



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

**“RECURSOS TECNOLÓGICO CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN LA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA DEL CANTÓN BABAHOYO”**

AUTOR:

ANA GABRIELA VALVERDE GONZABAY

TUTOR:

MSC CESAR EFREN VIVERO QUINTERO

LECTOR:

MSC. GOLDA GEOVANNA LOPEZ BUSTAMENTE

BABAHOYO - ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
[NOMBRE DE LA CARRERA]
[MODALIDAD]



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, ANA **GABRIELA VALVERDE GONZABAY**, portadora de la cédula de ciudadanía **120680995-4**, 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 **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

RECURSOS TECNOLÓGICOS CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABELA LA CATÓLICA DEL CANTÓN BABAHOYO

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

Gabriela Valverde

GABRIELA VALVERDE GONZABAY
CI. 120680995-4



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



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

Babahoyo, 18 de agosto del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio del 14 de julio del 2017, mediante resolución [N° CD-FAC.C.J.S.E.SE-006-RES-002-2017, certifico que el Sr. (a) (ta) **VALVERDE GONZABAY ANA GABRIELA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**RECURSOS TECNOLÓGICOS CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN LA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ISABELA LA CATÓLICA DEL CANTÓN BABAHOYO**

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. CESAR EFREN VIVERO QUINTERO
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



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

Babahoyo, 18, agosto, 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio, **del 14 de julio del 2017** mediante resolución N° **CD-FAC.C.J.S.E.SE-006-RES-002-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) **VALVERDE GONZABAY ANA GABRIELA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**RECURSOS TECNOLÓGICOS CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN LA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ISABELA LA CATÓLICA DEL CANTÓN BABAHOYO**

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. GOLDA GEOVANNA LOPEZ BUSTAMANTE

DOCENTE DE LA FCJSE.



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



Babahoyo, 27, 11, 2017]


**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sr. (a)(ta) ANA GABRIELA VALVERDE GONZABAY, cuyo tema es: RECURSOS TECNOLÓGICOS CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABELA LA CATÓLICA DEL CANTÓN BABAHOYO. , certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], 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.

The screenshot shows the URKUND interface with a table of sources. The table has columns for 'Documento', 'Presentado por', 'Recibido', 'Mensaje', 'Categoría', and 'Enlace/nombre de archivo'. The 'Documento' column shows 'ALEVTESS.doc' (8419479). The 'Presentado por' column shows 'Dania Acosta Luján (dancos@utb.edu.ec)'. The 'Recibido' column shows 'docscara@utb.edu.ec'. The 'Mensaje' column shows 'recibir@utb.edu.ec'. The 'Categoría' column shows 'Lista de fuentes'. The 'Enlace/nombre de archivo' column shows various URLs. The 'Mensaje' column shows 'de estas 13 páginas, se compararon descriptores en 5 fuentes.' The 'Categoría' column shows 'Lista de fuentes'. The 'Enlace/nombre de archivo' column shows various URLs. The 'Mensaje' column shows 'de estas 13 páginas, se compararon descriptores en 5 fuentes.'

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


MSC. CESAR EFREN VIVERO QUINTERO
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **RECURSOS TECNOLÓGICOS CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABELA LA CATÓLICA**

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): VALVERDE GONZABAY ANA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

7,16

EQUIVALENTE A:

Bueno

TRIBUNAL:

MSC DANIA ACOSTA LUIS
DELEGADO DEL DECANO

MSC SANDRA TOBAR VERA
DELEGADO DEL
COORDINADOR DE CARRERA

MSC DINORA CARPIO VERA
DELEGADO DEL CIDE

MSC ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
C I D E
CONTROL DE GRADO



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EMITIDO POR LA COMISIÓN DE TITULACIÓN PREVIA A LA DESIGNACIÓN DE TRIBUNAL DE SUSTENTACION DE LA FACULTAD

Babahoyo, 22 de enero del 2018

El Delegado de la Comisión de Titulación de La FCJSE para la revisión y aprobación del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la designación del tribunal de sustentación, certifica que el Sr. (a) (ta) **VALVERDE GONZABAY ANA GABRIELA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación titulado:

RECURSOS TECNOLÓGICOS CON LA WEB Y SU INCIDENCIA EN SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA DEL CANTON BABAHOYO

Cumpliendo con la metodología, técnica, formatos, y estructura, normas APA y demás disposiciones establecidas por esta unidad académica.

Por lo que recomiendo al egresado(a), 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.

[Lic. Victor Abel Romero Jácome, Msc.
MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA FCJSE

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	1
CAPÍTULO I-	2
DEL PROBLEMA	2
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.2 MARCO CONTEXTUAL	2
1.2.1. Contexto Internacional	2
1.2.3 CONTEXTO LOCAL	4
1.2.4. CONTEXTO INSTITUCIONAL	4
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	5
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:	6
1.4.1 PROBLEMA GENERAL	6
1.4.2 SUB-PROBLEMAS O DERIVADOS	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:	6
1.6. JUSTIFICACIÓN	7
1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.	8
1.7.1. Objetivo general	8
1.7.2. Objetivos específicos	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	9
2.1MARCO TEÓRICO	9
Clasificación de los Recursos Educativos Tecnológico.....	10
Como nos indica (Radney, prezi, 2015) con respecto a los recursos educativos.....	10
Las estrategias de enseñanza del futuro	16
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL	18
Hay diferentes estrategias que el docente puede usar pero ante todo primero hay que investigar cómo se las debe usar para la enseñanza aprendizaje.	18
Para (sanchez, 2016) nos expresa que	18
EL APRENDIZAJE	19
Por su parte (MariaJReynaA, 2013) nos señala que según Gomes y Hilgard	19
Según (Wikipedia, Wikipedia, La enciclopedia libre., 2018) nos menciona que:.....	20
TIPOS DE APRENDIZAJES	20
Aprendizaje receptivo	20

Aprendizaje por descubrimiento	21
Aprendizaje significativo	21
Aprendizaje memorístico	21
LECTURA Y COMPRENSIÓN	21
EL ALUMNO DEBE SER EL PROTAGONISTA DE LAS CLASES, NO EL MAESTRO	24
2.1.2MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
2.1.2.1ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
LA INTEGRACION DE LA TIC EN LA EDUCACION	32
CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS	34
Para (Cañedo, s.f.)Los materiales didácticos se clasifican de la siguiente manera	34
• Materiales para la enseñanza programada y de control,	34
LA EDUCACIÓN EN INTERNET	35
En conclusión el internet en educación es muy importante	35
Según nos menciona el autor (Mejia, 2016) que:.....	35
RECURSOS PEDAGÓGICOS DE LA WEB 2.0	36
Hay muchos recursos pedagógicos que el maestro puede usar para la enseñanzaa.	36
Según (Moreno, 2012) nos indica que:.....	36
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.	46
2.1.2.2. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.	47
RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA E INNOVACIÓN EDUCATIVA.	47
recursos tecnológicos son muy importante.	47
Según (MUÑOZ-REPISO & MARTIN, 2013) afirma que:.....	47
LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	48
El uso de las tic es muy importa.	48
Según (Belloch, 2013) nos indica.....	48
El uso que realizamos de las Tics e:.....	48
LA TUTORIZACIÓN ON LINE	49
El rol del tutor	49
Según (Belloch, 2013) nos indica.....	49
2.1.3Postura Teórica	54
2.2.1Hipótesis General o Básica	58
2.1.2Sub- Hipótesis O Derivados	58
2.2.2Variables.	58
CAPITULO III	60

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
1.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN.....	60
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	60
3.1.2. Análisis e interpretación de datos	63
.....	67
1.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	70
3.2.1 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS	70
3.2.2 CONCLUSIONES GENERAL	71
1.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	71
3.3.1 ESPECIFICAS	71
3.3.2 GENERAL	71
CAPÍTULO IV.-.....	72
PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....	72
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.	72
4.1.1 Alternativa obtenida.	72
4.1.3. Aspectos Básicos de la alternativa	73
4.1.3.1- Antecedentes	73
4.2. Objetivos	75
4.2.1– General	75
4.2.2- Específicos	75
4.3. Estructura general de la propuesta	76
4.3.2. Componentes	77
4.4. Resultados esperados de la alternativa	88

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Población de Investigación.....	60
Tabla 2. Alternativas	61
Tabla 3: De los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.....	62
Tabla 4: De los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.....	62
Tabla 5. Plataforma virtual para comunicarse.	63
Tabla 6. Cursos de computación.....	64
Tabla 7. La tecnología es una herramienta	66
Tabla 8. Utilización de computadoras.	67
Tabla 9: Internet y sus beneficios.....	68
Tabla 10: El aula es dinámica.....	69

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1. plataforma virtual para comunicarse.....	64
Gráfico 2. Cursos de computación.....	65
Gráfico 3. la tecnología es una herramienta.....	66
Gráfico 4. Utilización de computadoras.....	67
Gráfico 5. Internet y sus beneficios.....	68
Gráfico 6. El aula es dinámica.....	69

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo refiere a un tema de gran importancia dentro del ámbito educativo ya que implica un cambio innovador en los recursos pedagógicos que utilizan los docentes dentro del aula de clases.

Este reto al que se enfrentan los docentes implica la actualización constante y la investigación de las diferentes herramientas que se ofrecen en la web y que poseen un amplio contenido didáctico y llamativo que favorece mucho más la percepción y la atención de los estudiantes lo que facilita el aprendizaje en los mismos.

Otro reto al que se enfrenta el docente al incorporar los recursos tecnológicos en la web en el proceso enseñanza-aprendizaje tiene que ver con la infraestructura y las herramientas necesarias, pero es algo de solución posible ya que actualmente tenemos al alcance de nuestras manos diversos objetos tecnológicos y económicos que podemos ir incorporando dentro del aula tradicional y que pueden ser utilizados como recursos al momento de impartir una clase.

Con la presente investigación se comprobó la importancia de asumir estos retos antes expuestos con la finalidad de mejorar la calidad de la educación, ya que los niños de ahora aprenden mucho más rápido y de manera en ocasiones asombrosas lo que nos obliga como docentes a enseñar utilizando diferentes estrategias que permita formar educandos críticos, eficientes y eficaces con conocimientos significativos y constructivistas utilizando la amplia gama de herramientas tecnológicas que el mundo de hoy ofrece para el uso docente y que en la institución objeto de la investigación no se está realizando debido a la falta de motivación y conocimiento de los docentes.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

“Recursos tecnológico con la web y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Isabel la católica del cantón Babahoyo”

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

A nivel mundial se está manifestando grandes avances tecnológicos dentro de los cuales resaltamos la comunicación, como lo son las pizarras digitales educativas virtuales, las cuales se han expandido de manera rápida ayudando a la educación en la enseñanza aprendizaje.

Según (Schurmann, 2012) habla sobre la educación en otros países.

Actualmente, muchos países en América Latina cuentan con programas o iniciativas para la integración de TIC en sus sistemas educativos. Las políticas TIC destinadas al sector educativo se inician en la década de 1990, con el lanzamiento de cuatro programas de referencia: Red Enlaces, en Chile; Proinfo, en Brasil; Red Escolar, en México; y el Programa de Informática 20--- Educativa, en Costa Rica. Estos programas se diferenciaron de las iniciativas TIC precedentes en que incorporaron el componente de la conectividad además del equipamiento, y abrieron nuevas posibilidades para el uso de tecnologías en la educación. Otras iniciativas las siguieron, incluyendo Educar y Conectar Igualdad en Argentina,

Colombia Aprende en Colombia, Huascarán en Perú y Plan Ceibal en Uruguay, por mencionar sólo algunas. A lo largo de las dos últimas décadas se pueden identificar tres modelos de integración de TIC en la educación, focalizados principalmente en computadoras y laptops. El primer modelo, característico de los primeros programas de TIC en educación, es el modelo de laboratorio. En este modelo, las computadoras se utilizan en un aula individual, especialmente designada, que los docentes deben reservar con antelación para sus clases.

1.2.2. CONTEXTO NACIONAL

Es importante implementar los diferentes recursos tecnológicos en las clases, para que el estudiante tenga variedad de búsqueda y compartir información para una enseñanza dinámica y para mejorar su rendimiento académico ya que hoy en día la tecnología es la que más prevalece en todo ámbito.

Según diario el (comercio, 2015)

En Ecuador, como en el resto de la región, se pusieron en marcha iniciativas privadas y públicas. Entre las primeras, el denominado Learning Project fue impulsado en 2003 por la empresa privada. Busca que los pequeños de las escuelas de bajos recursos del país aprendan sobre robótico y programación básica. Utilizan piezas de lego para los diseños básicos y tabletas electrónicas y programas.

Según (estefa, 2013) las tic son muy importante en nuestro país.

Las tics en Ecuador_Son aquellas tecnologías que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea. Son consideradas la base para reducir la Brecha Digital sobre la que se tiene que construir una Sociedad de la Información.

Ventajas de las Tics Facilitan las comunicaciones, Aumentan las respuestas innovadoras a los retos del futuro, Eliminan las barreras de tiempo y espacio, Favorecen la cooperación y colaboración entre distintas entidades., Internet, como herramienta estándar de comunicación, permite un acceso igualitario la información y al conocimiento.

Actualmente con el desarrollo e inclusión de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje sorprendentemente han ido produciendo un cambio y una transformación potencial de los sistemas educativos, exigiendo nuevos roles, nuevas metodologías de enseñanza y una consecuente reconsideración de la concepción del rol de docente y las técnicas que utiliza para enseñar a los educandos.

1.2.3 CONTEXTO LOCAL

Se ha hecho algunos estudios a nivel local, tratando de establecer el aprendizaje de los recursos tecnológicos en la Unidad Educativa Isabel la Católica, de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, hay muchos casos de niños que ya saben cómo usar una computadora, sus partes, su instalación, su beneficio que son producto de la enseñanza que comparte el docente su desempeño escolar se ve notablemente productivo. De lo observado en mis prácticas pre-profesionales, se constató que los recursos tecnológicos en la educación de nuestro país son muy importantes ya que el niño comienza a desenvolverse por sus propios medios hacer investigativo y explorativo y se siente capaz de lograr una investigación de cualquier materia que le mande a realizar el docente.

1.2.4. CONTEXTO INSTITUCIONAL

A nivel institucional se ha logrado mejorar la organización escolar, práctica en los laboratorios, mayor participación de los niños en la área de computación y que los docentes tengan la oportunidad de recibir cursos, seminarios y formación sobre estrategias de aprendizaje, y les ayude para orientar, guiar hacia una buena educación. Con los estudiantes se han obtenido los mejores resultados de aplicar actividades en el

aula de los laboratorios a través del manejo de las computadoras como instrumento desarrollar el pensamiento de los alumnos en el área de computación y reconocer los recursos tecnológicos y lo importante que son en la educación hoy en la actualidad.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Diversos estudios han demostrado la importancia de la tecnología en la educación de los niños desde edades tempranas, actualmente estos artefactos tecnológicos se encuentran a la mano de ellos, ya sea por un teléfono inteligente, una tableta, una portátil, etc. Esto ha permitido que ellos se familiaricen con la tecnología y los beneficios del internet, pues en ellos encuentran aplicaciones que les ayuda desde la estimulación del lenguaje hasta la resolución de diferentes problemas matemáticos.

Esta es una gran desventaja a la hora de ir al aula de clases, ya que ellos en ocasiones ya han aprendido la clase anteriormente y de forma interactiva en el celular de uno de sus padres antes de recibir la explicación del docente que en diversos casos aun lo realiza de manera tradicional, lo que ocasiona que el niño pierda interés por la clase y tome actitudes de rebeldía.

La falta de iniciativa y de actualización de muchos maestros han provocado que estos recursos tecnológicos que oferta la web no sea tomado en cuenta como una estrategia pedagógica a la hora de impartir sus clases, además que el considerar que la falta de infraestructura para proyectar una clase por ejemplo es un gran impedimento, lo que no es certero en su totalidad debido a que con la ayuda de un celular y un pequeño parlante ya se puede reforzar una clase con herramientas tecnológicas.

La tecnología puede ser una valiosa herramienta pedagógica si se la sabe utilizar de manera adecuada para fomentar el conocimiento de los niños, con ello no se pretende que se le quite el valor y la importancia de una clase con su docente en la que la interacción maestro-alumno sea primordial sino más bien que se pretende que se adjunte a esta el

aporte de la web y sus recursos tecnológicos para enriquecer aún más el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

1.4.1 PROBLEMA GENERAL

¿Qué influencia tienen los recursos tecnológicos didácticos en la web y la incidencia de su aplicación en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 4to año de educación general básica de la Unidad Educativa Isabela la Católica del cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos?

1.4.2 SUB-PROBLEMAS O DERIVADOS

- ¿Qué recursos tecnológicos con la web son los adecuados para la implementación con los estudiantes del nivel básico?
- ¿Cuál es la importancia de capacitar al docente sobre el uso de los recursos tecnológicos con la web para incluirlos como herramientas pedagógicas?
- ¿Cómo el uso de recursos tecnológicos con la web facilitaría la adquisición de aprendizajes significativos en los niños de edad escolar?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

DELIMITADOR ESPACIAL: La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Isabel la Católica” de la ciudad de Babahoyo, ubicada en la calle Bolívar 201 entre General Barona y 10 de Agosto cantón Babahoyo, provincia Los Ríos

DELIMITACIÓN TEMPORAL: Periodo lectivo del 2017

DELIMITACIÓN DEMOGRÁFICA: Docentes, estudiantes, directivos de la escuela, comunidad educativa.

CAMPO DE ESTUDIO: Educación Básica

ÁREA: Tecnología y educación

ASPECTOS: Variable independiente: los recursos tecnológicos con la web

Variable dependiente: su aplicación en la enseñanza aprendizaje

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: El uso de la tecnología en la jornada pedagógica como herramienta docente.

OBJETO DE ESTUDIO: ¿Qué influencia tienen los recursos tecnológicos en la web y su incidencia de su aplicación en la enseñanza aprendizaje?

1.6. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación analizara los beneficios de la tecnología en la educación y la necesidad de implementarlos ya que las instituciones en la actualidad no utilizan los recursos tecnológicos con la web para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas que se educan en la Unidad Educativa Isabela la Católica del cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos.

En la cual se ha observado un alto índice de estudiantes con dificultades en el aprendizaje, lo que dificulta el rendimiento académico de los niños de la institución. Esta dificultad se ha podido identificar durante las prácticas pre profesional, y se ha observado el conflicto para lograr con facilidad el proceso enseñanza aprendizaje de los

estudiantes debido a la falta de estrategias metodológicas innovadoras que cautiven al niño. Situación que nos ha permitido emitir criterios que permitan mejorar la enseñanza aprendizaje mediante el uso de la tecnología de los estudiantes de la unidad educativa.

Con esta investigación se favorecerán los estudiantes que son el objeto principal en la educación y los docentes de la institución educativa. Porque les facilitará el aprendizaje a los estudiantes, apuntará en el trabajo del docente y permitirá elevar el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isabela Católica del cantón Babahoyo Provincia de los Ríos.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.1. Objetivo general

Analizar los recursos tecnológicos en la web para aplicarlos en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Isabela la Católica del cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos.

1.7.2. Objetivos específicos

- Indagar los recursos tecnológicos con la web que son adecuados para la implementación con los estudiantes del nivel básico.
- Conocer la importancia de capacitar al docente sobre el uso de los recursos tecnológicos con la web para incluirlos como herramientas pedagógicas.
- Elaborar una lista de recursos tecnológicos didácticos con la web que facilitaría la adquisición de aprendizajes significativos en los niños de edad escolar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco Conceptual

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Con respecto a lo que nos expresa el autor, los recursos tecnológicos son medios que no permiten interactuar con fines pedagógicos además se considera un proceso que contribuirá a la educación, es decir es un universo tecnológico que constituye un cambio revolucionario en la forma de enseñar.

Según (Merino., 2013) nos menciona lo siguiente:

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

Un recurso tecnológico, por lo tanto, es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual). Los recursos intangibles, también llamados transversales, tenemos que subrayar que son fundamentales para poder llevar a cabo el desarrollo de los sistemas existentes. De ahí que bajo dicha categoría se encuentren englobados tanto el personal que se encarga de acometer lo que son los procesos técnicos como los usuarios que hacen uso de los diversos sistemas informáticos.

CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS

Por otro lado (AlbaCristinaFernandez, 2012) nos indica que el Diseño y desarrollo de los recursos tecnológicos educativos se clasifica en:

- Ordenador Alumnos
- Pizarra Digital Interactiva
- Diapositivas
- Cintas de cassette
- Cuento interactivo
- Otros Bits
- Fotografías
- Radio
- Juego interactivo
- Video-consolas
- Reproductor de mp3

Clasificación de los Recursos Educativos Tecnológico.

Como nos indica (Radney, prezi, 2015) con respecto a los recursos educativos.

Recurso, es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende.

La tecnología, por su parte, hace referencia a las teorías o técnicas que posibilitan el aprovechamiento practico del conocimiento científico.

Un recursos Tecnológico, por lo tanto, es un medio que se vale de la tecnología para cumplir su propósito.

Los recursos tecnológicos pueden ser tangible (como una computadora, una

impresora u otra máquina) o intangible (un sistema, una aplicación virtual).
Ayudan a desarrollar las operaciones cotidianas de la empresa, desde la producción hasta la comercialización, pasando por la comunicación internas y externas y cualquier otra faceta.

- Algunos Centros educativo no cuentan con recursos digitales.

- No todos los estudiantes tienen la misma posibilidad de acceso a la tecnología.

- Que a la hora de aplicarlos y utilizarlos ya sea en colegios, institutos y universidades, es que en ocasiones, presentan fallos y errores que impiden que las clases se puedan desarrollar de la manera habitual.

PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

De acuerdo a la teoría de Gómez el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia, probablemente, como docentes en algún momento hemos escuchado en educación sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero ¿sabes qué es exactamente? Empezaremos por definir los dos términos que la componen:

PRECESO DE ENSEÑANZA

(Gomez, 2017)

En esta parte del proceso la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante.

El docente debe tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnicas y estrategias didácticas para enseñar a aprender y la formación de valores en el estudiante.

PROCESO DE APRENDIZAJE:

De acuerdo a la teoría de Piaget (1969), el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia.

La inteligencia desarrolla una estructura y un funcionamiento, ese mismo funcionamiento va modificando la estructura. La construcción se hace mediante la interacción del organismo con el medio ambiente.

En este proceso de aprendizaje, las ideas principales que plantea esta teoría son: El encargado del aprendizaje es el estudiante, siendo el profesor un orientador y/o facilitador. El aprendizaje de cualquier asunto o tema requiere una continuidad o secuencia lógica y psicológica.

Las diferencias individuales entre los estudiantes deben ser respetadas. Como docentes, es necesario comprender que el aprendizaje es personal, centrado en objetivos y que necesita una continua y constante retroalimentación. Principalmente, el aprendizaje debe estar basado en una buena relación entre los elementos que participan en el proceso: docente, estudiante y compañeros.

MODALIDADES DEL APRENDIZAJE.

Las modalidades de aprendizaje se clasifican de diferentes maneras en la cual he planteado algunas.

(azurmar, 2013)

ENSAYO Y ERROR

Se ensaya para buscar la solución. Es la forma natural de aprender desde niño, ante las nuevas situaciones, el ser humano observa y explora. en la escuela, el aprendizaje

por ensayo y error es útil en la medida en que la practica educativa admite el error como una fuente de este. Psicología. 4to Año de Bachillerato, mención Ciencias Prof. Luis Márquez Jiménez.

CONDICIONAMIENTO

Es el proceso por medio del cual se logra producir una conducta o respuesta ante estímulos que originalmente no la producen. Este logro se debe a la asociación entre estímulo incondicionado y estímulo condicionado. Psicología. 4to Año de Bachillerato, mención Ciencias Prof. Luis Márquez Jiménez.

COMPRENSIÓN INTELIGENTE (INSIGHT-GESTALT)

El aprendizaje se produce mediante una comprensión inteligente de la situación problemática, donde intervienen las leyes de la organización y las experiencias. Ocurre por una interrelación de los distintos elementos e información, lo que produce una solución a determinado problema.

TRANSFERENCIA

Este tipo de aprendizaje se refiere a la transposición de conocimientos o de pautas de comportamiento adquiridos en un determinado campo o situación a otros campos o situaciones, facilitando nuevos aprendizajes.

ESTILO DE APRENDIZAJE

Según lo establecido por el autor antes mencionado los estilos de aprendizaje ayudan a mejorar el aprendizaje también se lo puede definir para el comportamiento del alumno.

(azurmar, 2013)

Los **estilos de aprendizaje** se definen como las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Para D. E. Hunt, describen las condiciones bajo las que un discente se encuentra en la mejor situación para aprender, o qué estructura necesita para mejorar el proceso de aprendizaje. En términos generales, los estilos de aprendizaje se emplean en el ámbito psicológico y educativo para referirse a la manera distintiva en que las personas resuelven problemas, es decir, la respuesta a estímulos e información. También, es posible definirlo a partir del comportamiento característico de una persona, desde lo afectivo, fisiológico y cognitivo, mismo que permite identificar la manera en que el alumno interactúa con un entorno de aprendizaje.

Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje" Kolb (1984) incluye el concepto de estilos de aprendizaje dentro de su modelo de aprendizaje por la experiencia y lo describe como "algunas capacidades de aprender, que se destacan por encima de otras, como resultado del aparato hereditario de las experiencias vitales propias, y de las exigencias del medio ambiente actual".

CONCEPTO DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Los estilos de aprendizaje basado en otro autor se basan en los estímulos del alumno para q permita resolver tareas y así el maestro se dé cuenta el estilo de aprendizaje que debe ejercer en la aula de clases

((1995), 2018)

Los estilos de aprendizaje reflejan "la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información".

(r.schmeck, 2018)Es simplemente el estilo cognitivo que un individuo manifiesta cuando se enfrenta a una tarea de aprendizaje, y refleja las estrategias preferidas, habituales y naturales del estudiante para aprender, de ahí que pueda ser ubicado

en algún lugar entre la personalidad y las estrategias de aprendizaje, por no ser tan específico como estas últimas, ni tan general como la primera.

A lo largo de los años y de las investigaciones realizadas, ha variado y se ha enriquecido la definición de estilos de aprendizaje. A pesar de que algunos autores concuerdan en explicarlos como la forma en que la mente procesa la información, existen algunas variaciones cuando se habla de estímulos o estrategias que permiten resolver tareas y problemas en el proceso de aprendizaje. Lo anterior se refleja en los modelos propuestos, donde se categorizan los estilos.

EL TRABAJO CON EL MOVIMIENTO CORPORAL.

Según el autor Alonso en un estilo de aprendizaje en el cual es muy importante lo emocional del alumno y es muy importante como el docente le va a presentar la clase y los métodos que va a usar para que el alumno demuestre su agilidad en aprender.

Según (Alonso, 2016) nos indica

Los distintos estilos de aprendizaje parecen algo evidente, al final somos diferentes y a unos les gusta dibujar y a otros no, a unos les gusta la música y a otros no, unos son hábiles con su cuerpo demostrando agilidad y flexibilidad y otros no. Además, la revisión de la literatura muestra que la mayoría de los niños y los adultos, si se les pregunta, expresan una preferencia de cómo prefieren que se les presente la información. Si a eso le sumas, el deseo de tener éxito en los estudios –a ser posible no dedicando más horas sino porque el profesor modifique sus métodos– y el que todos ansiamos considerarnos únicos, especiales, tenemos todos los ingredientes necesarios para la creación de un mito.

La historia de los estilos de aprendizaje lo tiene todo: un poco de datos iniciales que genera un punto de partida, un sesgo emocional y, finalmente, el deseo de que

las cosas sean de una manera determinada. Pero ¿es real?, ¿las preferencias personales se trasladan a los estilos de aprendizaje y eso a la mejora del rendimiento escolar? La verdad es que ha habido muy pocos estudios científicos que comprueben si hay base en esta teoría. Para hacerlo el experimento es sencillo: primero determinamos a qué grupo pertenecen los componentes de una clase y luego presentamos una tarea estandarizada a un grupo para el cual esa forma de presentarles la información sea su modalidad preferida y al mismo tiempo presentamos la misma información a otro grupo de estudiantes, pero en este caso no corresponde a su modalidad de aprendizaje óptima. Finalmente les hacemos el mismo examen a todos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA ALTERNATIVAS QUE TRANSFORMARÁN LA EDUCACIÓN

Son 3 estrategias muy importante para el futuro el **Método waldorf** está basada más en lo (corporal, espiritual e intelectual).y en q el niño nace con la mente de una esponja q absorbe todo tipo de conocimiento **Método Harkness** basada en la investigación se trata de trabajar en grupo a tratar sobres temas de la materias o cosas que pasan en el salón de clases. **Método sudoury** este método se pasa en que el alumno sea más responsable y motivación para lograr sus objetivos

Las estrategias de enseñanza del futuro

Para (Santos, 2014, pág. 2) establece lo siguiente:

Método waldorf

María Montessori la primera mujer italiana en graduarse en Medicina, desarrolló este método dando clase a 50 estudiantes de las afueras de Roma en 1907. María Montessori defendía que los niños nacen con mentes absorbentes y son completamente capaces de llevar a cabo un aprendizaje auto-dirigido. Con esta idea en mente, Montessori ideó un sistema educativo en los que los estudiantes, impulsados por la libertad de elegir cómo utilizar su tiempo en clase, perseguirían oportunidades para aprender por su cuenta. Montessori creía que los niños

necesitan largos periodos de concentración y, como consecuencia, el tradicional sistema educativo no es el mejor método de aprendizaje. Por tanto, bajo su método, los estudiantes emplean largos bloques de tiempo de la manera que ellos elijan, mientras el profesor observa. Otra característica del método Montessori es que las clases incluyen estudiantes de diferentes edades (rangos de 3 años de diferencia) y que no existen notas, exámenes o métodos de evaluación. Hoy en día este método está vigente en más de 5,000 escuelas, principalmente en los Estados Unidos y cuenta con ilustres ex-estudiantes como los cofundadores de Google, Sergey Brin y Lawrence Page.

Método Harkness

No se basa en ninguna ideología, sino en un elemento del mobiliario, la mesa. De esta manera, cualquier clase que emplee esta estrategia de enseñanza, desarrollada por el magnate Edward Harkness, gira en torno a una mesa. Los estudiantes se sientan alrededor y conversan sobre todas y cada una de las materias, desde historia hasta matemáticas.

Esto supone una gran transformación de las clases tradicionales dispuestas en forma de auditorios. Además, el papel del profesor también difiere notablemente en el método Harkness, ya que su responsabilidad no es otra que moderar la conversación y asegurarse que la conversación no se desvía demasiado.

El método Harkness fomenta las habilidades comunicativas de los estudiantes y el respeto, entre otras muchas habilidades. Sin embargo, requiere un número de alumnos por clase bajo, lo que ha limitado notablemente su expansión entre los sistemas educativos públicos.

Método Reggio Emilia Es una de las estrategias educativas pensada para niños menores de 10 años y que fue desarrollada en la ciudad del mismo nombre del norte de Italia por el educador Loris Malaguzzi, después de la Segunda Guerra Mundial.

Método sudoury

Esta estrategia de enseñanza nació en 1968 en Massachusetts, Estados Unidos y se basa en los principios de individualidad y democracia, que son llevados hasta extremos nunca visto en el terreno educativo.

Así, en las escuelas que aplican este método, los estudiantes tienen un control total sobre qué y cómo son evaluados (si es que son evaluados) mediante sus votos. Los votos de estudiantes, profesores y personal de la escuela tienen el mismo valor y las votaciones deciden desde el presupuesto de la escuela hasta la contratación de profesores.

La filosofía detrás de este método es que los estudiantes son capaces de tomar decisiones y asumir ciertos niveles de responsabilidad. Según sus defensores, esto mantiene a los alumnos motivados para aprender, especialmente de manera colaborativa.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL

Hay diferentes estrategias que el docente puede usar pero ante todo primero hay que investigar cómo se las debe usar para la enseñanza aprendizaje.

Para (sanchez, 2016) nos expresa que

- **Blogs.** Es una herramienta muy rica en cuanto a funcionalidades. Puede actualizarse con mucha frecuencia y la información aparece categorizada según el interés de su creador.
- **Comunidades o Foros.** Los foros se convirtieron durante un tiempo en el mayor recurso de contacto con el alumnado de las empresas de e-learning. Sin embargo, seguro que tu experiencia personal no tiene buena opinión de esta herramienta.

- **Chat.** Como hemos dicho, nuestra plataforma permite la creación de cursos en directo de muy distintas formas. alumnos de un curso concreto no es algo que todas las plataformas de enseñanza ofrecen, por increíble que parezca.

- **M-Learning.** El aprendizaje móvil está en continuo crecimiento y es una estrategia de enseñanza que no debemos olvidar. El acceso a contenidos es rápido y facilita la colaboración entre los participantes.

- **E-Training.** El término describe la formación empresarial conducida vía e-learning. Más que una estrategia de enseñanza, puede ser un uso perfecto de la formación, pero queríamos incluirla en este listado porque es una de las opciones más utilizadas de la enseñanza virtual y siempre con una alta tasa de éxito.

EL APRENDIZAJE

Haciendo un breve análisis sobre estas definiciones citadas que como conclusión señalamos, que el aprendizaje lo vamos adquiriendo mediante cambios en nuestros crecimientos y desarrollo intelectual. El aprendizaje es una modificación que ocurre mediante la capacidad de cada estudiantes, cabe recalcar que el educador debe forjar mayor énfasis en el sobre su enseñanza

Por su parte (MariaJReynaA, 2013) nos señala que según Gomes y Hilgard

Algunas definiciones de Aprendizaje: Pérez Gómez lo define como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”. Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de

enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar. Hilgard define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)”.

Según (Wikipedia, Wikipedia, La enciclopedia libre., 2018) nos menciona que:

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. En el aprendizaje intervienen diversos factores que van desde el medio en el que el ser humano se desenvuelve, así como los valores y principios que se aprenden en la familia. En ella, se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido que llega a formar después la base para aprendizajes posteriores. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es óptimo cuando el individuo está motivado. El estudio sobre cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la antropología, aquella que recoge las peculiaridades propias de cada etapa del desarrollo humano, y concibe sus planteamientos teóricos, metodológicos y didácticos para cada una de ellas. En ella se enmarcan, por ejemplo: la pedagogía, la educación de niños; y la andrología, la educación de adultos.

TIPOS DE APRENDIZAJES

Existen varios tipos de conocimientos así nos indica (vicente, 2017) los cuales son:

Aprendizaje receptivo

Es un tipo de aprendizaje completamente pasivo en el que la persona tan sólo recibe la información que ha de aprender. Un ejemplo muy bueno de este aprendizaje

cognitivo, es la charla del profesor mientras el alumno está sentado escuchando en el pupitre.

Aprendizaje por descubrimiento

Cuando se busca activamente información y lo que mueve al cerebro es la curiosidad, estamos aprendiendo por descubrimiento. En este aprendizaje cognitivo, el individuo descubre, se interesa, aprende, relaciona conceptos y los adapta a su esquema cognitivo.

Aprendizaje significativo

Este tipo de aprendizaje recoge de la dimensión cognitiva, emocional y motivacional. Este tipo de aprendizaje supone un proceso de organización de la información y de conexión con el conocimiento y la experiencia previa del que aprende. La nueva información se relaciona con nuestras experiencias

Aprendizaje memorístico

Como su propio nombre indica, este tipo de aprendizaje cognitivo se basa en el uso de la memoria, fijando en ella unos datos determinados. La diferencia que hay entre este tipo de aprendizaje y el significativo, es que el memorístico actúa como una grabadora, sin necesidad de que el sujeto entienda lo que está aprendiendo

LECTURA Y COMPRENSIÓN

El autor (mentalex, 2015) nos indica que la Comprensión Lectora, cómo puede verse alterada en los distintos trastornos del aprendizaje y cómo puede mejorarse con estrategias y métodos para enseñar a leer.

LENGUAJE: ¿SÓLO LO UTILIZAMOS PARA COMUNICARNOS?

El **lenguaje** evoluciona a medida que lo hacemos nosotros. No obstante, el lenguaje no es sólo un medio que sirve para comunicarse y hacerse entender, sino que abarca mucho más. El lenguaje es uno de los medios principales por los cuales conocemos nuestro mundo, adquirimos conocimientos, y hablamos sobre ellos. En este punto interviene la **lectura**, uno de los medios por los cuales podemos conocer el mundo vía el lenguaje. Una lectura comprensiva (con una buena comprensión lectora) nos ayudará a extraer los significados explícitos del texto, hacer inferencias, extraer ideas implícitas, realizar extrapolaciones y relacionarlas con experiencias personales pasadas, e incluir todo ese nuevo conocimiento a la información previa ya almacenada en nuestra memoria.

LECTURA: ¿HASTA QUÉ PUNTO ES IMPORTANTE LA COMPRENSIÓN LECTORA?

El objetivo final de la lectura es la **comprensión lectora**. La competencia lectora es muy importante para entender y aprender, es decir, para ampliar nuestro conocimiento del mundo. Por lo tanto, leer es una de las habilidades más importantes que tiene que desarrollar un niño durante su periodo de educación.

A pesar de la importancia que tiene el lenguaje, la lectura y por supuesto, la **comprensión lectora**, actualmente hay muchos niños cursando estudios secundarios y/o universitarios, que tienen muchas dificultades para leer o entender un texto. Entre los principales problemas con los que se encuentran los estudiantes destacamos: dificultades para distinguir la información relevante de un texto e ignorar la irrelevante, dificultades para resumir o sintetizar un texto, dificultades para identificar el tema principal de un texto, problemas con vocabulario específico, etc. Por lo tanto, es clara la importancia de la lectura y la comprensión lectora como medio para obtener conocimiento e información de nuestro entorno. Aun así, no se le da la importancia que se le debería dar ni se le dedica el tiempo y el trabajo que se le debería dedicar, sobre todo durante la infancia y el periodo de educación infantil.

El camino hacia un aprendizaje

Según el autor (Oltheten, 2016) nos menciona a continuación sobre el aprendizaje en donde el estudiante encuentra una nueva vía de evolucionar su aprendizaje con los métodos de enseñanza que imparta el profesor.

El aprendizaje significativo es el que hace que el estudiante relacione la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. El ser humano tiene la disposición de aprender — de verdad— solo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica.

El desafío en el aula es lograr que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante encuentre en la nueva información el vínculo con sus intereses y aficiones, con lo que le gusta, con lo que necesita. Para que esta información evolucione y pueda ser usada de forma proactiva por el estudiante debemos recorrer una ruta.

El primer paso es lograr que el niño o la niña puedan recordar la información relevante, importante, concentrarnos únicamente en lo relevante y no caer en el error de las largas e innecesarias tareas de memorización. Podemos recurrir a actividades de descripción, hacer un listado, localizar, reconocer, describir.

Durante muchos años, en tiempos anteriores, los profesores nos limitábamos a que el alumno pudiera únicamente recordar, memorizar la información, nos olvidábamos del resto. Hoy comprendemos que recordar es solo el inicio. Un segundo paso será construir nuevos significados a partir de lo que se recuerda, necesitamos que se comprenda la temática. Las actividades pueden ser clasificar, dar ejemplos, hacer un resumen, un cuadro comparativo, explicar, inferir. El siguiente paso es aplicar, demostrar dominio de lo aprendido usándolo en nuestro contexto o incluso en otro contexto que el profesor defina.

Vemos que el nivel de dificultad va aumentando. Lo siguiente es ya analizar, implica poder descomponer el conocimiento en cada una de sus partes y poder operar con ellas, comprobar en lo aprendido la relación de lo particular con lo general. En esta fase las actividades recomendadas serían encontrar las diferencias, integrar las partes en un solo proyecto, estructurar en varios capítulos o aspectos. Ya estamos llegando a la meta, corresponde ahora evaluar, poder hacer una reflexión a la luz de esta información, implica ver nuestra realidad con ojo crítico, revisar, identificar las dificultades, hacer una hipótesis, un experimento, probar, detectar, monitorizar un comportamiento.

EL ALUMNO DEBE SER EL PROTAGONISTA DE LAS CLASES, NO EL MAESTRO

Por su parte (Paci, 2012) nos señala que: en esta nueva era ya las clases deben ser participativas en donde el maestro le permite al alumno que se desenvuelva que trate de aprender a desarrollar mucho sus habilidades de concentración. Y desenvolvimiento.

Captar la atención de un alumno es, hoy, uno de los mayores desafíos de un profesor. En la era del video- juegos y de Internet, la capacidad de concentración del estudiante ha disminuido dramáticamente. Pero para la especialista norteamericana Tracey Tokuhama Espinosa hay una fórmula muy eficaz, que se resume así: "El alumno debe ser el protagonista de las clases, no el maestro".

Tokuhama disertó ayer en el VIII Congreso de Educación "Neuromotivación, un camino de verdadero aprendizaje", realizado en la Universidad del Salvador, en Pilar, donde formuló una serie de propuestas para que el docente no aburra a los estudiantes y multiplique la motivación en el aprendizaje. Si se quiere lograr ese objetivo, el alumno debe estar involucrado, debe participar, lo que obliga al profesor a dejar de lado, aunque le cueste, su papel de protagonista excluyente. Es decir, un drástico cambio de enfoque

Para ilustrar mejor ese nuevo modelo, Tokuhama, que es especialista en capacitación docente y en motivación, suele recordar la historia de Rip van Winkle, que cuenta que un hombre se durmió en el banco de una plaza durante 100 años y, cuando despertó, notó que la mayoría de las cosas que él conocía habían cambiado. Observó sorprendido los supermercados, los bancos, los medios de transporte, y cuando llegó a la escuela sonrió: era lo único que se mantenía intacto. "Eso es lo que pasa hoy en muchas partes del mundo. La enseñanza es la misma y la estructura física es igual desde hace años", dice Tokuhama Espinosa, californiana de 48 años, profesora de Educación y Neuropsicología, autora de numerosos libros y publicaciones y directora de IDEA (Instituto de Enseñanza y Aprendizaje), durante un diálogo con LA NACION.

LA EDUCACIÓN COMO COMUNICACIÓN: MEDIOS Y RECURSOS EDUCATIVOS.

Según el autor (Peñalva, 2016) señala que son elementos que el maestro diseña para transmitirle al alumno y así poder hacer una clase más dinámica usando los recursos tecnológicos que posea la escuela en el cual ejerza.

Desde el punto de vista de que la educación es una acción comunicativa, en la que normalmente encontramos un emisor de determinada información, y uno o varios receptores de la misma, los medios didácticos que se emplean para la transmisión de esta información, juegan un papel decisivo a la hora de facilitar y mejorar ese proceso comunicativo. Son elementos que se diseñan como soporte de la información que los docentes diseñan para que sea transmitida al alumnado. Estos elementos se han ido especificando y explicando, con el desarrollo industrial, a través de la disciplina conocida como Tecnología Educativa.

Los medios didácticos, pueden identificarse como soportes físicos, o como sistemas de Símbolos que se utilizan para organizar el mensaje. Si en la pasada década eran importantes.

Por ser instrumentos que presentaban informaciones, en la actualidad su importancia reside en que son elementos simbólicos que representan la realidad, y que interactúan con los sujetos, y se integran en el sistema curricular. Los medios son los que permiten calificar el proceso de enseñanza-aprendizaje como un proceso comunicativo, en el que entran en escena realidades que hasta ahora, y antes de la aplicación de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación a la educación, se encontraban fuera del contexto del aula.

Los MEDIOS son SOPORTES, y en la Teoría de la Comunicación el concepto de “soporte” se suele usar para definir todo instrumento (o vehículo) de naturaleza estable (no cambiante), que es capaz de dirigir el mensaje de un individuo o grupo de individuos hasta un público que comprende un número mucho mayor de individuos. Cuando se usa la palabra Medio es normalmente para hacer referencia a los “Medios de Masa” o Medios de Comunicación. Cuando estos medios se usan para comunicar mensajes con una intencionalidad educativa, es cuando se transforman en Medios Didácticos, en Medios Educativos o Medios de Enseñanza. El Medio Educativo será entonces no sólo un instrumento de comunicación, será una organización sistemática y planificada de recursos que media la expresión de acción entre maestro/a y alumno/a.

QUE ES COLABORACION

Decimos que el termino colaboración según nos revela el autor merino, es un trabajo en conjunto de varias personas con el único fin de ayudar, en informática, colaborar es enseñar cómo utilizar las herramientas del software a los usuarios informáticos, para que puedan trabajar correctamente con el equipo y en cualquier tarea que se encomendé por parte del docente.

Según (Merino, 2014) nos dice lo siguiente

Colaboración es la acción y efecto de colaborar. Este verbo refiere a trabajar en conjunto con otra u otras personas para realizar una obra. Por ejemplo: “Gracias a la colaboración de los asistentes, la cena benéfica ha recaudado más de veinte mil pesos”, “¿Puedo pedir tu colaboración? Necesito usar esta máquina y no sé cómo hacerlo”, “Nunca hubiese podido empujar el camión sin la colaboración de los policías”. Además, podemos decir que el software colaborativo es el conjunto de los programas informáticos que permiten trabajar a muchos usuarios concurrentes en un mismo proyecto. Este tipo de software funciona a través de una red (ya sea Internet o una red interna).

Educación virtual

Con respecto a los que indica el autor antes mencionado, la educación virtual es una educación no presencial, donde podemos acceder desde cualquier lugar donde nos encontremos, eliminando tiempo y distancia para aprender, considerando una formación en programas en un ciberespacio, el cual se basa para personas que en realidad tienen necesidad y ganas de aprender y no tienen tiempo para estudiar ni las posibilidades

Según (PÉREZ, 2016) nos menciona sobre la educación virtual lo siguiente

El concepto de la educación virtual surge de manera paralela con el desarrollo de las tecnologías de la información, en concreto con el desarrollo de internet, que redefine lo que hasta ese momento era la llamada educación a distancia, basada en medios analógicos como la radio, las cartas, la televisión, casetes o folletos. La educación a través de medios virtuales revoluciona el concepto, porque flexibiliza aún más el acceso y los tiempos para el aprendizaje, con materiales que están disponibles en cualquier momento y lugar, claro está, a través de la mediación y disponibilidad de la tecnología necesaria para su acceso.

La educación virtual no es una modalidad mejor o peor que la educación presencial, es una forma diferente de asumir el proceso de aprendizaje, incluso

ambas son modalidades que pueden complementarse, explica la comunicadora social, doctora e integrante del grupo de investigación de educación en ambientes virtuales de la Universidad Pontificia Bolivariana, María Elena Giraldo. Esto, señala, echa por tierra el mito que plantea que la educación virtual como una modalidad de menor calidad. “Si usted no dispone de recurso en términos de docentes preparados, infraestructura o calidad de los contenidos no será buena ni la educación presencial ni la educación virtual”, puntualiza.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Según (Catalina, 2017) en su trabajo de investigación nos menciona las ventajas y desventajas de una enseñanza virtual.

Ventajas

De acuerdo con Jennifer Scott, vicepresidente de Servicios Académicos de Academic Partnerships, la educación virtual se fundamenta en los siguientes puntos básicos:

Flexibilidad: esta permite al estudiante manejar sus tiempos de trabajo y estudio, así como los medios y plataformas que desee utilizar para acceder al contenido.

Interactividad: gracias a esta, estudiantes y profesores pueden comunicarse directamente sin afectar el ritmo de estudio y además, los estudiantes pueden compartir información entre ellos mismos.

Materiales didácticos: los elementos empleados permiten el acceso a conocimientos especializados y de calidad.

Ritmo: cada estudiante adapta el estudio a su ritmo profesional y de trabajo.

Sistema de evaluación: el estudiante es consciente y responsable de su proceso de aprendizaje y cuenta con mecanismos alternativos de evaluación distintos al tradicional.

Desventajas

Cuando se trata de educación virtual, factores como la autonomía e independencia los pueden carecer muchos estudiantes, y eventualmente, se presentan como barrera para el progreso de estudio.

Asimismo, este modelo debería estar acompañado por la práctica que cuenta la educación presencial, es decir, es indispensable considerar la posibilidad del entrenamiento real en campo y no solo en la transmisión de conocimiento.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Podemos decir que el aprendizaje colaborativo es la manera de cooperación entre los estudiantes e intercambiar ideas, que de alguna u otra forma nos ayuda formarnos de los demás desde un punto de vista diferente, para llegar al mismo objetivo de tema propuesto, generando ideas por de los participantes motivando a los miembros del grupo en la toma de decisiones

Para el autor (Gracias, 2015) nos señala que

El aprendizaje colaborativo es un enfoque didáctico que aboga por la adquisición de conocimientos a través de dinámicas de trabajo en grupo e interacción social. Esta interacción activa en los alumnos procesos mentales como el razonamiento, la comprensión y el pensamiento crítico. Su objetivo es que los alumnos construyan su propio aprendizaje y se enriquezcan a través del intercambio de ideas y la cooperación con sus compañeros. Te ofrecemos diez razones para aplicarlo en clase.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

Como conclusión a lo que nos indica el autor antes citado, el aprendizaje cooperativo es un canje de información entre estudiantes, donde cada uno construye su propio conocimiento, generando y también perfección el aprendizaje de los demás, donde los alumnos discuten, comparan y amplían información para construir un concepto del tema propuesto.

El aprendizaje cooperativo nos conduce hacia el camino de un buen aprendizaje, así nos señala (moll, 2013) a continuación nos dice que

Se trata de un tipo de aprendizaje en el que el profesor no es el único que enseña, sino que también los alumnos, mediante grupos de trabajo, aprenden, enseñan y se ayudan entre ellos. No cabe duda de que es un paso adelante desde el punto de vista pedagógico, porque rompe con lo que entendemos como clase magistral. De esta manera el profesor no es el fin del aprendizaje, sino una herramienta más de ese aprendizaje. En este sentido el profesor tiene la responsabilidad de enseñar a aprender.

2.1.2 MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS TECNOLÓGICO

En conclusión de lo citado mencionamos que el uso de los recursos tecnológicos nos está ayudando en la apertura de nuevos caminos para nuestro conocimiento, contribuyendo o facilitando las actividades del estudiante y docente y fomentando el auto aprendizaje.

Por otra parte (Radney, prezi, 2015) nos menciona que:

Existen varios criterios de clasificación pero en mi investigación he logrado encontrar algunos temas muy importantes. Recurso, es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. La tecnología, por su parte, hace referencia a las teorías o técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Un recursos Tecnológico, por lo tanto, es un medio que se vale de la tecnología para cumplir su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangible (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangible (un sistema, una aplicación virtual). Ayudan a desarrollar las operaciones cotidianas de la empresa, desde la producción hasta la comercialización, pasando por la comunicación internas y externas y cualquier otra faceta.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

En resumen se da a entender que las tecnologías y la comunicación son muy importante en la área de la educación ya que facilita al docente a impartir sus clases más dinámicas y con más atención del alumno al docente.

Según nos indica (México, 2015) que

Están acaparando casi todas las áreas de la sociedad, especialmente en algunos entornos como el educativo. Alumnos y docentes pueden valerse de un recurso casi infinito como es Internet. Pero, como toda herramienta, tiene su lado positivo y su lado que no lo es tanto.

El modelo lineal del conocimiento transmitido del docente hacia el alumno está perdiendo fuerza en la actualidad con el advenimiento de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). El aprendizaje en la era Internet está en abierto, es decir en línea y a disposición las 24 horas del día desde lugares remotos con la posibilidad de acceder a toda la información. Pero, como toda innovación, conlleva sus retos. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TIC en la educación? Descúbrelo a continuación.

LA INTEGRACION DE LA TIC EN LA EDUCACION

Se dice que la tecnología en educación ha sido de mucho impacto para los alumnos ya que en muchos centro educativos en años anteriores no había laboratorios o no se dictaban clases de computación ya en estos nuevos años se ve lo bueno que ha sido integrar las tecnologías en educación.

Para (RARIAS, 2015)nos expresa que

Reflexiona sobre el impacto organizativo en los centros escolares de las nuevas tecnologías de la información. Principios pedagógicos a tener en cuenta en la toma de decisiones a la hora de integrar curricular mente las tecnologías en la gestión de la información.

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS A TENER EN CUENTA EN LA TOMA DE DECISIONES A LA HORA DE INTEGRAR CURRICULARMENTE LAS TECNOLOGÍAS EN LA GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN.

El objetivo que se pretende alcanzar es incorporar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el currículum.El modo más adecuado es abordar la integración de TIC en los centros. Se puede proporcionar pautas al profesorado o bien examinar la práctica del profesorado.

La introducción de las TIC en los centros es problemática, ya que en múltiples ocasiones no llegan a cuajar.

Es importante reconocer que en la práctica, el empleo de los medios está determinado por:

- La perspectiva curricular en la que nos situemos.
- El modelo curricular general en el que se enmarca la acción educativa, así como el modelo de enseñanza.
-
- La organización educativa.

RECURSOS DIDÁCTICOS

De acuerdo a lo citado decimos que el material didáctico es un recurso que constituye como ayuda en la enseñanza para la adquisición del conocimiento y proporcionando un aprendizaje eficaz y claro minimiza la carga del trabajo del docente

Según (Gardey, 2015) nos indica que

RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos, por lo tanto, son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo. Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus alumnos. Esto quiere decir que los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa. A nivel general puede decirse que estos recursos aportan información, sirven para poner en práctica lo aprendido y, en ocasiones, hasta se constituyen como guías para los alumnos.

Es importante resaltar que los recursos didácticos no sólo facilitan la tarea del docente, sino que también vuelven más accesible el proceso de aprendizaje para el

alumno, ya que permite que el primero le presente los conocimientos de una manera más cercana, menos abstracta.

CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

Para (Cañedo, s.f.) Los materiales didácticos se clasifican de la siguiente manera

Existen diferentes clasificaciones de los recursos didácticos o medios de enseñanza, sin embargo convencionalmente pueden dividirse en cuatro subgrupos:

- Objetos naturales e industriales, pueden tener su forma normal (animales vivos y disecados, herbarios, colecciones entomológicas y de minerales, máquinas industriales, agropecuarias, etc.), o presentarse cortadas en sección, a fin de mostrar su estructura interna.

- Objetos impresos y estampados, Se confeccionan de forma plana, laminas, tablas, gráficos, guías metodológicas, libros y cuadernos, etc., así como también medios tridimensionales representativos, como modelos, maquetas, etc., • Medios sonoros y de proyección.

Se subdividen en audiovisuales: películas y documentales didácticos, sonoros y videocintas; visuales: fílmicas y diapositivas; y auditivos: grabaciones magnetofónicas en placas o discos.

- Materiales para la enseñanza programada y de control,

LA EDUCACIÓN EN INTERNET

En conclusión el internet en educación es muy importante ya que ayuda mucho a los docentes para que las clases sean muy dinámicas y cooperativas y sobre todo ayuda a trabajar en clase ya sea para diseñar páginas web o para realizar diversas investigaciones.

Según nos menciona el autor (Mejia, 2016) que:

El uso de internet es muy importante porque enseña a los alumnos y maestros a comunicarse e informarse por medio de aplicaciones. En las aplicaciones educativas hay varios instrumentos de ser utilizados como la correspondencia electrónica, proyectos cooperativos, debate de alumnos, foros de profesores y la página web de la clase con todos ellos podemos aprender muchas cosas sobre el internet también nos ayuda a adquirir conocimientos y comunicarse con otras personas que utilizan algún instrumento.

En función de la infraestructura disponible en los centros docentes y en los hogares de los profesores y alumnos, y en función también de sus conocimientos y experiencia, se podrán utilizar en mayor o menor medida estas capacidades comunicativas que proporciona Internet. Correspondencia electrónica. Los estudiantes se comunican mediante correo electrónico con estudiantes de otros lugares. En clase preparan los textos con sonidos y imágenes que piensan enviar y, tras su revisión por el profesor, se transmiten por correo electrónico.

La página WEB de la clase. Los estudiantes pueden diseñar y editar una página WEB con información relacionada con la clase: presentación del centro y la localidad donde está situado, presentación del grupo de alumnos, actividades especialmente interesantes que realizan, proyectos, etc. Internet pone a nuestra disposición (en nuestra propia casa, en la escuela, en cualquier lugar) unas funcionalidades básicas que abren infinitas nuevas posibilidades de desarrollo personal y de gestión de nuestras actividades cotidianas: familiares, laborales y lúdicas.

RECURSOS PEDAGÓGICOS DE LA WEB 2.0

Hay muchos recursos pedagógicos que el maestro puede usar para la enseñanza aprendizaje del alumno y minimiza la carga del trabajo tanto del docente como discente también favorecen la motivación, la comprensión de lo q se estudia.

Según (Moreno, 2012) nos indica que:

Son muchos los recursos Web 2.0 que podemos encontrarnos para fines pedagógicos. Todos estos recursos deben tener presente una serie de aspectos que son fundamentales para ser considerados como herramientas Web 2.0, permitiendo en todos ellos publicar, mezclar, compartir, relacionarse y cooperar (Fernández, E.). Si falla alguna de estos elementos no podemos considerarlos como herramientas Web 2.0.

Por ello, partiendo desde esta premisa, vamos a presentar a rasgos generales una serie de recursos que son considerados como parte de la Web 2.0 y que nos pueden servir para implantarlos dentro del proceso educativo de nuestro centro o actividad diaria:

- **Blogs.** Los **blogs** son herramientas para la generación de conocimiento. A nivel docente se suele utilizar como repositorio de contenidos didácticos que quedan expuestos al comentario de los aprendices o como instrumento de comunicación en el aula, para el anuncio de eventos, sesiones de tutoría, etc.
- **Wikis.** Los **Wikis** significan colaboración. Los wikis acaban con la jerarquización y la un direccionalidad del aprendizaje y extienden el espacio y el tiempo de formación a cualquier lugar con conexión a Internet
- **Podcast y vodcast.** **Podcasts y vodcast** permiten asistir a formación bajo demanda y libre de limitaciones espacio – temporales
- **Redes sociales y mundos virtuales.** Los mundos virtuales tienen un enorme potencial educativo al ser maquetas vivas, entornos seguros para el aprendizaje

activo y espacios para la simulación y el ensayo y error, elementos claves para aprender haciendo.

EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE PIAGET

En breves palabras podemos decir que el proceso de enseñanza aprendizaje son dos conceptos diferentes donde aprender es un proceso personal a su estilo y enseñar es la facilidad que nos brinda el docente.

Según (Yimari, s.f.) En su investigación nos señala

Aprendizaje: Para Piaget el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación acomodación.

Enseñanza: Según esta concepción de aprendizaje, la enseñanza, debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto.

Los esquemas cognitivos: son unidades fundamentales de la cognición humana que representa al mundo que les rodea. Estas representaciones son construidas por el sujeto.2.3. La adaptabilidad: Capacidad común al ser humano que permite mantener concordancia entre el mundo que rodea al sujeto y los esquemas cognoscitivos que este tiene para funcionar en él. Explica el desarrollo y aprendizaje.

LA TEORIA DEL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE VYGOTSKY

Como conclusión Vygotsky el contexto social influye mucho en el proceso de enseñanza aprendizaje pero el más importante es la familia con la que el niño comparte su entorno.

Según (MARTINEZ, s.f.). Nos indica

Diversos estudios sobre la infancia han sido realizados en los últimos tiempos.

Filósofos, psicólogos y otros especialistas han planteado diferentes teorías acerca de la naturaleza del desarrollo y sobre la influencia de tales teorías sobre como los niños(as) se desarrollan y aprenden. Las divergencias entre estas teorías han dado lugar a dificultades en encontrar el modelo de programa educativo más apropiado para las tempranas edades. Algunas de ellas se centran en el desarrollo físico, intelectual o cognitivo, otras están mayormente referidas al desarrollo social o emocional y, aunque las hay referidas al desarrollo de la personalidad, ninguna de ellas ofrece una total explicación de los distintos aspectos del desarrollo infantil y por lo tanto no pueden orientar plenamente a padres y maestros sobre las formas de lograr un mejor desarrollo en los niños.

El pensamiento psicológico de Vygotsky surge como una respuesta a la división imperante entre dos proyectos: el idealista y el naturalista, por ello propone una psicología científica que busca la reconciliación entre ambas posiciones o proyectos. Sus aportaciones, hoy toman una mayor relevancia por las diferencias entre los enfoques existentes dentro de la psicología cognitiva. Vygotsky rechaza la reducción de la psicología a una mera acumulación o asociación de estímulos y respuestas.

La psicología de Vygotsky pondera la actividad del sujeto, y éste no se concreta a responder a los estímulos, sino que usa su actividad para transformarlos. Para llegar a la modificación de los estímulos el sujeto usa instrumentos mediadores

EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO DE BRUNER

En resumen se trata que el alumno tiene que descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo que sea más explorativo para que así se le haga fácil aprender.

Según (viu, s.f.) En su trabajo de investigación nos menciona

El psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner desarrolló en la década de los 60 una teoría del aprendizaje de índole constructivista, conocida como aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje heurístico. La característica principal de esta teoría es que promueve que el alumno (aprendiente) adquiera los conocimientos por sí mismo. Esta forma de entender la educación implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales, puesto que los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por los alumnos y alumnas. Bruner considera que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.

Beneficios del aprendizaje por descubrimiento

Los partidarios de las teorías del Bruner ven en el aprendizaje por descubrimiento los siguientes beneficios:

- Sirve para superar las limitaciones del aprendizaje tradicional o mecanicista.
- Estimula a los alumnos para pensar por sí mismos, plantear hipótesis y tratar de confirmarlas de una forma sistemática.
- Potencia las estrategias meta cognitivas, es decir, se aprende cómo aprender.
- Estimula la autoestima y la seguridad.
- Se potencia la solución creativa de los problemas.
- Es especialmente útil para el aprendizaje de idiomas extranjeros, puesto que los alumnos tienen un rol muy activo, fomentando el uso de técnicas para analizar el lenguaje, deducir cómo funcionan las normas y aprender de los errores.

LA TEORÍA COGNITIVA DE JEROME BRUNER

En resumen Desde la perspectiva cognitiva de Bruner, a partir de la categorización somos capaces de generar conocimiento propio sin necesidad de que nos esfuercen duramente el aprendizaje.

Según (Castillero, s.f.)nos menciona sobre la teoría cognitiva lo siguiente:

Hoy en día la idea de que conocer o aprender algo consiste en un proceso en el cual recibimos información del exterior, la procesamos y finalmente la interpretamos de manera que acabamos teniendo un conocimiento del elemento en cuestión puede parecer lógica y común.

Esta idea indica que el individuo que conoce participa en el proceso de conocer, moldeando e interpretando la realidad de una forma directa. Sin embargo, esta consideración no ha existido siempre, habiendo múltiples teorías y maneras de conceptualizar la realidad que ligaban el hecho de conocer con el traslado exacto de la realidad objetiva a nuestra consciencia, siendo la persona un elemento pasivo entre la realidad y la cognición, o bien que si bien existe un paso intermedio este es un elemento indescifrable.

Las teorías que afirman que el hecho de conocer y el aprendizaje están mediados por una serie de procesos internos cognitivos, manipulando los elementos simbólicos que percibimos con el fin de dotar de un significado a la realidad son las denominadas teorías cognitivistas, siendo entre ellas una de las primeras la teoría cognitiva de Jerome Bruner.

PIZARRA INTERACTIVA

Es muy importante el uso de este recurso en los centros educativos ya que tiene varias opciones de como el maestro puede enseñar a los alumnos y ellos tener un mejor aprendizaje y una mejor atención.

Según la opinión de varias personas (Wikipedia, wikipedia, s.f.) nos señala que

La pizarra interactiva, también denominada pizarra digital (PDI), consiste en un ordenador conectado a un vídeo proyector que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible o no, al tacto, desde la que se puede controlar el ordenador hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como, también, guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas en diversos formatos. La principal función de la pizarra es, pues, controlar el ordenador mediante esta superficie con un bolígrafo, con el dedo - en algunos casos- o con otro dispositivo como si se tratara de un ratón. Esta nueva

tecnología ofrece la posibilidad de interactuar con la imagen, lo cual marca la diferencia en relación con una pantalla digital normal (ordenador más proyector).

PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL

Según lo establecido por el autor antes mencionado, podemos dar como conclusión que las plataformas son software que sirven de gran apoyo como herramienta tecnológica y que son considerados recursos informáticos para el aprendizaje e información para el estudiante, así como también utilizarlas instrumentos de evaluación y comunicación para el mejoramiento de habilidades cognitivas.

Según (aula1, s.f.) establece que

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación.

En realidad son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.

Pueden utilizarse para gestionar de manera integral formaciones a distancia o como un complemento de la docencia presencial. Aunque cada vez más también se emplean para crear espacios de discusión y trabajo para grupos de investigación, o para implementar comunidades virtuales y redes de aprendizaje en torno a temas de interés común.

Es importante ya que se le considera como una forma de contribuir a la evolución de los procesos de aprendizaje y la enseñanza, ya sea complementando o en su caso, presentando alternativas los métodos de educación convencional.

EN QUÉ CONSISTE UNA PLATAFORMA EDUCATIVA

Consisten en mejorar la enseñanza en crear nuevos escenarios educativos además de fomentar la educación virtual ya que es un método muy fácil de usar y que los niños pueden interactuar.

Por otro lado (Miller, 2016) nos dice que

Actualmente, la mayoría de las plataformas educativas consisten de programas de cómputo o equipos electrónicos, sin embargo para que esto sea así, la plataforma debe incluir determinadas características y elementos que le permitirán cumplir con su objetivo. Estos elementos son:

Learning Management System. Este sistema se encarga de presentar la información o los cursos a los estudiantes y profesores, así como de dar seguimiento del progreso de los estudiantes.

Learning Content Management System. En este caso es un sistema en el que se tienen aspectos relacionados con la administración de contenidos, así como la publicación de los mismos. Cuenta con una herramienta de autor que se puede utilizar para la generación de los contenidos de los cursos.

Herramientas de comunicación. Están diseñadas para que los estudiantes puedan interactuar y comunicarse, así como trabajar en conjunto. Estas herramientas pueden ser foros, chat en vivo, correo electrónico, intercambio de archivos, etc.

Herramientas de gestión. Son fundamentales para la asignación de permisos en cada uno de los cursos de tal manera que se puede controlar la inscripción, así como el acceso a las distintas etapas del curso.

¿QUÉ ES UNA COMPUTADORA?

Una computadora es muy importante en el ámbito educativo ya que facilita al docente hacer una clase más dinámica y sobre todo entretenida porque los alumnos ven algo novedoso y se incentiva a vivir la clase.

Como nos indica (Lopez, 2014) una computadora

Es uno de los inventos más relevantes en la historia humana. Hoy se nos hace imposible pensar en un mundo sin computadoras, incluso, este artículo está siendo leído desde una, no hay otra forma de hacerlo. Y es que este aparato es tan importante para la sociedad que puede abrumarnos el hacer una lista de las actividades del hombre que dependen de las computadoras.

Una computadora u ordenador, es un tipo de máquina que funciona por energía eléctrica, la cual procesa diferentes tipos de datos para convertir a estos en información apta para el “consumo” humano. Un ordenador se encarga de recibir y enviar diferentes tipos de archivos para así proporcionar al usuario la experiencia de poder ejecutar comandos y realizar diferentes acciones dentro del mismo

GEEK

Esta plataforma ya es utilizada en otros países sería de muy buena utilización en nuestro país ya que es innovador para las instituciones educativas

A si nos indica (Altonivel, 2015). sobre esta plataforma:

Geek es una plataforma donde estudiantes mexicanos pueden buscar, encontrar, y agendar de forma rápida y sencilla una clase particular presencial con un profesor en cualquier materia académica o extracurricular; desde matemáticas, computación e idiomas, hasta preparación de exámenes como GMAT y GRE. Los estudiantes o padres pueden buscar a su tutor ideal por materia y zona, leer su experiencia y revisar sus reseñas, agendar y pagar una clase presencial a través del sitio.

¿QUÉ ES UN PROYECTOR?

Es muy importante para la educación ya que nos permite en el aula de clases enfocar cualquier tipo de información que valla impartir el docente e incluso puede realizarse diferentes investigaciones.

Según nos señala Stephen Lilley nos indica que

Un proyector es un dispositivo diseñado para capturar una imagen desde una fuente de vídeo y proyectarla con la mayor fidelidad posible en una pantalla u otra superficie. Los proyectores se utilizan en una variedad de diferentes maneras; son disfrutados por los entusiastas del cine en casa debido a su capacidad para proyectar películas y programas de televisión en una pantalla mucho más grande que incluso el televisor más grande disponible y se utilizan en el entorno corporativo para proyectar la información en las pantallas lo suficientemente grande para los cuartos llenos de gente. Los proyectores vienen en una variedad de formas y tamaños diferentes y son producidos por diferentes empresas.

Proyectores DLP

Los proyectores DLP (abreviatura de "Proyección de Luz Digital", por sus siglas en inglés) son codiciados por su calidad de imagen increíble. Son mucho más caros de producir que los proyectores LCD, lo que los hace mucho más caros. Estos emplean pequeños dispositivos llamados "microespejos" para mostrar su imagen, que conduce a una perfecta imagen digital proyectada cuando se proyectan en una pantalla. A diferencia de los proyectores LCD, estos proyectores pueden mostrar

cada color primario al mismo tiempo, lo que conduce a niveles de color increíblemente fieles al proyectar una imagen. Muchos cines han comenzado a utilizar los proyectores DLP en sus cabinas de proyección.

OBJETIVO DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES

E-learning o aula virtual nos proporciona una enseñanza y aprendizaje mucho más dinámica al brindarnos herramientas interesantes para el discente, es decir que su objetivo es brindar un trabajo colaborativo entre estudiantes.

Según Tecnología Educativa nos indica que

La finalidad del uso de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que tengan los usuarios, y por la organización o institución que la requiere. Si bien es cierto, el objetivo universal del e-learning es facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje, en este caso se les identifica como Gestores o Plataformas para Difundir Recursos De Aprendizaje (CMS).

En otros casos están las denominadas Aulas Virtuales, cuyo eje es la comunicación y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Por otro lado están las plataformas de mayor complejidad que pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios, llamados Entornos Virtuales o Sistemas para la Gestión de Aprendizaje (LMS) o Campus Virtual, muchas instituciones de educación superior ya cuentan con este tipo de e-learning.

En todos los casos existe el peligro de que se altere el objetivo de origen de la plataforma, el usuario que no encuentra las características exigidas: facilidad, rapidez y eficiencia, migrará hacia otros horizontes que sí se las ofrezca, es por esta

razón que la plataforma elegida o diseñada debe contemplar cuidadosamente las demandas de los estudiantes.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de la investigación.

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.

TEMA	AUTOR	DATOS DE LA REFERENCIA:
<p>Incidencia del uso de las herramientas didácticas tecnológicas en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de los octavos, novenos y decimos años de educación general básica de la unidad educativa “Santa Teresita” de la ciudad de Santa Rosa en el periodo lectivo 2012-2013</p>	<p>Jessica Grace Márquez Córdova</p>	<p>TUTOR: Ec. Marco Elizalde Orellana No. De Tesis o Codificación: CD 00039 Año: 2016</p>
<p>CONCLUSIONES:</p> <p>Se establece que Las Tecnologías de la Información y Comunicación que usa el docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje son los paquetes informáticos como el office como medio de registro y metodología de la enseñanza, así como para la realización de trabajos de investigación, y el uso de múltiples herramientas tecnológicas para la consecución de una actividad académica, y obtener mejores resultados tanto en su presentación como en la fundamentación teórica</p>		

científica, lo que se refiere a la herramienta del internet es usado en un bajo porcentaje lo que nos lleva a deducir que esta alternativa no es usada para desarrollar su creatividad.

Las tic´s en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las ciencias naturales en educación básica superior, en el colegio nacional técnico “Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez”, de la parroquia Manuel Cornejo Astorga, cantón Mejía, provincia de Pichincha, en el año lectivo 2012 – 2013	Edwin Marcelo Tulcanaz Reina	TUTOR: Lic. Héctor Alfonso Simbaña Cabrera No. De Tesis o Codificación: UCE 0010-124 Año: 2012
--	------------------------------	--

2.1.2.2. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.

RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA E INNOVACIÓN EDUCATIVA.

Es muy importante ya que en esta nueva era esta innovación de los recursos tecnológicos son muy importante ya que ayuda muchos al maestro y facilita el aprendizaje.

Según (MUÑOZ-REPISO & MARTIN, 2013) afirma que:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los profesores de todos los niveles educativos están viviendo el reto de integrar las nuevas herramientas de comunicación y gestión de la información en la práctica educativa sin perder el horizonte de una enseñanza de calidad, lo cual requiere la adquisición de nuevas competencias profesionales y un fuerte compromiso con la innovación educativa.

Esta obra ofrece claves para facilitar este proceso centrándose en el análisis de los recursos tecnológicos disponibles en la actualidad (audiovisuales, informáticos y telemáticos) como instrumentos al servicio de la innovación educativa. Se trata por tanto de un libro muy práctico para todos los profesionales de la educación interesados en desarrollar buenas prácticas con TIC en un contexto socioeducativo que se transforma a gran velocidad.

LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

El uso de las tic es muy importa porque ayuda al alumno a desarrollar su inteligencia cognitiva y facilita el trabajo del maestro ya que si tienes las herramientas necesaria ósea materiales tecnológicos.

Según (Belloch, 2013) nos indica

El uso que realizamos de las Tics en los diferentes niveles educativos va variando en función de las características de los estudiantes y las competencias que se pretenden alcanzar. Así, algunas características como la edad, capacidad cognitiva, nivel cultural, intereses, tiempo disponible, etc. propiciarán diferentes estrategias en cuanto a la implementación de las Tics atendiendo a las diferentes modalidades de enseñanza/aprendizaje:

EL ROL DEL PROFESOR

Es muy importante el rol que tome el profesor en el salón de clases ya que como el se desenvuelva los alumnos no le faltaran el respeto y lograra el maestro poder impartir sus conocimientos y los alumnos aprender con facilidad.

Para el autor (albala, 2017)nos señala que

El rol del profesor/a y su relación con los alumnos/as es uno de los aspectos más importantes en cualquier intercambio de conocimiento. De la misma forma, los entornos de aprendizaje colaborativo y cooperativo han sido una buena tabla de experimentación, cuestionamiento e investigación para trasgredir una visión tradicionalista. En el presente artículo quiero compartir algunas reflexiones y unas conclusiones del Profesor Bain sobre que nos hace ser profesores/as más inclusivos y honestos con nuestra labor docente. Todo ello aderezado con algunas piezas audiovisuales y viñetas críticas que acompañan el tema.

Uno de los retos por tanto es romper la asimetría que existe entre profesores/as y alumnos/as. En el aprendizaje colaborativo el conocimiento es construido, descubierto y transformado por todos/as los participantes. El esfuerzo del trabajo colaborativo pretende proporcionar herramientas y desarrollar las competencias, habilidades y la creatividad dentro de un contexto de trabajo donde la enseñanza es asumida como una continua investigación y reconfiguración de procesos, métodos y habilidades

LA TUTORIZACIÓN ON LINE

El rol del tutor es de mucha importancia en la enseñanza on line ya que le permite ser más organizado y apoyar mucho al alumno en su aprendizaje

Según (Belloch, 2013) nos indica

La figura del tutor es de suma relevancia en cualquier modalidad formativa (cursos presenciales, semipresenciales o en línea), pues es el proceso que permite al profesor organizar, dinamizar, apoyar al alumno en sus aprendizajes. Si bien estos procesos no son específicos de la enseñanza on-line, adquieren en este contexto mediado una significación o importancia mayor, dado el carácter de "soledad" que imprime el medio electrónico.

Algunas de las funciones del tutor on-line son:

- Dinamizador social.
- Planificador y organizador..
- Seguimiento del nivel de actividad (grupal e individual
- Apoyo técnico..
- Apoyo administrativo..
- Facilitador y dinamizador del aprendizaje.

COMO ELEGIR EL MATERIAL DIDACTICO QUE SIRVA DE APOYO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En resumen hay que saber hacer un material didáctico que al alumno le llame la atención y le llegue el mensaje que el maestro quiere mostrar y haci poder impartirlo en el salón de clases.

Para el autor (Sánchez1, 2014)nos indica lo siguiente:

En la actualidad, adaptarse a los planes de estudios y elaborar un excelente material didáctico para cumplir con los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje planteados en clase no es tarea fácil como puede parecer. Los

materiales visuales con frecuencia transmiten ideas y contenidos más fácilmente que las descripciones verbales, y proporcionan mejoras importantes de aprendizaje en el aula. Un curso enriquecido con gráficos, diagramas, fotografías, presentaciones visuales, videos y mapas se absorbe más fácilmente por los estudiantes. Aunque los materiales visuales no son un sustituto para una conferencia convincente y atractiva, pueden ayudar a los estudiantes con los contenidos y liberarlos de tomar notas, que en algunos casos puede provocar que se pierda puntos importantes. Los estudiantes pueden usar la tecnología ya que puede mejorar bastante el aprendizaje de un estudiante al ayudarlo a procesar información de una manera integral, al contrario de simplemente ver datos y figuras en una prueba.

Las herramientas tecnológicas como el video, multimedia, internet y equipo en general han servido de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y han sido elaboradas por el profesor, ayudando a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de sistemas pedagógicos innovadores. Los profesores deben tener materiales didácticos innovadores en donde se 190 Ciencia y Tecnología, 14, 2014, pp. 183-194 ISSN 1850-0870 M. G. Bautista Sánchez, A. R. Martínez Moreno y R. Hiracheta Torres

EN QUE BENEFICIAN LOS MATERIALES DIDACTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Según (Sánchez1, 2014) nos afirma que:

Son diversas las funciones que los materiales didácticos pueden tener, una de las principales es el reforzar lo que se ha enseñado en clase, de modo que facilite el aprendizaje de los alumnos. Los materiales didácticos, la mayoría, proporcionan información, a través de libros, videos y programas informáticos, guiando al estudiante y ayudándolo a crear y aplicar nuevos conocimientos ejercitando habilidades. No obstante, se debe tener en cuenta que los materiales didácticos no

solamente sirven para transmitir información sino también funcionan como mediadores entre la realidad y los estudiantes, y mediante sus sistemas simbólicos desarrollan habilidades cognitivas en sus usuarios. Algunas otras funciones de los materiales didácticos son Motivar, Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y Apoyar la evaluación y el Reforzamiento del Aprendizaje.(p.2)

La tecnología en la educación

Es de suma importancia porque facilita la enseñanza y la hace más dinámica y que los alumnos se sientan cómodos e interactúen entre ellos.

Como nos menciona (Sánchez1, 2014) que la tecnología en la educación es:

Como la red mundial que permite conseguir información rápidamente y poder compartirla con el mundo en segundos, al inicio era difícil considerar que una computadora podía brindarnos toda aquella información que antes solo la encontrábamos en la biblioteca de manera certera, pero con el pasar de los días esta red que abarca el mundo entero se encargó de disipar esas dudas y logro posicionarse rápidamente con la ayuda de sus principales navegadores y buscadores de la información.

Uno de los principales inconvenientes para incorporarla como una herramienta de trabajo era la inaccesibilidad al internet y a una computadora, pero al descubrirse sus grandes beneficios rápidamente diversos medios fueron creados para su portabilidad (los Routers, las antenas inalámbricas, los módems, las líneas 3g y 4g etc.) así mismo las empresas comerciales ofrecían computadoras cada vez más pequeñas y accesibles a bajo precio lo que ocasiono que poco a poco 10 de cada 20 individuos tengan su propio ordenador sin contar luego con la inclusión de los teléfonos inteligentes.

Para mayor entendimiento compartiré algunos datos sobre la tecnología y la educación:

- Internet es una red de redes, es decir, una gran red de millones de computadoras que están interconectadas por muchas otras redes menores. Lo que permite esta interconexión es la existencia de distintos protocolos, por medio de los cuales los sistemas pueden “entenderse” a pesar de ser distintos. Algunos de los servicios disponibles en Internet son la Web, el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), la transferencia de archivos (FTP), el correo electrónico (SMTP), los boletines electrónicos, conversaciones en línea y mensajería instantánea (chats, MSN Messenger, ICQ, Skype), etc.

- Algunas escuelas han puesto a disposición de sus alumnos computadoras en las bibliotecas escolares. En cuanto lo hicieron, los bibliotecarios o encargados de ellas descubrieron que los alumnos se sentían muy cómodos usándolas. Las razones son muy poderosas y ya se han mencionado: por una parte, está la facilidad y velocidad para acceder a mucha información sobre cualquier tema escolar, y por otra, la posibilidad de acceder a la información en formatos muy atractivos e interactivos.

- Si las escuelas y los maestros llegaran a caer en la cuenta de que hoy Internet es un artículo “Existen muchos recursos multimedia en línea”.

¿QUÉ ES EL E-LEARNING?

Según lo citado se puede concluir que e-learning es una educación en línea o también llamada en red completamente virtualizada es decir que nunca vemos al docente todo es por medio de Internet es una nueva forma de comunicar.

Como nos indica (altissia, 2012) e-Learning

Es más bien conocido bajo la acepción « aprendizaje online ». La Comisión europea ha propuesto definirlo, no obstante, de la siguiente manera: « el eLearning es la utilización de las nuevas tecnologías multimedia e internet para mejorar la calidad del aprendizaje, facilitando el acceso a recursos y servicios, así como el intercambio y colaboración a distancia»

En sus inicios, el e-learning proponía principalmente cursos de texto sin elementos adicionales. Hoy en día, el elemento multimedia ocupa un lugar eminente en la formación: animaciones, vídeos y sonidos, etc., hacen más atractivo y dinámico el proceso de aprendizaje. La utilización de las nuevas tecnologías en este contexto permite notablemente proponer métodos y estrategias de aprendizaje centradas en el alumno, disponer de contenidos enriquecidos y actualizados y ofrecer una flexibilidad más amplia, tanto pedagógica como organizacionalmente.

2.1.3 Postura Teórica

Es indudable la importancia que ha cobrado la tecnología en la educación la misma que ha roto todas las barreras de la información y la comunicación, las TICs cómo se las conoce en la actualidad a las tecnologías de la información y la comunicación es el mayor recurso con uso de la web que le permite al estudiante desempeñar el papel de investigador y constructor de su propio conocimiento formando así un aprendizaje significativo bajo un enfoque constructivista el cual es el fin de la educación en la actualidad.

Para el profesorado también es un gran recurso y herramienta de trabajo ya que su portafolio didáctico es en mayor grado elaborado con recursos tecnológicos. La modalidad del touch dentro de los artefactos electrónicos les permite a los más pequeños utilizar los recursos tecnológicos como pizarras electrónicas. Y es que, sin duda, es un hecho el que la capacidad de concentración de los niños se ve mejorada con las pantallas manteniendo el interés y la concentración, los escolares gozan en aquello que realizan con la aplicación de los lenguajes. El resultado, un mayor desarrollo de la capacidad expresiva y creativa del alumno.

Por ejemplo, en una sesión de trabajo, las actividades que pueden plantearse para que los niños trabajen con el iPad incluyen desde lectura en voz alta de palabras y textos hasta interpretación y descripción de imágenes. Uso de vocabulario, ayuda en la escucha y memorización son otras de las utilidades de estos dispositivos electrónicos. De acuerdo con los resultados de la investigación son muy escasos los recursos tecnológicos en la web que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica en el proceso enseñanza-aprendizaje, a esto se le atribuye la falta de equipamiento tecnológico, el desconocimiento y desactualización docente, además que aun conservamos algo de la educación conductual en lugar de la significativa. Los docentes de esta institución consideran que la enseñanza informática corresponde a la materia de computación que ya no se imparte en los laboratorios sino como proyecto de clubes en la jornada pedagógica, es por esta razón que considero importante proponer como solución a esta problemática el capacitar a los docentes sobre los recursos tecnológicos en la web y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Para que de esta manera se lo adopte como herramienta pedagógica dentro del aula de clases sin necesidad de un laboratorio y con lo que tenemos al alcance de nuestras manos (un televisor, un teléfono, un parlante, el internet, un proyector, etc) de esta manera mejoraremos la calidad del aprendizaje y formaremos competencias acorde a las necesidades del mundo actual de los estudiantes de la Unidad Educativa Isabel la Católica del Cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

Entre las posturas relacionadas a la temática de la investigación, están las que definiremos a continuación

El **conductismo**: Skinner no es solo una de las figuras históricas más importantes de la psicología; es, en muchos aspectos, el responsable de que esta se haya afirmado como ciencia. Sus aportaciones a este ámbito no son solo metodológicos, sino también filosóficos, y su conductismo radical, a pesar de no ser ni mucho menos hegemónico actualmente, permitió entre otras cosas que en la segunda mitad del siglo XX se fuese perfeccionando una herramienta tan útil como la Terapia Cognitivo Conductual, muy inspiradas por este investigador. Veamos cuáles fueron las principales claves de la teoría de B. F. Skinner. (Triglia, s.f.)

Colectivismo es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens. Llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. En nuestro mundo tecnológico y en red, los educadores deben considerar la obra de los pensadores como Siemens y Downes. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. El modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje. (Eduarea, 2014)

Siendo la pedagogía una ciencia que constituye la estrategia teórica y metodológica para la sistematización de los procesos educativos, reflexiona, analiza, orienta y promueve la acción educativa en función del qué, el cómo y por qué educamos, las instituciones inmersas en el ámbito educativo debemos potenciar las capacidades o competencias intelectuales de una población interesada en mejorar la calidad de vida y los niveles de competitividad en un contexto cultural dado.

El enfoque constructivista en la educación actual

Analizando la teoría constructivista como un amplio cuerpo de teorías que tienen en común la idea de que las personas, tanto individual como colectivamente, “construyen” sus ideas sobre su medio físico, social o cultural y al conocimiento como el resultado de un proceso de construcción o reconstrucción de la realidad que tiene su origen en la interacción entre las personas y el mundo. Por tanto, la idea central reside en que la elaboración del conocimiento constituye una modelización más que una descripción de la realidad, de gran importancia las interacciones sociales entre los que aprenden.

(Miño, 2014)

Cognitivismo es la rama de la psicología que estudia la perspectiva cognitivista y trata de comprender la cognición. Arraigada en la psicología Gestalt y el trabajo de Jean Piaget, el cognitivismo ha sido una parte muy importante de la psicología desde el año 1960; esta teoría contrasta con el conductismo, en el cual los psicólogos

concentran sus estudios en el comportamiento que puede ser observado. La investigación moderna vincula el cognitivismo con la idea de que las personas procesan la información de la misma manera en que lo hacen las computadoras, siguiendo un conjunto de reglas específicas; por lo que en muchas ocasiones se relaciona con estudios en inteligencia artificial. Además, el cognitivismo ha influido en la educación, ya que los estudios sobre cómo aprenden las personas arrojan una luz sobre cómo enseñar de manera más efectiva. (Briceño, s.f.)

Una vez realizadas y analizadas las posturas de los autores antes mencionado nos acogemos a la teoría conectivista, ya que es una teoría de aprendizaje para la era digital, es decir, que conectivismo se enfoca en la inclusión de la tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento, nos provee una mirada a las habilidades de aprendizaje científico y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital.

¿QUÉ ES EL E-LEARNING?

Según lo citado se puede concluir que e-learning es una educación en línea o también llamada en red completamente virtualizada es decir que nunca vemos el docente todo es por medio del internet es una nueva forma de comunicar.

Como nos indica (altissia, 2012) e-Learning

Es más bien conocido bajo la acepción « aprendizaje online ». La Comisión europea ha propuesto definirlo, no obstante, de la siguiente manera: « el eLearning es la utilización de las nuevas tecnologías multimedia e internet para mejorar la calidad del aprendizaje, facilitando el acceso a recursos y servicios, así como el intercambio y colaboración a distancia»

En sus inicios, el e-learning proponía principalmente cursos de texto sin elementos adicionales. Hoy en día, el elemento multimedia ocupa un lugar eminente en la formación: animaciones, vídeos y sonidos, etc., hacen más atractivo y dinámico el proceso de aprendizaje. La utilización de las nuevas tecnologías en este contexto

permite notablemente proponer métodos y estrategias de aprendizaje centradas en el alumno, disponer de contenidos enriquecidos y actualizados y ofrecer una flexibilidad más amplia, tanto pedagógica como organizacionalmente.

HIPÓTESIS

2.2.1 Hipótesis General o Básica

Si se implementarán los recursos tecnológicos se fortalecerá el aprendizaje en los estudiantes de 4to año de educación general básica.

2.1.2 Sub- Hipótesis O Derivados

- Si se conoce los recursos tecnológicos con la web adecuados para su implementación se logrará mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del nivel básico.
- Si se analiza los beneficios de capacitar a los docentes sobre el uso de los recursos tecnológicos con la web, se logrará mejorar el aprendizaje en los estudiantes del nivel básico
- Si se establece la importancia del uso de los recursos tecnológicos con la web en el aula se facilitará la adquisición de aprendizajes significativos con los estudiantes.

2.2.2 Variables.

Variable Independiente

Los recursos tecnológicos con la web (González, 2011)

Variable Dependiente

Su aplicación en la enseñanza aprendizaje (Universidad Alberto Hurtado/Facultad de Educación/Centro de Investigación, 2012)

CAPITULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Para efectuar nuestra investigación tomamos como población a todos los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Isabel la Católica”, perteneciente a la ciudad de Babahoyo en la que obtuvimos como resultado que es necesario la implementación de nuevos recursos tecnológicos que ayuden al avance aprendizaje.

Como la población fue pequeña no hizo falta calcular la muestra y por lo tanto la investigación la efectuamos con toda la población.

Tabla 1: Población de Investigación.

INSTITUCIÓN	DOCENTES	ESTUDIANTES
Unidad Educativa “Isabel la Católica”	3	88
TOTAL	3	88

Fuente: Secretaría de la institución

Elaborado por: Gabriela Valverde G.

Instrumento Cuantitativo

Esta encuesta se realizó con el objetivo de comprobar si los docentes utilizan los recursos tecnológicos en la enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Isabela la católica del cantón Babahoyo.

Se pide que se responda el instrumento de acuerdo al criterio que conoce frente a las preguntas. Se debe poner con un visto (X) la alternativa que se considera desde su punto de vista respecto a las preguntas con opciones múltiples se surge seguir el esquema de respuesta.

Las opciones son las siguientes:

Alternativas de Respuestas:

Tabla 2. Alternativas

ALTERNATIVA
SI
NO

Tabla 3: De los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.

FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN	ALTERNATIVA
1	¿ Utiliza usted alguna plataforma virtual para comunicarse con sus estudiantes?	SÍ NO 66.6% 33.3%
2	¿Usted ha tomado cursos de actualización curricular durante los últimos 3 años?	SÍ NO 33.3% 66.6%
3	¿Cree usted que la tecnología es una herramienta para el desempeño docente?	SÍ NO 66.6% 33.3%
4	¿Cree usted que la tecnología aporta aprendizajes significativos para el estudiante?	SÍ NO 100% 0%
5	¿tiene usted mucho tiempo en la docencia?	SÍ NO 33.3% 66.6%

Tabla 4: De los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.

FRECUENCIA	DESCRIPCIÓN	ALTERNATIVA
1	¿Sabes utilizar una computadora?	SÍ NO 38% 62%
2	¿Conoces el internet y sus beneficios?	SÍ NO 10% 90%

3	¿La clase que recibes en el aula es dinámica?	SÍ 25%	NO 75%
4	¿Tu maestra uso la tecnología en el aula?	SÍ 17%	NO 83%
5	¿Te gustaría que tus clases sean con el uso de programas y aplicaciones de internet?	SÍ 100%	NO 0%

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Encuesta aplicada a los docentes Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.

1.- ¿Utiliza usted alguna plataforma virtual para comunicarse con sus estudiantes?

Tabla 5. Plataforma virtual para comunicarse.

Alternativa		Frecuencia	Porcentaje
Si		2	66.6%
No		1	33.3%
Total	3	100%	

Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: Unidad Educativa “Isabela Católica”

Gráfico 1. plataforma virtual para comunicarse.



- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Análisis

En el cuadro N° el 66.6% de los encuestados si llevan laborando un tiempo considerable mientras que el 33.3% llevan poco tiempo o ingresan por primera vez a la docencia, dando como resultado el 100% de investigación obtenida.

Interpretación de los datos.

La respuesta de los docentes a este requerimiento manifiesta que si utilizan plataformas virtuales

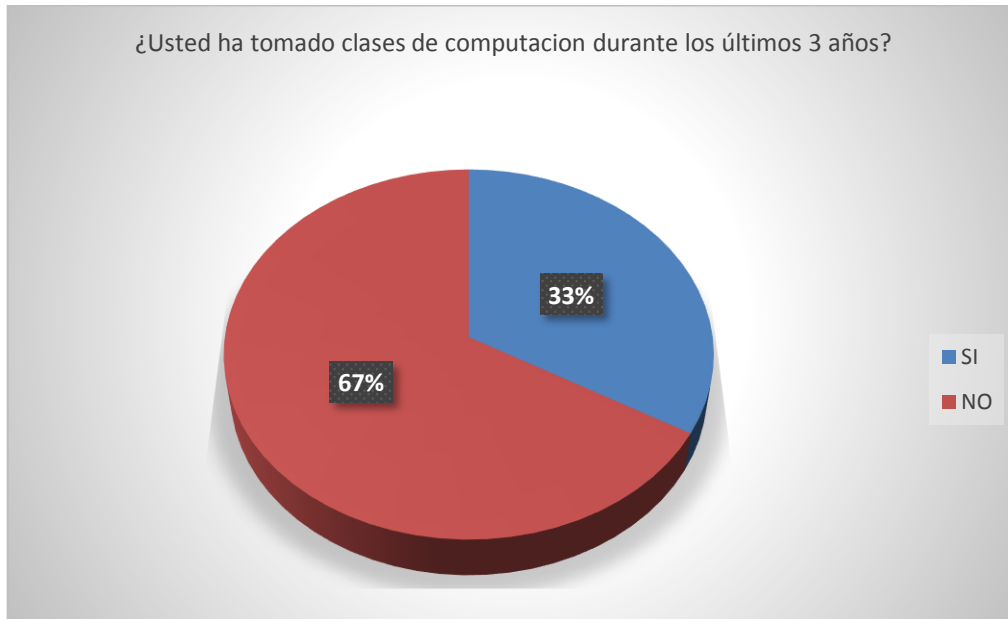
2.- ¿Usted ha tomado cursos de computación durante los últimos 3 años?

Tabla 6. Cursos de computación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33.3%
No	02	66.6%
Total	3	100%

- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Gráfico 2. Cursos de computación.



- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Análisis

En el cuadro N° el 67% de los encuestados no han asistido a cursos de computación en un tiempo inferior a 3 años, mientras que el 33% si a formando parte de dichas actualizaciones como resultado el 100% de investigación obtenida.

Interpretación de los datos.

Con la respuesta del 67% se hace notar que los docentes si ponen en práctica todos sus conocimientos al actualizar sus conocimientos.

3¿Cree usted que la tecnología es una herramienta para el desempeño docente?

Tabla 7. La tecnología es una herramienta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	66.6%
No	1	33.3%
Total	3	100%

- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Gráfico 3. la tecnología es una herramienta



- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Análisis

En el cuadro N° el 67% de los encuestados si aceptan que la tecnología es una herramienta útil para sus clases, mientras que el 33% no estarían dispuestos implementar dichos instrumentos de evaluación dando como resultado el 100% de investigación obtenida.

Interpretación de los datos.

Es importante que los docentes ayuden a motivar a los educandos a usar nueva herramientas tecnológicas en cada clase así favorecerá el aprendizaje en cada uno de ellos

Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Isabela Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.

1¿Sabes utilizar una computadora?

Tabla 8. Utilización de computadoras.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	28%
No	80	72%
Total	88	100%

Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: Unidad Educativa “Isabela Católica”

Gráfico 4. Utilización de computadoras.



- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Análisis

En el cuadro N° el 72% de los encuestados no sabe utilizar correctamente el computador, mientras que el 28% si ah tenido la oportunidad de utilizar el computador dando como resultado el 100% de investigación obtenida.

Interpretación de los datos.

Los estudiantes han respondido con un alto porcentaje dan a entender que tienen conocimiento de que significa una computadora, pero en lo observado en la práctica de los niños y niñas se vio que no era tal el caso, hay que mediar algunos detalles nuevos.

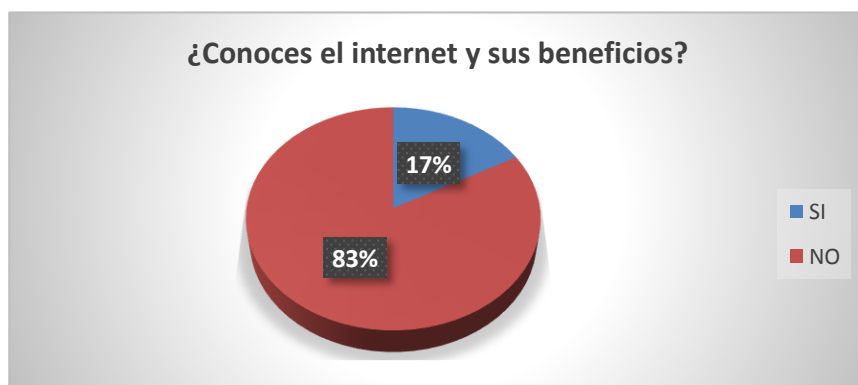
4.- ¿Conoces el internet y sus beneficios?

Tabla 9: Internet y sus beneficios.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	17%
No	73	83%
Total	88	100%

- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Gráfico 5. Internet y sus beneficios.



- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay

- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Análisis

En el cuadro N° el 83% de los encuestados no conoce usar de una manera adecuada el internet, mientras que el 17% si a utilizado y conoce el uso y beneficio del internet, dando como resultado el 100% de investigación obtenida.

Interpretación de los datos.

Está respuesta es muy factible porque de manera general ya que la mayoría de los estudiantes si conocen el internet utilizándolo en casa de manera diaria.

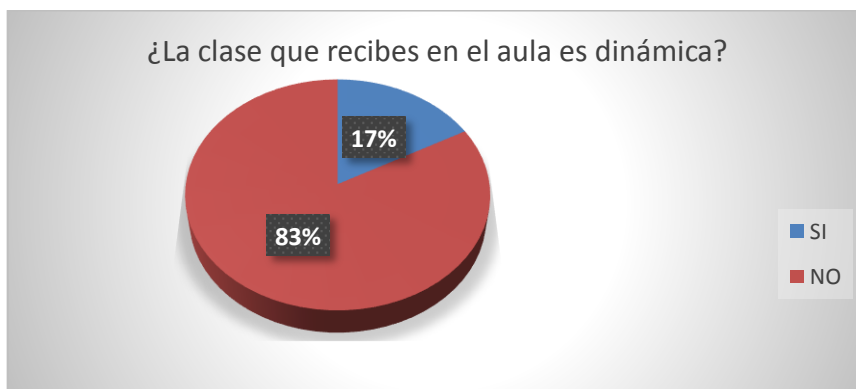
5.- ¿La clase que recibes en el aula es dinámica?

Tabla 10: El aula es dinámica.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	17%
No	73	83%
Total	88	100%

- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Gráfico 6. El aula es dinámica.



- **Elaborado:** Ana Gabriela Valverde Gonzabay
- **Fuente:** Unidad Educativa “Isabela Católica”

Análisis

En el cuadro N° el 83% de los estudiantes encuestados no recibe clases dinámicas, mientras que el 17% cree que se le imparten clases de manera dinámica dando como resultado el 100% de la investigación obtenida.

Interpretación de los datos.

La respuesta de los estudiantes a este requerimiento en su mayoría concuerda en que los estudiantes no reciben clases dinámicas,

1.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS De acuerdo al número mayor de encuestado se consideró importante la implementación de herramientas de evaluación con los estudiantes para contribuir en el desarrollo e impartir clases dinámicas, que originara un mejoramiento en el rendimiento académico.

Como resultado de la encuesta se determinó que solo algunos conocen y aplican los recursos tecnológicos en la web en el proceso enseñanza aprendizaje, que sirven para el proceso y desarrollo estudiantes.

Se plantea implementar y socializar con los docente nuevas estrategias o recursos tecnológicos para mejorar el sistema de evaluación y así desarrollar las destrezas, mejorar y así obtener un aprendizaje y enseñanza significativo.

3.2.2 CONCLUSIONES GENERAL

De forma general se concluye que los docentes de la unidad educativa no están utilizando la tecnología para evaluar e impartir sus clases de forma específica, mediante la encuesta los docentes manifiestan que están de acuerdo en la implementación dichos recursos que les permitan evaluar de forma adecuada a sus estudiantes y que a su vez ayuden a mejorar el nivel que poseen los estudiantes.

1.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.3.1 ESPECIFICAS

Se recomienda implementar los recursos tecnológicos en la unidad Educativa Isabel la Católica del Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, fortalecerá el aprendizaje en los estudiantes de 4to año de educación general básica

Se recomienda que todos los docentes utilicen los recursos tecnológicos con la web adecuados para su implementación se logrará mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del nivel básico, que le permitan conocer y hacer uso de una gran variedad de actividades que promuevan la participación de los estudiantes en clases.

3.3.2 GENERAL

De manera general se recomienda que los docentes de la Unidad Educativa Isabela Católica apliquen los recursos tecnológicos, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Unidad Educativa Isabela Católica, actividades que den a conocer al estudiante de manera anticipada los criterios de evaluación y les permita obtener un mejor nivel y hacer un aprendizaje óptimo.

CAPÍTULO IV.-

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1 Alternativa obtenida.

En la presente guía de estrategias metodológicas se ha elaborado gracias a la compilación de información de varias actividades lúdicas, información que servirá para darle una mejor utilización de la pizarra digital interactiva en la que se desarrollaran las competencias educativas en los estudiantes de la Unidad Educativa Isabel La Católica, basándonos en que la pizarra digital es un excelente recurso didáctico ya que permite que el estudiante está más atento, activo e inmerso en la actividad estudiantil dentro del salón de clases, motivos por los cuales es sustancial diseñar una guía de estrategias metodológicas de para la utilización de la pizarra digital interactiva, la presente ayudara a darle el correcto uso y ampliar las ventajas que brinda la misma.

La presente guía de estrategias metodológicas para la utilización de la pizarra digital interactiva en el desarrollaran las competencias educativas en los estudiantes de la Unidad Educativa Isabel La Católica, está trazada con la finalidad de usar a su máximo potencial la pizarra digital interactiva ya que es una herramienta educativa llamada a revolucionar la enseñanza en el aula, y que podrá sustituir a la pizarra tradicional; incorpora especialmente el poder de la imagen, y facilita la creación tanto del profesor como del alumno.

4.1.2. Alcance de la alternativa

Se cree oportuno plantear variadas estrategias metodológicas para la utilización de la pizarra digital interactiva ya que brindan opciones para el debido y correcto uso de las

pantallas interactivas este recurso didáctico influye en el aprendizaje de varios modos. Sirven para aumentar el nivel de participación de los alumnos en la clase, para motivarles y para fomentar el deseo de aprender.

Además del aprendizaje de los alumnos, también se indica que el diseño de las clases basadas en las pantallas interactivas puede ayudar a los educadores a hacer más eficaz la preparación de las mismas y la integración de la tecnología de la información y la comunicación. De esta forma el profesor perciba la facilidad con la que puede obtener recursos y contenidos para mostrar y compartir con sus alumnos y, sobre todo, que el profesor tenga la posibilidad de crear sus propios Contenidos Interactivos personalizados fácilmente, tanto desde la clase, como desde su casa.

4.1.3. Aspectos Básicos de la alternativa

4.1.3.1- Antecedentes

La Pizarra Digital es una tecnología relativamente reciente, pero aun así se está abriendo paso a gran velocidad en el mundo educativo. Por ello, nos encontramos con que en poco tiempo ha evolucionado rápidamente y han aparecido distintos tipos, formatos, marcas y tecnologías, todos ellos relacionados. La nueva sociedad de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) nos está trasladando hacia un nuevo “paradigma de la enseñanza”: La pizarra digital en el aula de clase constituye uno de sus principales instrumentos y, juntamente con las intranets del centro y las salas multiuso, proporciona la base tecnológica sobre la que se sustenta la llamada “escuela del futuro”.

La disponibilidad de pizarra digital en las aulas produce una progresiva renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se va extendiendo todo el profesorado.

A partir de la actividad habitual de cada educador, la pizarra digital interactiva induce una notable renovación de las metodologías docentes y de los procesos de

enseñanza y aprendizaje, incrementa la motivación de los estudiantes, revitaliza la autoestima profesional de los profesores y facilita el logro de aprendizajes más significativos, acordes con la sociedad actual. La magia de la pizarra digital está en que todo el profesorado se entusiasma con ella y, progresivamente, va descubriendo sus numerosas posibilidades al tiempo que ensaya nuevas metodologías docentes.

Por ello, en mayor o menor medida, siempre se va produciendo una renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

4.1.3.2- Justificación

Ser profesor es difícil porque tienes que enfrentarte a alumnos con diferentes capacidades, intereses y procedencias. Es mucha la responsabilidad. Ahora aún es más difícil sumergidos en la sociedad telemática del conocimiento se exige otros nuevos planteamientos educativos (nuevos contenidos, formación para el aprendizaje continuo) y nuevas metodologías para atender a la diversidad de alumnos en las aulas.

Por esto, el profesor necesita medios (infraestructuras, recursos didácticos...) y una sólida información pedagógica que le facilite y le proporcione recursos metodológicos para poder realizar con éxito su trabajo como orientador en los aprendizajes de sus alumnos.

Entre los recursos que las nuevas tecnologías (TIC) ponen al alcance de los docentes, la "pizarra digital" permite proyectar y comentar en las clases cualquier documento o trabajo realizado por los profesores o los estudiantes, y constituye una ventana a través de la cual pueden entrar en las aulas los recursos educativos que proporciona los medios de comunicación e internet.

El uso de la pizarra digital resulta sencillo para todos pues no se necesita saber mucho de informática, basta con saber escribir en un ordenador y navegar por internet. Eso sí, el éxito en el aprendizaje del alumno está en la creatividad del profesor.

En las aulas la gran protagonista es la pizarra digital y mejor aún si es interactiva porque ofrece muchas más posibilidades. Es el hardware por excelencia. Es donde se puede materializar el software educativo existente. Es la pantalla de todos y para todos (la T.V es al cine como el ordenador a la pizarra digital). Su antepasado es la pizarra de tiza.

Es el recurso más próximo metodológicamente a la práctica docente habitual del profesorado actual y por este motivo se sienten muy cómodos y está siendo muy aceptada por todos. Con ella los que no sean tan valientes en el uso de las TIC, se modernizan en sus aulas y pueden ofrecer al alumnado infinitas posibilidades, dependerá sólo de él que la pizarra digital sea más atractiva y útil.

4.2. Objetivos

4.2.1– General

Elaborar un manual de estrategias metodológicas para la utilización de la pizarra digital interactiva en el desarrollo de las competencias educativas a estudiantes.

4.2.2- Específicos

Ayudar en la utilización y aplicación correcta de las estrategias para el correcto aprovechamiento de la pizarra digital interactiva.

Brindar guías y estrategias para que el docente le sea conllevable la actividad de uso de la pizarra digital interactiva.

Lograr que el estudiante este inmerso en el ámbito de su autoeducación con los medios tecnológicos

4.3. Estructura general de la propuesta

4.3.1. Título.

Guía de estrategias metodológicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje

**Guía de estrategias metodológicas para
fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje**



4.3.2. Componentes

<u>Actividad # 1.....</u>	<u>77</u>
<u>Actividad # 2.....</u>	<u>78</u>
<u>Actividad # 3.....</u>	<u>79</u>
<u>Actividad # 4.....</u>	<u>80</u>
<u>Actividad # 5.....</u>	<u>81</u>
<u>Actividad # 6.....</u>	<u>82</u>
<u>Actividad # 7.....</u>	<u>83</u>
<u>Actividad # 8.....</u>	<u>84</u>
<u>Actividad # 9.....</u>	<u>85</u>
<u>Actividad # 10.....</u>	<u>86</u>

Actividad # 1

Exposición- solución del problema a través de PDI o Póster

El alumno puede proponer la solución encontrada al problema, y sus aportaciones a través de una exposición oral en la Pizarra Digital o se puede plantear el diseño de un póster que sintetiza la solución al problema planteado. Las herramientas para su diseño son Power Point o Clister en caso de un enfoque dinámico multimedia. Por supuesto se trata de proyectar en contenido en un proyector o PDI. Dulac (2006) indaga en las valoraciones de docentes y discentes relativas al uso de la PDI, y concluye que la pizarra digital es una herramienta aceptada por la generalidad del profesorado por 3 razones: porque es de fácil uso, mejora rápidamente la enseñanza y el aprendizaje y potencia la creatividad. Estas características son esenciales en la técnica citada.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 2

Puzle usando videoconferencia

El uso de herramientas como Skype, Vokle, Anymeeting y otras aplicaciones enfocadas Webinars pueden ser utilizados alternativamente para que los sujetos delos grupos mantengan un intercambio de información tan importante en este tipo de actividades en sus diferentes fases.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 3

Wikis

Las wikis son páginas web que pueden ser editadas por los usuarios añadiendo contenido de todo tipo. Es un recurso interesante por la riqueza y la diversidad de fuentes. No obstante a veces se critica que carecen de precisión científica y fiabilidad. Como recurso en el enfoque colaborativo es realmente interesante.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 4

Uso de presentaciones con Power Point o Prezi

El alumno puede apoyarse en las tradicionales diapositivas utilizando el “PowerPoint” o programas similares, o incluso utilizar la aplicación Web Prezzi que aportan entorno más dinámico, posibilitando incluso presentaciones online entre varios docentes.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 5

Entornos Virtuales de Aprendizaje (E.V.A)

Los trabajos aportados se añaden en el entorno o Campo Virtual, WebCT de acceso público a todos los alumnos. El profesor puede subir el problema a la plataforma y los alumnos pueden tratar de resolverlo a través de esta herramienta.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 6

Intercambio de información con herramientas síncronas y asíncronas

En caso de que la resolución del problema sea grupal, se necesita un intercambio de información e interacción constantes, por lo que se puede ser útil contar con herramientas asíncronas como el correo electrónico, y síncronas, como la videoconferencia chat.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 7

Posibilidad de usar Blogs o diseño Web para un portafolio digital

Los alumnos pueden describir sus actividades, plasmar el proceso en el portafolio subirlo a un Blog con la herramienta web gratuita Blogger o Wordpress. Para una evaluación se pueden combinar distintas técnicas, como exámenes orales, escritos, test o casos prácticos, sin embargo el portafolio digital mantiene una coherencia mayor con los enfoques citados.

La Utilización del portafolio como recurso de evaluación da al alumnado y al profesorado una oportunidad para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

También te da la posibilidad de contratar algunas opciones de pago como mayor capacidad o un diseño más personalizado. Esta alternativa está disponible siempre, así que no te preocupes. Si no estás seguro, empieza con uno gratuito.

Thinking about upgrading?	Blogger	WordPress
Free Blog	✓	✓
Domain Name & Mapping	✓	✗
10GB Space Upgrade	✓	✗
No Ads	✓	✗
Custom Design	✓	✗
WordPress	✓	✗
	\$99 instead of \$105 per year	Free

You agree to the fascinating terms of service by submitting this form.

Upgrade Save 40%!

Create Blog

Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 8

Aprendizajes sobre el manejo de programas informáticos.

Si se dispone de una pizarra digital en el aula de informática, se facilitan mucho los procesos de enseñanza y aprendizaje sobre el manejo de los programas informáticos. El formador puede ir mostrando a través de la pizarra digital el resultado es su interacción con el programa objeto de aprendizaje mientras invita a los estudiantes a que repitan estas acciones ante su ordenador y comprueben que obtienen los mismos resultados. Para los estudiantes resulta más fácil "ver" lo que han de hacer que "oír" las instrucciones verbales del profesor.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 9

Realización de ejercicios y otros trabajos colaborativos en clase.

El profesor puede proyectar actividades multimedia interactivas desde soportes on-line o disco, y organizar su realización colectiva. Por ejemplo puede hacer dirigir preguntas sobre el ejercicio a un estudiante concreto o a un grupo de ellos y promover discusiones sobre los puntos de vista divergentes de varios alumnos. También puede dividir la clase en grupos y pedir a cada uno que busque una solución, que se verificará luego cuando se introduzcan las respuestas en el ordenador. Se pueden hacer lecturas colectivas interactivas.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

Actividad # 10

El periódico en clase y la diversidad multilingüe.

Una buena manera de empezar la clase cada día (especialmente en enseñanza primaria y ESO) puede ser revisar con los estudiantes las noticias que ofrece la prensa electrónica y comentar con ellos los temas de actualidad, contestar preguntas, consultar lo que dicen otros periódicos y ampliar la información en Internet, buscar los orígenes de los conflictos y debatir, juzgar y explicitar el sistema de valores de referencia... Además, también podemos consultar la prensa extranjera, con todo lo que puede aportar a la práctica de idiomas y al tratamiento de la diversidad multicultural y multilingüe de nuestras aulas.



Elaborado: Ana Gabriela Valverde Gonzabay

Fuente: www.google.com.ec

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Considerando en el ámbito académico, y enfocándose en la visión del uso de la PDI, los profesionales tienen claro qué contribuye al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que las clases son más participativas y dinámicas. Además que estimula los diferentes estilos de aprendizaje; con lo cual se lograría un aumento de aprobados entre los estudiantes.

Definitivamente la PDI, motivaría a los profesores y estudiantes durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, conduciendo a una mayor y mejor aplicación de estrategias metodológicas en el aula. La renovación educativa estaría presente continuamente.

En cuanto a las actividades en aula, los profesores consideraron que el uso de las PDI favorece el logro de los objetivos planificados en cada asignatura en un menor tiempo, ya que facilitaría la descarga y visualización, tanto de los materiales diseñados para la clase, los ejercicios y apuntes de los estudiantes, como materiales didácticos enlazados directamente desde Internet; el tiempo que tardan en escribir una fórmula en la pizarra convencional sería nulo, y se invertiría, por ejemplo, en la reutilización y perfeccionamiento del material académico.

También, beneficiaría los procesos de evaluación de cada asignatura; se podría mostrar a toda la clase los proyectos finales para ser valorados colaborativamente, analizar las interpretaciones de estudiantes y del profesor sobre la resolución de problemas.

BIBLIOGRAFIA

- (1983), H. G. (l 2018, 5 6). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 9 1, 2017, de Wikipedia, La enciclopedia libre:
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Estilo_de_aprendizaje&id=107586795
- (1995), K. D. (2018, 5 6). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 9 1, 2017, de Wikipedia, La enciclopedia libre.:
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Estilo_de_aprendizaje&id=107586795
- AlbaCristinaFernandez. (2012, 10 14). *inslideshare*. Recuperado el 9 1, 2017, de inslideshare:
<https://es.slideshare.net/AlbaCristinaFernandez/clasificacin-de-los-recursos-tecnolgicos-educativos>
- Alonso, J. R. (2016, 2 24). *José Ramón Alonso*. Recuperado el 9 1, 2017, de José Ramón Alonso:
<https://jralonso.es/2016/02/24/los-estilos-de-aprendizaje/>
- azurmar. (2013, 2 28). *slideshare*. Recuperado el 9 1, 2017, de slideshare:
<https://es.slideshare.net/azurmar/modalidades-del-aprendizaje>
- Belloch, C. (2013, 12 06). *bellochc*. Recuperado el 09 02, 2017, de bellochc:
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA2.wiki>
- Gomez, M. M. (2017, 9 28). *elearningmasters*. Recuperado el 9 1, 2017, de elearningmasters:
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Masters, E.-L. (2017, 10 17). *E-Learning Masters*. Recuperado el 9 1, 2017, de E-Learning Masters:
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/17/tecnicas-y-estrategias-de-ensenanza-virtual/>
- Mejia, K. (2016, 07 20). *educainternet1d*. Recuperado el 09 02, 2017, de educainternet1d:
<http://educainternet1d.blogspot.com/>
- mentelex. (2015, 9 17). *mentelex*. Recuperado el 9 2, 2017, de mentelex:
<https://blog.mentelex.com/compreesion-lectora/>
- Merino., J. P. (2013). *Definicion.de*. Recuperado el septiembre viernes, 2017, de Definicion.de:
(<https://definicion.de/recursos-tecnologicos/>)
- Moreno, A. J. (2012, 09 7). *recursostic*. Recuperado el 09 02, 2017, de recursostic:
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

- MUÑOZ-REPISO, A. G.-V., & MARTIN, A. H. (2013). RECURSOS TECNOLOGICOS PARA LA ENSEÑANZA E INNOVACION EDUCATIVA. En A. G.-V. MUÑOZ-REPISO, & A. H. MARTIN, *RECURSOS TECNOLOGICOS PARA LA ENSEÑANZA E INNOVACION EDUCATIVA* (pág. 286 págs.). SINTESIS.
- Negrete, J. A. (23 de septiembre de 2011). *Estrategias para el aprendizaje*. (Barcelona, España): Limusa-Noriega.
- Oltheten, M. (2016, 05 13). *laprensa*. Recuperado el 09 2, 2017, de laprensa: <https://www.laprensa.com.ni/2016/05/13/opinion/2034124-el-camino-hacia-un-aprendizaje>
- Paci, J. (2012 , 02 17). *lanacion*. Recuperado el 09 2, 2017, de lanacion: <https://www.lanacion.com.ar/1449413-contel-alumno-debe-ser-protagonista>
- Peñalva, A. (2016, 07 15). *researchgate*. Recuperado el 09 2, 2017, de researchgate: https://www.researchgate.net/publication/240610593_EL_USO_DE_INTERNET_EN_EL_AULA_COMO_MEDIO_DIDACTICO_Y_COMO_CONTENIDO_DE_APRENDIZAJE
(miércoles, 23 de mayo de 2018). *Proceso de enseñanza-aprendizaje*.
- r.schmeck. (2018, 5 6). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 9 1, 2017, de Wikipedia, La enciclopedia libre.: : https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Estilo_de_aprendizaje&oldid=107586795
- Radney, D. (2015, 4 25). *prezi*. Recuperado el 9 1, 2017, de prezi: <https://prezi.com/xa6uoug37c4/clasificacion-de-los-medios-tecnologicos/>
- Radney, D. (2015, 04 25). *prezi*. Recuperado el 09 02, 2017, de prezi: <https://prezi.com/xa6uoug37c4/clasificacion-de-los-medios-tecnologicos/>
- Sánchez1, M. G. (2014). *Ciencia y Tecnología, 1*. Recuperado el 09 02, 2017, de Ciencia y Tecnología, 1: http://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf
- Santos, D. (2014, 4 23). *goconqr*. Recuperado el 9 1, 2017, de goconqr: <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/estrategias-de-ensenanza/>
- VICENTE, M. D. (2017, 10 3). *cognifit*. Recuperado el 09 02, 2017, de cognifit: <https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-cognitivo-tipos-aprendizaje/>
- Wikipedia, c. d. (2018, 5 6). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 9 1, 2017, de Wikipedia, La enciclopedia libre: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Estilo_de_aprendizaje&id=107586795
- Wikipedia, c. d. (2018, 5 18). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 9 2, 2017, de Wikipedia, La enciclopedia libre.: <https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Población de Investigación.....	60
Tabla 2. Alternativas	61
Tabla 3: De los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.....	62
Tabla 4: De los docentes de la Unidad Educativa Isabel la Católica, Ciudad de Babahoyo, Provincia De Los Ríos.....	62
Tabla 5. Plataforma virtual para comunicarse.	63
Tabla 6. Cursos de computación.....	64
Tabla 7. La tecnología es una herramienta	66
Tabla 8. Utilización de computadoras.	67
Tabla 9: Internet y sus beneficios.....	68
Tabla 10: El aula es dinámica.....	69

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1. plataforma virtual para comunicarse.	64
Gráfico 2. Cursos de computación.	65
Gráfico 3. la tecnología es una herramienta	66
Gráfico 4. Utilización de computadoras.	67
Gráfico 5. Internet y sus beneficios.	68
Gráfico 6. El aula es dinámica.	69