



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



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

TEMA

PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA DEL
CANTÓN BABAHOYO.

AUTOR

MAGNO ENRIQUE RAMÍREZ VEINTIMILLA

TUTOR

LIC. OSCAR MORA MUÑOZ, MSC.

LECTOR

LIC. VÍCTOR RODRÍGUEZ QUIÑONEZ, MSC

BABAHOYO - ECUADOR



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



DEDICATORIA

A Dios, que con su amor infinito me ha dado la oportunidad de vivir y de regalarme una familia extraordinaria, dame la fortaleza y sabiduría para permitirme culminar mi carrera con gran éxito y amor.

A mis virtuosos padres, que con mucho cariño me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, por darme la oportunidad de estudiar, por creer en mí. Lo que me motiva a seguir luchando; esto va por ustedes, porque admiro su fortaleza, por todo ese amor, les dedico este triunfo a ustedes.

A mis maestros, hermana, compañeros por estar conmigo apoyándome en los momentos más difíciles, brindándome su apoyo y ayuda cuando más lo necesitaba.

Magno Enrique Ramirez Veintimilla



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



AGRADECIMIENTO

Queda plasmado mi sincero agradecimiento:

A la Universidad Técnica de Babahoyo, alma mater del saber, por todos los conocimientos impartidos durante toda mi carrera, para alcanzar mis objetivos, dándome ejemplos dignos de superación y entrega en la carrera de Sistema Multimedia.

A mis maestros, por todo el conocimiento asimilado de ustedes, que hicieron de mí, un buen futuro maestro.

A mi familia y compañeros de estudio, gracias por fomentar en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida. Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A mi tutor Máster Oscar Mora Muñoz, gracias por la paciencia y enseñanzas, para culminar con éxito esta investigación.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso, sincero e Incondicional apoyo; gratitud infinita a todos ustedes.

Magno Enrique Ramirez Veintimilla



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



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **Magno Enrique Ramírez Veintimilla**, portador de la cédula de ciudadanía 120443829-3, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención **SISTEMAS MULTIMEDIA**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA DEL CANTÓN BABAHOYO.

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

Atentamente,

Magno Ramirez V.

MAGNO ENRIQUE RAMÍREZ VEINTIMILLA
C.I 120443829-3



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



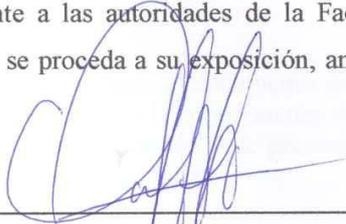
**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 26 de abril del 2018

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No .019, el 26 de abril del 2018, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-007-2018**.certifico que el Señor **MAGNO ENRIQUE RAMÍREZ VEINTIMILLA**, ha desarrollado el informe final del proyecto titulado:

**PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA DEL
CANTÓN BABAHOYO.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.



Lcdo. Oscar Mora Muñoz, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE.



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



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

Babahoyo, 30 de abril del 2018

En mi calidad de Lector del informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.- 010, , , mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-007-2018** certifico que el Sr. **MAGNO ENRIQUE RAMÍREZ VEINTIMILLA** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA 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.

Lcdo. Víctor Rodríguez Quiñonez, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE.

RESUMEN

Las tics en la Educación actual asumen un papel importante para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje interactivo ya que los procesos educativos requieren de una metodología de enseñanza innovadora que despierte el interés en aprender de los educandos, el buen uso de las Tecnologías facilitaría el logro de los conocimientos, habilidades y destrezas en un individuo.

Estas se pueden alcanzar mediante aplicaciones informáticas que simplifiquen sus tareas académicas, dando como resultado mayor interactividad y mayor interés a la asignatura ; aun así , su uso en actividades no académicas puede formar alumnos creativos y exploradores, un ejemplo muy claro, son los dispositivos móviles porque cuentan con aplicaciones, para realizar retoques fotográficos, utilizado sin fin educativo, pero; sin embargo, reflejan lo estético y creativo que puede ser una persona a la hora de usar dicha aplicación. Por tal razón la enseñanza y aprendizaje interactivo hace un gran aporte en cuanto al desarrollo cognitivo de cada individuo

Este trabajado de investigación se realiza desde la problemática observada que atraviesa la Unidad Educativa Emigdio Esparza se observó que las clases que imparten los docentes no son motivadoras para los estudiantes ya que estas se dictan con textos de manera tradicional y poco incentivadora y los docentes no utilizan una aplicación específica como una estrategia metodológica en la enseñanza.

Esta investigación tiene como objetivo Analizar como la enseñanza aprendizaje interactivo incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo. Docentes bien capacitados en el uso adecuado de las tecnologías informáticas formara estudiantes competentes para desarrollar mayor potencia, habilidades, destrezas en las signaturas que se dictan en el tercero de bachillerato.

En este estudio se ejecutó una encuesta a 5 docentes del III de bachillerato con una muestra de 101 se la obtuvo con la siguiente manera: $n = \frac{N}{E^2(n-1)+1}$ se utilizó la observación al desarrollo de las clases de educación informática La modalidad de este trabajo de investigación está compuesto por: hipótesis, investigación de campo, documental, análisis de resultados, y propuesta de intervención, es de tipo descriptiva. La variable independiente es: enseñanza-aprendizaje interactivo y la dependiente es desarrollo cognitivo La propuesta de Intervención es la elaboración de un módulo Interactivo de estrategias innovadoras para docentes. Los beneficiarios de la investigación serán los estudiantes y docentes.

De la presente investigación mediante el estudio realizado se llegó a la conclusión que la enseñanza aprendizaje interactiva aporta de manera significativa el desarrollo cognitivo de los estudiantes de tercero de bachillerato y por lo tanto es pertinente que los docentes utilicen una guía didáctica con la ayuda de las aplicaciones informáticas. Porque es una forma de despertar el interés de los hacia a la asignatura generando interacción entre docente, estudiantes.

A partir de las conclusiones se recomienda a los docentes que dictan las clases de educativas que deben utilizar un manual con los principales contenidos para el desarrollo cognitivo que promueven la educación de forma eficaz.



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



SUMMARY

The trends in current education assume an important role for the development of interactive teaching learning as the educational processes require an innovative teaching methodology that awakens interest in learning from learners, the proper use of technologies would facilitate the achievement of the knowledge, skills and abilities of an individual.

These can be achieved through computer applications that simplify their academic tasks, resulting in greater interactivity and greater interest in the subject; even so, its use in non-academic activities can form creative students and explorers, a very clear example, are mobile devices because they have applications, to make photo retouching, used without educational purpose, but; however, they reflect the aesthetic and creative that a person can be at the time of using said application. For this reason interactive teaching and learning makes a great contribution in terms of the cognitive development of each individual

This research work is carried out from the observed problem that crosses the Educational Unit Emigdio Esparza observed that the classes taught by teachers are not motivating for students since they are dictated with texts in a traditional way and little incentive and teachers do not use a specific application as a methodological strategy in teaching,

The objective of this research is to analyze how interactive learning teaching affects the cognitive development of third-year high school students of the Educational Unit Emigdio Esparza Moreno del Canton Babahoyo. Teachers well trained in the proper use of computer technologies will train competent students to develop more power, skills, and skills in the signatures that are taught in the third year of high school.

In this study, a survey was conducted on 5 teachers of the III high school with a sample of 101 was obtained as follows: $n = N / (E^2 (n-1) + 1)$ observation was used to the development of computer education classes The modality of this research work is composed of: hypothesis, field research, documentary, analysis of results, and intervention proposal, is descriptive. The independent variable is: interactive teaching-learning and the Dependent is cognitive development. The intervention proposal is the elaboration of Interactive Module of Innovative strategies for teachers. The beneficiaries of the research will be the Students, Teachers. From the present investigation through the study carried out, it was concluded that interactive teaching contributes significantly to the cognitive development of third-year high school students and therefore it is pertinent for teachers to use a didactic guide with the help of the computer applications. Because it is a way to awaken the students' interest in the subject by generating interaction between the teacher and students. Based on the conclusions, it is recommended that teachers who teach educational classes should use a manual with the main contents for cognitive development that promote education effectively.

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



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR EL SEÑOR: MAGNO ENRIQUE RAMIREZ VEINTIMILLA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

8,25 OCHO COMAS VEINTICINCO

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

LCDA. MAYA SÁNCHEZ SOTO, MSC.
DELEGADA DEL DECANO

ING. DINORA CARPIO VERA, MSC.
DELEGADA DEL CIDE

LCDO. ALEX TOAPANTA S., MSC.
COORDINADOR DE CARRERA

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



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



INFORME FINAL DE SISTEMA URKUND

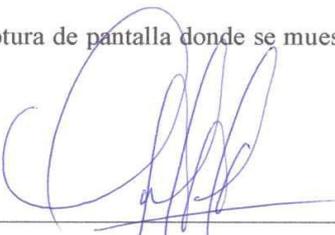
En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sr. **MAGNO ENRIQUE RAMIREZ VEINTIMILLA**, cuyo tema es: **PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[2%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.



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

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


Lcdo. Oscar Mora Muñoz, Msc.
DOCENTE DE LA FCJSE.

Índice General

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
INFORME FINAL DE SISTEMA URKUND	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	v
1.-INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	3
1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.6. JUSTIFICACIÓN	8
1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	11
2.1.3. Postura teórica	45
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	47
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	47
3.1.2. Análisis e interpretación de datos	48
Encuestas dirigidas a Estudiantes.	48
Encuestas dirigidas a Docentes.....	50
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	52
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	53
CAPÍTULO IV.-PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.	54
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.	54
4.1.1. Alternativa obtenida.	54
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	54
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.	55
4.1.3.2 Justificación.....	57
4.2. OBJETIVOS	58
4.2.1. General.....	58
4.2.2. Específicos.....	58
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	59

4.3.1. Título.....	59
4.3.2. Componentes.....	59
Característica.....	69
Bibliografía.....	86
ANEXO.....	0
A: Encuesta dirigida a los alumno y docentes de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno del canto Babahoyo.....	2

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Muestra de estudiantes.....	53
Tabla 2: Aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	54
Tabla 3: Proceso enseñanza-aprendizaje interactivo.....	55
Tabla 4: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá	58
Tabla 5: El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente..	58
Tabla 6: para qué sirve el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	109
Tabla 7: ventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	110
Tabla 8: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá.....	111
Tabla 9: utilicen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para el desarrollo.....	112
Tabla 10: Que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo	114
Tabla 11: el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción en los alumnos del III de bachillerato.....	115
Tabla 12: El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos.....	116
Tabla 13: diseño de una guía capacitación para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	118
Tabla 14: diseño de una guía de capacitación.....	120
Tabla 15: La guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente.....	121

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1: portada.....	48
Gráfico 2: introducciones del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	71
Gráfico 3: programas de interacción.....	72
Gráfico 4: ingreso a la red (internet).....	73
Gráfico 5: interfaz de google chrome.....	74
Gráfico 6: actividades de google chrome.....	74
Gráfico 7: Pagina web de U.T.B.....	75
Gráfico 8: Pagina web de YouTube.....	76
Gráfico 9: herramientas de Youtube.....	76
Gráfico 10: manejo de la página de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno.....	77
Gráfico 11: tareas interactivas educativas.....	78
Gráfico 12: tareas interactivas educativas.....	78
Gráfico 13: tareas interactivas educativas.....	79

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: Aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje fortalece el desarrollo cognitivo	54
Figura 2: Proceso enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.....	49
Figuras 3: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo.....	57
Figuras 4: proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.....	59
Figura 5: para qué sirve el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	109
Figura 6: ventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	110
Figura 7: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo.....	111
Figura 8: utilicen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de la asignatura de informática.....	113
Figura 9: proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.....	114
Figura 10: el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción.....	115
Figura 11: El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos.....	117
Figura 12: diseño de una guía capacitación para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.....	120
Figura 13: diseño de una guía de capacitación.....	121
Figura 13: La guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente a los estudiantes.....	122

INTRODUCCIÓN

El acceso a recursos que brindan las TIC para el proceso de enseñanza –aprendizaje interactivo convierten entornos virtuales aptos para el aprendizaje significativo y una experiencia docente más dinámica. El uso de contenidos digitales de buena calidad favorecen el desarrollo de habilidades ,destrezas a través de simulaciones y animaciones,. Además las Tics estimulan a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir nuevos marcos conceptuales aportando al desarrollo cognitivo de cada estudiante.

En esta investigación se analizará cómo el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo. El proceso de Enseñanza-aprendizaje interactivo se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor, cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor.

El conocimiento y habilidades cognitivas se desarrolla a partir de estrategias innovadora, y la sociedad donde nos desenvolvemos día a día va exigiendo un cambio en el estilo del proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario, que los Docentes de la Institución, se involucre directamente con esos cambios y la utilización de recursos que representen un reto.

Uno de los principales problemas que existe en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, es que las clases se imparten sin un currículo definido, pertinente y articulado que no se ajusta a las necesidades de los estudiantes, ya que las clases se dictan utilizando la metodología tradicional y no hacen uso de los recursos tecnológicos. Además, no cuentan con un material didáctico interactivo que aporten al desarrollo cognitivo, que permita al

estudiante desenvolver sus habilidades, destrezas adecuadamente, para que asimile de mejor manera los conocimientos impartidos en el aula.

Esta investigación pretende mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las asignaturas que los docentes dictan en la Unidad Educativa Emigdio Esparza , dicha investigación permitirá conocer la incidencia de la enseñanza -aprendizaje interactivo y como aportan al desarrollo cognitivo , logrando desarrollar las destrezas con criterio de desempeño apropiadas en los estudiantes, y que los docentes seleccionen esta nueva metodología considerando las características y los objetivos de la clase .

Dentro de este contexto se encontrarán tres Capítulos; los mismos que serán descritos a continuación:

Capítulo I, consta del marco contextual el mismo que comprende el problema a analizar, el aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo, la situación actual en los procesos de enseñanza – aprendizaje, los objetivos que servirán para dar solución a problemática planteada y la justificación.

Capítulo II, se encuentra la recopilación de contenidos científicos en el marco teórico o referencial de diferentes autores con conceptos y teorías que ayudarán a fundamentar las variables, objetos de investigación. Además, se define la postura teórica y las hipótesis.

Capítulo III, se detalla la metodología, modalidad, el tipo de investigación, la población, muestra, los métodos y técnicas de recolección de datos necesarios, para el desarrollo del proceso investigativo.

Capítulo IV, se describe la estructura general de la propuesta y sus correspondientes resultados esperados.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo provincia de los Ríos.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

En los momentos actuales la educación en el Ecuador ha avanzado significativamente, (Ministerio de Educacion, 2009) , afirma:

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI (pág. 1).

En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación, describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.

Al respecto, **UNESCO** (2004) indica:

Señala que, en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir.

Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje (p.1).

1.2.2. Contexto Nacional

En la era digital del siglo XXI, el perfil del instructor y estudiante ha evolucionado con las innovaciones tecnológicas. El instructor en el siglo XXI tiene que estar preparado para enfrentar los nuevos retos que se encuentran en la educación debido a estas innovaciones. Estos retos involucran: fomentar una actitud de aprendizaje duradera; propiciar una curiosidad para ser investigadores y pensar críticamente; y ser flexible de acuerdo con el contexto del estudiante y con su entorno de aprendizaje. Integrar la tecnología en el aula guiado por estrategias pedagógicas que promuevan el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo, permite construir un marco educativo que genera estudiantes autónomos y críticos guiados por docentes innovadores, capaces de integrar pedagogía y tecnología. (Ministerio de Educacion del Ecuador, 2016) (p.13).

La Educación Ecuatoriana en el contexto actual está en un proceso de cambio en todos sus niveles buscando mejorar el aprendizaje del educando, sin embargo, aún existen rezagos de una enseñanza tradicional en la que se exalta el rol activo de docente, y la actitud pasiva de los estudiantes.

1.2.3. Contexto Local

En los centros Educativos de la provincia de Los Ríos, las tecnologías de la información y comunicación entraron en gran medida a los distintos procesos de enseñanza – aprendizaje en los diferentes niveles de enseñanza; en las Instituciones Educativas, se tiene que las Tics están insertadas en el pensum de estudios del primer año de bachillerato, pero el uso que se les da hasta el día de hoy es escaso, los profesores, muchos de ellos, se limitan en ciertos instrumentos que ya no son novedad para los estudiantes el Rol del Docente es utilizar una metodología innovadora ,dinámica para lograr todos los objetivos planteados en todos los procesos Educativos.

1.2.4. Contexto Institucional

A lo largo del trabajo docente en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, se ha visto con preocupación que los estudiantes en su mayoría están muy poco motivados con las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las asignatura, ante esta problemática, se tratará de buscar las alternativas de solución pertinentes, de manera que, los descubrimientos realizados en la investigación contribuyan a mejorar los procesos en las aulas y sirva como referente para todas áreas de estudios.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Esta investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, ubicada en el kilómetro 2 ½ vía Montalvo, del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, considerando como población a todos los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la Unidad Educativa; y a los docentes de los cursos antes mencionados.

Dicha Institución atraviesa varios problemas sociales y educativos, dentro de los que se puede mencionar, está la no utilización de los recursos tecnológicos para impartir las clases de manera dinámica e interactiva para lograr el desarrollo cognitivo de los estudiantes de III bachillerato en efecto los estudiantes no sienten motivación e interés en los procesos educativos.

El desarrollo de esta investigación pretende analizar los aportes del proceso de enseñanza–aprendizaje interactivo y aplicarlas como unas nuevas metodologías que despierten el interés de los estudiantes en aprender con la ayuda de las Tics; considerando la disponibilidad de recursos tecnológicos que tiene la Unidad Educativa, y de qué manera, los docentes imparten las clases en todas las áreas.

La falta de un material didáctico e interactivo para impartir las clases ha sido una problemática muy notoria, los educandos no están potenciando a sus aprendizajes, debido la escasa utilización de herramientas informáticas y material didáctico en este caso es recomendable que se utilice los medios didáctico multimedia como es el uso del celular vinculado en la educación.

Además, los docentes de III de bachillerato, utilizan como recurso didáctico folletos, no hacen uso de las múltiples herramientas interactivas que nos ofrecen las TIC, con el fin de facilitar el proceso de aprendizaje, durante sus jornadas de clase, debido a diferentes situaciones, como por ejemplo la avanzada edad, falta de capacitación, falta de recursos económicos, poco tiempo, disponible para continuar educándose, entre otros factores.

Todas estas falencias generan una baja calidad en la educación, en los estudiantes que cursan el III de bachillerato, provocando que los alumnos logren aprendizajes poco significativos, debido a la rutina tradicional con la que se desarrolla la cátedra es recomendable que se aplique dicho proyecto para la motivación y desempeño de los estudiantes.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Cómo el proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo Provincia de los Ríos

1.4.2. Sub problemas o derivados

¿De qué manera el proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo contribuye en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?

¿Cómo el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo aportara al desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?

¿En qué contribuye una Guía didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área: Talento humano, Educación y Docencia.

Objeto de estudio: Enseñanza-Aprendizaje interactivo

Campo de acción: Enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación Estética.

Delimitación temporal: El presente trabajo se realizará de acuerdo a los estándares académicos en el año 2018.

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

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

Línea de investigación de la Carrera: Educación y cultura multimedia

Sub línea de investigación de la Carrera: Los Procesos didácticos multimedia y su relación con el objetivo educativo.

Delimitación espacial: El presente trabajo se realizará en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, ubicada en el Km 2 ½ vía Montalvo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

Unidad de observación: Estudiantes de III Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Cuya investigación, es necesaria para conocer cómo los estudiantes desarrollan su capacidad cognitiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de informática. Los docentes del área utilizan como recurso didáctico un libro que no se ajusta en su totalidad al cumplimiento de los objetivos propuestos para el efecto, con la finalidad que los estudiantes construyan un aprendizaje óptimo, desarrollando su creatividad de manera constructiva y dinámica.

En el siglo existe una gran influencia del tic en el ámbito académico, por lo tanto, los profesionales educativos de informática deben adquirir los métodos y técnicas necesarios, para incentivar el desempeño y razonamiento de habilidades de los educandos.

Mediante el uso del proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo se alcanzará sistematizar la inteligencia y el razonamiento de los adolescentes ya

que incrementara su capacidad pensar y establecer actividades de acuerdo con las necesidades individuales y de grupo de los estudiantes, de forma creativa e interactiva, pudiendo asimilar sin dificultad los conocimientos transmitido en clase.

La UNESCO “como organismo rector internacional, establece directrices para el desarrollo educativo de los países, es la política nacional y estatal la que favorecen el desarrollo de las instituciones. Por eso se estableció el vínculo con el Programa Sectorial 2007-2012” par. 4.

Es de suma importancia para que los docentes actualicen su inducción de enseñanza con el uso de herramientas digital adecuada, asuman una aptitud de cambio, que contribuye para que los estudiantes del III de bachillerato, enriqueciendo con nuevas metodologías y estrategias hará que los procesos cognitivos encaminen hacia un aprendizaje de calidez siendo un gran aporte para educación.

Los principales autores de este proyecto de investigación son los estudiantes del III año de bachillerato y los docentes de dicha institución educativa, mediante el uso del proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo fortaleciendo su desempeño académica obteniendo un excelente desenvolvimiento en su vida cotidiana y escolar. La investigación será efectuada porque consta con el apoyo de toda la comunidad educativa, además se dispone de los recursos tecnológico, económico, material y humano.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Analizar cómo el proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo.

1.7.2. Objetivos específicos

Investigar la contribución del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de III de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

Establecer el proceso de enseñanza - aprendizaje interactivo como metodología innovadora para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de III de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

Diseñar un manual pedagógico acerca la enseñanza-aprendizaje interactiva en todas las áreas del III de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el desarrollo de habilidades cognitivas.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor (Mérida, Universidad Marista de, 2016, pág. 3). En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

El modelo considera y asume al estudiante como ser constructor del conocimiento. Se plantea que una parte sustantiva del aprendizaje se da a través del hacer, del practicar, de aplicar en la vida real lo que aprendemos en el salón de clases, por lo que la experiencia que la Universidad brinda al estudiante a través de programas tales como Aprender Sirviendo y PAEL es fundamental.

Se concibe el aprendizaje no sólo como un fin en sí mismo, sino como una herramienta. El aprendizaje debe ser en la vida, de por vida y para la vida. En este sentido mucho del aprendizaje debe desarrollarse en escenarios reales, atendiendo situaciones reales. Por otro lado, la comprensión y atención de los problemas complejos reclaman un trabajo interdisciplinario, por lo que se promueve que el estudiante se mezcle con alumnos de otras carreras para tomar materias comunes o bien para tomar materias de las demás carreras.

El nuevo esquema demanda que los alumnos sean expertos buscadores de información, lectores críticos que pueden determinar pertinencia, veracidad, relevancia de la información. Esto rebasa en mucho el esquema tradicional de enseñanza en donde el alumno es receptor de un contenido que no ha apropiado y del cual piensa son verdades incuestionables.

¿Qué es el proceso de enseñanza-aprendizaje?

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:

Proceso de enseñanza:

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.

Para el blog (deconceptos), la enseñanza consiste:

La enseñanza consiste en la transmisión a otra persona de saberes, tanto intelectuales, como artísticos, técnicos o deportivos. La enseñanza puede ser impartida de modo no formal siendo el primer lugar que enseña el propio hogar, a través de los padres, abuelos y hermanos mayores. (pág. 2)

Conforme el concepto citado la enseñanza consiste en transferir conocimiento en todo ámbito social o cultural, puede lograrse mediante la comunicación directa, apoyada en la

utilización de medios auxiliares y didáctico tecnológico siempre cuando se preparen y practiquen las tareas.

En los actuales momentos la educación ha ido sofisticándose (Educación, 2014), afirma: “La adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve.” (p.98)

En la enseñanza el docente debe actuar como mediador en el proceso de aprender de los alumnos; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y del conjunto de la clase, clarificar y aportar valores y ayudar a que los alumnos desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, ser su orientador personal y profesional.

Proceso de aprendizaje:

De acuerdo con la teoría de Piaget (2012), 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.

Para el Epistemólogo (PIAGET, 2013), afirma que “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.” (pág. 1).

Acuerdo al Epistemólogo Piaget se concibe como el aprendizaje al proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia, con el fin de adquirir conocimientos, habilidades o destrezas.

Aprendizaje interactivo

Cada día el avance tecnológico aumenta (Casas, 2013), asegura:

El aprendizaje interactivo se refiere al enfoque pedagógico que incluye el uso de sistemas tecnológicos. Ha evolucionado a partir del gran crecimiento en el uso de la tecnología digital y de la comunicación virtual, esto a partir del año 2000. (pág. 1)

Acuerdo a lo citado el aprendizaje interactivo se logra mediante el uso de las Tics convirtiéndose en un método práctico y fácil de aplicar.

Características de la enseñanza-aprendizaje interactiva

Se puede considerar al Aprendizaje Activo (1) como una estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje cuyo diseño e implementación se centra en el alumno al promover su participación y reflexión continua a través de actividades que promueven el diálogo, la

colaboración, el desarrollo y construcción de conocimientos, así como habilidades y actitudes.

Las actividades con Aprendizaje Activo se caracterizan por ser motivadoras y retadoras, orientadas a profundizar en el conocimiento, además de desarrollar en los alumnos las habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de la información, además de promover una adaptación activa a la solución de problemas. Con énfasis en el desarrollo de las competencias de niveles simples a complejos.

Se caracteriza por actividades muy bien estructuradas y retadoras, con la suficiente flexibilidad para adaptarlas a las características del grupo de aprendizaje e incluso a nivel individual. Este se relaciona con aprendizaje híbrido y aprendizaje adaptativo.

Se organizan para desarrollarse tanto en espacios presenciales como virtuales, o bien en combinación de estos. Implican trabajo individual y grupal donde la información es compartida por parte de profesor y alumnos (raul santiago Aprender a Aprender, 2016).

Desventajas de la enseñanza - aprendizaje interactivo

La implementación y el uso del Smartphone aplicado a la educación han generado procesos transformadores en la metodología que la educación tradicional venía utilizando. Entre los riesgos derivados del uso intensivo del teléfono inteligente se destacan los riesgos psicológicos, sociológicos, ciberbullying, inconvenientes sociales, familiares y académicos, abstracción de la realidad, saturación de información, pérdida del sentido de la realidad, etc.

En el medio universitario se está presentando una situación atípica de incremento de comunicación virtual y disminución de la comunicación presencial (Marín, 2006). Es importante destacar los impactos que puede ocasionar, con el fin de minimizar impactos negativos en los procesos de aprendizaje y maximizar ventajas para conducir a mayores

niveles de investigación e interacción. El reto que enfrenta el docente es propiciar un cambio en el uso de dispositivos móviles para el aprendizaje mediante la utilización de aplicaciones pedagógicas estratégicas para el aprendizaje.

Aportes de la enseñanza - aprendizaje interactivo a la educación

“El motivo social de la búsqueda de la información consiste en la necesidad imperiosa por parte de los sujetos” (Cuesta & Gasper, 2013) para diversos fines, pero especialmente en los entornos de aprendizaje, donde el insumo principal es la información.

La sociedad cambiante se ha convertido en un mundo móvil con necesidades diferentes, donde las personas buscan el acceso al conocimiento desde cualquier lugar, en cualquier momento, sin ataduras físicas pues el aumento del uso móvil se refleja en todos los aspectos de la vida humana.

Los dispositivos móviles «son utilizados como recursos en los procesos educativos ante la expansión de los servicios de internet que acercan cada vez más a las personas a un mundo regido por la tecnología»; los comportamientos por la interacción tecnológica han cambiado, al igual que las formas de comunicarse, los códigos sociales, originando nuevos iconos de comportamiento. Son muchos los avances en telefonía móvil, además de realizar diversas funciones con activación ocular, reconocimiento facial, respuestas automáticas a movimientos, que hasta hace poco estaban en la ficción.

En los actuales momentos la evolución del tic es muy necesarias (Eduteca, 2015), asegura:

La integración de las TIC en la Educación Artística no solamente se puede constituir en otro medio de expresión artística -estimulando de paso la motivación de los estudiantes, sino que permite prepararlos en un campo que ya hace parte importante del mundo en el cual van a vivir (pág. 1).

Se concluye, que la enseñanza - aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo, puede ser usado como una herramienta, para el desarrollo de actividades pedagógicas, que brinda a los estudiantes la posibilidad de crear sus propias reflexiones gráficas, y valorar el potencial simbólico en la retención de conocimientos ya que viene, haciendo un gran aporte a la educación.

¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?

El aprendizaje y la enseñanza son procesos que se dan continuamente en la vida de todo ser humano, por eso no podemos hablar de uno sin hablar del otro. Ambos procesos se reúnen en torno a un eje central, el proceso de enseñanza-aprendizaje, que los estructura en una unidad de sentido.

El proceso de enseñanza-aprendizaje está compuesto por cuatro elementos: el profesor, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (características de la escuela/aula). Cada uno de estos elementos influencia en mayor o menor grado, dependiendo de la forma que se relacionan en un determinado contexto.

LAS TIC APLICADA EN LA EDUCACIÓN

La educación ha sido considerada por mucho tiempo el eslabón privilegiado que articula la integración cultural, la movilidad social y el desarrollo productivo. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados durante las últimas décadas los sistemas educativos de América Latina aún enfrentan problemas estructurales importantes que obstaculizan el logro de una educación de calidad con cobertura extendida en los países de la región. Casi el 50% de la población entre 5 y 19 años de los países latinoamericanos, que la CEPAL estimaba en más de 150 millones en el año 2005, está fuera de los sistemas formales educativos y con una preparación que no les permite una integración plena en la economía moderna e incluso los deja en riesgo de formar parte de los segmentos de población que quedan bajo la línea de pobreza (CEPAL) (Severin., Publicado en 2013 por la Oficina Regional de).

La introducción de las TICs en las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento. Esto genera incertidumbres, tensiones y temores; realidad que obliga a una readecuación creativa de la institución escolar (Lugo, 2016).

Las TIC son un elemento que en el campo de la educación incrementa las posibilidades educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunos de ellos son: construir entornos virtuales de formación, aportes a los sistemas convencionales del aula, facilitar la comunicación educativa, entre otros.

Esta dinámica entre las TIC y educación, caracteriza nuevos escenarios formativos que plantea nuevas modalidades dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje brindando espacios que facilitan la interacción docente-alumno y alumno-alumno. Por medio de las TIC presenta la posibilidad de adaptación de la información a las necesidades y características de los estudiantes, lo que le permite elegir cuándo, cómo y dónde estudiar.

Aprender y enseñar son dos acciones distintas, pero en el campo educativo se complementan para formar y consolidar conocimiento en el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Nuestro papel es el de ser facilitadores de aprendizaje para los estudiantes, por lo que nuestro compromiso no debe centrarse en enseñar sino en apoyar al estudiante a aprender.

Por su parte, (Johnson y Johnson, 2014) los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, «la motivación para aprender», la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso

El éxito escolar

Según la percepción de Redondo (2017), este requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores de la institución educativa, que probablemente no todos los estudiantes presentan. Aunque no faltan los que aceptan incondicionalmente el proyecto de vida que les ofrece la institución, es posible que un sector lo rechace, y otro, tal vez el más sustancial, solo se identifica con el mismo de manera circunstancial.

Aceptan, por ejemplo, la promesa de movilidad Social y emplean la escuela para alcanzarla, pero no se identifican con la cultura y los valores escolares, por lo que mantienen hacia la institución una actitud de acomodo, la cual consiste en transitar por ella con solo el esfuerzo necesario. O bien se encuentran con ella en su medio cultura natural pero no creen o no necesitan creer en sus promesas, porque han decidido renunciar a lo que se les ofrece, o lo tienen asegurado de todos modos por su condición social y entonces procuran disociarse de sus exigencias. Sería excelente que todos los alumnos ingresaran a la escuela con mucha motivación para aprender, pero la realidad dista mucho de ésta perspectiva, ya que algunos alumnos aún encuentran aburrida o irrelevante la actividad escolar.

El mismo en primera instancia debe considerar cómo lograr que los estudiantes participen de manera activa en el trabajo de la clase, es decir, que generen un estado de motivación para aprender; por otra parte pensar en cómo desarrollar en los alumnos la cualidad de estar motivados para aprender de modo que sean capaces «de educarse a si mismos a lo largo de su vida» (Bandura, 2013) y finalmente que los alumnos participen cognoscitivamente, en otras palabras, que piensen a fondo acerca de qué quieren estudiar.

Relación objetivo-contenido-método

El objetivo en la enseñanza es el punto de partida y premisa general pedagógica para toda la educación, pues él expresa la transformación planificada que se desea lograr en el alumno. Por ello, determina el contenido de la enseñanza, es decir la base informativa concreta que debe ser objeto de asimilación.

El objetivo también influye decisivamente en la determinación y selección de la totalidad de vías y condiciones organizativas que conducen a su cumplimiento, es decir, el método y la organización de la enseñanza.

Resulta imposible cumplir los elevados objetivos del sistema de educación, si se cumplen formas organizativas y métodos que conduzcan a formalismo, al esquematismo, a la rutina y con ello al aprendizaje netamente reproductivo. La formación de la personalidad desarrolladas multilateralmente solo poder lograrse si se seleccionan métodos y formas organizativas de enseñanza que promuevan al desarrollo de la independencia cognoscitiva y las capacidades creadoras.

La categoría objetivo ocupa un papel rector en la formación del proceso de enseñanza, constituye el punto de partida y la premisa pedagógica general de todo el proceso de enseñanza. Ella cumple con las siguientes funciones.

Funciones

Determina el contenido, métodos y las formas organizativas de la enseñanza, al expresar la transformación planificada que se desea lograr en el alumno en función de la formación del hombre a que aspira la sociedad.

Orienta el trabajo del maestro, profesores y alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (función orientadora).

Constituyen criterios esenciales en el análisis de la eficacia de la enseñanza mediante la evaluación de sus resultados. (función valorativa).

Proyectan el trabajo del maestro o profesor hacia el futuro (función proyectiva).

Estructura

La estructura de los objetivos se identifica con los elementos del sistema enseñanza-aprendizaje y son entre otros: Conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades,

convicciones, sentimientos, actitudes, peculiaridades del carácter, sistema, motivos e intereses.

Carácter sistémico y multilateral

El proceso docente está compuesto por un conjunto de formas y actividades que deben constituir un todo armónico desde el punto de vista de los objetivos del contenido que se trate. Los cambios que se efectúan en la actividad mental de los alumnos son el resultado de las actividades continuas en todos los contenidos que comprenden el proceso de formación. El logro de los objetivos de una asignatura, disciplina o curso trasciende los límites de ella y contribuye al éxito de las restantes.

Derivación gradual

La derivación gradual de los objetivos expresa el carácter mediato e inmediato en el logro de estas. Ella permite reconocer que los objetivos constituyen un sistema rigurosamente articulado que se deriva de las necesidades sociales. Estos se van derivando de los objetivos generales del sistema de educación, a los objetivos de cada tipo de educación y a cada nivel, luego a los objetivos de grado, asignatura y unidad y por último el profesor lo deriva para cada clase a través del estudio de los programas. La derivación gradual de los objetivos no debe entenderse como la descomposición de estos en acciones aisladas, cada uno debe ser considerado como elementos del sistema rigurosamente articulado que constituyen los objetivos de la educación.

Correspondencia de los objetivos con los niveles de asimilación

Para poder dirigir acertadamente la actividad cognoscitiva de los alumnos, el profesor tiene que precisar el nivel de asimilación que deben lograr en el tratamiento de los contenidos establecidos en los programas, lo cual está estrechamente relacionado con la evaluación de los resultados del aprendizaje.

Orientación hacia el objetivo

Al dirigir el proceso de aprendizaje, se considera que su carácter consciente estimula la actividad cognoscitiva. El aprendizaje es tanto más efectivo, cuando más se logra fijar en los alumnos el propósito futuro y se les hace conciencia del camino que ha de seguir para lograrlo. Se puede ver la importancia del objetivo si se extiende no sólo a la actividad del maestro, sino también a la de los alumnos. De ahí la enorme significación que tiene la correcta utilización de la orientación hacia el objetivo como función didáctica.

Habilidades integradoras

Son aquellas capacidades que sistematizan las habilidades generales, y posibilitan su selección algorimización para solucionar los problemas profesionales reales inherentes al objeto del egresado; aplicando el método científico-investigativo propio del modo de actuación profesional.

Teoría psicológica

La base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende.

Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. “De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende” (Arredondo, 2015).

Condición individual

También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros. El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia.

La enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetúa su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

Tendencia actual

La enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. En este campo, existen varios métodos, uno es los medios audiovisuales que normalmente son más accesibles de obtener económicamente y con los que se pretende suprimir las clásicas salas de clase, todo con el fin de lograr un beneficio en la autonomía del aprendizaje del individuo. Otra forma, un tanto más moderno, es la utilización de los multimedia, pero que económicamente por su infraestructura, no es tan fácil de adquirir en este medio, pero brinda grandes ventajas para los actuales procesos de enseñanza-aprendizaje.

Factores determinantes

A la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden

dividir en dos grupos: los que dependen del sujeto que aprende (la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencias previas) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta.

Herramientas de la enseñanza-aprendizaje interactiva

Son aplicaciones que permiten trabajar documentos con los aportes de más de una persona, incluso de manera simultánea por lo que los estudiantes suelen mostrarse más participativos y motivados al utilizar este tipo de herramientas. Entre esta clasificación, las más utilizadas son Google Drive y Dropbox.

Redes Sociales

La tendencia a utilizar redes sociales en la educación va en aumento, debido a su amplia aceptación e incorporación a la rutina diaria de sus millones de usuarios; éstas están siendo utilizadas en la educación para compartir contenido de interés y promover la participación y comentarios de los estudiantes a las diferentes publicaciones. Entre las redes sociales más utilizadas son: Facebook, Twitter, Youtube, Vimeo.

Mapas Conceptuales Y Mentales

Esta técnica de aprendizaje, utilizada hace mucho tiempo para organizar y representar gráficamente o por diagramas conceptos básicos o ideas, ahora puede realizarse y compartirse virtualmente, con herramientas como Mindmeister Coggle.it, Mindomo y Bubbl.us.

Presentaciones

Las presentaciones ya son ampliamente utilizadas para la enseñanza; sin embargo herramientas web 2.0 como: Prezi, Slideshare, Issuu y Scribd permiten publicar y compartir el contenido de las presentaciones, facilitando la revisión y aporte de comentarios del público al que van dirigidas.

Podcast

Este tipo de aplicaciones se utilizan para transmitir audio en internet; aunque inicialmente fueron empleadas por programas radiales, su aplicación ha crecido. En el área educativa son utilizadas para transmitir explicaciones breves y tienen gran demanda en la enseñanza de idiomas. Entre las aplicaciones para crear y transmitir podcast están Audacity, Podomatic y SoundCloud.

Blog

Es un sitio web de actualización constante, donde se publican cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Los usuarios pueden leer los aportes o entradas y dejar su comentario. Al crear un blog para un curso, los estudiantes pueden publicar sus artículos, resultado investigaciones asignadas, también se pueden utilizar como portafolio de actividades. Entre las herramientas para crear blogs están: WordPress y Blogger.

Wiki

Es un sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes, en este caso. En una wiki los participantes pueden leer, crear, comentar o modificar los aportes de información. Su uso en las aulas permite que los estudiantes sean parte de su aprendizaje al crear su propio material, a la vez que fortalecen el trabajo colaborativo. Entre las herramientas que se pueden utilizar para crear wikis están Wikispaces y Pbwiki.

Como podemos constatar, herramientas para mejorar la experiencia de aprendizaje hay muchas, en la Internet las hay gratuitas, flexibles y fáciles de utilizar. Sin embargo, las herramientas no son el fin, son solo un medio para facilitar el aprendizaje y generar habilidades informáticas necesarias para los estudiantes. Éstas no sustituyen al tutor virtual, al contrario, le permiten transformar su rol, por uno más participativo, dinámico y facilitador (galilei, 2016, pág. 22)

Aplicaciones informáticas

Sostiene (Jiménez, s.f.), que una aplicación informática es:

Es un tipo de software que permite al usuario realizar uno o más tipos de trabajo. Son, aquellos programas que permiten la interacción entre usuario y computadora (comunicación), dando opción al usuario a elegir opciones y ejecutar acciones que el programa le ofrece Existen innumerable cantidad de tipos de aplicaciones. (p. 1)

En cuanto a (Alegsa, 2010), dice que las aplicaciones informáticas son: “Programa que permite a un usuario utilizar una computadora con un fin específico. Las aplicaciones son parte del software de una computadora, y suelen ejecutarse sobre el sistema operativo” (p. 1).

Conforme a lo descrito se establece que las aplicaciones informáticas son herramientas que permiten realizar diversos trabajos, con el fin de producir interacción entre el usuario y un ordenador.

Hoy en día existen diversas aplicaciones informáticas que se utilizan en el ámbito educativo y facilitan la comunicación entre docentes y alumnos, aportando al desarrollo de las actividades académicas.

Software de Aplicación

(Jiménez, s.f.), sostiene que el Software de aplicaciones es “Aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas” (p. 2).

Un software de aplicación se lo conoce hoy en día como una aplicación “app”. Se menciona algunos ejemplos de software de aplicación tales como los programas de ofimática y los navegadores de internet.

Según (Cavsi, s.f), dice que un software de aplicación es: “Aquel que utiliza las capacidades el computador en donde se puede realizar una tarea específica. Además, un software de aplicación es capaz de manipular archivos multimedia o hipertexto.”(p.54)

Todos los usuarios deben estar familiarizados con un software que le brinde ayuda día a día para resolver sus problemas, además todas las personas tenemos una relación a diario con alguna aplicación sea de escritorio o de un celular.

Tipos de Software de Aplicación

Según (Cavsi, s.f) mantiene que: Existen diferentes tipos de software de aplicación, los más importantes son mencionados a continuación:

Software de procesamiento de textos: El propósito principal de este software es la creación y manipulación de documentos. Ejemplos son Microsoft Word, Word Pad, Bloc de notas.

Software de base de datos: El propósito de este tipo de aplicaciones programa es organizar y administrar los datos de manera tal que se pueda realizar análisis de información. Ejemplos son: Microsoft Access, dBase, FoxPro y Oracle.

Software de hojas de cálculo: Se utilizan para mantener organizadamente los datos generalmente numéricos con el fin de obtener presupuestos, estados financieros, promedio de notas, registros de ventas y más cálculos o estadísticas. Ejemplos son Microsoft Excel, Lotus 1-2-3 y Numbers (Apple).

Software multimedia: Este tipo de software permite al usuario crear o procesar audio y video. Ejemplos son los juegos, Microsoft media player y otros.

Software de presentación: Es de gran ayuda en las reuniones y exposiciones, utilizado para mostrar gráficos, texto y estadísticas en forma de presentación utilizando diapositivas. El mejor ejemplo de este tipo de software de aplicación es Microsoft PowerPoint. (p. 3)

Se muestran los tipos de software más utilizados en la actualidad, en la presente investigación se tratará del Software libre, utilizado para todo lo informático y para el desarrollo de la creatividad quedando claro que servirá para una tarea específica como herramienta didáctica.

Software Educativo

Un Software Educativo se refiere al programa que esta designado a la enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo, permitiendo desarrollara habilidades cognitivas, destrezas.

Para (Vidal Ledo & Gomez Martinez, 2010) indican que:

Los software educativos (SE), se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos autores lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de

enseñar, aprender y administrar, o el que está destinado a la enseñanza y el autoaprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

(Camacho, 2014) , hace referencia al software Educativo y dice que:

En nuestro país, el desarrollo de ‘software’ educativo no es nuevo. Es bien sabido que Ecuador es un respetable productor de estas herramientas, si bien no en cantidad, sí en calidad. Hace ya varios años que algunas empresas privadas han realizado notables esfuerzos y han invertido en el desarrollo de programas informáticos interactivos, como complementos de los tradicionales textos, a través de medios ópticos como CD y DVD. (párr. 3)

El término multimedia se ha vuelto usual para referirnos a complementos informáticos que las editoriales ofrecen a sus clientes. Así también, hoy en día los especialistas en estos temas son requeridos, situación que hace 10 años era absolutamente impensable en el mercado local; dependiendo del nivel de conocimientos de estos nuevos profesionales, los resultados pueden ser verdaderamente impresionantes.

Para (Díaz-Antón, s.f) acerca la aplicación informática dice que:

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación ofrece distintas dimensiones al proceso instruccional. En particular, el uso del software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite mejorar en el estudiante las destrezas cognitivas. Este tipo de software fomenta el análisis de problemas, facilita el trabajo en grupo, provee soporte en actividades docentes; en el sentido más amplio, mejora las habilidades del pensamiento y la resolución de problemas. Ahora bien, para lograr todo esto, el software debe ser de calidad. (p. 2)

Cuando se hace referencia a calidad de software educativo, se requiere un producto que satisfaga tanto las expectativas de los docentes como de los alumnos, a un menor costo,

libre de errores y cumpliendo con ciertas especificaciones instrucciones y tecnológicas. Esta necesidad conlleva a generar un modelo para medir la calidad del software como producto y como servicio.

Según (Vidal, 2004) citado en (Ortiz, 2010) nos menciona que “los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes”. (p.27)

En otras palabras, el software es una estrategia educativa que transforma al ordenador en una máquina con fines educativos desarrollando competencias, procedimientos y aprendizajes en cuenta las irregularidades grupales de la población a la cual va dirigido (características socio-culturales) y constituyendo una combinación de recursos tales como: Voz, imágenes, música y animación encontrados en la misma plataforma llamada multimedia que aparece asociada a las denominadas TICs.

De acuerdo a lo visto es evidente la invasión del Software en los espacios educativos, aunque es usado en otro tipo de áreas, tales como el área laboral, domestica, empresarial, etc., garantizando programas de alta calidad teniendo en cuenta un sistema propio de códigos, un formato expresivo y una secuencia narrativa fomentando el desarrollo cognitivo en estudiantes de un área en específico, constituyéndose tanto en un producto como en un medio de aprendizaje de conocimientos, habilidades y procedimientos dirigido hacia un grupo específico de estudiantes.

Clasificación del software educativo

Según (Vidal, 2004) “los software educativos tienen como rasgos comunes ser programas para ordenador, poseer intencionalidad educativa y ser elaborados con fines didácticos teniendo en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.30).

Como complemento a esto se puede decir que de acuerdo con estos rasgos específicos los Software educativos se deben clasificar, según (Vidal, 2004):

Los objetivos educativos que pretenden facilitar son conceptuales, procedimentales, actitudinales, Las actividades cognitivas son: Control Psicomotriz, observación, memorización, comprensión, interpretación, comparación y relación, El tipo de interacción que propicia puede ser Cognitiva, reconstructiva, intuitiva, global, constructiva, Su función en el aprendizaje puede ser Instructiva, reveladora, conjetural, emancipadora, Su comportamiento es Tutorial al igual que el tratamiento de errores el cual controla el trabajo del estudiante y lo corrige). (p.31)

Su función en la estrategia didáctica es Entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse y entender y Su diseño puede ser Centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza y/o proveedor de recursos.

Características del software educativo

Según García Vidal (2004) existen características que determinan la funcionalidad de un software multimedia, las cuales son:

La facilidad de uso o instalación debe ser agradable, auto explicativa, fácil de usar (sin manuales) y tener la posibilidad de moverse según sus preferencias (retroceder-avanzar)... también que Incluyan un sistema de evaluación y seguimiento de acuerdo a las actividades realizadas por los estudiantes, además que permita el uso de otros materiales como fichas, diccionarios y la realización de actividades complementarias, el software debe tener calidad del entorno audiovisual. (p.32)

Es decir, diseño general claro y atractivo de las pantallas (sin exceso de texto), calidad técnica y estética de sus elementos, contener títulos, iconos, botones, imágenes, fotografías, animaciones, voz, música, color, contar con un estilo y lenguaje determinados.

Por otro lado, nos menciona (Ortiz, 2010) sobre las características del software educativo lo siguiente:

Como complemento a esto, la capacidad de motivación es muy importante en el software que se quiere implementar porque mediante esto los estudiantes pueden aprender gustosamente y construir nuevos conocimientos teniendo en cuenta las características de los estudiantes, intereses y progresos que ellos vayan teniendo sin dejar atrás los contenidos del área a tratar y las actividades interactivas el software también alude al esfuerzo cognitivo: esta característica se da a través de la realización de actividades, estructuras mentales, representaciones visuales, imágenes, resolución de problemas, etc. (p.32)

De lo anterior se infiere que para el diseño y creación de un software educativo multimedia es necesario cumplir con ciertos parámetros visuales, auditivos y del habla, que indiquen el interés que este genere frente al estudiante, siendo acordes a las características socioculturales correspondientes a cada grupo, sin dejar atrás los contenidos planteados en el currículo institucional aludiendo a la creatividad, animación, originalidad que deben hacer parte fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Funciones del software educativo

Según (Vidal, 2004), el software educativo es: “Una estrategia tecnológica diseñada para que el estudiante de una manera lúdica aprenda acerca de diferentes temáticas y aplique sus conocimientos de manera socio-cultural, intelectual y lingüística teniendo como soporte una plataforma que le permite explorar contenidos.” (p.37)

Como complemento a esto, los programas de software educativo tienen diferentes funciones que los hacen interesantes y llamativos convirtiéndose de esta manera en facilitadores de aprendizaje y práctica teniendo en cuenta un área en específico. De acuerdo a García (2004) estas funciones son:

La Función instructiva que Facilita el logro de objetivos específicos con respecto al aprendizaje de los estudiantes, la Función metalingüística que se da mediante los lenguajes de comunicación e informática, teniendo como base el área del conocimiento a tratar y el vocabulario correspondiente a las condiciones socioculturales de la población, la función lúdica. (p.40)

Sirve para realizar actividades educativas trabajando con el ordenador de una manera interactiva y la función innovadora que se refiere a la creación del software como medio atractivo teniendo en cuenta los intereses y necesidades del estudiante y las exigencias de los modelos pedagógicos propuestos en la actualidad.

Tipos de Software y los materiales educativos computarizados

Según Gagné (1992)

En las instituciones existen distintos MEC (materiales educativos computarizados), sin embargo, no todos los programas que se implementan en un computador y que son útiles para la educación entran en esta categoría, hay que diferenciar estos materiales de los tipos de programas 29 *Ibíd.*, (p.38)

Educativos que los usuarios pueden encontrar en un computador, un Software es un soporte lógico o un programa, cuyo nivel más básico es el sistema operacional que consta de un conjunto de programas que controlan la operación del computador, otro grupo importante de programas son los lenguajes y sistemas de programación que sirven para que los usuarios den instrucciones al computador sobre cómo llevar a cabo ciertas operaciones.

Para la observación de un material educativo computarizado se debe tener en cuenta la naturaleza y componentes de este, a nivel educativo, su material, sistemas de intercomunicación entre usuario y programa, bondades y limitaciones del MEC (Material Educativo Computarizado) frente a las necesidades que el usuario tiene como pueden ser: el saber vocabulario, estructuras etc.

También tiene en cuenta el tipo de población a la que se dirige, si es mayor o menor, esto es de suma importancia en el aprendizaje de los idiomas ya que el MEC debe responder a que intereses y expectativas pueden tener los usuarios al utilizarlo, es decir, qué esperan los usuarios respecto al material educativo computarizado a nivel de inglés como lengua extranjera (vocablos, expresiones, etc.).

(Vidal Ledo & Gomez Martinez, 2010), menciona que:

Por consiguiente, es aquí donde el usuario introduce una serie de conocimientos aprendidos en clase y donde el Software tiene su función en la educación, puesto que éste está diseñado de tal forma que si el usuario (estudiante) tiene algún error el programa lo identifica de inmediato y hace que haga el ejercicio nuevamente. (p.41)

En la educación se le denomina Software Educativo a aquellos programas que cumplen funciones formadoras, es por eso que en la actualidad existen diferentes programas de software que contribuyen al aprendizaje y fortalecimiento oportuno de los idiomas como el inglés entre otros. Otros aspectos a tratar en el entorno de los MECs son: un área de contenido, la necesidad educativa, las limitaciones y recursos en los cuales se identifican los problemas de aprendizaje, al igual que las condiciones que se esperan del MEC y si se trabaja cada una por su cuenta o en grupos.

Sus ventajas pedagógicas son muchas, algunos ejemplos de ellas son:

Esta investigación se vincula al mejoramiento de los procesos de aprendizaje mediante la implementación de dispositivos móviles que enriquezcan las estrategias pedagógicas virtuales, en contraste con las problemáticas de patrones de uso del teléfono inteligente. Algunas investigaciones demuestran los «impactos que ocasiona el uso intensivo del teléfono inteligente» (Henríquez, Organista y Lavigne, 2013) y sus diversas aplicaciones en los procesos de aprendizaje universitario.

De acuerdo con Torres Díaz, Torres Carrión e Infante (2015), «el futuro del aprendizaje, desde una perspectiva técnica, está integrado por cuatro ejes que lo definen, sobre los que se articulan esfuerzos tecnológicos y metodológicos, como: la movilidad, interacción, inteligencia artificial y recursos basados en tecnología como la realidad aumentada y los juegos aplicados al aprendizaje». A nivel pedagógico, los dispositivos se constituyen en herramientas de interacción, pero se corre el riesgo de implementar fuentes de distracción y pérdida de la atención de los estudiantes.

Desarrollo cognitivo

Durante la adolescencia se ponen en marcha un conjunto de cambios que afectan decisivamente a la capacidad de pensamiento y de razonamiento de los individuos. La adquisición de esta nueva forma de pensar (más abstracto, complejo, lógico y sistemático) capacita al individuo para afrontar en mejores condiciones las tareas evolutivas de la transición hacia la edad adulta (Serrano, 2014).

Su adquisición está condicionada a la experiencia de procesos educativos que faciliten su desarrollo, a través de la instrucción de contenidos y propuestas didácticas que favorezcan aprendizajes significativos desde esta perspectiva.

Importancia del desarrollo cognitivo.

Desempeña un papel importante dentro del desarrollo de la vida humana, y se puede definir como la forma en que pensamos sobre las cosas y las conocemos, el proceso cognitivo incluye prestar atención a estímulos concretos, recordar experiencias anteriores, solucionar problemas y comprender el mundo físico y social, incluido uno mismo (ENRIQUEZ, 2016).

Está en función de aspectos estructurales (neurológicos) y funcionales (aprendidos), en estos cambios se incluye un aumento de la eficacia y las destrezas a partir del aprendizaje

y la experiencia, es decir muchas tareas se vuelven automatizadas o automáticas, de modo que cuando se presenta un problema el adolescente puede recordar la forma de resolverlo en lugar de tener que averiguar cada vez el camino que le lleve a la solución, según la teoría triarquica de Sternberg, el componente de procesamiento incluye cinco destrezas bien diferenciadas.

Causa y efecto del desarrollo cognitivo

En los adolescentes la salud y el desarrollo están estrechamente interrelacionados. El desarrollo físico (cambios sexuales y corporales) que se produce durante la adolescencia va acompañado de importantes cambios psicosociales que caracterizan a este periodo como una etapa decisiva en el camino hacia la edad adulta.

Áreas del desarrollo del adolescente:

1. Desarrollo físico: pubertad, desarrollo sexual y desarrollo cerebral;
2. Desarrollo psicológico:
 - Desarrollo cognitivo: cambios en la manera de pensar;
 - Desarrollo afectivo: sentimientos negativos o positivos relacionados con experiencias e ideas; constituye la base de la salud mental;
3. Desarrollo social: relaciones con la familia, los compañeros y el resto de las personas.

Resulta difícil separar estas distintas áreas del desarrollo porque están estrechamente vinculadas entre sí. Por ejemplo, los cambios físicos provocan cambios cognitivos y en la pubertad se registra un desarrollo tanto físico como emocional.

También es importante observar que el ritmo de desarrollo en cada una de estas tres áreas puede ser diferente: por ejemplo, una adolescente puede parecer físicamente madura, pero es probable que no esté plenamente desarrollada desde el punto de vista

psicológico. Su apariencia puede hacer que las personas crean y esperen que su modo de pensar sea maduro o que sea capaz de controlar sus emociones, cuando es probable que esto no sea así.

Objetivo del desarrollo cognitivo

1. El/la alumno/a comprende los conceptos de las herramientas tecnológicas, y es capaz de reflexionar críticamente sobre sus supuestos y prácticas culturales y normativas subyacentes.
2. El/la alumno/a sabe acerca de la distribución local, nacional y mundial de la implementación de las tic en el ámbito educativo.
3. El/la alumno/a sabe sobre las causas y efectos de la innovación tecnológica, tales como la distribución desigual de recursos , la colonización, los conflictos, los desastres causados por fenómenos naturales y otros efectos causados por el cambio climático, la degradación ambiental y los desastres tecnológicos, y la falta de sistemas y medidas de protección social.
4. El/la alumno/a y docentes comprende cómo las tic enriquecen las necesidades y derechos básicos en la institución.
5. El/la alumno/a sabe acerca de las estrategias y medidas tecnológicas, y es capaz de distinguir entre enfoques basados en déficits y enfoques basados en fortalezas al momento de interactuar las herramientas tecnológicas.

Habilidad

En la actualidad las habilidades de cada persona son innata (Muralla, 2015), asegura: “Del latín “habilitas”, hace referencia a la facilidad, aptitud y rapidez para llevar a cabo cualquier tarea o actividad. Por lo tanto, una persona hábil, es aquella que obtiene éxito gracias a su destreza” (pág. 1).

Según lo citado de la fuente de Ed. La Muralla de Madrid; la habilidad comprende un complejo proceso de operaciones necesarias, con el fin de obtener un dominio de hábitos.

El hombre interactúa con el objeto en el proceso activo: la actividad, las técnicas de esta interacción son las habilidades. La habilidad es pues el dominio de las técnicas y ésta puede ser cognoscitiva o práctica.

El desarrollo de una habilidad tiene como condición necesaria: el esfuerzo práctico, la preparación constante, el entrenamiento y la ejercitación continua; para ello, se debe otorgar especial interés en la previa planeación de la actividad que en su estructuración contemple la secuencia de acciones encaminadas al logro de los objetivos que se plantean en la enseñanza.

Desarrollo de habilidades

(Muralla, 2015), manifiesta que:

La formación de la habilidad se consigue cuando el estudiante se apropia de las operaciones de manera consciente, para lo cual necesita una adecuada orientación sobre la forma de proceder, bajo la dirección oportuna del docente para garantizar la corrección en la ejecución, así como el orden adecuado de esas operaciones (pág. 17).

Esta etapa comprende la adquisición consciente de los modos de actuar; y es fundamental para garantizar la correcta adquisición de la habilidad.

Según (Muralla, 2015), también hace referencia que “el desarrollo de la habilidad se alcanza mediante la repetición de los modos de operar, lo que significa que una vez formada la habilidad se hace necesario comenzar a ejercitarla” (pág. 18).

Es decir, utilizarla las veces que sean necesarias con una buena frecuencia y periodicidad; sólo así, podrán irse eliminando los errores haciéndose cada vez más fácil la

realización de las operaciones, hasta llegar a la perfección de algunos componentes operacionales.

Habilidades cognitivas

De acuerdo con (Santillana, 2013), conceptualiza las habilidades cognitivas como “El concepto de "habilidades cognitivas" proviene del campo de la Psicología cognitiva. Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello” (pág. 12).

Según lo citado las habilidades cognitivas se define como un proceso en el cual intervienen operaciones mentales, con el objetivo de incorporar Hábitos productivos de pensamiento Actitudes y percepciones. Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él.

Dirección de la atención

A través de la atención y de una práctica constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación.

Percepción

La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee.

Procesos del pensamiento

Los procesos del pensamiento se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información (p.2).

Destrezas

(Giraldo), menciona que “la destreza es un valor que es posible de desarrollar sí como los talentos y las habilidades, y cuyo desempeño se lo adquiere a través de la experiencia” (pág. 1). En la enseñanza el docente debe actuar como mediador en el proceso de aprender de los alumnos; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y del conjunto de la clase, clarificar y aportar valores y ayudar a que los alumnos desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, ser su orientador personal y profesional.

Rol del Docente

Es el profesional y/o instructor que va a diseñar, planear, orientar, ejecutar y evaluar el ambiente de aprendizaje, para el uso de aplicaciones informáticas en la educación. Otra de sus funciones es el de diseñar las estrategias didácticas acorde con cada una de las actividades del área de educación estética. Igualmente debe seleccionar los enlaces externos y la información complementaria que tiende a reforzar los aprendizajes de los estudiantes-docentes (Herrera, 2012)

Para (Kurman, 1993), manifiesta acerca de las herramientas metodológicas que:

¿QUÉ VAMOS A ENSEÑAR? Cuando un docente se hace cargo de un grado, un curso o una división lo asaltan un sinnúmero de interrogantes: ¿qué voy a enseñar?, ¿cómo voy a enseñar?, ¿cómo evaluar si aprendieron, ¿cómo calificarlos?, ¿qué

hacer con la disciplina?, ¿cómo calificar al que no aprende o a quien se porte mal? "Por suerte" lo primero que encuentra es un programa analítico (el currículo), que sin duda lo tranquilizará. Sumergido en la interminable secuencia de conceptos, sus preguntas se reducirán a: ¿cómo voy a hacer para enseñar todo esto? (p. 11)

El maestro debe tener claro las metodologías, objetivos y lo que en realidad quiere enseñar. Para cumplir con todo lo mencionado también tiene que saber cómo lo puede conseguir que herramientas utilizar.

(Kurman, 1993), indica que “la realidad a la hora de ponerse frente a la clase es muy distinta. ¿Por qué? Quizás porque "los alumnos de ahora no son como los de antes", son más indisciplinados, inquietos, insolentes, indolentes, carentes de motivación para aprender hechos y verdades” (p. 11).

Acuerdo a lo citado los estudiantes de la actualidad son diferente a los de antes, muestran mayor dificultad para que se mantengan en orden por su mala disciplina quizás porque no se interesan en aprender contenido con la manera que el docente enseña o hacen uso de materiales extensos y poco motivadores o porque sienten la necesidad que para aprender requieran de aplicaciones informáticas interactivas.

El profesor ante las estrategias de aprendizaje

(Vaca, 2012) , plantea su enfoque acerca estrategias que:

Nadie puede enseñar lo que no sabe. Si es el profesor el que debe enseñar las estrategias de aprendizaje, es necesario formar profesores estratégicos. Es decir, profesores que: Conozcan su propio proceso de aprendizaje, las estrategias que poseen y las que utilizan normalmente. Esto implica plantearse y responder preguntas como: ¿soy capaz de tomar notas sintéticas en una charla o

conferencia?, ¿sé cómo ampliar mis conocimientos profesionales?, etc. (pág. 51).

Aprendan los contenidos de sus asignaturas empleando estrategias de aprendizaje: No olvidemos, que en la forma en que los profesores aprenden un tema para enseñarlo a sus alumnos, así lo enseñaran; y la metodología de enseñanza, influye directamente en la manera en que los alumnos estudian y aprenden. · Planifiquen, regulen y evalúen reflexivamente su actuación docente El papel de los formadores de docentes es el de proporcionar el ajuste de ayuda pedagógica, asumiendo el rol de profesor constructivos y reflexivos utilizando las herramientas necesarias para logros de objetivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Guía Docente para las habilidades de aprendizaje y de innovación

Innovación y creatividad: Los docentes al finalizar un ambiente de aprendizaje a partir de analizar e innovar en su quehacer educativo y haciendo uso de su creatividad, estarán en la capacidad de diseñar actividades de aprendizaje móvil.

Conocimiento: “Aprender a Conocer” los estudiantes identifican los conceptos básicos del aprendizaje móvil y los recursos con los que cuentan, para creare integrar actividades de aprendizaje móvil en el syllabus.

Reflexión: “Aprender a ser”. Los estudiantes toman conciencia de las características del dispositivo móvil y de la estrategia de aprendizaje móvil.

Acción: “Aprende a hacer”. Los estudiantes diseñan una actividad, para vincular el aprendizaje móvil a sus actividades académicas.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos.

(Vaca, 2012) , en su tesis titulada, “Influencia de las estrategias tics aplicadas por los docentes en el aprendizaje de los estudiantes”, llega a la conclusión que la integración de las tics a las Instituciones se abren nuevas ventanas al mundo que permiten a estudiantes y profesores interactuar. De tal modo que abre espacio a la comunicación, para intercambiar ideas y materiales, trabajar juntos en un proceso, un contenido. La tarea actual es capacitarse y actualizarse en el uso de un software libre, para promover una enseñanza acorde al contexto actual.

(Ávila, 2012), en su tesis titulada “El uso de las tecnologías de información y comunicación en el aprendizaje significativo”, hace referencia que los docentes indudablemente deben tener como parte de su perfil el conocimiento de las Tics, haciendo énfasis en la aplicación de tic y la capacidad del uso de las mismas como recurso de su labor docente, teniendo en cuenta que el acceso a la información de hoy, depende sin lugar a duda de la capacidad del manejo de los servicios virtuales.

(Revistes Catalanes amb Accés Obert (Raco), 2006) , sustenta en su artículo que las N TIC (aplicaciones informáticas), ayudan para un "mejoramiento de las habilidades creativas", el articulo hace referencia a las ideas innovadoras, que tanto se necesitan a lo largo de la trayectoria profesional, según vaya cambiando, tanto la sociedad como los conocimientos, se debe enseñar al alumnado en todas las diferentes etapas educativas, incluida la educación permanente para toda la comunidad educativa al uso de las tecnologías como medio para su aprendizaje.

2.1.2.2 Categorías de análisis

Categoría de análisis 1: La enseñanza - aprendizaje interactivo

Definición: Es un método que nos ayuda al desarrollo cognitivo con el propósito de crear nuevas habilidades y destrezas digitales, esta ofrece múltiples herramientas que permiten hacer las clases más dinámica y que el alumno recepte mayor conocimiento con facilidad de uso y acceso a nuevas tic tecnológicas.

Operacionalización de las subcategorías.

- Aplicaciones informáticas
- Tecnología
- Recurso didáctico

Categoría de análisis 2: El desarrollo cognitivo

Definición: El desarrollo cognitivo se considera la forma de pensar y de manejar nuevas ideologías en el cual el principal protagonista es el alumno y docente que desempeña la función de facilitar de los procesos de aprendizaje.

Operacionalización de las subcategorías.

- Proceso de enseñanza-aprendizaje
- Estrategias de aprendizaje
- Habilidades cognitivas

2.1.3. Postura teórica

(Vaca, 2012), referente a la teoría de (**Vygotsky**) manifiesta que la Zona de desarrollo Próximo (ZDP) es la distancia entre el nivel real de desarrollo que es la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial cuando resuelve un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (pág. 84).

(Ausubel-Novak-Hanesian, 2013) , sustenta que:

El aprendizaje significativo es cuando una nueva información (concepto, idea, proposición,) adquiere significado para el aprendiz a través de una especie de anclaje en aspectos relevantes de la estructura cognitiva, o sea en conceptos, ideas, proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos (o de significados) con determinado grado de claridad, estabilidad y diferenciación (pág. 1).

(SIEMENS, 2014), según Siemens: “el Conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos, de la red, y la complejidad y las teorías de la auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo”, (pág. 2).

La presente investigación asume la teoría del Conectivismo propuesta por George Siemens, la cual habla sobre la evolución y los avances que ha tenido la tecnología y la comunicación en los procesos de aprendizaje significativo en la educación actual, y es por ello, que el desarrollo cognitivo, como pedagógica, es de gran beneficio en los métodos de enseñanza, para fomentar en los estudiantes aprendizajes significativos y perdurables.

2.2 HIPÓTESIS.

2.2.1 Hipótesis general.

Si se aplica la enseñanza - aprendizaje interactivo se estimulará el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo.

2.2.2 Sub hipótesis o derivadas.

La Enseñanza-aprendizaje interactiva contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del III de bachillerato.

El uso de nuevas TIC actualiza mayor creatividad de los estudiantes.

Diseñando una Guía de capacitación para la aplicación de la Enseñanza-aprendizaje interactiva en el III de bachillerato se desarrollará las habilidades cognitivas de los estudiantes.

2.2.3 Variables

Variable Independiente: Enseñanza-aprendizaje interactivo.

Variable Dependiente: desarrollo cognitivo

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 . RESULTADOS OBTENIDOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa Emigdio Esparza con una población de 96 estudiantes del III de bachillerato y 5 docentes de la asignatura de Informática donde se aplicó la técnica de la encuesta, la misma que estaba compuesta por 10 preguntas. Para determinar el tamaño de la muestra de los estudiantes, se utilizó la siguiente fórmula:

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

Dando como muestra 66 estudiantes. El tipo de muestreo que se realizó a los estudiantes fue al azar, que corresponden, según como se detallan en la Tabla 1:

Tabla 1: Muestra de estudiantes.

Curso	# Estudiantes	Población	Muestra
3ro bachillerato "A"	30	30*100/96*66/100	20.625
3ro bachillerato "B"	31	31*100/96*66/100	21.3125
3ro bachillerato "C"	35	45*100/96*66/100	24.0625
TOTAL	96		66

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

ENCUESTAS DIRIGIDAS A ESTUDIANTES.

1) ¿Considera usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo en el III de bachillerato?

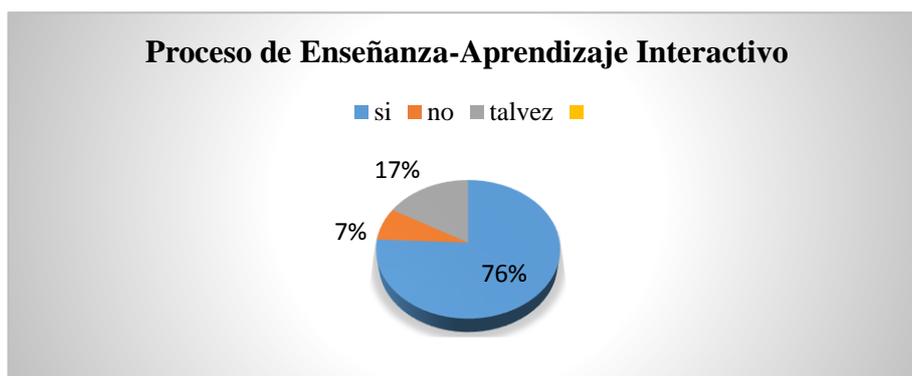
Tabla 2: Aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje fortalece el desarrollo cognitivo.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	50	76%
No	5	7%
Tal vez	11	17%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 1: Aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje fortalece el desarrollo cognitivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 76 % de los estudiantes respondieron que **si**, 7% respondieron que **no**, y 17% que **tal vez**.

Interpretación de datos.

De la encuesta Aplicada se determina que el 76% de los estudiantes afirmaron que el proceso de enseñanza-aprendizaje si fortalecerá el desarrollo cognitivo de los estudiantes del III de bachillerato, es una herramienta de fácil, acceso y despierta el interés de los estudiantes.

2) ¿Cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo en el III de bachillerato?

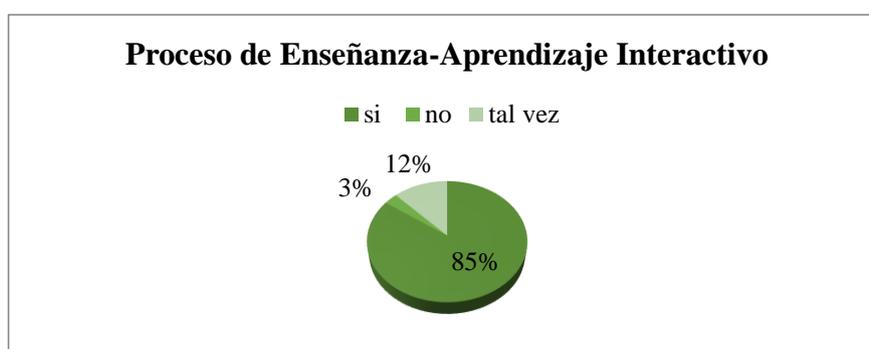
Tabla 3: Proceso enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	56	85%
No	2	3%
Tal vez	8	12%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 2: Proceso enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 85% de estudiantes indicaron que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo **si** contribuirá de manera significativa a la Educación estética y un 12% que **tal vez**, 3% que **no**.

Interpretación de datos.

En los resultados obtenidos a la pregunta se establece que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo en el III de bachillerato.

ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES

1) ¿Considera usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo de los estudiantes del III de bachillerato?

Tabla 4: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	80%
No	1	20%
Tal vez	0	0%
Total	5	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Figura 3: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Análisis de datos.

El 80% de los docentes respondieron que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo **si** fortalecerá el desarrollo de Educación estética; un 0% dijo que **tal vez**; y **20%** respondieron que no.

Interpretación de datos.

La mayoría de los docentes, especifican que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo si hace un gran aporte a la asignatura de informática, porque ayuda a complementar las habilidades y destrezas de los estudiantes.

2) ¿Cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo en los alumnos del III de bachillerato?

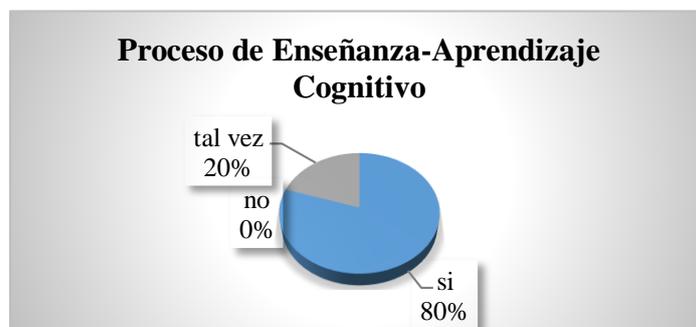
Tabla: 5 El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	80%
No	0	0%
Tal vez	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 4: proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 80% de Docentes respondieron **si** contribuirá de manera significativa a la Educación estética y un 20% que **tal vez** contribuye ,0 % que **no** contribuirá.

Interpretación de datos.

El mayor porcentaje de docentes manifiestan que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo si contribuye de manera significativa al desarrollo cognitivo en los estudiantes del III de bachillerato ya que es una estrategia donde se puede interactuar entre docente y estudiantes.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

Al determinar los aportes que hace en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo cognitivo en la asignatura de educación informática se concluye que:

- La mayoría de los estudiantes indican en un 85 % que el empleo del proceso de enseñanza-aprendizaje mejorará el aprendizaje de forma eficaz, porque es una ayuda muy importante para estimular el aprendizaje con un mayor rendimiento, y a la vez, despertaría el interés en la asignatura.
- Los estudiantes coinciden en afirmar que se sentirían a gusto que los docentes impartan las clases de educación informática con la ayuda del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.
- Se concluye que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula la capacidad de invención, creatividad de los estudiantes generando aprendizaje significativo de la asignatura de educación informática.
- Los docentes y estudiantes están de acuerdo que las aplicaciones informáticas contribuyen significativamente el desarrollo cognitivo, este tipo de aplicación como lo es el proceso de enseñanza-aprendizaje interactiva, deberían estar insertadas al pensum académico.

3.2.2. General

Se concluye que los docentes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno están de acuerdo emplear el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del III de bachillerato, además, el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo es un potencial educativo, que despierta el interés por aprender en un contexto postmoderno.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Promover una cultura tecnológica en la praxis educativa por parte de las autoridades de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.
- Se recomienda al docente utilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo como herramienta didáctica, ya que la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno cuenta con las condiciones necesarias, para establecer esta aplicación metodológica en las horas pedagógicas de educación informática.
- Al docente se le recomienda utilizar una metodología dinámica por medio de un proceso interactivo educativo que permita lograr un mejor aprendizaje en la educación informática.
- Que los docentes se capaciten y actualicen sus conocimientos sobre nuevas herramientas para enseñar y aprender interactivamente que les permita mejorar los procesos de forma dinámica.

3.3.2. General

Se recomienda a los docentes de la asignatura de educación estética utilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el apoyo de una guía didáctica que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes, y mejoramiento de la formación profesional docente.

CAPÍTULO IV.-PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

Diseño de una guía didáctica docente para en el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en la asignatura de informática, que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

La propuesta tiene como objetivo de crear una guía didáctica docente para el uso del proceso de enseñanza interactivo en la asignatura de informática, que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

La Guía didáctica docente se la realizará mediante la aplicación de **internet Google** (google es una aplicación muy reconocido que permite establecer todos los contenidos necesarios de la guía didáctica) según los resultados de la encuesta dirigida a los docentes, el 80 % de ellos, estuvieron de acuerdo que la guía didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo, sea física con contenidos claros y didácticos.

Este manual tendrá como objetivo orientar a los docentes a establecer el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo, sirviendo como estrategia para desarrollar la creatividad, y así obtener un mayor conocimiento de nuevas estrategias tecnológicas, y a la vez que exista interés a la asignatura.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedente.

Para (AMAGUAYA, 2015): La guía didáctica es un instrumento de gran ayuda para los docentes como también para los estudiantes por que enseña de una forma mucho más dinámica e interactiva (p. 2). Es decir, los estudiantes pueden adquirir abundantes conocimientos fuera del contexto educativo en la vida cotidiana. Los docentes tienen como tarea de lograr convertir en conocimientos significativos.

La guía enseña al docente actuar como mediador en el proceso de aprender de los alumnos; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y del conjunto de la clase, clarificar y aportar valores y ayudar a que los alumnos desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, que la guía sea su orientador personal y profesional.

Para el ingeniero (TAPIA), afirma lo siguiente:

Al hablar de una “guía didáctica multimedia” se incluirá cualquier tipo de programa desarrollado para permitir completar un ciclo enseñanza-aprendizaje específico, que además de proporcionar información relativa a una temática de algún curso, unidad de conocimiento o actividad curricular, ofrecerá posibilidades de exploración e interactividad con fines didácticos claramente identificados y justificados. (p. 27)

De tal manera a la Institución y Docentes se les propone crear una guía didáctica docente para el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en la asignatura de informática, contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes, generar habilidades cognitivas, y capacidad intelectual en la asignatura.

Según (Pérez, 2016), indica algunos conceptos de creatividad de una guía didáctica: “Aproximación conceptual al término de una guía es la creatividad que existen tantas definiciones del término creatividad como autores se han ocupado de su estudio.” (p. 56) Sin embargo, la mayoría de ellos parecen reconocer que todo ser humano es potencialmente creativo; aunque no coincidan al definir el concepto.

Concluyendo con el comentario es necesidad inequívocamente pedagógica, atendiendo específicamente al nivel de escolaridad, modalidad o ámbito educativo; por lo que su diseño favorecerá la adecuada integración de los elementos multimedia (gráficos, animaciones, ilustraciones, fotografías, textos, etc.) entregado al aprendizaje.

Según García G^a Henche (1981; 14): “Creatividad es la capacidad intelectual de hallar nuevas, diversas, eficaces y coherentes soluciones a los problemas o situaciones dadas, previstas, sugeridas o inventadas”. (p. 47) Considera pues la creatividad innovadora como una aptitud que se relaciona con el individuo o con el grupo.

El desarrollo de esta propuesta busca analizar el aporte que tiene el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo en la asignatura de informática en los estudiantes del III Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo. Lo cual que abre la opción de realizar actividades con estilos de pensamiento diferente o estrategias dirigidas a despertar el interés a la asignatura.

La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno perteneciente al Cantón Babahoyo es una Institución que carece de un sistema interactivo educacional en la asignatura de educación informática y en efecto los estudiantes no muestran interés a la materia limitando sus capacidades, destrezas que podrían desarrollar. Pero cabe recalcar que existen las necesarias para poder aplicar el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo ya que los docentes no se han actualizado y desconocen del proceso interactivo educacional del desarrollo cognitivo tecnológico.

4.1.3.2 Justificación.

La importancia de esta propuesta es que los docentes tengan un conocimiento claro y preciso sobre el manejo del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo, y de esta manera, lo puedan emplear en el III de bachillerato, proporcionando una educación formal con su único propósito de brindar a los estudiantes una visión innovadora que permita el desarrollo de las habilidades y destrezas, a través del desarrollo cognitivo.

También, se podrá despertar el interés por la asignatura, ya que actualmente no se sienten motivados por la metodología tradicional que aplican los docentes, de tal manera, que el proceso interactivo ayudará a fomentar en los estudiantes un mejoramiento del rendimiento académico en la asignatura de informática.

Los docentes del área utilizan como recurso didáctico un libro que no se ajusta en su totalidad al cumplimiento de los objetivos propuestos para el efecto. Por lo tanto, esta propuesta, surge como necesidad de innovación docente, para contribuir en la formación de los docentes, y que, a su vez, contribuya en la formación de estudiantes competitivos que posean un perfil de salida pertinente, según las necesidades de la sociedad.

Incluir el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo es pertinente porque es una enseñanza innovadora que motiva al estudiante en su desarrollo cognitivo, es decir, una herramienta con fácil acceso para el aprendizaje interactivo, para utilizarlo en la educación informática.

Este proceso se convertiría en un gran aporte en la educación tecnológica tanto para maestros y alumnos porque es un sistema fácil para poder manipularlo, es compatible con la mayoría de los sistemas operativos, generando un rendimiento eficaz en la educación varias materias. En el estudio realizado se determinó que los estudiantes no cuentan con una aplicación informática que incentive las clases de educación, de tal manera, que esta propuesta es pertinente en la Unidad Educativa Emigdio Esparza.

El estudio es original porque será una guía docente el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en función de las necesidades que existen en la Unidad Educativa Emigdio Esparza, dicha guía estará compuesta por contenidos claros y específicos que deben utilizarse, para desarrollar habilidades cognitivas de los estudiantes.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General.

Diseñar una guía didáctica docente para el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en la asignatura de informática, que contribuya al desarrollo cognitivo la creatividad de los estudiantes del III Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

4.2.2. Específicos

- Definir la información teórica de la guía didáctica docente del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

- Establecer estrategias didácticas, para uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo en la asignatura de educación informática.

- Capacitar a los docentes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título.

Guía didáctica docente para el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en la asignatura de informática, que contribuya al desarrollo cognitivo de los estudiantes del III Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

4.3.2. Componentes.

- Portada

- Definir los contenidos (Introducción) de la guía didáctica del PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE INTERACTIVO.

- Socializar la implementación del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

- Establecer los contenidos relevantes y estratégicos para el desarrollo cognitivo e interactivo.

- Socializar la guía didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo a los docentes del III año de bachillerato.

- Aplicar la guía didáctica en las aulas aplicando el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en la asignatura de informática.



GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LA ASIGNATURA DE INFORMATICA.

Gráficos 1: portada



Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla
Fuente: google

AUTOR:

Magno Enrique Ramirez Veintimilla

2018-2019

Contenidos del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo

Sección #1: Introducción

Sección #2: Guía didáctica interactiva para el desarrollo cognitivo

Sección #3: Características

Sección #4: Ventajas

Sección #5: Desventajas

Sección #6: Tareas comunes interactivas.

Sección #8: Información y sugerencias

Introducción

El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo se viene desarrollando sin duda alguna, en mayor proporción, desde los finales de la década de los 90's, con el surgimiento de nuevas formas de comunicación, muchas de ellas concentradas en la interactividad.

Este hecho no sólo comprende un gran número de campos dentro de las sociedades modernas contemporáneas, sino que ha generado una fuerte lucha entre el qué hacer, el saber hacer, y el poder hacer, todo esto cuando se habla en materia educativa; demostrándose una transformación de la noción del aprendizaje cuando se presenta la intervención del elemento tecnológico.

Es importante hacer una reflexión en cuanto al análisis del papel del pedagogo ante la trascendencia de la interactividad y los nuevos medios de comunicación en los procesos educativos; como también la importancia del uso de algunos medios interactivos por parte del estudiante en algunos procesos de la enseñanza aprendizaje.

La interactividad se caracteriza, pues por la actividad bilateral de dos actores, uno el físico – virtual y el otro el alumno; el físico - virtual podríamos decir que son los materiales de apoyo, guías de aprendizaje, computadores, etc., el segundo viene a ser el sujeto dispuesto al aprendizaje. Esto nos lleva, sin duda, a una transformación del sistema educativo tradicional, la cual busca concebir la enseñanza a través de la tecnología.

Este cambio de paradigma en la educación donde vislumbramos el aprovechamiento pedagógico de las nuevas tecnologías demanda nuevas formas de atención, manejo de nuevos lenguajes, creación de nuevos espacios donde se requiere que el alumno tenga autonomía e independencia para que pueda autoadministrar su tiempo y autodiseñar una metodología de estudio.

La multimedia en la educación es un sistema que integra en forma simultánea diversos elementos visuales y auditivos, como sonidos, imágenes digitalizadas, discos compactos y elementos electromagnéticos, controlados a través del computador para crear programas mediante animaciones, juegos, gráficos, simulaciones, etc., su función es propiciar una comunicación asertiva entre los usuarios, motivando el autoaprendizaje, la participación interactiva y el desarrollo del poder de retención, demostrando su importancia en cualquier fase de la educación.

Se puede concluir que cuando los formatos multimedia intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje: se aumenta la comprensión de un tema dado; el estudiante "aprende haciendo"; es decir, se establece la participación activa de éste en el contexto de un nuevo ambiente de aprendizaje; se establece una implicación completa de los sujetos al proceso de enseñanza-aprendizaje; se rompen los límites temporales y espaciales; el aprendizaje se convierte en significativo e interactivo y, surgen nuevos recursos didácticos que permiten el proceso de mediación.

Es viable afirmar, entonces, que los multimedia son mensajeros técnicos de la integración organizacional, institucional, cultural y social; el educador, se convierte en su principal promotor-transformador y, el educando, viene a ser el futuro sujeto capaz de continuar esta beneficiosa cadena tecnológica dirigida hacia los límites de la interactividad y el surgimiento de nuevas formas comunicacionales.

Gráfico2: Introducciones del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.



Autor: Magno Ramirez Veintimilla

Fuente: Introducción del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

Sección #2: Guía didáctica interactiva para el desarrollo cognitivo

Utilizar las distintas aplicaciones interactivas en el ámbito educativo es fácil ya que esta guía del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo ayuda mucho a todos los docentes y alumnos en la asignatura de informática siguiendo paso a paso cada uno de los consejos dado.

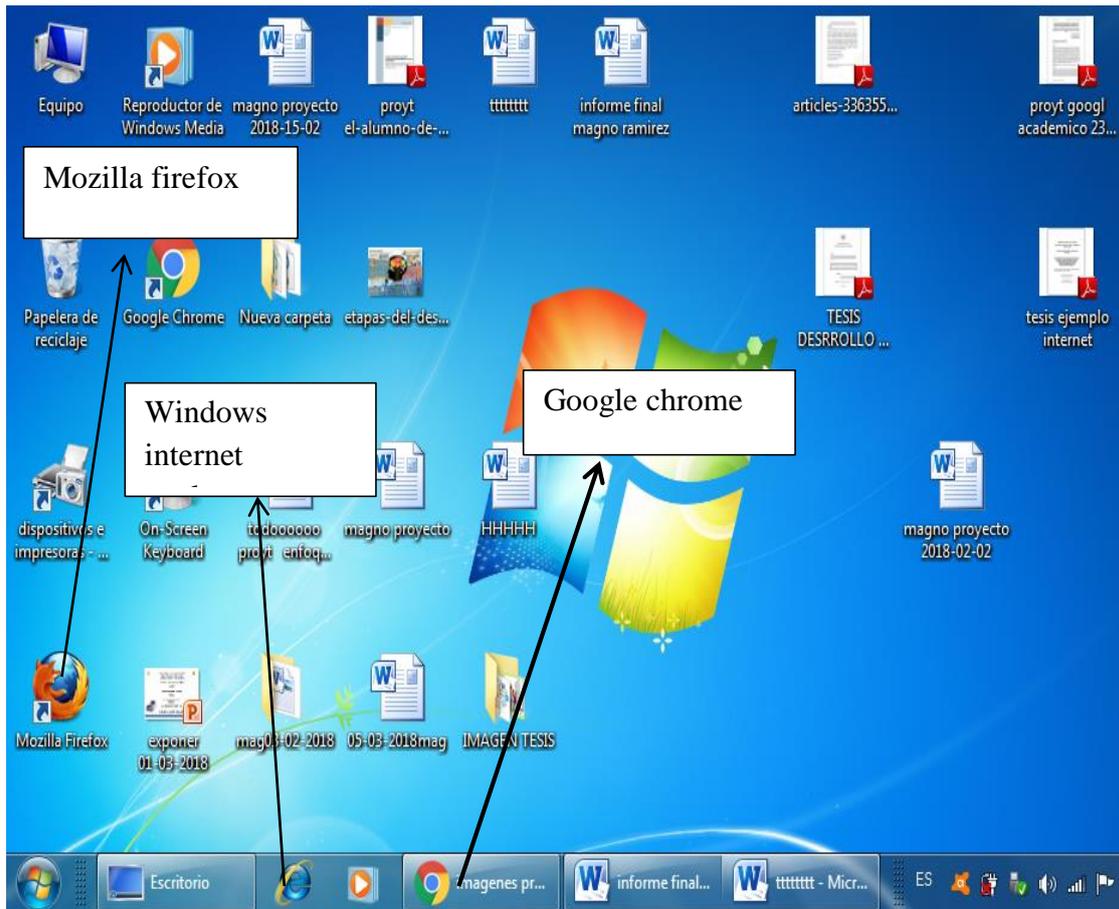
Grafico3: programas de interacción.



Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: imágenes de google

Gráfico 4: ingreso a la red (internet)



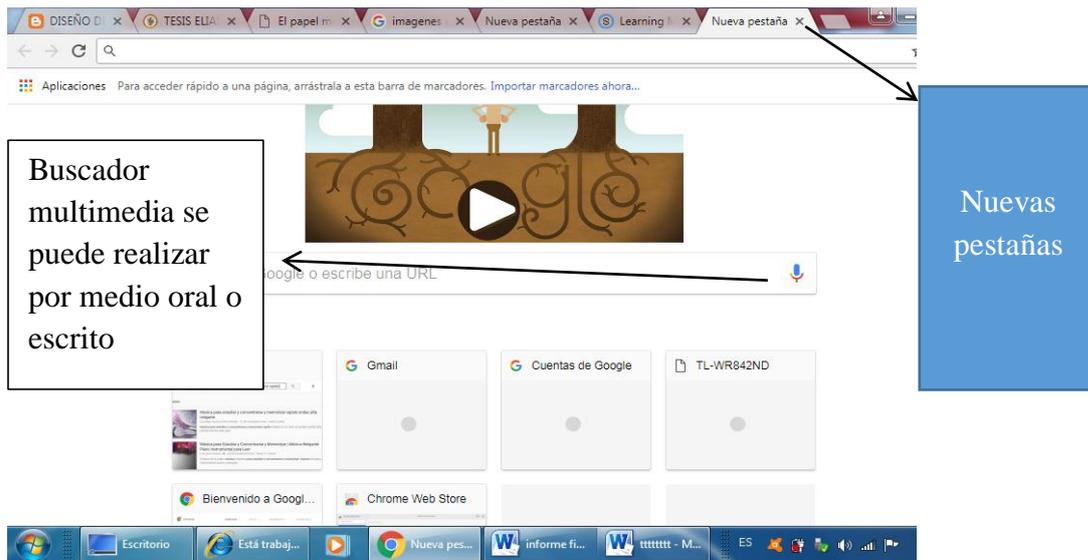
Autor: Magno Ramirez Veintimilla

Fuente: Guía didáctica interactiva para el desarrollo cognitivo

Observar la pantalla y cada uno de los iconos así podrán tener una mejor perspectiva de cada una de las funciones que cumple el ordenador como pueden ver existen carpetas, archivos, barra de tarea, inicio, etc.

Al dar clic en una de estos programas se abrirá una ventana en el cual podemos realizar algunas actividades como: videos, correo electrónico, trabajos virtuales, entre otros, según el programa que abramos.

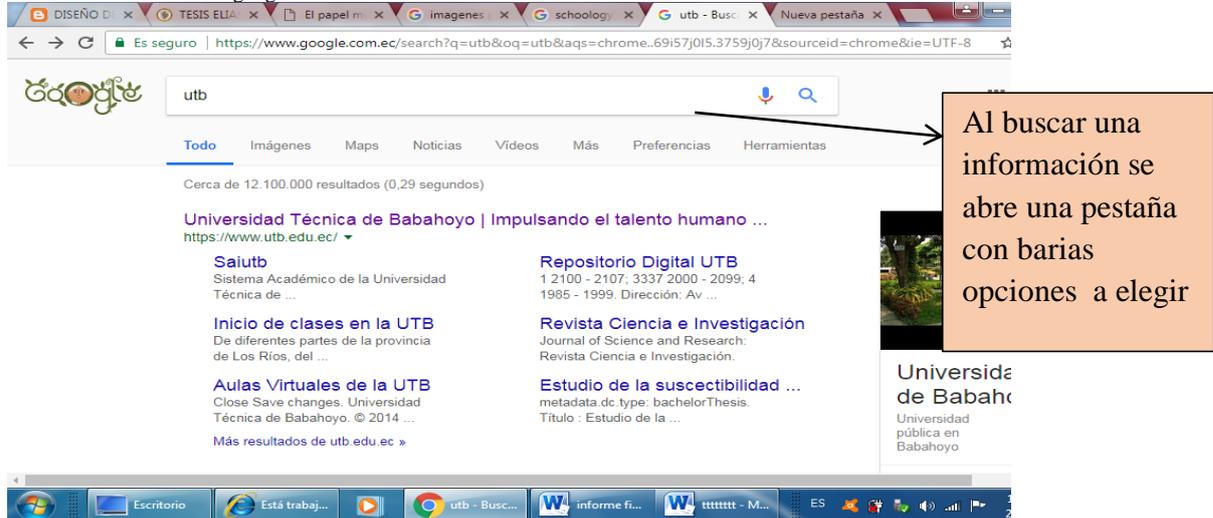
Gráfico 5: interfaz de google chrome



Autor: Magno Ramirez Veintimilla.
Fuente: interfaz de google chrome

En la imagen se indica las diferentes actividades se logran hacer gracias al proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

Gráfico 6: actividades de google chrome.



Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.
Fuente: Google chrome

En esta imagen vemos el resultado de la búsqueda, así como esta podemos buscar infinidad de programas, paginas, videos, educacional etc.

Gráfico 7: Pagina web de U.T.B.

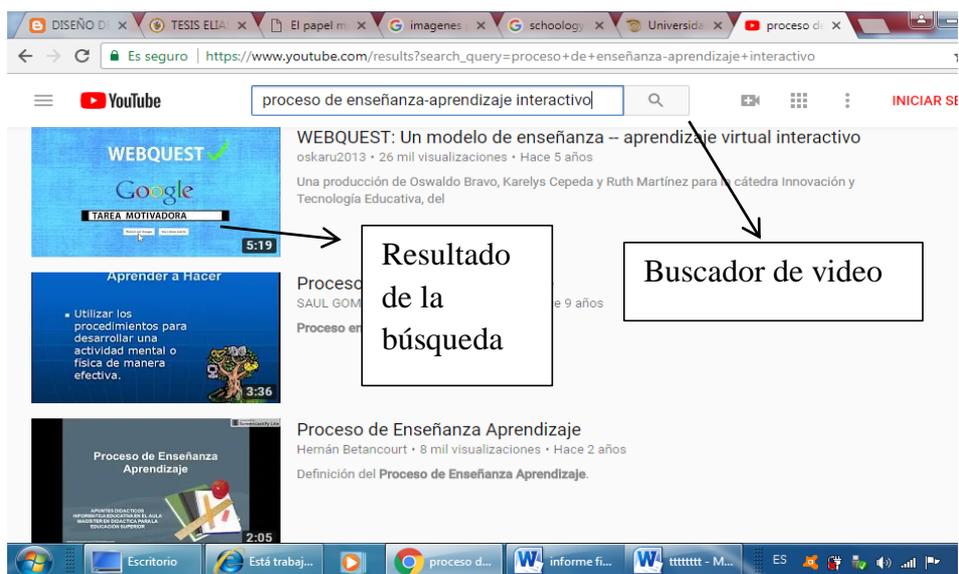


Autor: Magno Ramirez Veintimilla

Fuente: google.

Podemos abrir infinidad de páginas como la de la Universidad Técnica de Babahoyo si también realizar descargas de archivos, programas, etc.

Gráfico 8: Pagina web de Youtube



Autor: Magno Ramirez Veintimilla

Fuente: videos

En este proceso interactivo hay muchas maneras de ver videos educativos pero el más utilizado es YOUTUBE.

Gráfico 9: herramientas de Youtube.



Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Fuente: Youtube

Gráfico 10: manejo de la página de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno.



Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Fuente: pág. web de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno.

La página web nos muestra varias opciones como: inicio, acerca, servicios, actividades, contacto, al dar clic en uno de los cuadros nos desplazaremos a una página diferente en la que podemos saber más de la institución.

Característica

Con este proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo podemos realizar infinidad de tareas investigativas en el que consiste de múltiples actividades como muestran las imágenes podemos realizar trabajos en línea, video conferencia, descargas, plataformas virtuales, todo lo que tiene que ver en la multimedia.

Es una ayuda muy valiosa para todos los docentes ya que presta un gran valor en la enseñanza y facilita el proceso educativo al expresar sus horas clases con una mayor dinámica y así los estudiantes entienden y expresan sus conocimientos con más fluidez.

Los padres de familia están muy satisfecho gracias a la implementación pueden ver el rendimiento de sus hijos con las plataformas virtuales y guiarlos en casa en sus falencias es así como todos interactúan para el bien de los estudiantes que son el futuro de la patria.

Ventajas

Las ventajas son muchas gracias a esta guía ayuda al docente a realizar sus clases más interactivas y dinámica.

- Ayuda a los docentes a impartir un conocimiento certero y preciso.
- Los docentes interactúan con sus alumnos por medio de la web.
- Sus horas clases se hacen mucho más comprensivas.
- Aumenta el crecimiento de aprendizaje de los estudiantes.
- Motiva a realizar tareas dinámicas.

- Los padres se informan de las actividades de sus hijos.

La institución está muy satisfecha por la implementación de dicha guía por que incrementa la capacidad tanto del docente como alumnado ya que sus resultados se pueden ver a simple vista.

Desventajas

Las desventajas son pocas, pero sí muy comunes la institución no consta de un internet fluido se cuelga.

- Falla del internet.

Las autoridades del plantel se comprometen en solucionar dicho problema para el beneficio de sus estudiantes y obtener excelentes resultados académico.

Tareas comunes interactivas

Las siguientes imágenes muestran las diferentes actividades que se realizan en la guía didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

Gráfico 11: tareas interactivas educacionales

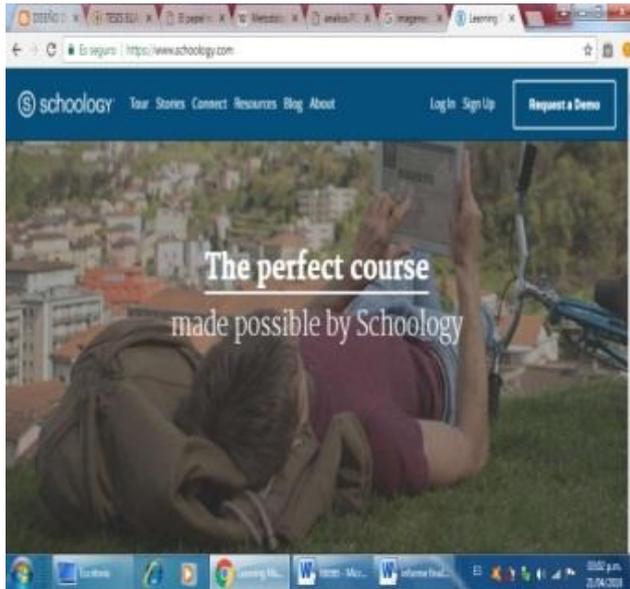


Edmodo

Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Sitio web.

Gráfico 12: tareas interactivas educativas.



Schoology

Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Sitio web.

Gráfico 13: tareas interactivas educativas



Descargar programas, archivos, etc.

Autor: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Sitio web.

Información y sugerencias

La guía es realizada para la excelencia académica de los estudiantes del III de bachillerato así tendrán un mejoramiento en su desarrollo cognitivo y expresar sus conocimientos con una gran motivación el cual se sentirán seguro y preciso de lo que dicen de la información dada en la clase.

Correo electrónico:

Mag2014ramirez@gmail.com

Teléfono:

0967750214

Dirección:

La represa (vía mata de cacao)



EDUCATIONAL UNIT EMIGDIO ESPARZA MORENO



TEACHING DIDACTIC GUIDE FOR THE INTERACTIVE TEACHING-LEARNING PROCESS IN THE COMPUTER SUBJECT

Graphics 1: cover



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla
Source: google

Author:

Magno Enrique Ramirez Veintimilla

2018-2019

Contents of the interactive teaching-learning process

Section # 1: Introduction

Section # 2: Interactive teaching guide for cognitive development

Section # 3: Features

Section # 4: Advantages

Section # 5: Disadvantages

Section # 6: Interactive common tasks.

Section # 8: Information and suggestions

Introduction

The process of interactive teaching-learning has been developing without any doubt, in greater proportion, since the late 90's, with the emergence of new forms of communication, many of them focused on interactivity.

This fact not only includes a large number of fields within contemporary modern societies, but has generated a strong struggle between what to do, know how, and be able to do, all this when speaking about education; demonstrating a transformation of the notion of learning when the intervention of the technological element is presented.

It is important to reflect on the analysis of the role of the pedagogue in the face of the importance of interactivity and the new means of communication in educational processes; as well as the importance of the use of some interactive media by the student in some processes of teaching and learning.

Interactivity is characterized, therefore, by the bilateral activity of two actors, one the physical - virtual and the other the student; the physical - virtual we could say that they are the support materials, learning guides, computers, etc., the second one becomes the subject willing to learn. This leads us, no doubt, to a transformation of the traditional educational system, which seeks to conceive teaching through technology.

This paradigm shift in education where we envision the pedagogical use of new technologies demands new forms of attention, management of new languages, creation of new spaces where the student is required to have autonomy and independence so that he can self-manage his time and self-design a study methodology.

Multimedia in education is a system that simultaneously integrates various visual and auditory elements, such as sounds, digitized images, compact discs and electromagnetic elements, controlled through the computer to create programs through animations, games, graphics, simulations, etc. , its function is to promote assertive communication among users, motivating self-learning, interactive participation and the development of retention power, demonstrating its importance in any phase of education.

It can be concluded that when multimedia formats intervene in teaching and learning processes: the understanding of a given topic is increased; the student "learns by doing", that is, the active participation of the latter is established in the context of a new learning environment, establishing a complete involvement of the subjects in the teaching-learning process, breaking the temporal and spatial limits; learning becomes meaningful and interactive and, new didactic resources emerge that allow the mediation process.

It is feasible to affirm, then, that multimedia are technical messengers of organizational, institutional, cultural and social integration; The educator becomes his main promoter-transformer and, the student, becomes the future subject able to continue this beneficial technological chain directed towards the limits of interactivity and the emergence of new forms of communication.

Graphics2: introductions of the interactive teaching-learning process.



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: Introduction of the interactive teaching-learning process.

Section # 2: Interactive teaching guide for cognitive development

Using the different interactive applications in the educational field is easy since this interactive teaching-learning process guide helps a lot of all the teachers and students in the computer course, following step by step each of the given tips.

Graphics3: interaction programs.

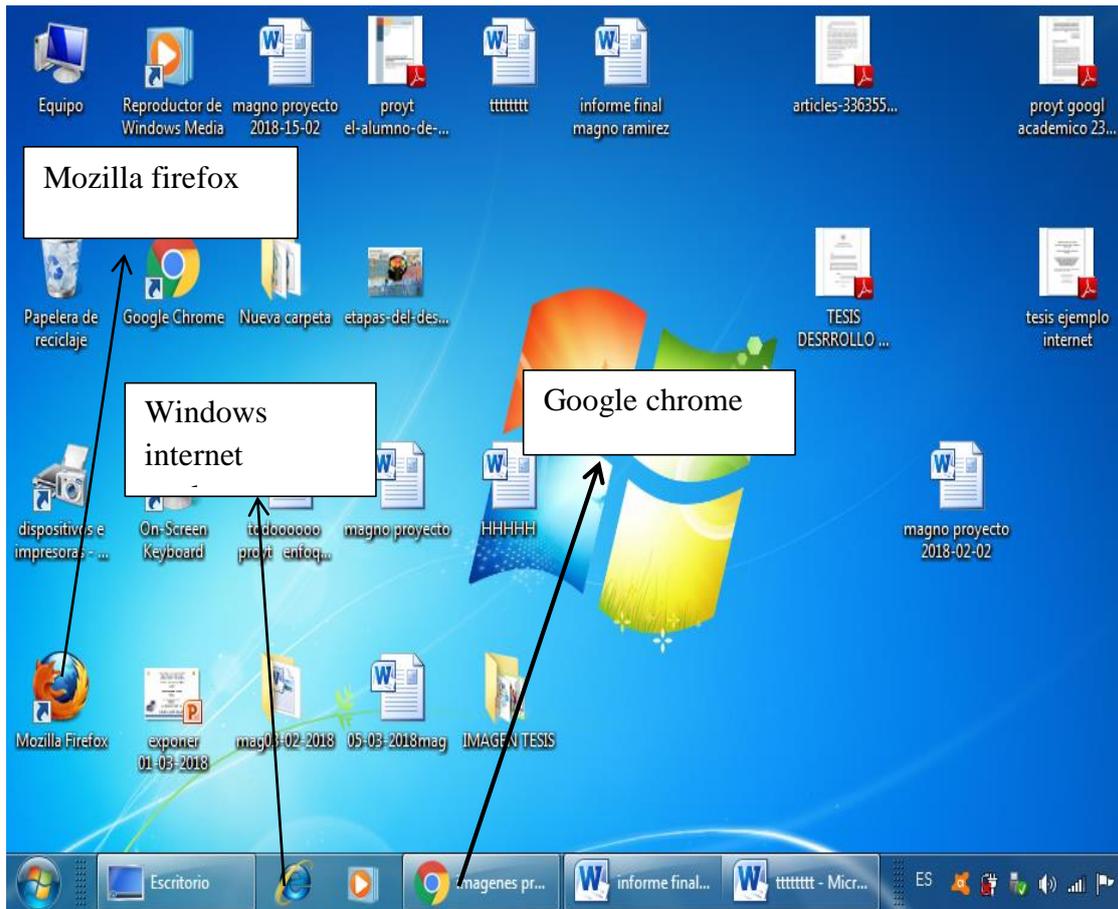
Programas disponibles



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: google images

Graph 4: access to the network (internet)



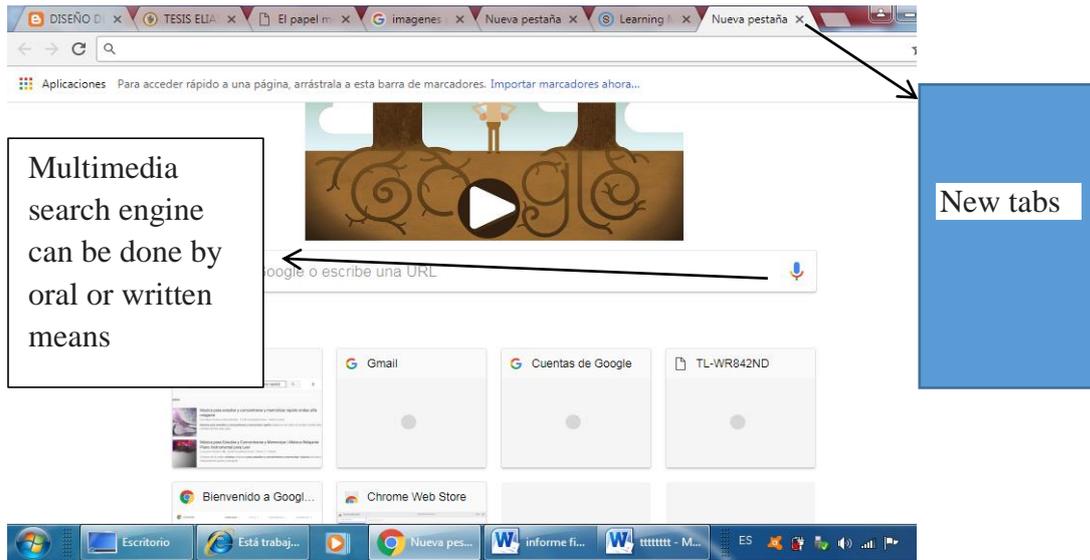
Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: Interactive didactic guide for cognitive development

Observe the screen and each of the icons so you can have a better decade perspective one of the functions that meets the computer as you can see there are folders, files, taskbar, home, etc.

Clicking on one of these programs will open a window in which we can perform some activities such as: videos, email, and virtual works, among others, according to the program that we open.

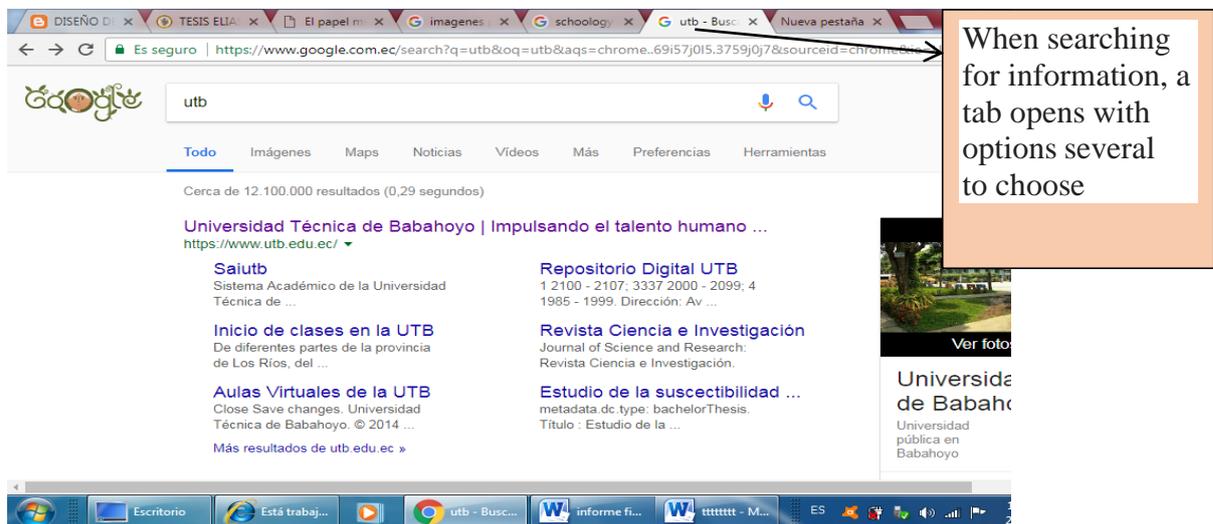
Graph 5: google chrome interface



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla
Source: google chrome interface

The picture shows the different activities that can be achieved thanks to the interactive teaching-learning process.

Graph 6: google chrome activities.



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla
Source: Google chrome

In this image we see the result of the search, as well as we can search for countless programs, pages, videos, educational etc.

Graph 7: U.T.B. website

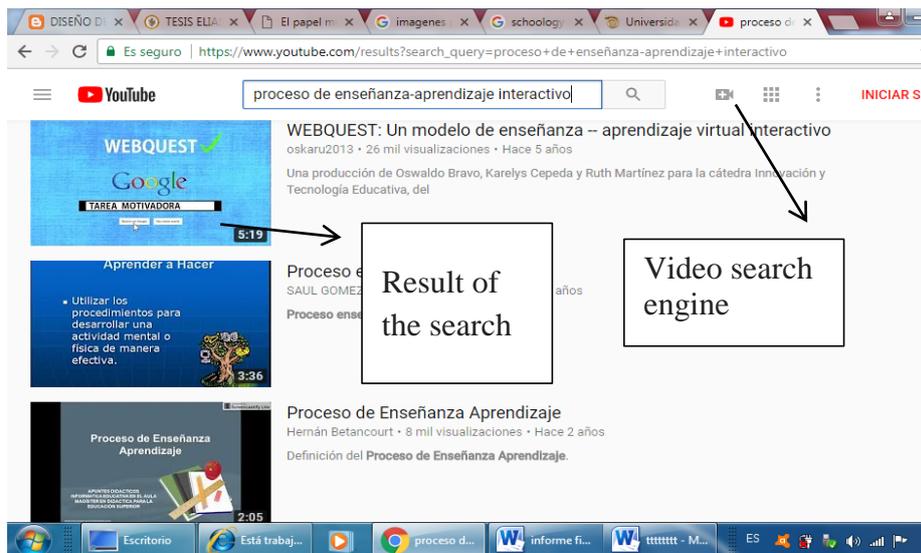


Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: Google

We can open many pages such as the Technical University of Babahoyo if you also download files, programs, etc.

Graph 8: Youtube website

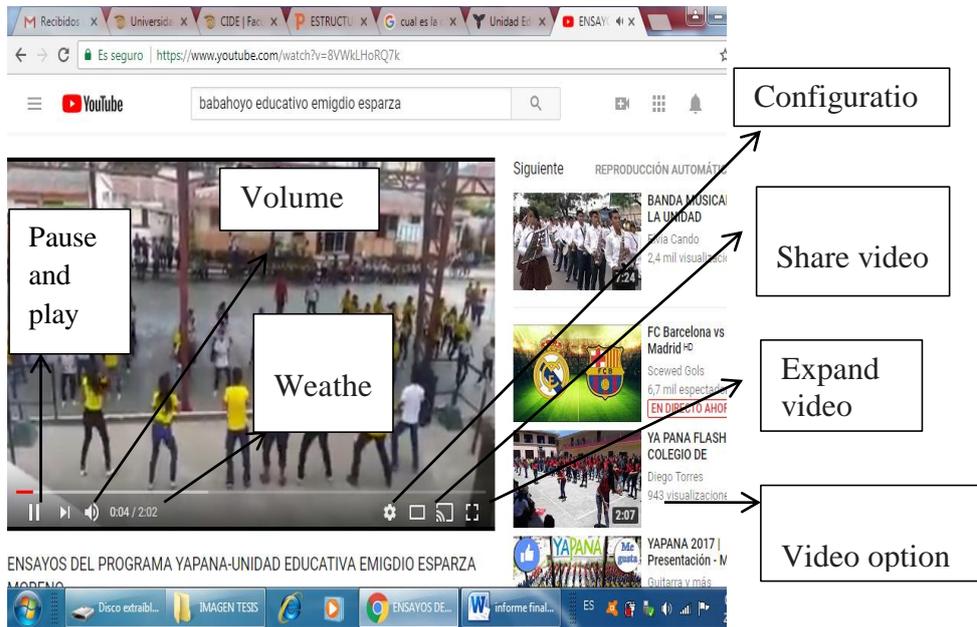


Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: Movie Youtube

In this interactive process there are many ways to watch educational videos but the most used is YOUTUBE.

Graph 9: Youtube tools.



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: Youtube tools

Graph 10: management of the page of the educational unit Emigdio Esparza Moreno.



Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: page. Web of the educational unit Emigdio Esparza Moreno.

The website shows us several options such as: home, about, services, activities, contact, by clicking on one of the boxes we will move to a different page where we can know more about the institution.

Characteristic

With this interactive teaching-learning process we can perform many investigative tasks in which it consists of multiple activities as shown by the images we can do online work, video conference, downloads, virtual platforms, everything that has to do in multimedia.

It is a very valuable aid for all teachers since it lends great value in teaching and facilitates the educational process by expressing its hours with more dynamic classes and thus students understand and express their knowledge more fluently.

Parents are very satisfied thanks to the implementation can see the performance of their children with virtual platforms and guide them at home in their shortcomings is how everyone interacts for the good of students who are the future of the homeland.

Advantage

The advantages are many thanks to this guide helps the teacher to make their classes more interactive and dynamic.

- Help teachers to impart accurate and accurate knowledge.
- Teachers interact with their students through the web.
- Your class hours become much more comprehensive.

- Increase student learning growth.
- Motivate to perform dynamic tasks.
- Parents are informed of their children's activities.

The institution is very satisfied with the implementation of this guide because it increases the capacity of both the teacher and students since their results can be seen at a glance.

Disadvantages

The disadvantages are few, but if very common the institution does not consist of a fluid internet hangs.

- Internet failure.

The campus authorities are committed to solving this problem for the benefit of their students and obtain excellent academic results.

Common interactive tasks

The following images show the different activities that are carried out in the didactic guide of the interactive teaching-learning process.

Graph11: interactive educational tasks

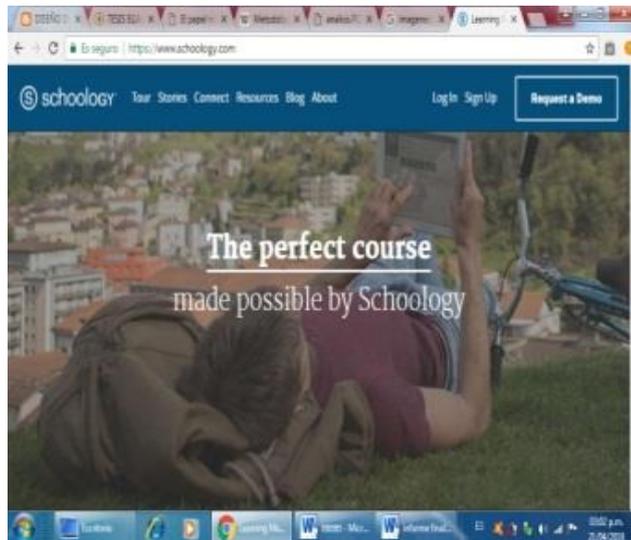


Edmodo

Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: .Sitio web.

Graph 12: educational interactive tasks.

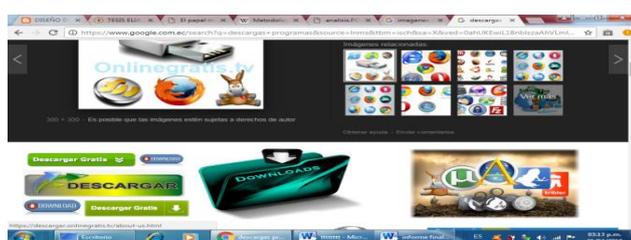


Schoology

Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: .Sitio web.

Graph 13: interactive educational tasks



Download programs, files,

Author: Magno Enrique Ramirez Veintimilla

Source: .Sitio web.

Information and suggestions

The guide is realized for the academic excellence of the students of the III of baccalaureate so they will have an improvement in their cognitive development and express their knowledge with a great motivation which will feel safe and precise of what they say of the information given in the class.

Email:

Mag2014ramirez@gmail.com

Phone:

0967750214

Address:

La Represa (vía Febres Cordero)

Bibliografía

Manual de Gimp. (2005). *Sistema Multimedia e Interacción Gráfica*, 1-2.

Alegsa, L. (06 de marzo de 2010). <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>:
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>

Ausubel-Novak-Hanesian. (2013). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Edición.

Ávila, O. W. (julio de 2012). *repositorio*. Obtenido de repositorio.:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1458/1/Avila%20Washington.pdf>

Casas, A. A. (2013).

Cavsi. (s.f). <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-software-de-aplicacion/>.
Obtenido de <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-software-de-aplicacion/>: <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-software-de-aplicacion/>

deconceptos. (s.f.). *ciencias-sociales/ensenanza*. Obtenido de /ciencias-sociales/ensenanza:
<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ensenanza>

EcuRed. ((sf)). *educacion estetica . conocimientos con todos y para todos* , 1.p.

Educación, A. (Mayo de 2014). Definista. <http://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>.

EDUCACION, M. D. (2014). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>.

Eduteca. ((sf)). *Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media*. Obtenido de https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html:
https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html

Eduteca. (19 de abril de 2015). *Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media*. Recuperado el 22 de noviembre de 2014, de https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html:
https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html

ENRIQUEZ, J. F. (15 de diciembre de 2016).

<http://desarrollocognitivoyorsh.blogspot.com/2016/>. Obtenido de <http://desarrollocognitivoyorsh.blogspot.com/2016/>.

galilei. (13 de DICIEMBRE de 2016). *tipos de herramientas web*. Recuperado el 1 de noviembre de 2016, de tipos de herramientas web:

<http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/7-tipos-de-herramientas-web-2-0/>

Giraldo, K. (s.f.). <http://www.kathegiraldo.com/destreza/>. Obtenido de

<http://www.kathegiraldo.com/destreza/>: <http://www.kathegiraldo.com/destreza/>

Herrera. (2012). *Habilidades cognitivas. Centro de Profesores y Recursos de Ceuta*.

Obtenido de tecmoviles.com/que-es-un-smartphone-otefono-inteligente/:

Ministerio de Educación de España. Recuperado de:

<http://www.cprceuta.es/Asesorias/FP/Archivos/FP%20Didactica/HABILIDADES%20COGNITIVAS.pdf>.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas del profesorado. (s.f.). Recurso TIC: Gimp.

Intef.

Jiménez, E. B.-1. (s.f.). *informatica*. Obtenido de

<https://elisainformatica.files.wordpress.com/2012/11/aplicaciones-informaticas.pdf>:

<https://elisainformatica.files.wordpress.com/2012/11/aplicaciones-informaticas.pdf>

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (s.f.). *educacion de calidad*, 1.

Mérida, Universidad Marista de. (2016). Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *circulo emprendedor marista*.

- Mérida, Universidad Marista de. (2016). Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *circulo emprendedor marista*.
- Ministerio de Educacion del Ecuador. (19 de febrero de 2016). *Tecnologia de la Informacion y la comunicacion aplicadas a la educacion*. Recuperado el 19 de febrero de 2016, de Tecnologia de la Informacion y la comunicacion aplicadas a la educacion: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>
- Ministerio de Educacion, r. D. (2009). Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Educando*, 1.
- Mitja, R. M. (s.f). -*LaImportanciaDeLaEducacionEstetica*. Obtenido de -
LaImportanciaDeLaEducacionEstetica:
file:///C:/Users/Franklin/Downloads/Dialnet-
LaImportanciaDeLaEducacionEstetica-5409421%20(3).pdf
- Muralla, L. (22 de junio de 2015). *CAPACIDAD, HABILIDAD Y COMPETENCIA*. Recuperado el 14 de enero de 2015, de
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf
- Muralla, L. (s.f). *CAPACIDAD, HABILIDAD Y COMPETENCIA*. Obtenido de
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf
- Muy linux. (9 de octubre de 2013). Ecuador, un ejemplo a seguir en software libre. *Muy linux*.
- Nieto, M. B. (2015). El GIMP, características y usos.
UNIVERSIDADVIRTUALDELESTADO DEGUANAJUATO, 2.
- PIAGET. (17 de marzo de 2013). <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>. Recuperado el 22 de noviembre de 2012, de

[https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY:](https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY)

<https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>

PIAGET. (s.f.). <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>.

Obtenido de <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>: <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>

raul santiago Aprender a Aprender, f. c. (11 de enero de 2016).

<https://www.theflippedclassroom.es/del-aprendizaje-activo-al-aprendizaje-interactivo/>. Obtenido de <https://www.theflippedclassroom.es/del-aprendizaje-activo-al-aprendizaje-interactivo/>.

Revistes Catalanes amb Accés Obert (Raco). (2006). *TIC : su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual*, p.1.

Sánchez, G. (2012). reflexiones para una enseñanza creativa. *Educación estética y educación artística*, 1.p.

Santillana. (17 de mayo de 2013).

<http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16&idarticulo=42>. Obtenido de <http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16&idarticulo=42>: <http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16&idarticulo=42>

Serrano, J. E. (22 de noviembre de 2014).

<http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%202012->

[13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf](http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%202012-13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf). Recuperado el 2 de diciembre de 2013, de

<http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%202012->

[13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf](http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%202012-13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf):

<http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%202012->

[13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf](http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%202012-13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf)

Severin., c. S. (Publicado en 2013 por la Oficina Regional de).

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>. Obtenido de

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>.

SIEMENS, G. (19 de MARZO de 2014). *EDUAREA*. Obtenido de

<https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>

Tecniburgos. (20 de febrero de 2013). *Gimp*. Obtenido de

<http://tecniburgos.blogspot.com/2013/02/gimp.html>:

<http://tecniburgos.blogspot.com/2013/02/gimp.html>

UNESCO. (2010). *Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*.

Argentina.

Universidad de Costa Rica. (2012). actualidades investigativas de educacion. *Revista*, 4-5.

Vaca, G. P. (junio de 2012).

<file:///C:/Users/Franklin/Desktop/modelos/tesis%20ejemplo%20internet.pdf>.

Obtenido de

<file:///C:/Users/Franklin/Desktop/modelos/tesis%20ejemplo%20internet.pdf>:

<file:///C:/Users/Franklin/Desktop/modelos/tesis%20ejemplo%20internet.pdf>

ANEXO

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
¿Cómo la enseñanza - aprendizaje interactivo incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo Provincia de los Ríos?	Analizar cómo la enseñanza - aprendizaje interactivo incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo.	Si se aplica la enseñanza - aprendizaje interactivo se estimulará el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza del cantón Babahoyo.	VI. Enseñanza-aprendizaje interactivo. VD. Desarrollo cognitivo.
SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿De qué manera la enseñanza y aprendizaje interactivo contribuye en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?	Investigar la contribución de la enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de III de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.	La Enseñanza-aprendizaje interactiva contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del III de bachillerato.	VI. Enseñanza-aprendizaje interactivo. VD. Desarrollo cognitivo.
¿Cómo la enseñanza-aprendizaje interactivo aportara al desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?	Establecer la enseñanza - aprendizaje interactivo como metodología innovadora para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de III de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.	El uso de nuevas tic actualizara mayor creatividad de los estudiantes.	VI. Enseñanza-aprendizaje interactivo. VD. Creatividad
¿En qué contribuye una Guía didáctica de la enseñanza –aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de los estudiantes que cursan el III de bachillerato de la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?	Diseñar un manual pedagógico acerca la enseñanza-aprendizaje interactiva en todas las áreas del III de bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Para el desarrollo de habilidades cognitivas.	Diseñando una Guía de capacitación para la aplicación de la Enseñanza-aprendizaje interactiva en el III de bachillerato se desarrollará las habilidades cognitivas de los estudiantes.	VI. Guía de Capacitación VD. Habilidades cognitivas



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



A: Encuesta dirigida a los alumno y docentes de la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno del canto Babahoyo.

Estimados(a) estudiantes y docente, tu opinión acerca del PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES QUE CURSAN EL III DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA DEL CANTÓN BABAHOYO. Será de mucha importancia para la ejecución del proyecto de investigación que se está ejecutando. A continuación se presentan varias de preguntas relevantes en este sentido, marcando con una (X) frente a cada aspecto la respuesta que mejor represente tu opinión.

1.- ¿Conoce usted para qué sirve el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

2.- ¿Conoce usted que ventajas ofrece el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

3.- ¿Considera usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo en la asignatura de informática?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

4.- ¿Está de acuerdo usted que los docentes utilicen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de la asignatura de informática?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

5.- ¿Cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo en la asignatura de informática?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

6.- ¿Cree usted que el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción en los alumnos del III de bachillerato?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

7.- ¿Cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

8.- ¿Está de acuerdo usted que se diseñe de una guía de capacitación para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

9.- ¿Cómo prefiere usted que sea la guía de capacitación?

FISICO ()

DIGITAL ()

ONLINE ()

10.- ¿La implementación de la guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente a los estudiantes?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

ENCUESTAS DIRIGIDAS A ESTUDIANTES.

1) ¿Conoce usted para qué sirve el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo?

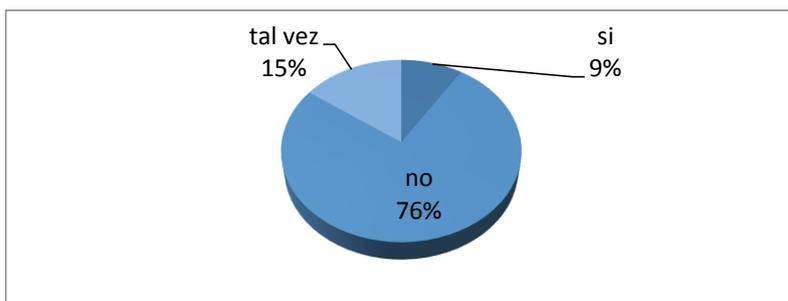
Tabla 6: para qué sirve el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	6	9%
No	50	70%
Tal vez	10	21%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Figura 5: para qué sirve el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Análisis de datos.

El 70 % de los estudiantes respondieron que **no**, el 9% respondieron que **sí**, y 21% que **tal vez**.

Interpretación de datos.

De la encuesta Aplicada se determina que la mayoría de estudiantes en un 70% afirmaron que desconocen acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo ya que los docentes no utilizan las aplicaciones informáticas para impartir las clases de informática por dicha razón.

2) ¿conoce usted que ventajas ofrece el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo?

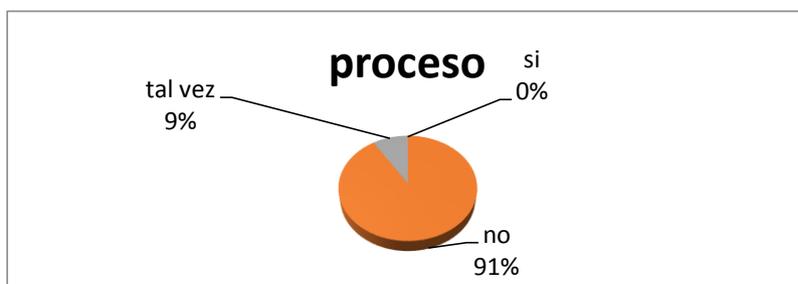
Tabla 7: ventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	0	0%
No	60	91%
Tal vez	6	9%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 6: ventajas del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis de datos.

El 91 % de los estudiantes respondieron que **no**, el 9% respondieron que **tal vez**, y 0% que **sí**.

Interpretación de datos.

De la encuesta Aplicada se establece que el 91% de los estudiantes no saben la ventaja que ofrece el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo en el desarrollo cognitivo por la razón que se vio en la encuesta anterior que no tenían conocimiento de este importante proceso.

3) **¿Considera usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo en la asignatura de informática?**

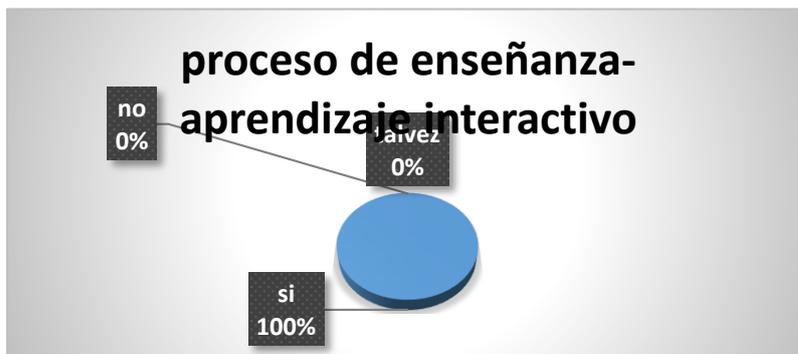
Tabla 8: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	66	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	146	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 7: El aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis de datos.

El 66 % de los estudiantes indicaron que **si**, 0% respondieron que **no**, y 0% que **tal vez**.

Interpretación de datos.

De la encuesta Aplicada se determina que el 66% de los estudiantes afirmaron que el aporte del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo fortalecerá el desarrollo cognitivo en la asignatura de informática, es de fácil, acceso y despierta el interés de los alumnos.

- 4) **¿Está de acuerdo usted que los docentes utilicen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de la asignatura de informática?**

Tabla 9: utilicen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de la asignatura de informática.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	63	95%
No	1	2%
Tal vez	2	3%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 8: utilicen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para el desarrollo cognitivo de la asignatura de informática.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis de datos.

El 95 % de los estudiantes respondieron que **si**, 2% respondieron que **no**, y 3% que **tal vez**.

Interpretación de datos.

Se analizó que el 95 % de los estudiantes están de acuerdo que los docentes apliquen el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo para las jornadas pedagógicas de educación informática ya que sentirán mayor interés a la asignatura. Además se recalca que un 2% desconoce de los beneficios que ofrece este proceso educativo.

5) ¿Cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo en la asignatura de informática?

Tabla 10: Que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	60	91%
No	1	1%
Tal vez	5	8%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 9: proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo contribuirá significativamente en el desarrollo cognitivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 91% de estudiantes indicaron que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo **si** contribuirá de manera significativa a la Educación estética y un 8% que **tal vez** ,1% que **no**.

Interpretación de datos.

En los resultados obtenidos a la pregunta se establece que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo sí contribuye de manera significativa en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del III de bachillerato.

6) ¿cree usted que el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción en los alumnos del III de bachillerato?

Tabla 11: el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción en los alumnos del III de bachillerato.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	64	97%
No	0	0%
Tal vez	2	3%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 10: el uso del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 97% de estudiantes indicaron que estimula la capacidad de invención, 3% que **tal vez** ,0 % que **no**.

Interpretación de datos.

Se analiza los resultados obtenidos que el 97% de estudiantes reconocen que el uso de del proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de invención, exploración y producción en los alumnos del III de bachillerato.

7) ¿cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos?

Tabla 12: El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	66	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 11: El proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis de datos.

El 100% de estudiantes indicaron que proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo **si** el 0% que **no** y un 0% que **tal vez**.

Interpretación de datos.

De los resultados obtenidos se analiza que el 100% de estudiantes están de acuerdo que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo estimula su capacidad de conocimientos ya que sería una buena manera de aprovechar los beneficios que brinda la aplicación informática.

8) ¿Está de acuerdo usted que se diseñe de una guía de capacitación para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo?

Tabla 13: diseño de una guía capacitación para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	65	98%
No	0	0%
Tal vez	1	2%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Figura 12: diseño de una guía capacitación para los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Análisis de datos.

El 98% de estudiantes indicaron que el proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo **si** el 0% que **no** y un 2% que **tal vez** requieren de una guía de capacitación.

Interpretación de datos.

Se concluye que el 98% docente y estudiantes **si** requieren de una guía de capacitación no cuentan con un material pertinente y adecuado para impartir las clases.

9) ¿Cómo prefiere usted que sea la guía de capacitación?

Tabla 14: diseño de una guía de capacitación.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Físico	50	76%
Digital	7	10%
Online	9	14%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Figura 13: diseño de una guía de capacitación.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno".

Análisis de datos.

El 76% de alumnos indicaron que prefieren la guía docente de manera **física** el 10% **digital** y un 14% **online**

Interpretación de datos.

Se llega al análisis que el 76% de estudiantes prefieren que la guía sea de manera física ya que sería una manera práctica de tener un material pertinente y específico a la hora de clases.

10) ¿la implementación de la guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente a los estudiantes?

Tabla 15: La guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente a los estudiantes.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	65	98%
No	1	2%
Tal vez	0	0%
Total	66	100%

Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 13: La guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente a los estudiantes.



Elaborado por: Magno Enrique Ramirez Veintimilla.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 98% de los estudiantes que la guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente, un 2% que no, 0% que tal vez.

Interpretación de datos.

Se llega al análisis que el 98% de los estudiantes que la guía ayudara al plantel educativo a ser mucho más excelente.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL
SESIONES DE TRABAJO DEL INFORME FINAL



Babahoyo, 09, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Sesión N° 1 • Recopilación de la información	1. Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. 2. Se hizo una investigación preliminar de campo.	<u>Magno Ramirez V.</u> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante <u>Oscar Mora Muñoz</u> Tutor

Babahoyo, 10, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Sesión N° 2 • Desarrollo de la introducción y marco contextual	1. Para la introducción se procedió a hacer una breve descripción de los temas que van a tratar en el proyecto. 2. Para el marco contextual se procedió a analizar la información en diversos contextos.	<u>Magno Ramirez V.</u> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante <u>Oscar Mora Muñoz</u> Tutor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL
SESIONES DE TRABAJO DEL INFORME FINAL



Babahoyo, 09, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Sesión N° 1 • Recopilación de la información	1. Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. 2. Se hizo una investigación preliminar de campo.	<i>Magno Ramirez U.</i> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante Oscar Mora Muñoz Tutor

Babahoyo, 10, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Sesión N° 2 • Desarrollo de la introducción y marco contextual	1. Para la introducción se procedió a hacer una breve descripción de los temas que van a tratar en el proyecto. 2. Para el marco contextual se procedió a analizar la información en diversos contextos.	<i>Magno Ramirez U.</i> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante Oscar Mora Muñoz Tutor

Babahoyo, 12, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de situación problemática y planeamiento del problema. 	<ol style="list-style-type: none"> Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. Se ubicó y planteó el problema general 	<p><i>Magno Ramirez U.</i></p> <hr/> <p>Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p>  <hr/> <p>Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

Babahoyo, 16, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Problema general y problemas específicos. 	<ol style="list-style-type: none"> Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. 	<p><i>Magno Ramirez U.</i></p> <hr/> <p>Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p>  <hr/> <p>Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

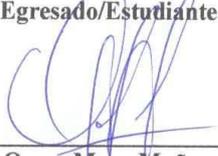
Babahoyo, 18, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 5</p> <ul style="list-style-type: none">Delimitación de la investigación, delimitación espacial, temporal y demográfica.	<p>1. Se delimito la investigación según sus puntos específicos.</p>	<p><i>Magno Ramirez V.</i> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p> <p><i>[Firma]</i> Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

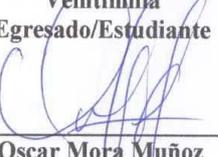
Babahoyo, 20, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 6</p> <ul style="list-style-type: none">Justificación, objetivo general y específicos.	<p>1. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos, hasta definir el objetivo general y los objetivos específicos.</p>	<p><i>Magno Ramirez V.</i> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p> <p><i>[Firma]</i> Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

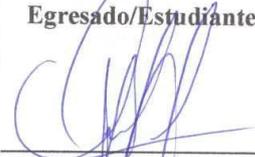
Babahoyo, 23, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 7</p> <ul style="list-style-type: none"> Marco teórico; marco conceptual, marco referencial y marco legal. 	<p>1. Se revisaron los documentos escritos sobre el tema de investigación, para construir el marco conceptual y referencial.</p>	<p><i>Magno Ramirez V.</i></p> <hr/> <p>Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p>  <hr/> <p>Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

Babahoyo, 24, 04, 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 8</p> <ul style="list-style-type: none"> Hipótesis general y específica. 	<p>1. Se buscó fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis. 2. Se establecieron las variables de la hipótesis, sus respectivos indicadores a ser verificados.</p>	<p><i>Magno Ramirez V.</i></p> <hr/> <p>Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p>  <hr/> <p>Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

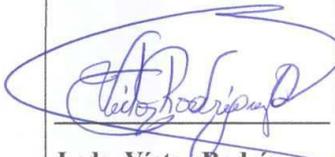
Babahoyo, 24, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 9</p> <ul style="list-style-type: none"> Métodos y técnicas de la investigación, población y muestreo. Resultados obtenidos de la investigación 	<ol style="list-style-type: none"> Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis. Se declaró los instrumentos a declararse para la evaluación del cuestionario de verificación de hipótesis. 	<p><i>Magno Ramirez V.</i></p> <hr/> <p>Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p>  <hr/> <p>Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

Babahoyo, 24, 04, 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 10</p> <ul style="list-style-type: none"> Revisión Final del Tutor. 	<ol style="list-style-type: none"> Se hizo una revisión de informe final del proyecto de investigación previo a la entrega. 	<p><i>Magno Ramirez V.</i></p> <hr/> <p>Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p>  <hr/> <p>Oscar Mora Muñoz Tutor</p>

Babahoyo, [25, 04, 2018]

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<p>Sesión N° 11</p> <ul style="list-style-type: none">• Revisión Final del Lector	<p>1. Se hizo la revisión y las respectivas correcciones para la entrega del informe final del proyecto de investigativo.</p>	<p> Magno Ramirez Veintimilla Egresado/Estudiante</p> <p> Lcdo. Victor Rodriguez Quiñonez, MSc.</p>


Lic. Oscar Mora Muñoz, MSc.



