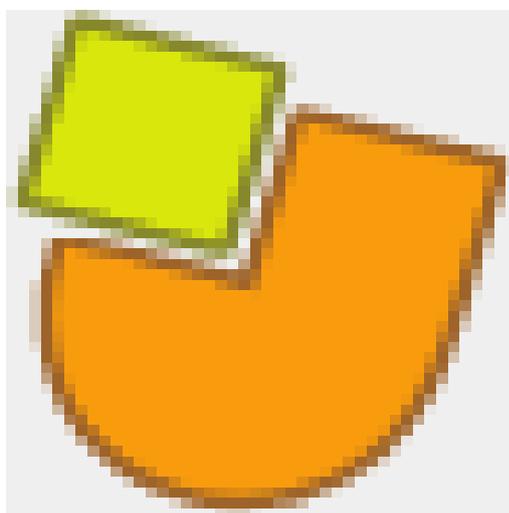
Carátula

- Conceptualización de lo que es zonaClic.
- Explicación de la interfaz biblioteca de actividades dentro de la aplicación zonaClic.
- Barra de menú y temáticas internas.
- Elección del tema y desarrollo de las actividades.
- Explicación del método de evaluación.

UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN

GUÍA BÁSICA PARA LA UTILIZACIÓN DE LA

APLICACIÓN zonaClic.



AUTORA: DIANA CHERNES PAZMIÑO

2017

Conceptualización de lo que es zonaClic

La presente aplicación zonaClic es un software educativo que tiene como principal finalidad brindar a los estudiantes un espacio manejado por diversos profesionales en áreas educativas que brinden un soporte didáctico para mejorar los conocimientos de los estudiantes, así mismo, permite la comunicación directa con docentes certificados para resolver dudas sobre alguna asignatura específica.

Figura 8 zonaClic



Fuente: Aplicación zonaClic

Una vez abierta la página de zonaClic se desplegará un menú donde, además de dar la bienvenida, expondrá las principales secciones de la página, las cuales son: biblioteca de actividades, JClic, Clic 3.0, Comunidad, Documentos, Soporte, Herramientas, Búsqueda y Cambio de idioma, las mismas que tiene una breve descripción, como se puede observar en la siguiente imagen, para posteriormente en el menú se dará clic sobre biblioteca de actividades.

Figura 9 zonaClic – Menú principal.

Bienvenidos a la zonaClic

Clic está formado por un conjunto de aplicaciones de software libre que permiten crear diversos tipos de actividades educativas multimedia. La **zonaClic** es un servicio del Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña creado con el objetivo de dar difusión y apoyo al uso de estos recursos, y ofrecer un espacio de cooperación abierto a la participación de todos los educadores/se que quieran compartir los materiales didácticos creados con el programa.

Las principales secciones de la zonaClic son:

- Biblioteca de actividades**
Es el recurso más valioso de la zonaClic. Está formada por centenares de aplicaciones creadas gracias a muchas horas de trabajo desinteresado de educadores y educadoras de diversos países. Si las encontráis útiles e interesantes no olvidéis enviarles un mensaje para agradecerles el esfuerzo.
- JClic**
Es un conjunto de aplicaciones de software libre con licencia GNU GPL que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, etc. Está desarrollado en la plataforma Java y funciona en sistemas Windows, Linux, Mac OS X y Solaris.
- Clic 3.0**
El programa original, antecesor de JClic, fue creado para Windows 3.1 y está disponible en siete idiomas diferentes. Su desarrollo se inició en 1992 y desde entonces ha servido para crear miles de actividades dirigidas a diversas áreas y niveles educativos.
- Comunidad**
Un espacio para el diálogo, la comunicación, el intercambio y la cooperación entre desarrolladores, autores de materiales, educadores, y otras personas e instituciones interesadas en el proyecto. También contiene una relación de enlaces a otras webs relacionadas con Clic.
- Documentos**
Todo tipo de documentos sobre Clic y JClic: artículos, manuales técnicos, guías de usuario, tutoriales, cursos de creación de actividades ...
- Soporte**
Aquí encontrará las preguntas más frecuentes sobre el proyecto Clic y sus programas, y ayuda para configurar su ordenador por qué todo funcione correctamente.
- Herramientas**
En este apartado hay una recopilación de herramientas libres y *shareware* que pueden resultar útiles para crear editar o distribuir actividades Clic.
- Búsqueda**
Diversos recursos para facilitar la navegación y la localización de información en la zonaClic.
- Cambio de idioma**
La zonaClic está disponible en catalán, español e inglés.

Compartir | [aviso legal](#)

Fuente: Aplicación zonaClic

Una vez expuesta la ventana anterior se tiene que tener claro la funcionalidad de cada link como se expondrá a continuación:

1. **Biblioteca de actividades** se basa en: La biblioteca de actividades se ha ido formado a partir de las aplicaciones hechas con **Clic 3.0** y **JClic** que han ido llegando al "rincón del Clic" y a la zonaClic desde 1995. Todas ellas han sido creadas por educadores y educadoras de diversos países y comunidades, que han querido compartir solidariamente su trabajo.

Desde esta sección podéis consultarla base de datos, e informaros sobre como colaborar en el proyecto.

Figura 10 zonaClic – Menú principal.- Biblioteca de actividades



Fuente: Aplicación zonaClic

2. **JClic** es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris. En este apartado encontraréis más información sobre sus características, algunas muestras de su funcionamiento en diversos sistemas operativos y la posibilidad de descargar e instalar los programas que forman JClic.

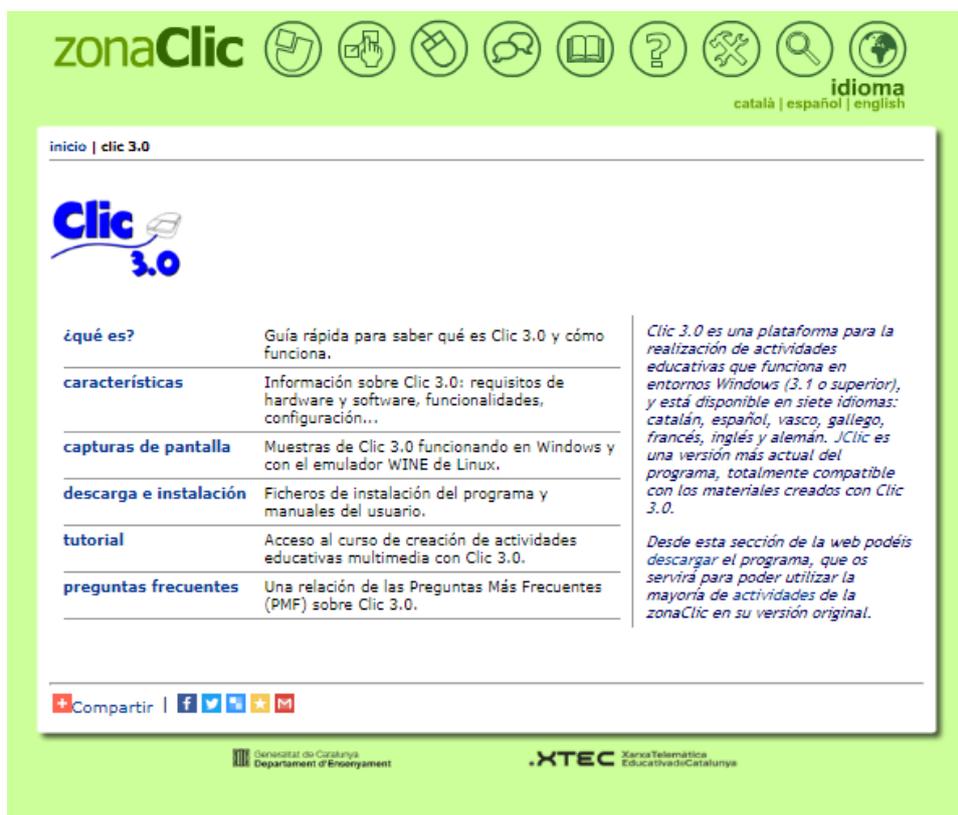
Figura 10 zonaClic – Menú principal.- JClic



Fuente: Aplicación zonaClic

3. **Clic 3.0.** es una plataforma para la realización de actividades educativas que funciona en entornos Windows (3.1 o superior), y está disponible en siete idiomas: catalán, español, vasco, gallego, francés, inglés y alemán. JClic es una versión más actual del programa, totalmente compatible con los materiales creados con Clic 3.0. Desde esta sección de la web podéis descargar el programa, que os servirá para poder utilizar la mayoría de actividades de la zonaClic en su versión original.

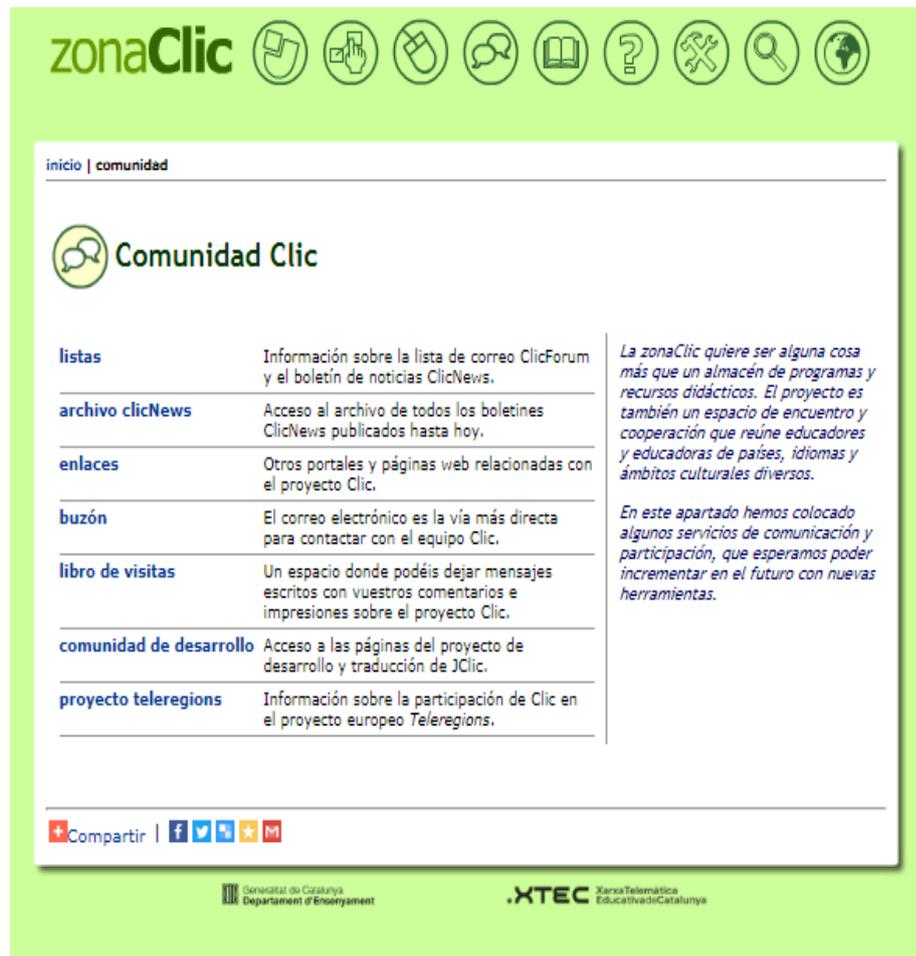
Figura 11 zonaClic – Menú principal.- Clic 3.0



Fuente: Aplicación zonaClic

4. **Comunidad Clic.-** La zonaClic quiere ser alguna cosa más que un almacén de programas y recursos didácticos. El proyecto es también un espacio de encuentro y cooperación que reúne educadores y educadoras de países, idiomas y ámbitos culturales diversos. En este apartado hemos colocado algunos servicios de comunicación y participación, que esperamos poder incrementar en el futuro con nuevas herramientas.

Figura 12 zonaClic – Menú principal.- Comunidad Clic



Fuente: Aplicación zonaClic

- Documentos.-** En esta sección de la zonaClic se irán recogiendo documentos diversos: artículos, guías didácticas, reflexiones sobre el uso del software, cursos, manuales y notas técnicas sobre la configuración de los programas en diversos entornos. Si has elaborado o conoces algún documento que pueda ser interesante para esta sección, envíalo por correo electrónico.

Figura 13 zonaClic – Menú principal.- Documentos



Fuente: Aplicación zonaClic

6. **Soporte.-** La mejor manera de encontrar soluciones a las dudas y problemas que puedan aparecer con los materiales y programas de la zonaClic es consultar las PMF (Preguntas Más Frecuentes). Si no encontráis la respuesta, enviadnos un mensaje de correo electrónico y trataremos de ayudar.

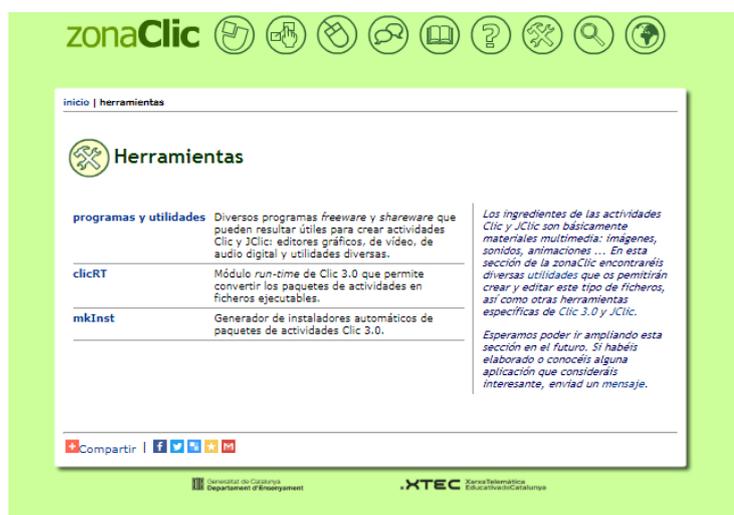
Figura 14 zonaClic – Menú principal.- Soporte



Fuente: Aplicación zonaClic

7. **Herramientas.-** Los ingredientes de las actividades Clic y JClíc son básicamente materiales multimedia: imágenes, sonidos, animaciones... En esta sección de la zonaClic encontraréis diversas utilidades que os permitirán crear y editar este tipo de ficheros, así como otras herramientas específicas de Clic 3.0 y JClíc. Esperamos poder ir ampliando esta sección en el futuro. Si habéis elaborado o conocéis alguna aplicación que consideráis interesante, enviad un mensaje.

Figura 15 zonaClic – Menú principal.- Herramientas



Fuente: Aplicación zonaClic

8. **Búsqueda.-** En esta sección encontraréis diversas herramientas que os facilitarán la localización de materiales, documentos, proyectos y paquetes de actividades en la zonaClic.

Figura 26 zonaClic – Menú principal.- Búsqueda



Fuente: Aplicación zonaClic

Explicación de la interfaz biblioteca de actividades dentro de la aplicación zonaClic

Hay que tener claro que la aplicación zonaClic no es únicamente para los estudiantes, aquí los docentes también pueden aportar con actividades y recursos

didácticos que permitan mejorar académicamente a los estudiantes en ciertas áreas del conocimiento.

Una vez desplegado el menú de la biblioteca de actividades se encontrarán las siguientes opciones: buscar actividades, como aportar actividades, estadísticas, publicaciones y creative commons, las mismas que poseen una descripción debajo de cada una de ella como se puede ser en la siguiente imagen, para posteriormente como va ser en este caso elegir dando clic sobre buscar actividades.

Figura 37 zonaClic - Biblioteca de actividades.

inicio | actividades

Biblioteca de actividades

buscar actividades	Acceso a la base de datos de proyectos y paquetes de actividades, a partir de diversos criterios de busca.
como aportar actividades	¿Habéis creado algún proyecto con actividades Clic o JClic y os gustaría compartirlo?
estadísticas	Estadísticas de acceso a la base de datos de actividades: las páginas más visitadas, los proyectos más descargados...
publicaciones	Recopilación de CD-ROMs y otras publicaciones hechas con el Clic o el JClic.
creative commons	Información sobre las licencias <i>Creative Commons</i> , y su aplicación a los materiales de la biblioteca de actividades.

La biblioteca de actividades se ha ido formado a partir de las aplicaciones hechas con Clic 3.0 y JClic que han ido llegando al "rincón del Clic" y a la zonaClic desde 1995. Todas ellas han sido creadas por educadores y educadoras de diversos países y comunidades, que han querido compartir solidariamente su trabajo.

Desde esta sección podéis consultar la base de datos, e informaros sobre como colaborar en el proyecto.

+ Compartir |    

Fuente: Aplicación zonaClic

Barra de menú y temáticas internas

Una vez dado clic en buscar actividades se desplegará el siguiente menú:

Figura 18 zonaClic - menú de búsqueda de actividades.

zonaClic

inicio | actividades | búsqueda

Buscar actividades

Área:
 Idioma:
 Incluir actividades con contenido textual mínimo
 Nivel:
 Título:
 Autor/a:
 Descripción:
 Mostrar: resultados por página

*Indique los criterios de búsqueda y haga clic en el botón buscar para obtener la lista de resultados.
Los resultados se ordenan inicialmente por fecha de publicación. Haga clic en los títulos de las columnas de la tabla para indicar otros criterios de ordenación.*

Se encontraron 1655 proyectos
Mostrando página 1/67

Fecha	Título	Idioma	Área	Nivel
21/04/17	Canvi d'unitats	ca	mat	eso
21/04/17	Comandante Hussi	pt	leng	eso
21/04/17	La vaca	ca	exp	ei
21/04/17	Paisaje y relieve	es	exp	ep
21/04/17	Parts of the plant	en	exp	ep
21/04/17	Verbes essentïels	fr es	leng	eso
20/04/17	Comarca de Ordies	gl	exp	ep
20/04/17	Juguemos con las letras	es	leng	ei ep
20/04/17	Materiais	ca	exp	ep
18/04/17	Ler é divertido	gl	leng	ei ep
31/03/17	La geografía del món	ca	exp	ep eso ba
30/03/17	Animals everywhere	en	leng	ep
30/03/17	España física	es	exp	ep
30/03/17	Joan Miró - Colors i formes	ca	div	ei
28/03/17	A biblioteca	gl	div	eso
28/03/17	Animals i animals	ca	exp	ei
28/03/17	Els éssers vius	ca	exp	ba
28/03/17	L'època medieval	ca	soc	ep
28/03/17	Poema "El cargol"	ca	leng	ei
28/03/17	Proves de càlcul mental	ca	mat	ep
27/03/17	La prehistòria al Molanès	ca	soc	ep eso
21/03/17	Delta-beta	el	leng	ei
21/03/17	Electrical appliances	en es	leng	ei ep
21/03/17	Los números naturales	es	mat	eso
21/03/17	Manitaria	el	exp	eso ba

Compartir |

Govern de Catalunya Departament d'Educació
 XTEC Departament d'Educació

Donde se elegirá como primer punto el área de estudio las misma que en el menú se exponen lengua, matemáticas, ciencias sociales, ciencias experimentales, música, plástica y visual, educación física, tecnología y diversos.

Así mismo se elegirá el idioma los mismos que son: alemán, calo, catalán, chino, español, esperanto, euskara, francés, gallego, griego, inglés, italiano, latín, mapudungun, occitano, portugués, rumano, sueco y árabe.

Posteriormente se indicarán si se incluyen o no actividades con el contenido.

Otro indicador será el nivel de conocimiento los cuales son: Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato los mismo que están correspondidos según la edad del estudiantes respectivamente (3-6) (6-12) (12-16) y (16-18).

Otras opciones serían el título, el autor o la descripción de la información.

A continuación se detalla un ejemplo de lo expresado anteriormente:

Figura 19 zonaClic - menú de búsqueda de actividades. Ejemplo

Buscar actividades

Area: Lenguas ▼

Idioma: español ▼

Incluir actividades con contenido textual mínimo

Nivel: Secundaria (12-16) ▼

Título:

Autor/a:

Descripción:

Mostrar: 25 resultados por página

Fuente: Aplicación zonaClic

Como se puede observar en la imagen anterior dentro de los caracteres se ha elegido dando clic en la viñeta el área en este caso lenguas, posteriormente el idioma español y el nivel en este caso es de secundaria (12-16) años, una vez seleccionado estos parámetros se dará clic en el botón buscar, el cual mostrará una selección de temas para su desarrollo y comprensión como se puede observar a continuación:

Figura 20 zonaClic - selección de temas para el desarrollo de actividades.

Buscar actividades

Área: **Lenguas**
 Idioma: **español**
 Incluir actividades con contenido textual mínimo
 Nivel: **Secundaria (12-16)**
 Título:
 Autor/a:
 Descripción:
 Mostrar: **25** resultados por página

Indique los criterios de búsqueda y haga clic en el botón buscar para obtener la lista de resultados.
 Los resultados se ordenan inicialmente por fecha de publicación. Haga clic en los títulos de las columnas de la tabla para indicar otros criterios de ordenación.

Se encontraron 52 proyectos
 Mostrando página 1/3

Fecha	Título	Idioma	Área	Nivel
21/04/17	Verbes essentiels	fr es	leng	eso
14/03/17	Los verbos	es	leng	eso
26/03/15	España. Las comunidades Autónomas en lenguaje de signos	es	soc leng	ep eso
16/10/13	Practica el alfabeto dactilológico	es	leng	ep eso ba
12/04/12	China: arte y costumbres	es	soc leng	eso
16/03/12	Los tres mosqueteros	es	leng	eso
15/11/11	Cervantes	es	leng	eso
21/10/11	La Metamorfosis de Ovidio (I)	es	soc leng	eso ba
19/11/08	La generación del 98	es	leng	eso
30/04/08	Refranes y modismos	es	leng	eso
21/11/07	El Portfolio Europeo de las Lenguas	eu es	leng	eso
12/04/07	Ls1 y Ls2, ejercicios de práctica y evaluación	es	leng	eso
12/04/07	Textos para dictados (Nueva versión)	es	leng	eso
30/10/06	El acento	es	leng	ep eso
22/05/06	Refranero para estudiantes de ELE	es	leng	ep eso
15/12/05	Lengua castellana y literatura para secundaria	es	leng	eso
07/10/05	El alfabeto dactilológico español	es	leng	ep eso
15/09/05	Actividades de Gramática	es	leng	ep eso
15/09/05	Garcilaso de la Vega y el soneto número XXIII	es	leng	eso
15/09/05	Harry Potter y La Piedra Filosofal	es	pyv leng mat	eso
07/02/05	Marco de la comunicación	es	leng	eso
14/01/05	Comunicación	es	leng	eso
14/06/04	Alfabeto de señas mexicano	es	leng	ep eso
14/06/04	Comp-Juega	es	leng	eso
10/11/03	Un viaje al mundo del teatro	es	leng	eso

|

Fuente: Aplicación zonaClic

Elección del tema y desarrollo de las actividades

Para el desarrollo explicativo de este punto se eligió en el menú anterior de temáticas “los verbos” cuya autora es Cristina Manzanedo Lara, catedrática de más de 15 años de experiencia en el área de lengua y literatura, una vez elegido el tema se abrirá un menú como el que vemos a continuación:

Figura 214 zonaClic - Elección del tema y desarrollo de las actividades.

inicio | actividades | búsqueda

Los verbos

Cristina Manzanedo Lara

IES Sancti Petri
 San Fernando - Cádiz (Andalucía)

Conjunto de actividades para trabajar el verbo, atendiendo a la persona, número, tiempo y modo que lo define. También se trabajan las formas no personales.

Área	Lenguas
Nivel	Secundaria (12-16)
Fecha	14/03/17
Licencia de uso	Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons

LOS VERBOS
 CRISTINA MANZANEDO LARA

|

Versión JClic - español **14/03/17**

¿cómo funciona? 33.233 Kb - 19 actividades

- verlo (HTML5)
- verlo (Java)
- instalarlo en el ordenador (Java)

NUEVO: Ver el proyecto en la nueva biblioteca JClic

Fuente: Aplicación zonaClic

Posteriormente se dará clic sobre el play ► el mismo que se encuentra sobre la imagen del niño tocándose la cara, una vez hecho esto se desplegará las actividades y contenido de la temática como podemos observar a continuación:

La temática a desarrollarse son los verbos, para la cual se hará un breve análisis del tema y se desarrollará actividades tipo taller:

Figura 22 zonaClic – Temática: Los verbos.



Fuente: Aplicación zonaClic

Lo primero que se debe observar son los subtemas a ser analizados y por cada uno de ellos se revisará la parte teórica, para posteriormente realizar las actividades diseñadas para la revisión del aprendizaje:

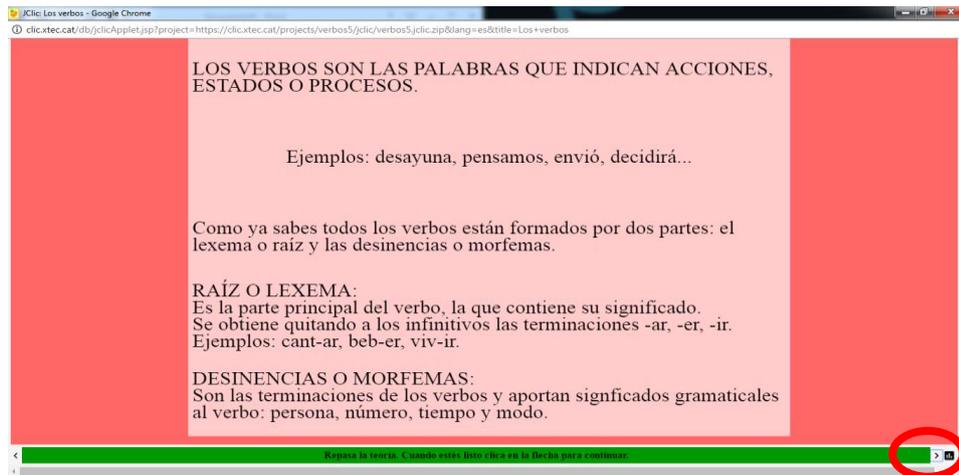
Figura 23 zonaClic - Actividades para la revisión del aprendizaje.



Fuente: Aplicación zonaClic

Posteriormente se revisará la base teórica ¿Qué son los verbos?, como se puede observar hay una línea en la parte inferior donde se detalla la actividad a realizarse, en este caso, indica repasar la teoría. Cuando este bien aprendida pasar dando clic en la flecha de continuación, la cual se encuentra encerrada en un círculo rojo para su mejor apreciación.

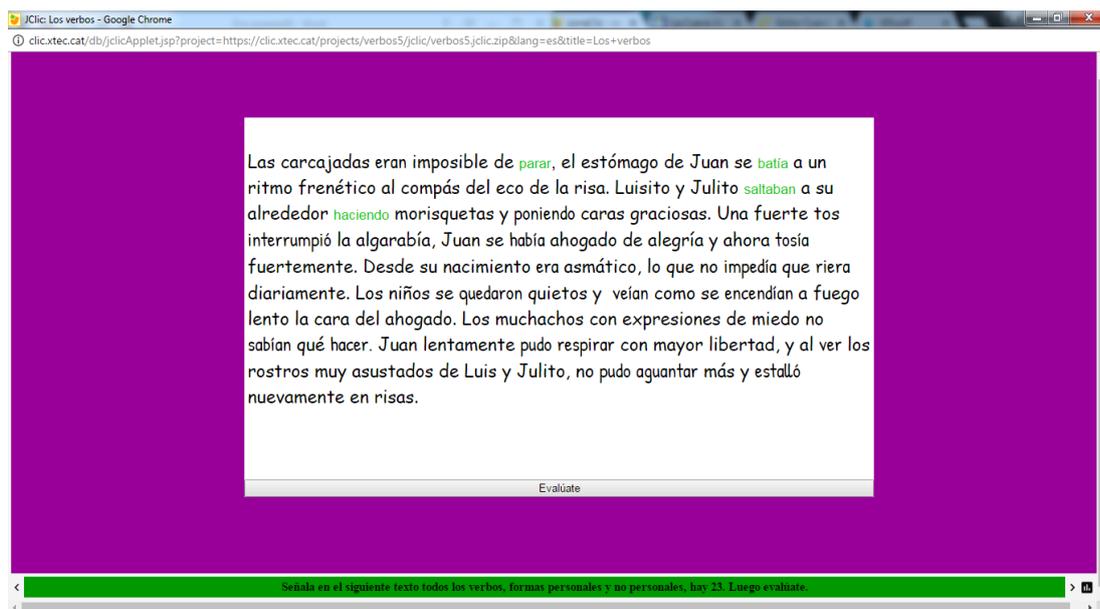
Figura 24 zonaClic – Explicación de la actividad.



Fuente: Aplicación zonaClic

Una vez dado clic aparecerá la primera actividad leemos la parte inferior de color verde donde nos indica que señala en el siguiente texto todos los verbos, formas personales y no personales hay 23, luego continua.

Figura 25 zonaClic –Actividad.



Fuente: Aplicación zonaClic

Así sucesivamente se irá trabajando las diversas actividades del tema antes mencionado, pero para que el desarrollo del trabajo no sea monótono se expondrán actividades como llenado, crucigramas, unir con líneas con el previo conocimiento de la teoría, es por ello, que al realizar este tipo de trabajo no solo se le da al estudiante una función de oyente, sino se lo incentiva a ser un mejor receptor de la información y participe de la creación de la teoría.

A continuación se mostrará algunas imágenes que dan comprensión de lo antes expuesto.

Figura 26 zona Clic - Ejemplo de actividad #1.

Una vez dado clic en buscar actividades se desplegará el siguiente menú: donde nos saldrá esta imagen saldrán varias palabras y tenemos que encontrar los verbos.



Fuente: Aplicación zonaClic

Figura 27 zonaClic - Ejemplo de actividad #2.

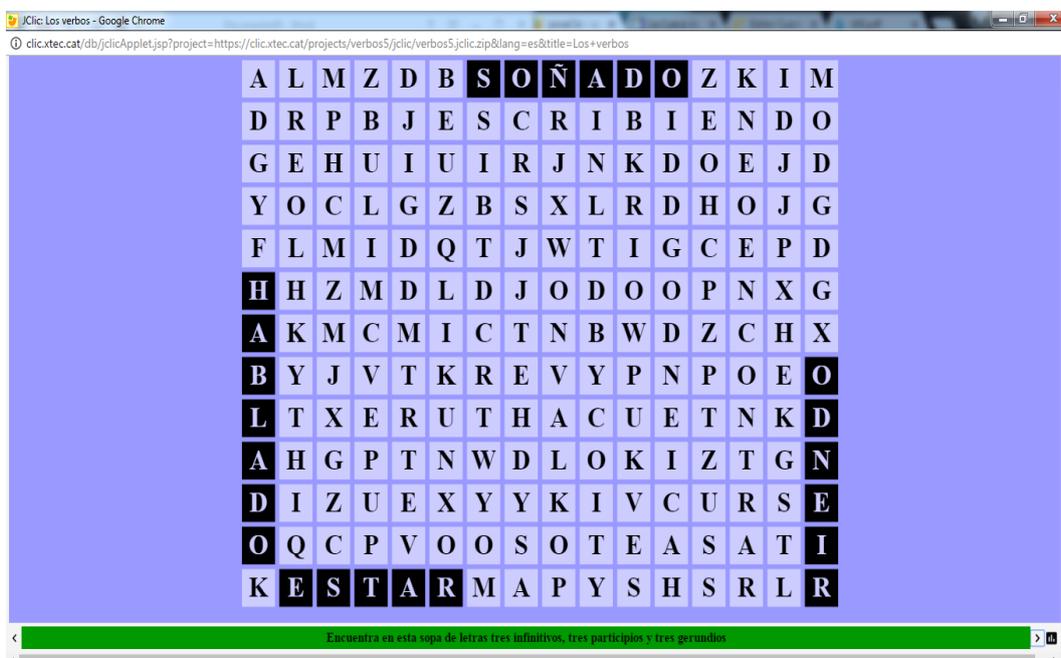
Una vez dado clic escogeremos los verbos el cual se marcara de colora naranja donde nos indica que lo marcado serán los verbos.



Fuente: Aplicación zonaClic

Figura 28 zonaClic - Ejemplo de actividad #10.

Diversas actividades del tema antes mencionado, pero para que el desarrollo del trabajo no sea monótono se expondrán actividades como llenado, crucigramas, con el previo conocimiento de la teoría, es por ello, que al realizar este tipo de trabajo no solo se le da al estudiante una función de oyente, sino se lo incentiva a ser un mejor receptor de la información y participe de la creación de la teoría.

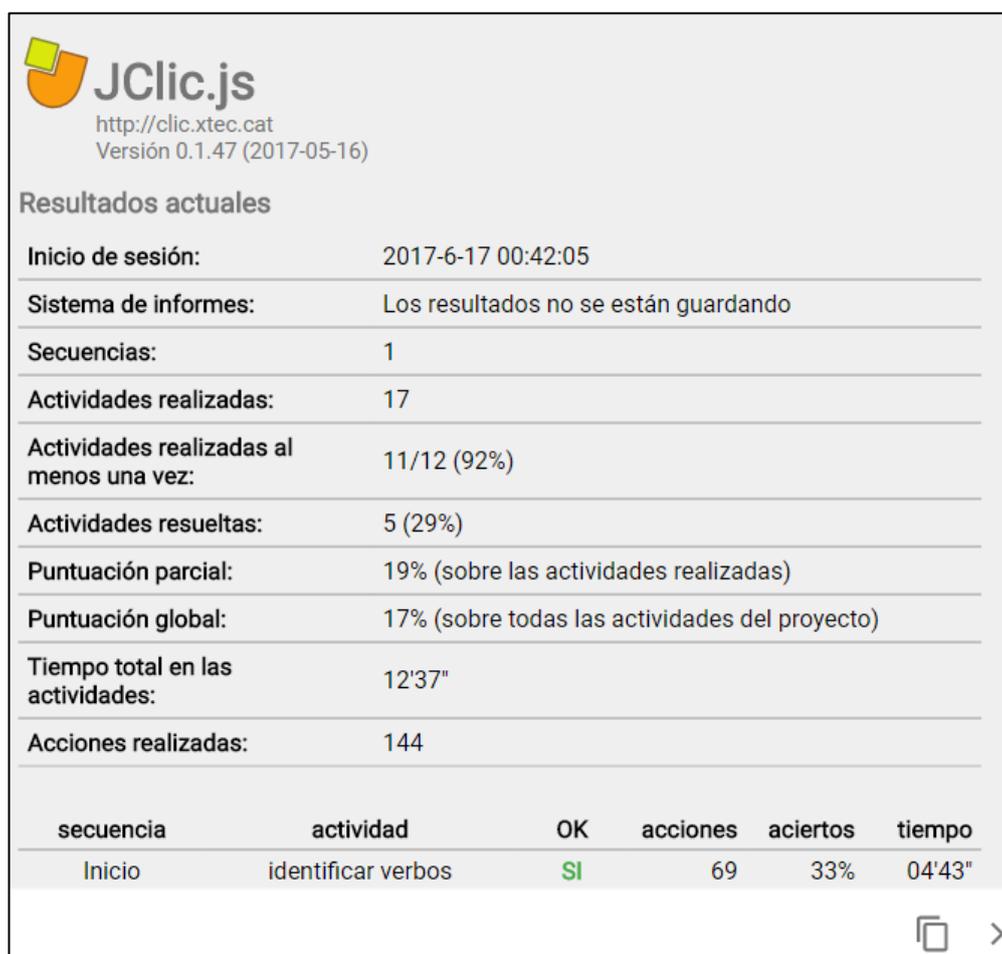


Fuente: Aplicación zonaClic
 Autor: Diana Chernes Pazmiño

Explicación del método de evaluación

Como se puede observar en la imagen expuesta a continuación luego de terminar las actividades del tema los verbos se obtendrá los resultados para verificar el nivel de comprensión del tema.

Figura 36 zonaClic - Resultados de la actividad.



The screenshot displays the JClick.js application interface. At the top left is the logo for JClick.js, which consists of an orange shape resembling a stylized 'J' or 'C' with a green square above it. To the right of the logo, the text reads 'JClick.js', 'http://clic.xtec.cat', and 'Versión 0.1.47 (2017-05-16)'. Below this, the section 'Resultados actuales' is shown. It contains a list of statistics: 'Inicio de sesión: 2017-6-17 00:42:05', 'Sistema de informes: Los resultados no se están guardando', 'Secuencias: 1', 'Actividades realizadas: 17', 'Actividades realizadas al menos una vez: 11/12 (92%)', 'Actividades resueltas: 5 (29%)', 'Puntuación parcial: 19% (sobre las actividades realizadas)', 'Puntuación global: 17% (sobre todas las actividades del proyecto)', 'Tiempo total en las actividades: 12'37"', and 'Acciones realizadas: 144'. At the bottom of the screenshot is a table with the following data:

secuencia	actividad	OK	acciones	aciertos	tiempo
Inicio	identificar verbos	SI	69	33%	04'43"

In the bottom right corner of the screenshot, there are icons for a copy function and a close function (an 'X' in a square).

Fuente: Aplicación zonaClic
Autor: Diana Chernes Pazmiño

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Con la realización del presente trabajo de investigación se espera impulsar el uso de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje como eje en la construcción del conocimiento y no como una simple herramienta opcional. Así mismo, se espera motivar a los estudiantes al empleo de aplicaciones multimedia, para mejorar su rendimiento académico, dentro y fuera del aula de clase, con la primicia de ser autodidactas.

En tiempos actuales donde la tecnología cambia a un ritmo acelerado, no puede el campo educativo quedarse atrás, sino más bien, recordar que una función de las más importantes es la de integrar al individuo a la sociedad, y esta sociedad que vive en un mundo globalizado exige un mejor nivel de aprendizaje, es así que, con la implementación de esta aplicación al sistema educativo de los niños del 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, busca crear estudiantes capaces de aprender por sí mismos y relacionarse con el entorno de una forma dinámica.

Bibliografía

- (S.f.). *Constitucion de la republica*. Ecuador.
- Marina Fernández Miranda y Marco A. Bermúdez Torres. (s.f.). *Revista digital sociedad de la información*. Recuperado el 2017, de <http://www.sociedadelainformacion.com/15/plataforma.pdf> (martes 28 de octubre de 2008). Obtenido de <http://multimedia-educativa-dago.blogspot.com/> (2013). Obtenido de <http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz3jnet9uu8> (miercoles 2 de septiembre de 2015). Obtenido de http://www.ecured.cu/index.php/multimedia_educativa
- Acosta, c. V. (31 de mayo de 2013). Evaluación de migración de microsoft office a openoffice en el sector del material de la fuerza naval del ecuador. Guayaquil, guayas, ecuador.
- Actualizacion y fortalecimiento curricular de la educacion general basica*. (2010). Quito: ministerio de educacion.
- Alba Meliiza Villegas, I. G. (2012). Alfabetización digital en el manejo de la ofimática de software libre en el proceso de enseñanza-aprendizaje. San miguel, bolivar, ecuador.
- Alvarado Elena. (s.f.). *Slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/paualva008/proyecto-de-educacin-virtual>
- Anahi. (febrero de 2013). Recuperado el marzo de 2017, de <https://es.slideshare.net/anahicm/ensayo-sobre-la-educacion-y-la-tecnologa>
- Anilema, x. (25 de marzo de 2011). *Ofimática*. Obtenido de breve historia de la ofimática : <http://blogdeofimatica.blogspot.com/2011/03/breve-historia-de-la-ofimatica.html>
- Another, j. (26 de marzo de 2012). *Ofimática educativa*. Recuperado el 13 de agosto de 2014, de historia de la ofimatica: <http://ofimaticaeeducativain.wordpress.com/historia-de-la-ofimatica/>
- Antón Gil, a. M. (2013). *El derecho a la propia imagen del menor en internet*. Madrid: dykinson.

- Apple educacion. (2012). Obtenido de <https://appleeducacion.wordpress.com/2012/09/10/nearpod-2/>
- Armas, m. J. (2012). *Educación de calidad*. Recuperado el domingo 10 de agosto de 2014, de educación de calidad: <http://educaciondecalidad.ec/constitucion-educacion.html>
- Asensio, m. (2012). Obtenido de <https://appleeducacion.wordpress.com/2012/09/10/nearpod-2/>
- Asubel, d. (1983). *Teoría del aprendizaje*. España: el impresor.
- Ausubel. (1963). *Aprendizaje significativo*.
- Aymara mendoza , l. E., & capito murillo, g. E. (2011). <Http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/>. Obtenido de <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/615/1/152.e.pdf>
- Carneiro r., j. C. (2014). *Los desafíos de las tics para un cambio educativo*. Madrid: fundacion santillana.
- Carretero, m. (12 de mayo de 2009). *Biblioteca, nacional del maestro*. Obtenido de didactica: <http://www.bnm.me.gov.ar/cgi-bin/wxis.exe/opac/?isisscript=opac/opac.xis&dbn=binam&src=link&tb=tem&query=ausubel,%20david%20p.&cantidad=10&formato=&sala=>
- Carrillo sandal nelly magaly, r. R. (2012). *Aplicación de microsoft office word, excel y powerpoint*. Obtenido de <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/handle/15001/1214>
- Cascales, f. (2010). *El aprendizaje* . Recuperado el 15 de 09 de 2014, de <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/tema%205.%20aprendizaje..pdf>
- Centro de desarrollo territorial holguín (uci) y los joven club de computación y electrónica. (2017). *Ecuared*. Obtenido de https://www.ecured.cu/proceso_de_ense%c3%blanza-aprendizaje
- César, l. (2005). Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>
- Chavez, g. J. (2013). Conocimiento y uso de competencias docentes sobre las tic en educación superior. *Eduotec*, 12.
- Cruz, a. H. (2010). *Manual internet y correo electrónico*. Madrid: editorial cep s.l.
- David, a. (18 de junio de 2011). *Teoría del aprendizaje significativo*. Obtenido de resumen de la teoría del aprendizaje significativo de david ausubel (1978) :

eoriasdeaprendizajeuagrm.blogspot.com/2011/06/resumen-de-la-teoria-del-aprendizaje.html

Definición .de. (2008 - 2014). Recuperado el 13 de octubre de 2014, de definición .de: <http://definicion.de/rendimiento-academico/>

Díaz Barriga, f. (2006). *El enfoque de competencias en la educación , una alternativa o un disfraz de cambio*. Mexico: mcgrawhill.

Díaz Barriga, f. (2006). *Enseñanza situada*. Mexico: mcgraw hill.

Díaz Gonzales, a. (s.f.). *Galeon.com*. Recuperado el 02 de 08 de 2015, de hispavista: <http://aureadiazgonzales.galeon.com/>

Diccionario, d. T. (16 de julio de 2014). *Alegsa. Com.ar*. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/dic/powerpoint.php>

Diéguez, r., & martha, a. (23 de 8 de 1999).

Ecuador, c. D. (2008). Ecuador.

Educación, m. D. (2010). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.

Educativa, r. T. (15 de junio de 2014). *Instituto iberoamericano de la comunicación educativa*. Obtenido de aprendizaje colaborativo en entorno educativo: <http://tyce.ilce.edu.mx/tyce/47-48/1-25.pdf>

Ekhine. (28 de diciembre de 2013). *Tipos de aprendizaje*. Obtenido de tipos de aprendizaje: <http://10ejemplos.com/tipos-de-aprendizaje>

Escribano, a. (2004). *Aprender a enseñar*. Humanidades .

Estrategias didácticas con el uso de las tic's. (s.f.). Obtenido de estrategias didácticas con el uso de las tic's: <http://books.google.com.ec/books?id=ngxq2nyrd1gc&pg=pa1&dq=estrategias+did%20c3%a1cticas+con+el+uso+de+las+tic%e2%80%99s&hl=es-419&sa=x&ei=ivexvjdxhynbsasdlocacw&ved=0cb4q6aewaa#v=onepage&q=estrategias%20did%20c3%a1cticas%20con%20el%20uso%20de%20las%20tic%e2%80%99s>

Fabricio Medina. (julio de 2013). Recuperado el 21 de febrero de 2017, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/2032/1/tesis%20final%20de%20fabricio%20medina.pdf>

Filatova, I. (2010). *Evaluación de herramientas y recursos informáticos (ofimática) para la traducción profesional*. Málaga.

- Jackeline aguilar castellanos, i. L. (2012). *Ofimática*. Honduras.
- Jeffreys. (2011). *Definición de microsoft office*. Obtenido de [http://www.buenastareas.com/ensayos/definici% c3% b3n-de-microsoft-office/2854894.html](http://www.buenastareas.com/ensayos/definici%c3%b3n-de-microsoft-office/2854894.html)
- Jeny judith, c. C. (2011). *Análisis de la utilización de las tic*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/55499717/tesis-en-educacion-tecnologias-de-informacion-y-comunicacion>
- Jesus beltran llera, j. A. (1995). *Psicología de la educación*. Boixareu.
- Jojoa Portilla, x. B. (2011). *Ofimática en el proceso de enseñanza aprendizaje de docentes de la dirección de educación bilingue de la nacionalidad Awá, Imbabura, período lectivo 2011-2012*. Recuperado el 28 de 07 de 2015, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1507>
- Julian, p., & Neimar, a. (23 de 12 de 2002).
- Lamas, r. (2000). Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>
- Ledesma, j. G. (28 de diciembre de 2003). *El aprendizaje*. Progreso. Obtenido de <http://10ejemplos.com/tipos-de-aprendizaje>
- Ley Orgánica de Educacion Intercultural. (2014).
- Life, l. U. (22 de 06 de 2014). *Módulo de competencias informáticas*. Obtenido de [servos de informatica y comunicaciones: http://bib.us.es/cursos_orientacion/common/coe_201_13_informatica.pdf](http://bib.us.es/cursos_orientacion/common/coe_201_13_informatica.pdf)
- Linares Pacheco, M. (2009). *Internet en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Argentina: el cid editor.
- Lopez, C. (diciembre de 2013). Obtenido de <http://dx.doi.org/10.3916/c42-2014-06>
- Maisa Guayan, S. (2010). *Repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/701/eb-149.pdf?sequence=1>
- Marqués, P. (2012). Impacto de las tics en la educación. *Ciencias*.
- Medina, I. (diciembre de 2010). Propuesta de curso para uso de herramientas ofimáticas, como estrategia de apoyo didáctico al sistema de aprendizaje virtual para la asignatura introducción a la informática-440. Valencia, Venezuela.
- Mela, M. (13 de abril de 2011). Obtenido de <http://noticias.iberestudios.com/%c2%bfque-son-las-tic-y-para-que-sirven/>

- Mela, M. (miércoles 13 de abril de 2011). ¿qué son las tic y para qué sirven? Madrid, España , Salamanca.
- Morales, N. M. (12 de mayo de 2008). *El cambio cognitivo en el niño de aprendizaje lento : una mirada desde la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva*, 1. (orti, editor, & e. D. Formación, productor) recuperado el 15 de julio de 2014, de <http://www.bnm.me.gov.ar>
- Morales, V. G. (2013). Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica. *Revista apertura*, 10.
- Morales, V. G. (15 de junio de 2013). *Uso de herramientas tecnológicas en la educacion*. Obtenido de desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica: www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/367/307
- Muñoz, E. J. (2015). Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21673/1/tesis.pdf>
- Nearpod. (s.f.). Obtenido de <https://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=https://nearpod.com/&prev=search>
- Núñez Saenz, J. (18 de 08 de 2008). *Proceso de aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de proceso de aprendizaje y enseñanza: <http://es.slideshare.net/guest1075a2/el-proceso-enseanza-aprendizaje-presentation>
- Núñez, J. D. (15 de enero de 2012). Red social docente para una educación del siglo xxi. Quito, pichincha, ecuador.
- Onofa Dávila, M. E. (2011). *Impacto del uso de las tics en logros académicos*. Guayaquil: abya - yala.
- Paniagua, H. R. (2013). *Programa de formación continuada en pediatría extrahospitalaria*. Obtenido de [pediatriaintegral.es: http://www.pediatriaintegral.es/numeros-antiores/publicacion-2013-12/impacto-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/](http://www.pediatriaintegral.es/numeros-antiores/publicacion-2013-12/impacto-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/)
- Pazmiño y Ximena . (2013).
- Peter Muñoz. (16 de mayo de 2015). *Prezi*. Obtenido de http://prezi.com/lczcoxvgvag8/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share
- Plan Nacional del Buen Vivir. (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>

Plan Nacional del Buen Vivir. (2013-2017). Ecuador.

Prendes, M. P., & A, I. (9 de 4 de 2001).

Ramírez Díaz, M. H. (s.f.). *Eumed.net*. Recuperado el 02 de 08 de 2015, de enciclopedia virtual: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2014/1386/aprendizaje.htm>

Ríos, V., & Ayala. (4 de 2 de 2007).

Roberto Carneiro, J. C. (2001). *Los desafíos de las tics para el cambio educativo*. Madrid, España: fundación santillana.

Rodrigo, M., & Luis, C. (9 de 4 de 2001).

Salazar, M. (2010). *Repositorio.ute.edu.ec*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10307/1/41139_1.pdf

Silvero, c. (2014). *Wordpress.com*. Recuperado el domingo 10 de agosto de 2014, de [wordpress.com: http://casm37.wordpress.com/decreto-1014/](http://casm37.wordpress.com/decreto-1014/)

Standaert, r. (2011). *Aprender a enseñar: una introducción a la didáctica general*. Quito, Ecuador: Grupo Impresor.

Técnicas de estudio. (s.f.). *Técnicas de estudio*. Recuperado el 02 de 08 de 2015, de [tecnicas-de-estudio.org: http://www.tecnicas-de-estudio.org/tecnicas/tecnicas10.htm](http://www.tecnicas-de-estudio.org)

Thompson, i. (s.f.). *Promonegocios.net*. Recuperado el 02 de 08 de 2015, de <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/publicidad-en-internet.html>

Tomas, r. B. (1995). *Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*. Grao.

Unesco. (2008). *Las tecnologías en la educación*.

Universidad marista de mérida. (3 de septiembre de 2014). *Página web*. Obtenido de <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

Valcke, s. (2005). Concurrency and computation: practice and experience. *Prism and enes: a european approach to earth system modelling*, 15.

Varela. (09 de 2010). <Http://estudiodefacticidadyproyectos.blogspot.com/2010/09/facticidad-y-viabilidad.html>.

Vargas, m. N. (2011). *Academia.edu*. Obtenido de http://www.academia.edu/6802869/tesis_influencia_de_los_recursos_tecnologicos

- Vega, a., & estrella, g. (26 de 6 de 2002).
- Verloop, l. (2003). *Onderwijskunde*. Groningen: een kennisbasis voor professionals.
- Viveiros, J. M. (2013). *La integración de internet en el aula: un estudio efectuado en un aula de 1er. Año*. España: ecu.
- Washington, A. O. (2012). *El uso de las tecnologías de información y comunicación en el aprendizaje significativo de los estudiantes del instituto pedagogico los Ríos , propuesta de guía didáctica para docentes sobre el uso de las tics. .* Recuperado el 03 de 08 de 2015, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1458/1/avila%20washington.pdf>
- Wilmer, M. E. (julio de 2013). Recuperado el 2017, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/2032/1/tesis%20final%20de%20fabrileo%20medina.pdf>
- Cascales, f. (2010). El aprendizaje . Recuperado el 15 de 09 de 2014, de <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/tema%205.%20aprendizaje..pdf>
- Centro de desarrollo territorial holguín (uci) y los joven club de computación y electrónica. (2017). Ecuared. Obtenido de https://www.ecured.cu/proceso_de_ense%c3%blanza-aprendizaje
- César, l. (2005). Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>
- Chavez, g. J. (2013). Conocimiento y uso de competencias docentes sobre las tic en educación superior. *Eduotec*, 12.
- Cruz, a. H. (2010). *Manual internet y correo electrónico*. Madrid: editorial cep s.l.
- David, a. (18 de junio de 2011). Teoría del aprendizaje significativo. Obtenido de resumen de la teoría del aprendizaje significativo de david ausubel (1978) : eoriasdeaprendizajeuagrm.blogspot.com/2011/06/resumen-de-la-teoria-del-aprendizaje.html
- Definición .de. (2008 - 2014). Recuperado el 13 de octubre de 2014, de definición .de: <http://definicion.de/rendimiento-academico/>
- Díaz Barriga, f. (2006). *El enfoque de competencias en la educacio , una alternativa o un disfraz de cambio*. Mexico: mcgrawhill.
- Díaz Barriga, f. (2006). *Enseñanza situada*. Mexico: mcgraw hill.
- Díaz Gonzales, a. (s.f.). *Galeon.com*. Recuperado el 02 de 08 de 2015, de hispavista: <http://aureadiazgonzales.galeon.com/>
- Diccionario, d. T. (16 de julio de 2014). *Alegsa. Com.ar*. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/dic/powerpoint.php>

Diéguez, r., & martha, a. (23 de 8 de 1999).

Ecuador, c. D. (2008). Ecuador.

Educación, m. D. (2010). Ley Orgánica de Educacion Intercultural. Quito: Registro Oficial.

Educativa, r. T. (15 de junio de 2014). Instituto iberoamericano de la comunicacion educativa. Obtenido de aprendizaje colaborativo en entorno educativo:
<http://tyce.ilce.edu.mx/tyce/47-48/1-25.pdf>

Cascales, f. (2010). El aprendizaje . Recuperado el 15 de 09 de 2014, de
<http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/tema%205.%20aprendizaje..pdf>

Centro de desarrollo territorial holguín (uci) y los joven club de computación y electrónica. (2017). Ecuared. Obtenido de
https://www.ecured.cu/proceso_de_ense%c3%blanza-aprendizaje

César, l. (2005). Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>

Chavez, g. J. (2013). Conocimiento y uso de competencias docentes sobre las tic en educación superior. Edutec, 12.

Cruz, a. H. (2010). Manual internet y correo electrónico. Madrid: editorial cep s.l.

David, a. (18 de junio de 2011). Teoría del aprendizaje significativo. Obtenido de resumen de la teoría del aprendizaje significativo de david ausubel (1978) :
eoriasdeaprendizajeuagrm.blogspot.com/2011/06/resumen-de-la-teoria-del-aprendizaje.html

Definición .de. (2008 - 2014). Recuperado el 13 de octubre de 2014, de definición .de: <http://definicion.de/rendimiento-academico/>

Diaz Barriga, f. (2006). El enfoque de competencias en la educacio , una alternativa o un disfraz de cambio. Mexico: mcgrawhill.

Diaz Barriga, f. (2006). Enseñanza situada. Mexico: mcgraw hill.

Díaz Gonzales, a. (s.f.). Galeon.com. Recuperado el 02 de 08 de 2015, de hispavista:
<http://aureadiazgonzales.galeon.com/>

Diccionario, d. T. (16 de julio de 2014). Alegsa. Com.ar. Obtenido de
<http://www.alegsa.com.ar/dic/powerpoint.php>

Diéguez, r., & martha, a. (23 de 8 de 1999).

Ecuador, c. D. (2008). Ecuador.

Educación, m. D. (2010). Ley Orgánica de Educacion Intercultural. Quito: Registro Oficial.

Educativa, r. T. (15 de junio de 2014). Instituto iberoamericano de la comunicacion educativa. Obtenido de aprendizaje colaborativo en entorno educativo:
<http://tyce.ilce.edu.mx/tyce/47-48/1-25.pdf>

ANEXOS

A: Matriz de consistencia del trabajo de investigación.

TEMA: Uso de las Aplicaciones Multimedia y su influencia en el proceso enseñanza - aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “FRANCISCO HUERTA RENDÓN”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	MÉTODO
¿Cómo influye el uso de las Aplicaciones Multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos?	Establecer la influencia del uso de las Aplicaciones Multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.	Al establecer el uso de las Aplicaciones Multimedia, influirá al mejoramiento de calidad del proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.	Inductivo Deductivo Analítico sintético
SUB PROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TÉCNICAS
Cuáles son los beneficios de las aplicaciones multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje?	Establecer los beneficios de las aplicaciones multimedia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes	Si se establecen los beneficios de las aplicaciones multimedia mejorará el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes	Observación directa Cuestionario
Qué importancia tienen las aplicaciones multimedia en la educación?	Analizar la importancia de las aplicaciones multimedia en la educación para contribuir al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes	Si se analiza la importancia de las aplicaciones multimedia en la educación contribuirá al mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes	Encuesta
¿Para qué sirve el uso de las aplicaciones multimedia como recursos educativos para el aprendizaje?	Identificar el uso de las aplicaciones multimedia como recursos educativos para el aprendizaje con finalidad de aportar al proceso de enseñanza aprendizaje.	Si se identifica el uso de las aplicaciones multimedia como recursos educativos para el aprendizaje aportará al proceso de enseñanza aprendizaje.	

B: Población y Muestra de Investigación.

Población

La población del presente trabajo investigativo es de 160 estudiantes, de octavo año de los paralelos A B ,C , Y D 6 docentes y 3 autoridades máxima de la Unidad educativa “Francisco Huerta Rendón cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

La población de los estudiantes está distribuida, tal como se detalla a continuación:

Tabla 7 Datos de la población del trabajo investigativo

Grupo/personas	N°	TOTAL VARONES	TOTAL MUJERES
Autoridades	3	1	2
Estudiantes	160	102	58
Docentes	6	4	2
Padres	114	44	70
TOTAL	283	151	132

Fuente: Secretaría de la institución

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Muestra

Para determinar el tamaño de la muestra se utilizará la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{N}{E^2(N - 1) + 1}$$

Datos:

n= muestra.

N= población

E = Error de muestra

Población de estudiantes

$$n = \frac{160}{0.05^2(160 - 1) + 1} =$$

$$n = \frac{160}{0.0025(159) + 1} =$$

$$n = \frac{160}{0.3975 + 1} =$$

$$n = \frac{160}{1.3975} =$$

$$n = 114$$

C: Pruebas estadísticas aplicadas a los docentes.

¿Cuán frecuente usa aplicaciones multimedia educativas para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes?

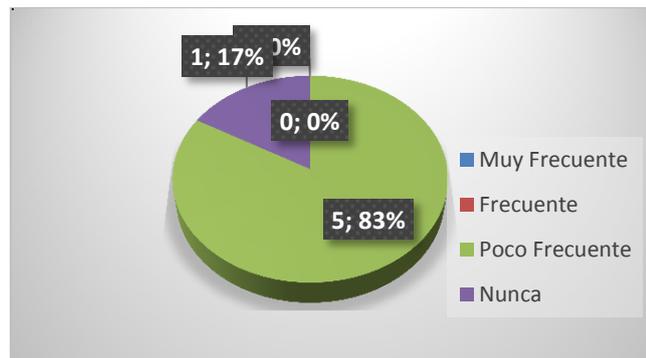
Tabla 8 Frecuencia de uso de aplicaciones

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	5	83,0 %
Nunca	1	17,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 8 Frecuencia de uso de aplicaciones multimedia.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

Es poco frecuente (83%) que el docente use aplicaciones multimedia, para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes, razón por la cual, se mantiene un método tradicionalista en el proceso de enseñanza aprendizaje.

¿Emplea aplicaciones multimedia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?

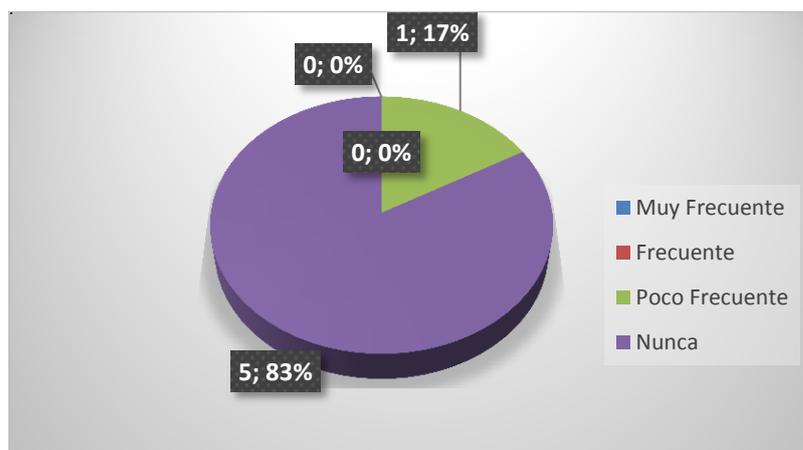
Tabla 9 Empleo de aplicaciones multimedia.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	1	17,0 %
Nunca	5	83,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 9 Empleo de aplicaciones multimedia.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

Con una contestación de nunca del 83% y poco frecuente del 17%, se puede observar que el docente no utiliza aplicaciones multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje, razón por la cual, se conserva un método tradicionalista en la enseñanza y los estudiantes no se sienten motivados para aprender.

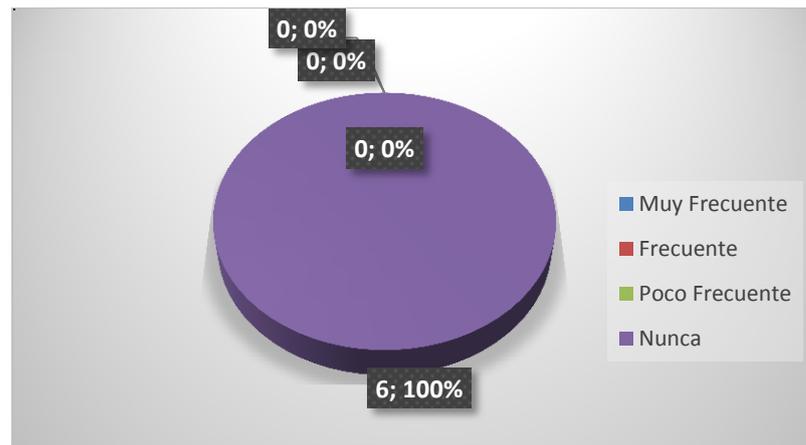
¿Cómo docente con qué frecuencia realiza actualizaciones curriculares para implementar el uso de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 10 Actualizaciones curriculares para el uso de las tic's.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	6	100,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 10 Actualizaciones curriculares para el uso de las tic's



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

La no existencia de seminarios o talleres para implementar el uso de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje, obliga al docente a utilizar las mismas herramientas pedagógicas año tras año, lo que hoy en día, frena el desarrollo globalizado del cual la sociedad requiere.

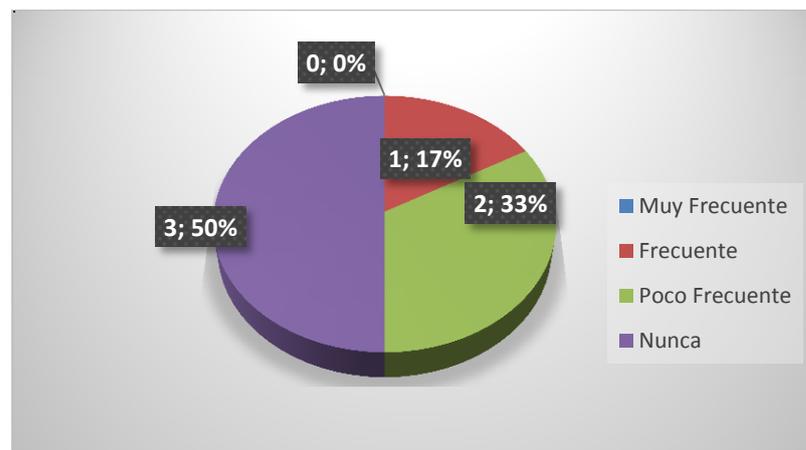
¿Con qué frecuencia realiza talleres educativos para estimular el uso correcto de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 11 Aplicación de talleres educativos.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	1	17,0 %
Poco Frecuente	2	33,0 %
Nunca	3	50,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 11 Aplicación de talleres educativos.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Hay docentes que nunca 50% o poco frecuente 33%, no realizan talleres educativos para estimular el correcto uso de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje y que únicamente el 17% lo hace con frecuencia.

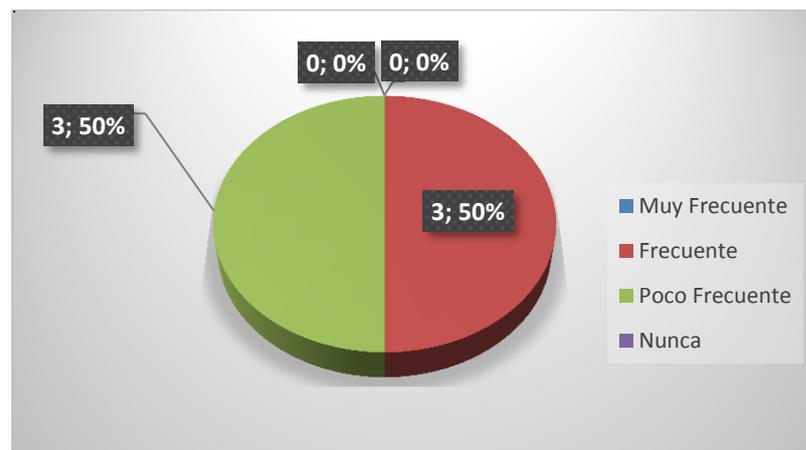
¿Realiza cambios en su metodología de enseñanza para mantener al estudiante activo y emocionado al momento de adquirir nuevos conocimientos?

Tabla 12 Cambios en la metodología de enseñanza.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	3	50,0 %
Poco Frecuente	3	50,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 12 Cambios en la metodología de enseñanza.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Existe una división exacta del 50% entre frecuentemente y poco frecuente, lo que refleja la disponibilidad del docente al cambio o el poco tiempo a la adaptación del uso de nuevos recursos pedagógicos.

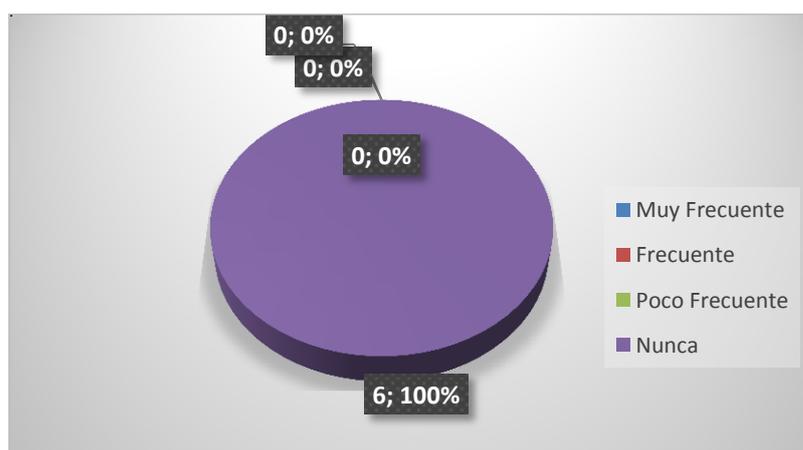
¿ Utiliza usted la animación, imagen y sonido dentro del aula como elementos multimedia para mejorar el aprendizaje?

Tabla 13 Uso de elementos multimedia como animación, imagen y sonido.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	6	100,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 13 Uso de elementos multimedia como animación, imagen y sonido.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Los docentes encuestados indican en un 100% que nunca utilizan la animación, imagen y sonido dentro del aula, como elementos multimedia para mejorar el aprendizaje.

¿Con qué frecuencia descarga aplicaciones que le faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?

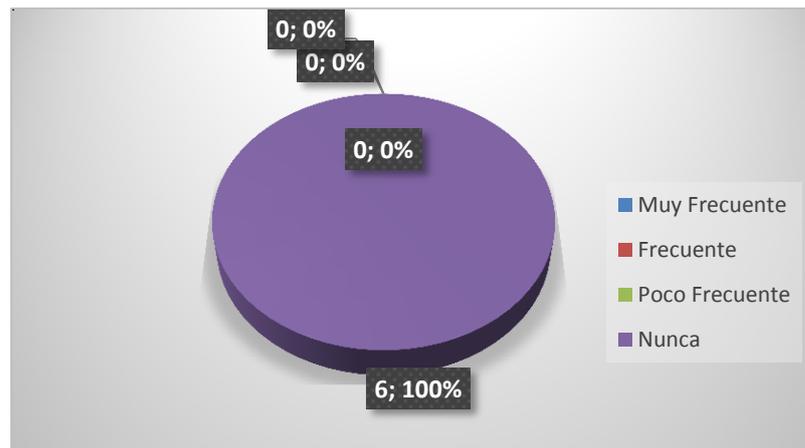
Tabla 14 Descarga de aplicaciones.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	6	100,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 14 Descarga de aplicaciones.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

Los docentes encuestados indican en un 100% que nunca descargan aplicaciones que le faciliten el proceso de enseñanza - aprendizaje de sus estudiantes, por lo cual, mantienen el clásico método de receptor – emisor y no participación.

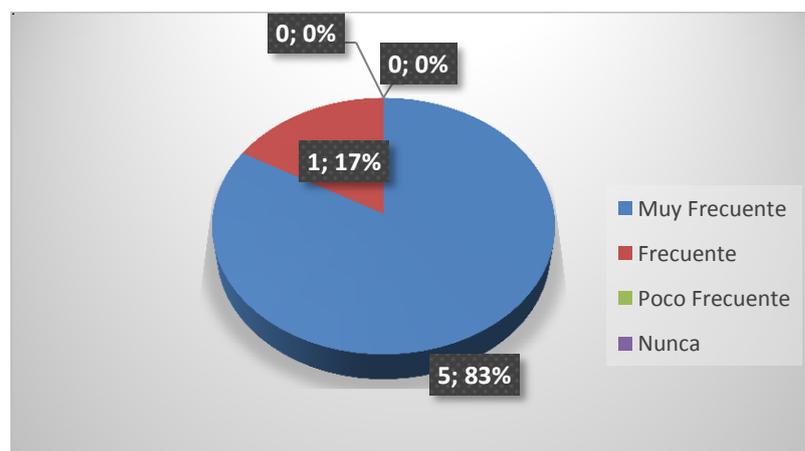
¿Los estudiantes suelen tener problemas para la asignatura de lengua y literatura?

Tabla 15 Estudiantes con problemas para la asignatura de lengua y literatura.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	5	83,0 %
Frecuente	1	17,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 15 Estudiantes con problemas para la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

Es muy frecuente 83% que los estudiantes posean problemas en la dicción y escritura de las palabras y más al existir un cambio de ambiente escolar o el paso de una etapa de básica de enseñanza a una con mayor dinamismo, por otra parte, se expresa un 17% que posee dificultades pero en menor escala.

¿Cómo docente estaría dispuesto a utilizar una aplicación multimedia para incentivar el aprendizaje de sus estudiantes y mejorar así el proceso de lectoescritura?

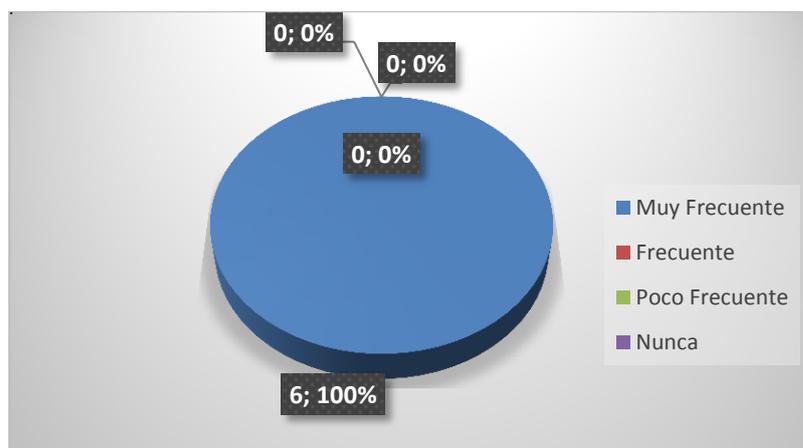
Tabla 16 Uso de aplicación multimedia en el proceso de lectoescritura.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	6	100,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Figura 16 Uso de aplicación multimedia en el proceso de lectoescritura.



Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño.

Análisis e Interpretación:

La disposición del docente es total del 100% a la ejecución de una aplicación multimedia, para incentivar el aprendizaje de sus estudiantes y mejorar así el proceso de lectoescritura.

D: Pruebas estadísticas aplicadas a los padres de familia.

¿Ha escuchado hablar sobre las aplicaciones multimedia educativas para mejorar el rendimiento académico?

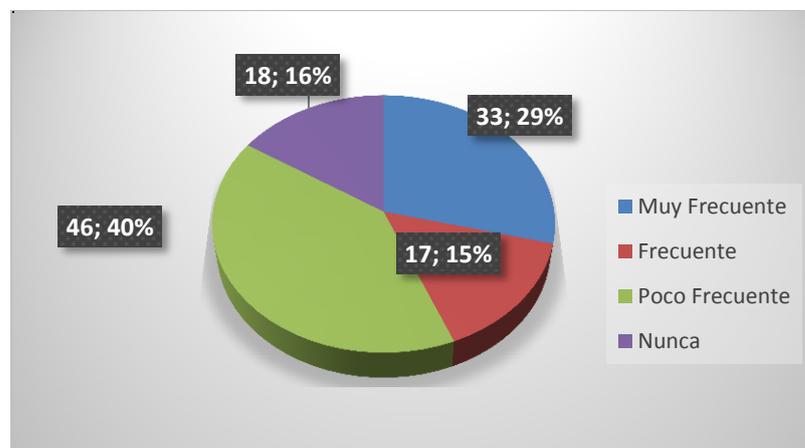
Tabla 17 Conocimiento de los padres de familia acerca de las aplicaciones multimedia.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	33	29,0 %
Frecuente	17	15,0 %
Poco Frecuente	46	40,0 %
Nunca	18	16,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 17 Conocimiento de los padres de familia acerca de las aplicaciones multimedia.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Un 29% indicó que si ha escuchado la terminología de aplicaciones multimedia, un 15% que frecuentemente ha escuchado, un 40% que algo comprende del tema con poca frecuencia y un 16% que nunca ha escuchado esta terminología.

¿Emplea técnicas audiovisuales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de sus hijos en casa?

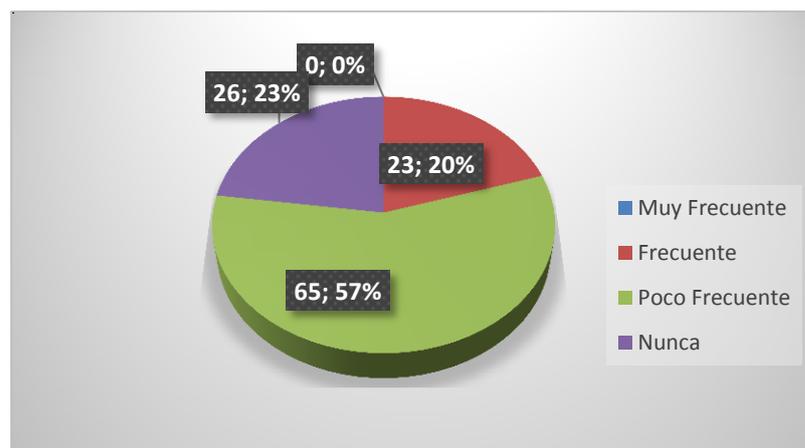
Tabla 18 Uso de técnicas audiovisuales en casa.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	23	20,0 %
Poco Frecuente	65	57,0 %
Nunca	26	23,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 18 Uso de técnicas audiovisuales en casa.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es poco frecuente (57%) que se empleen técnicas audiovisuales en casa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, o quizás nunca en un 23% se emplean dichas técnicas, debido a la poca participación de los padres de familia donde únicamente se salva un 20% que se preocupa por mejorar el proceso de enseñanza en casa.

¿Con qué frecuencia emplea tecnología educativa para investigar diversas problemáticas sociales?

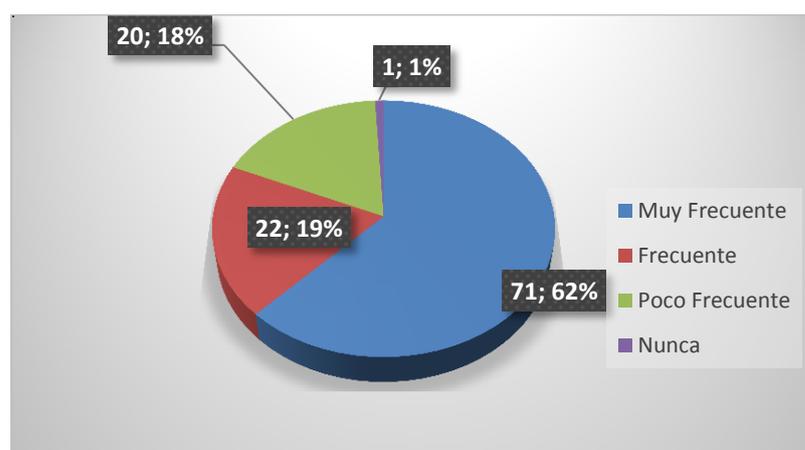
Tabla 19 Empleo de tecnología educativa para investigar problemáticas sociales.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	71	62,0 %
Frecuente	22	19,0 %
Poco Frecuente	20	18,0 %
Nunca	1	1,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 19 Empleo de tecnología educativa para investigar problemáticas sociales.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

El empleo de tecnología por parte de los padres de familia es muy frecuente en un 62%, así mismo, un 19% lo hace muy frecuente, el 18% poco frecuente y el 1% nunca, lo que refleja la importancia que se da al aspecto investigativo o de curiosidad.

¿Con qué frecuencia sus hijos están inmersos en alguna herramienta tecnológica?

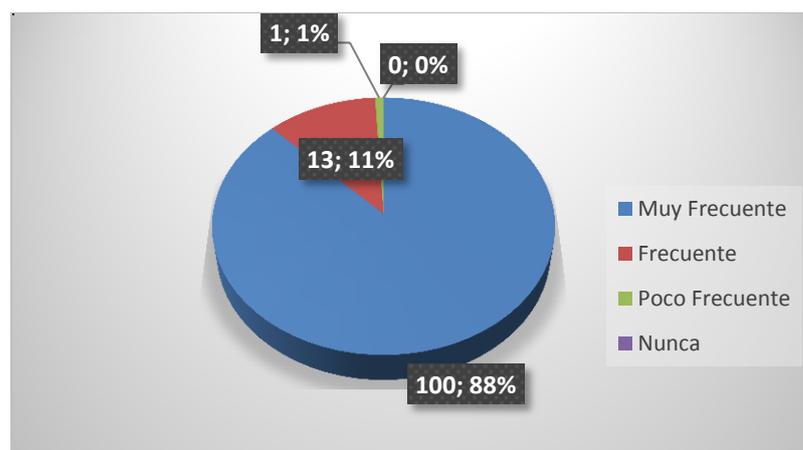
Tabla 20 Hijos inmersos en herramientas tecnológicas.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	100	88,0 %
Frecuente	13	11,0 %
Poco Frecuente	1	10 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 20 Hijos inmersos en herramientas tecnológicas.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Un 88% de los padres de familia encuestados opina que sus hijos están inmersos en alguna herramienta tecnológica todo el tiempo sus hijos y el 11% opina que es frecuente encontrar a sus hijos en uso de artefactos electrónicos y únicamente un 1% dice que es poco frecuente.

¿Cómo padres de familia observa a su hijo motivado al momento de realizar una actividad extraclase en casa?

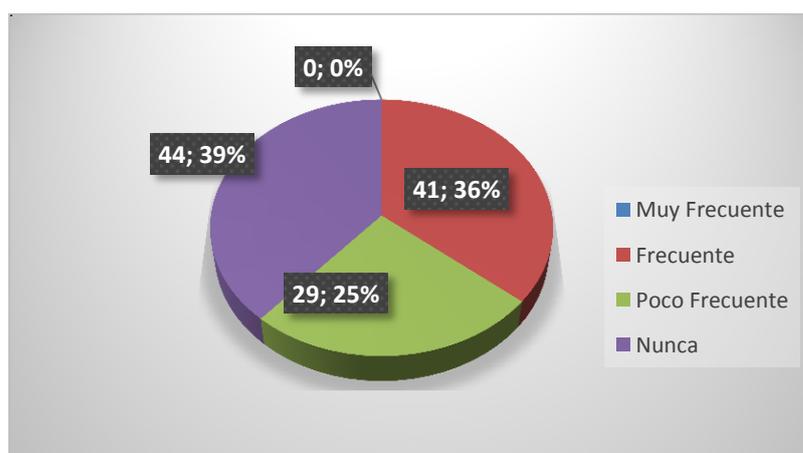
Tabla 21 Motivación para realizar actividades extraclase.

CUADRO # 18		
Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	41	36,0 %
Poco Frecuente	29	25,0 %
Nunca	44	39,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 21 Motivación para realizar actividades extraclase.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es alarmante observar que los estudiantes nunca (39%) o poco frecuente (25%) se sienten motivados por alguna actividad extracurricular o extraclase, lo que refleja un rechazo al momento de aprender, ya que únicamente un 36% se encuentra frecuentemente motivado.

¿Su hijo utiliza animación, impresión de imágenes y sonido para la preparación de tareas o talleres educativos?

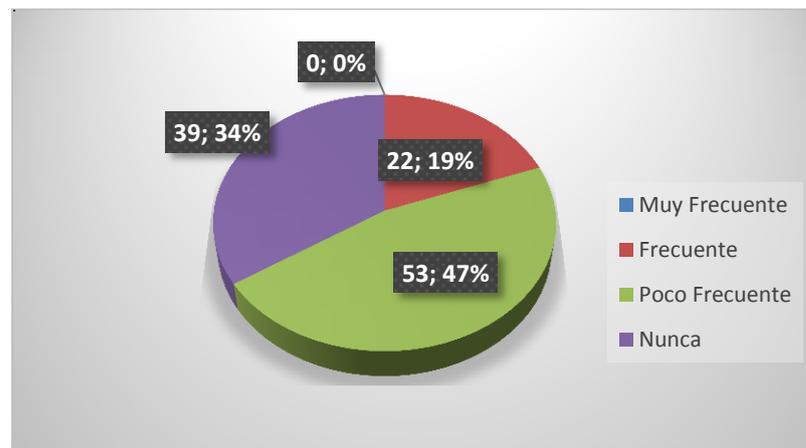
Tabla 22 Uso de animación, impresión de imágenes y sonido para la preparación de tareas o talleres educativos.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	22	19,0 %
Poco Frecuente	53	47,0 %
Nunca	39	34,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 22 Uso de animación, impresión de imágenes y sonido para la preparación de tareas o talleres educativos.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

El insuficiente uso de herramientas tecnológicas multimedia como son la animación, impresión de texto o imágenes y sonido hace que el 34% de los encuestados nunca lo hace, el 47% es poco frecuente y únicamente el 19% lo hace frecuentemente como investigación.

¿Con qué frecuencia descarga aplicaciones que le faciliten el proceso de enseñanza - aprendizaje en casa?

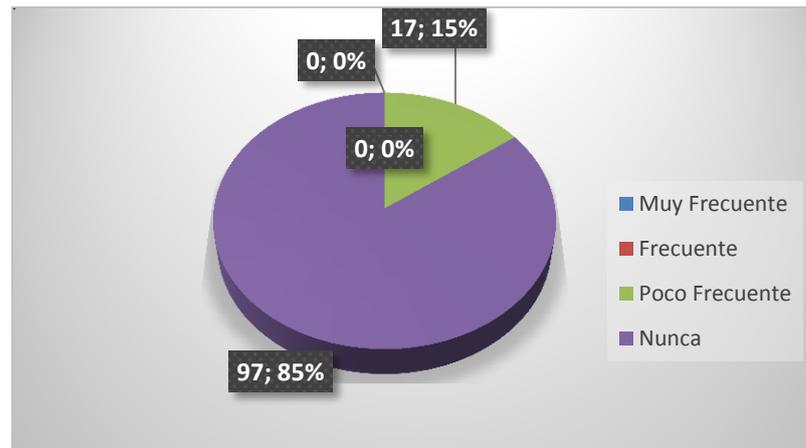
Tabla 23 Descarga de aplicaciones para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en casa.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	0,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	17	15,0 %
Nunca	97	85,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 23 Descarga de aplicaciones para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en casa.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Con poco conocimiento en el área, casi nunca (85%), realizan descargas de alguna aplicación educativa, y si en algo ayudan, es con la contratación de técnicos en el área, pero es poco frecuente en un 15%.

¿Sus hijos presentan problemas para la asignatura de lengua y literatura?

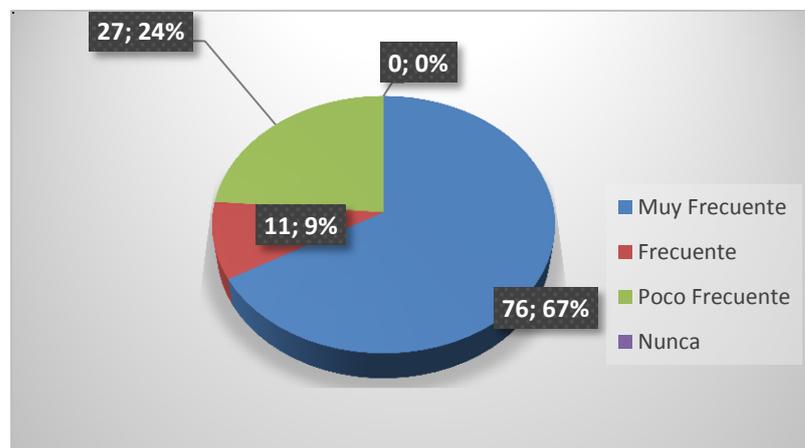
Tabla 24 Presencia de problemas para la asignatura de lengua y literatura.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	76	67,0 %
Frecuente	11	9,0 %
Poco Frecuente	27	24,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 24 Presencia de problemas para la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

El 67% indicó que sus hijos muy frecuentemente presentan problemas en el área de lengua y literatura, un 9% frecuentemente y un 24% poco frecuente, lo que indica la necesidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en esta área educativa.

¿Cómo padre estaría dispuesto a descargar una aplicación multimedia para incentivar el aprendizaje de sus hijos y mejorar así el proceso de lectoescritura?

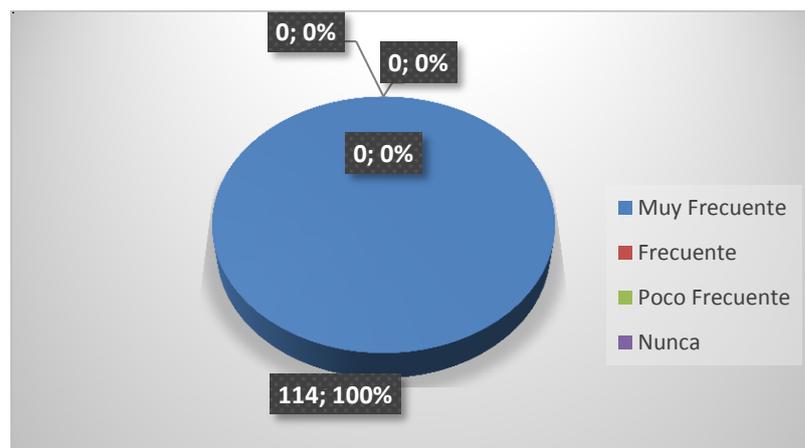
Tabla 25 Descarga de aplicación multimedia como incentivo para el aprendizaje.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	114	100,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 25 Descarga de aplicación multimedia como incentivo para el aprendizaje.



Fuente: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Un 100% de los encuestados está dispuesto a realizar la descarga de una aplicación multimedia, para incentivar el aprendizaje de sus hijos y mejorar así el proceso de lectoescritura.

E: Pruebas estadísticas aplicadas a los estudiantes.

¿Cuán frecuente usa aplicaciones multimedia educativas para mejorar su rendimiento académico?

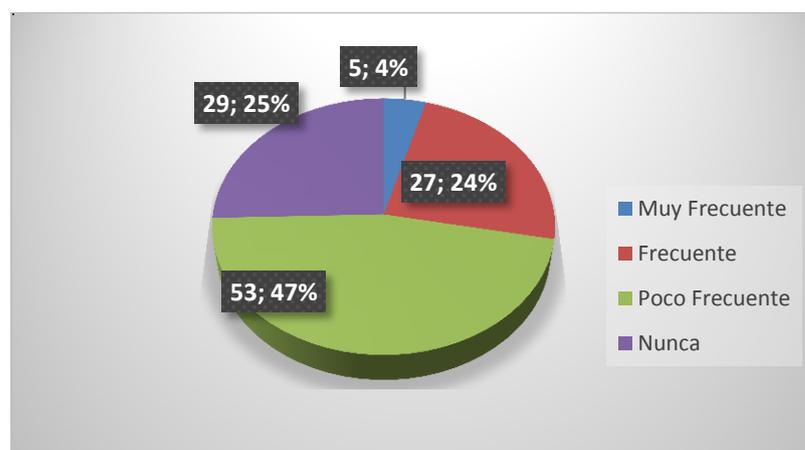
Tabla 26 Uso de aplicaciones multimedia por los estudiantes.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	5	4,0 %
Frecuente	27	24,0 %
Poco Frecuente	53	47,0 %
Nunca	29	25,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 26 Uso de aplicaciones multimedia por los estudiantes.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es poco frecuente (47%) que los estudiantes usen aplicaciones multimedia educativas para mejorar su rendimiento académico o casi nunca (25%) lo hacen, así únicamente, un 24% suele realizar aplicaciones multimedia para mejorar su rendimiento académico.

¿Emplea aplicaciones multimedia para la mejor comprensión de una clase dictada por el docente de área?

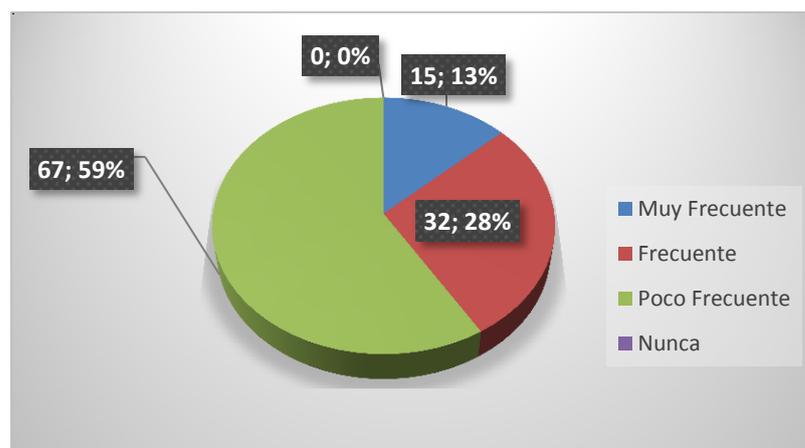
Tabla 27 Empleo de aplicaciones multimedia para la mejor comprensión de las clases dictadas.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	15	13,0 %
Frecuente	32	28,0 %
Poco Frecuente	67	59,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 27 Empleo de aplicaciones multimedia para la mejor comprensión de las clases dictadas.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es poco frecuente (59%) que los estudiantes utilicen alguna aplicación multimedia para investigar una clase dada por el docente, por su parte, un 28% indica que frecuentemente hacen investigaciones únicamente tipo online.

¿Los docentes con qué frecuencia implementan el uso de las tic's en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

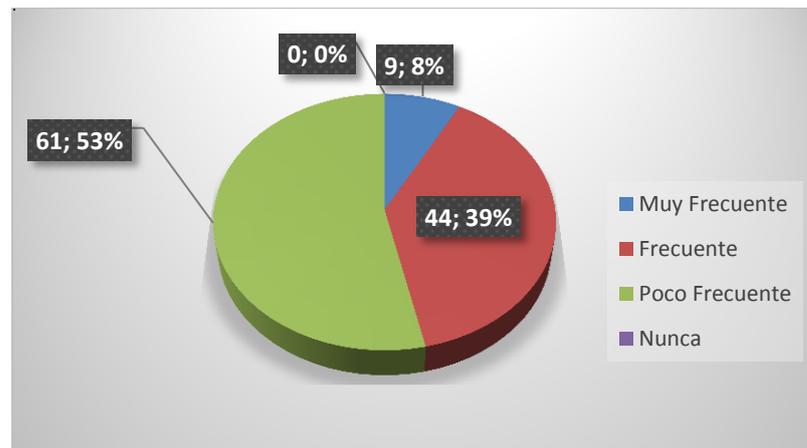
Tabla 28 Implemento de las tic's en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	9	8,0 %
Frecuente	44	39,0 %
Poco Frecuente	61	53,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 28 Implemento de las tic's en el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

El 53% de los estudiantes encuestados con poca frecuencia implementan el uso de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje, un 39% con frecuencia utiliza algún tipo de aplicación para mejorar el aprendizaje, pero el 8% lo hace muy frecuentemente.

¿Con qué frecuencia su docente realiza talleres educativos para estimular el uso correcto de las tic´s en el proceso de enseñanza aprendizaje?

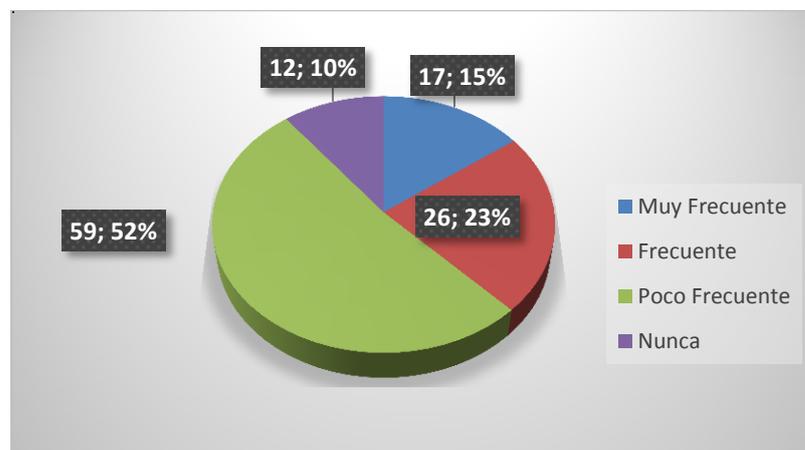
Tabla 29 Talleres educativos realizados por docentes para estimular el uso correcto de las tic's.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	17	15,0 %
Frecuente	26	23,0 %
Poco Frecuente	59	52,0 %
Nunca	12	10,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 29 Talleres educativos realizados por docentes para estimular el uso correcto de las tic's.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es poco frecuente (52%) o casi nunca (10%) el docente realiza talleres educativos para estimular el uso correcto de las tic´s en el proceso de enseñanza aprendizaje lo que deja únicamente un 23% con méritos de capacitación y el 15% con una

capacitación constante que estimula no solo su aprendizaje, sino también, los logros individuales de los estudiantes.

¿Se siente activo y emocionado al momento de adquirir nuevos conocimientos?

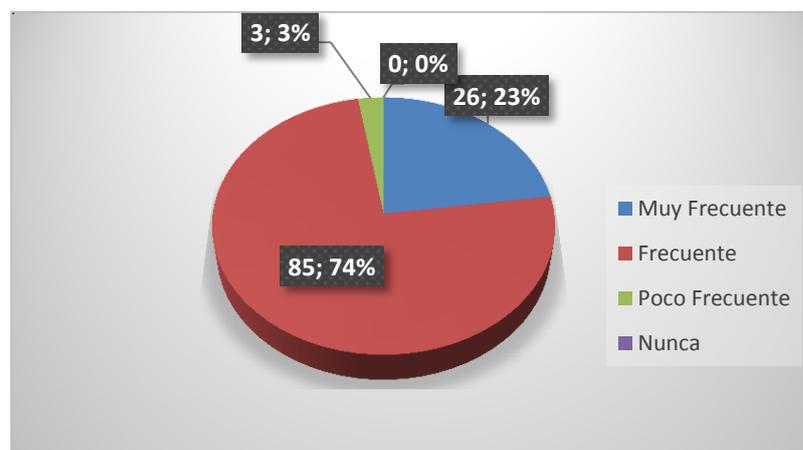
Tabla 30 Aprendizaje significativo.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	26	23,0 %
Frecuente	85	74,0 %
Poco Frecuente	3	3,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 30 Aprendizaje significativo.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es frecuente (74%) sentirse motivados ante un nuevo aprendizaje teniendo resultados óptimos con un 23% de muy frecuente lo que propulsa el estímulo de querer adquirir nuevos conocimientos, siendo esta la mejor forma de incluir el uso de nuevas tic´s en el proceso de enseñanza.

¿Utiliza usted la animación, imagen y sonido dentro del aula como elementos multimedia para mejorar su aprendizaje?

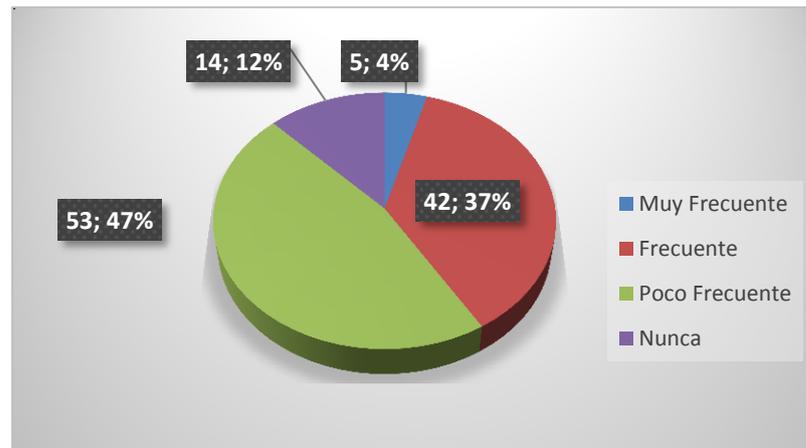
Tabla 31 Uso de elementos multimedia por los estudiantes para mejorar el aprendizaje como animación, imagen y sonido.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	5	4,0 %
Frecuente	42	37,0 %
Poco Frecuente	53	47,0 %
Nunca	14	12,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 31 Uso de elementos multimedia por los estudiantes para mejorar el aprendizaje como animación, imagen y sonido.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Es probable que dentro del aula clase no sean aceptados los recursos aplicados por los estudiantes, razón por la cual, el 47% opina que es nada frecuente el empleo de dichas herramientas tecnológicas y el otro grupo de estudiantes en un 12% dice que nunca lo realiza, dejando así, el 37% en frecuentemente por obligación, al momento de exposiciones y un 4% muy frecuente, por interés propio.

¿Con qué frecuencia descarga aplicaciones que le faciliten el proceso de aprendizaje en un área específica del conocimiento?

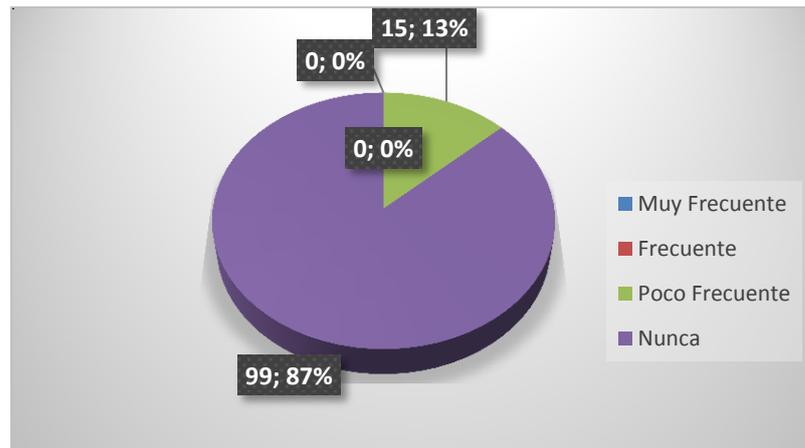
Tabla 32 Descarga de aplicaciones para facilitar el proceso de aprendizaje en un área específica del conocimiento.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	0	100,0 %
Frecuente	0	0,0 %
Poco Frecuente	15	13,0 %
Nunca	99	87,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 32 Descarga de aplicaciones para facilitar el proceso de aprendizaje en un área específica del conocimiento.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

La realidad nunca (87%) de los estudiantes encuestados no descarga aplicaciones que faciliten el proceso de aprendizaje, ni mucho menos, con relación educativa, lo que deja un margen alto de poco interés por el estudio o por la auto preparación.

¿Posee problemas en la asignatura de lengua y literatura?

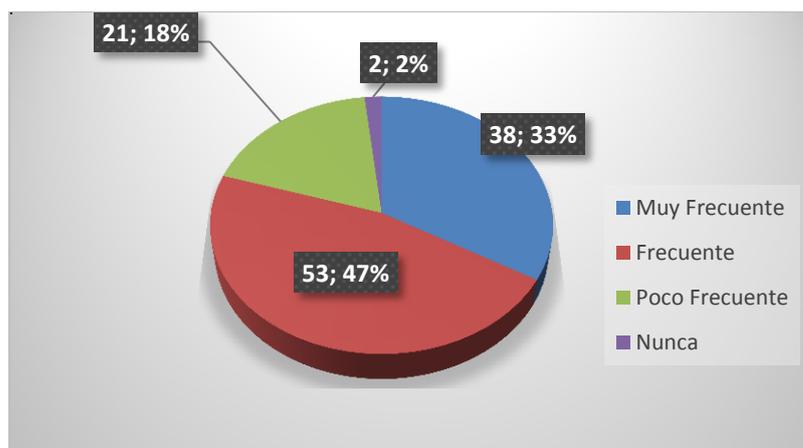
Tabla 33 Estudiantes que poseen problemas en la asignatura de lengua y literatura.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	38	33,0 %
Frecuente	53	47,0 %
Poco Frecuente	21	18,0 %
Nunca	2	2,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 33 Estudiantes que poseen problemas en la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

Debido a pasar de la sección escuela a colegio, aunque permanezca en educación básica, los estudiantes expresaron en un 33% tener muy frecuentemente problemas en el área de lengua y literatura, el 47% frecuentemente posee problemas, y únicamente el 2% no los posee.

¿Estaría dispuesto a utilizar una aplicación multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura?

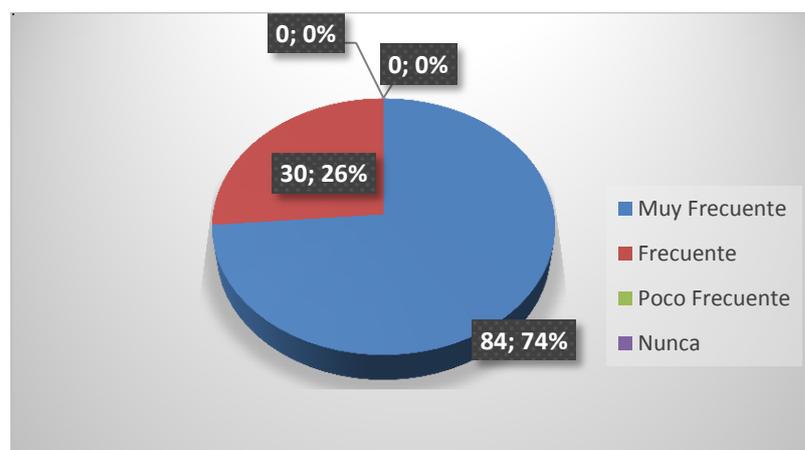
Tabla 34 Empleo de aplicación multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.

Opciones de Respuesta	Frecuencia #	%
Muy Frecuente	84	74,0 %
Frecuente	30	26,0 %
Poco Frecuente	0	0,0 %
Nunca	0	0,0 %
TOTAL	114	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Figura 34 Empleo de aplicación multimedia para mejorar el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Diana Chernes Pazmiño

Análisis e Interpretación:

El 74% de los estudiantes encuestados está de acuerdo en que sea muy frecuente la utilización de aplicaciones multimedia, lo que favorecería el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo principalmente un sistema que mejore el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.

F: Fotografías de las encuestas aplicadas a los docentes.



G: Fotografías

de las encuestas



aplicadas a los estudiantes.

H: fotografías de las encuestas aplicadas a los padres de familia.

