



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTA CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Mención Educación Básica

Modalidad Semipresencial

TEMA

“INFLUENCIA DE LA COMPUTADORA EN EL APRENDIZAJE
COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE PARAGUAY DEL CANTÓN
AMBATO PARROQUIA SAN FERNANDO DE PASA EN EL PERIODO
JUNIO - OCTUBRE 2010”

Autor: Ulloa Velastegui Edison Stalin

Tutor: Ing. Blanca Rocío Cuji Chacha

AMBATO- ECUADOR

2011

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Blanca Rocio Cuji Chacha con cédula de ciudadanía 180312759-4 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema, “INFLUENCIA DE LA COMPUTADORA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE PARAGUAY DEL CANTÓN AMBATO PARROQUIA SAN FERNANDO DE PASA EN EL PERIODO JUNIO-OCTUBRE/2010EL PERIODO 2010.”, desarrollado por: Edison Stalin Ulloa Velastegui egresado de la carrera de Educación Básica, considero que dicho informe Investigativo , reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Ambato, 8 de junio del 2011

.....
Ing. Blanca Rocío Cuji Chacha

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Edisson Stalin Ulloa velastegui

C.I. 180365586-7

AUTOR

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La Comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: “INFLUENCIA DE LA COMPUTADORA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE PARAGUAY DEL CANTÓN AMBATO PARROQUIA SAN FERNANDO DE PASA EN EL PERIODO JUNIO-OCTUBRE/2010 presentada por el Sr. Edisson Stalin Ulloa Velastegui egresado de la carrera de EDUCACIÓN BÁSICA promoción: SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
Ing. Msc. Yolanda Núñez

.....
Lcda. Lupe Llerena

DEDICATORIA

Εστε προψηχτο δε ινπεστιγαχι□ν πα δεδιχαδο α μι θυεριδα ηιφα θοσελψν
μοτιπο θυε με ηα δαδο φυερζασ ψ ελ παλορ δε σεγυιρ συπερ□νδομε εν μι
χαρρερα εδυχατιπα, δε εστα μανερα δεμοστραρλε θυε νυνηα εσ ταρδε π
αρα ποδερ συπεραρσε εν λα πιδα ψ μανιφεσταρλο αντε λα σοχιεδαδ δε θυ
ε νο ηαψ οβστ□χυλοσ θυε δετενηαν λα συπεραχι□ν δε χαδα σερ.

AGRADECIMIENTO

Al culminar una etapa de mi vida, hacia el futuro y recordando las páginas del ayer logrando así descubrir imágenes que me conducen a los dulces recuerdos del ayer, para poder ver un futuro mejor.

Por eso que hoy quiero alcanzar la mirada hacia el cielo y dar gracias a Dios por permanecer a mi lado siempre y ser la fuente de agua que nutre día a día mi espíritu y conocimiento.

A mis padres por darme la vida y brindarme su apoyo incondicional y al ser inculcado el habito de estudio y superación, por ello el mas sincero agradecimiento por ser el motivo de mi superación profesional.

A mi maestra quien ha estado siempre a mi lado apoyándome y guiándome en los momentos más difíciles de mi investigación, siendo parte fundamental de la culminación de la tesis de grado, y de esta manera también hago llegar un agradecimiento a todas aquellas personas que de una u otra manera han sabido forjar en mí el camino del saber.

INDICE GENERAL

Portada.....	i
Aprobación Del Tutor	ii
Autoría De La Tesis	iii
Aprobación Del Tribunal	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General	vii
Índice De Cuadros.....	xi
Índice De Gráficos	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA	2
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2.1 Contextualización.....	2
1.2.2 Análisis Crítico	4
1.2.3 Prognosis.....	5
1.4 OBJETIVO.....	8
1.4.1 Objetivo General	8
1.4.3 Objetivos Específicos.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	10
2.2 FUNDAMENTACIÓN	10
2.2.1 Fundamentación filosófica	10
2.2.2 Fundamentación pedagógica	12
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	12
2.4.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	15
VARIABLE INDEPENDIENTE	16
La Informática.....	16
Tecnología.....	18
Funciones de las tecnologías	18
Uso de la Tecnología en la Educación	19
La computadora.....	20
Programas informáticos	21
El Software.....	24
El Software Educativo.....	25
Aplicación del Software.....	25
VARIABLE DEPENDIENTE	26
La educación	26
La educación básica	26
Educar para conocer	27
Educar para valorar	29
Educar para participar	31
La pedagogía	33
Tipos de pedagogía	33
El aprendizaje.....	34
Tipos de aprendizaje	35
2.5 HIPÓTESIS.....	36
2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	36

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1.1 Investigación de campo.....	37
3.1.2 Investigación bibliográfica.....	37
3.2 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.2.1 Exploratorio.....	37
3.2.2 Descriptivo.....	38
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	38
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	39
TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	41
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	41
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	41

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.....	58
------------------------------------	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES.....	61
RECOMENDACIONES.....	62

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	63
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	64
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	65
6.4 OBJETIVOS.....	66
General.....	66
Específicos.....	66
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	66

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO - CIENTÍFICO	67
La Informática.....	67
Tecnología Educativa.....	68
La computadora.....	68
El Software.....	68
Hardware	69
Juegos Didácticos.....	70
6.7 METODOLOGÍA	71
Modelo operativo	71
6.8 ADMINISTRACIÓN.....	73
6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	73
BIBLIOGRAFIA	75

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Operacionalización de la Variable Independiente.....	39
Cuadro N° 2Operacionalización de la Variable Dependiente	40
Cuadro N° 3 Encuestas	42
Cuadro N° 4 Encuestas	43
Cuadro N° 5 Encuestas	44
Cuadro N° 6 Encuestas	45
Cuadro N° 7 Encuestas	46
Cuadro N° 8 Encuestas	47
Cuadro N° 9 Cuadro General de Resultados Estudiantes.....	48
Cuadro N° 10Encuestas	49
Cuadro N° 11Encuestas	50
Cuadro N° 12Encuestas	51
Cuadro N° 13Encuestas	52
Cuadro N° 14Encuestas	53
Cuadro N° 15Encuestas	54
Cuadro N° 16Cuadro general de Resultados profesores	57
Cuadro N° 17 Costos	64
Cuadro N° 18 Modelo Operativo	72
Cuadro N° 19 Evaluación.....	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1Árbol del Problema.....	4
Gráfico N° 2Categorías Fundamentales	15
Gráfico N° 3Encuestas	42
Gráfico N° 4Encuestas	43
Gráfico N° 5 Encuetas	44
Gráfico N° 6 Encuetas	45
Gráfico N° 7 Encuetas	47
Gráfico N° 8 Encuetas	48
Gráfico N° 9 Encuetas	50
Gráfico N° 10 Encuestas	51
Gráfico N° 11Encuestas	52
Gráfico N° 12Encuestas	53
Gráfico N° 13Encuestas	54
Gráfico N° 14Encuestas	55
Gráfico N° 15Encuestas	56

RESUMEN EJECUTIVO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Informe final del trabajo de graduación previo a la
Obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación

**“INFLUENCIA DE LA COMPUTADORA EN EL APRENDIZAJE
COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE PARAGUAY DEL CANTÓN
AMBATO PARROQUIA SAN FERNANDO DE PASA EN EL PERIODO
JUNIO-OCTUBRE/2010**

AUTOR: Edison Ulloa
TUTORA: Ing. BlancaCuji

La presente investigación intenta generar y establecer una nueva forma de conducir el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la utilización de la computadora como en los estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de pasa en el periodo junio-octubre/2010. Para lo cual se analizan contenidos referentes a la computación y Aprendizaje Cognitivo quienes actúan en condición de variables que conducirán la propuesta. Se enfatiza también las orientaciones y métodos de la teoría para la enseñanza y se comparan técnicas, estrategias de los programas existentes en la computadora.

En la propuesta se incluyen organizadores gráficos diferentes pues se considera que a través de éstas el contenido científico se vuelva más atractivo y comprensivo.

DESCRIPTORES: Computadora, Aprendizaje cognitivo, Proceso enseñanza - aprendizaje, métodos, técnicas, estrategias, Software

INTRODUCCIÓN

En la década de los sesenta cuando apareció el computador fue poco a poco implementado en los centros educativos con la perspectiva de mejorar el aprendizaje de los estudiantes, de allí la transformación en el sistema educativo constituye una prioridad tanto del gobierno como las autoridades que están incluidas en el campo educativo.

Esta investigación nos permitirá ver que una de las opciones para lograr un mejor proceso de enseñanza aprendizaje, es aplicar un recurso didáctico acorde al lugar donde se desarrolla el niño y la niña, el mismo que será utilizado por los docentes como una guía para impartir los conocimientos a sus alumnos. La presente investigación consta de seis capítulos:

En el CAPÍTULO I tenemos el planteamiento del problema, el análisis crítico del contexto como es la influencia de la computadora en el aprendizaje cognitivo.

En el CAPÍTULO II elaboramos una investigación previa basándonos en diferentes fundamentaciones como es la filosófica, pedagógica y la legal lo que me ha permitido realizarlas categorías fundamentales basadas en las variables.

En el CAPÍTULO III se determina el marco teórico basándome en una modalidad de investigación como es la campo y bibliográfica teniendo como efecto una población aproximada de 35 educandos, 5 docentes y la autoridad de la institución educativa.

En el CAPÍTULO IV esta estimulado el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos de la encuesta, la parte estadística, analítica de la presente investigación con el propósito de alcanzar ha una solución a esta problemática.

En el CAPÍTULO V se establece las conclusiones y recomendaciones tomado en cuenta a las personas quienes están a cargo de los centros educativos.

En el CAPÍTULO VI se presenta la propuesta como un aporte a la educación para mejorar el rendimiento de los niños y jóvenes de nuestro Ecuador.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

Influencia de la computadora en el aprendizaje cognitivo en los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa en el periodo junio-octubre/2010.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

En el desarrollado social de la humanidad la computadora se ha convertido en pocos años en parte integrante de la vida cotidiana.

Actualmente cada persona se siente implicada en formar parte del mundo de la informática.

A mediados de la década del 1970 las computadoras eran usadas por pocas personas, pero ya en la actualidad han tenido un mayor impacto en la sociedad que cualquier otro invento.

En la educación la computadora es un medio que fortalece el proceso enseñanza - aprendizaje. Se están utilizando los programas de aplicaciones como, por ejemplo: procesadores de palabras (para crear documentos, periódicos), hojas electrónicas

(registro de notas, estadísticas) y base de datos obtenidos por trabajos realizados por los estudiantes.

Tener una educación básica de calidad es aspiración y derecho irrenunciable de niños y niñas del mundo como también es compromiso y objetivos nacionales que los maestros deben asumir con optimismo.

En el Ecuador las computadoras se han cambiado drásticamente las prácticas educativas, convirtiéndose en un factor indispensable en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, permitiendo que el estudiante se desenvuelva con mayor exactitud.

Las ventajas de la utilización de la Computadora son mejorar los conocimientos de los estudiantes y las personas que las utilizan esta tecnología, facilitando en el momento de realizar las tareas.

En estos momentos en todas las escuelas del país se usa la computadora en el salón de clases. Sin embargo, en las escuelas rurales, al no contar con los recursos suficientes el personal docente se le dificulta integrar la tecnología al aprendizaje.

El uso efectivo de la tecnología es un reto en las escuelas rurales, afortunadamente, en el país existe un programa educativo que ayuda a los maestros a tener una correcta planificación de sus clases usando estrategias didácticas apropiadas que hacen uso de las tecnologías.

En la provincia de Tungurahua, en la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa, tanto los docentes como los educandos están particularmente relacionados con el uso de las computadoras, como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.Ésta Institución educativa a pesar de las limitaciones económicas, aspira implementar un

laboratorio de computación dentro de su infraestructura para mantenerse acorde con los adelantos de la informática y alcanzar el anhelado sueño de mejorar la enseñanza a través de uso de las nuevas tecnologías, permitiendo que los estudiantes tengan mas acceso a estas tecnologías para que en un futuro no sean marginados dentro y fuera de su ámbito social y educativo.

1.2.2 Análisis Crítico

ÁRBOL DE PROBLEMAS

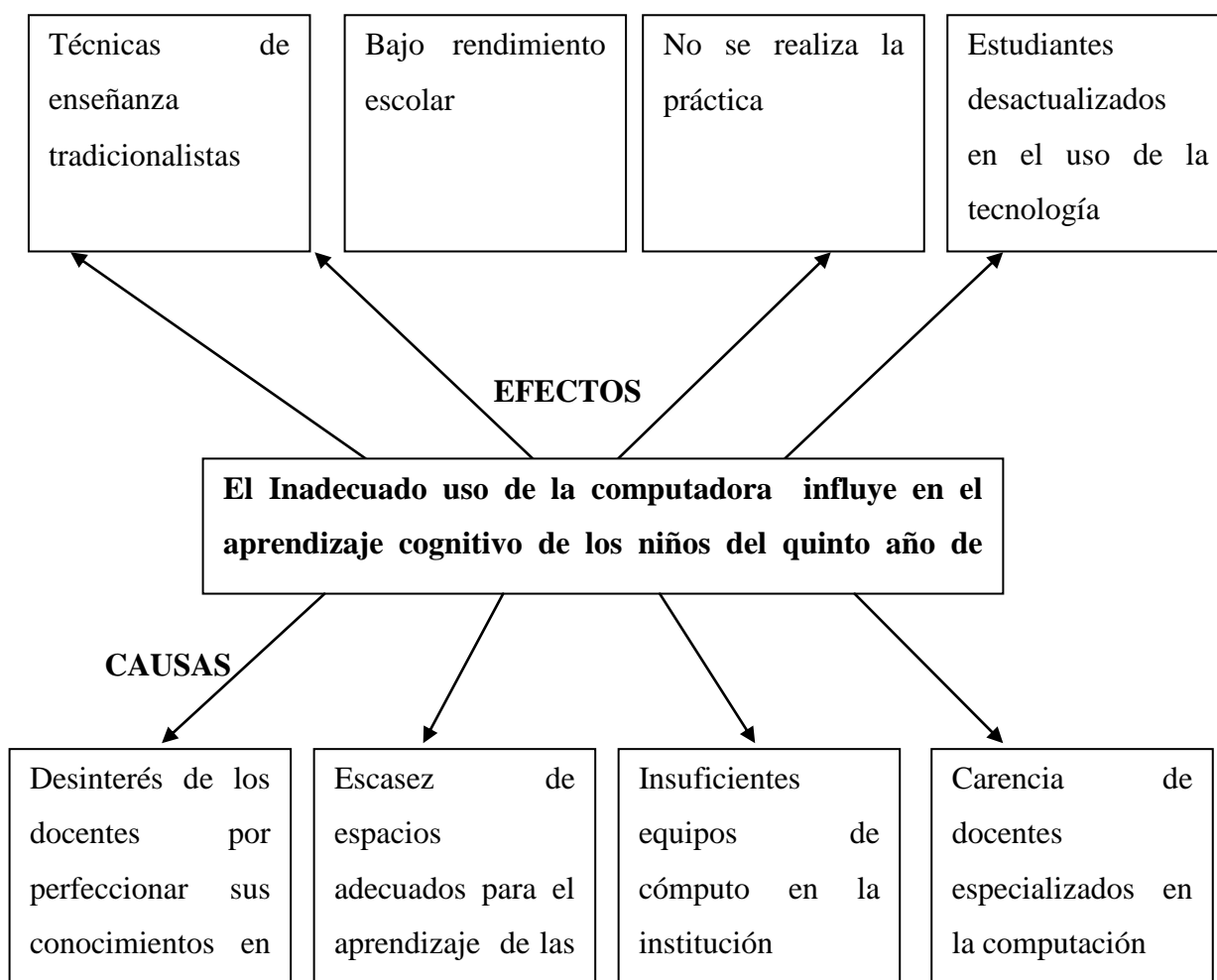


Gráfico 1 Árbol de problemas
Elaborado por Edison Ulloa

El proceso educativo es muy complejo el maestro es la base y condición del éxito de la educación. A él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida, trazar el camino y llevar por él a sus alumnos. El maestro es el modelo y el guía, al que se debe imitar y obedecer, pero al no actualizarse y mantenerse en las técnicas y metodologías tradicionales causa que no se perfeccione el conocimiento con la utilización de las nuevas tecnologías, entonces el docente a más de su conocimiento de la materia debe proponerse el desafío de actualizarse en el manejo del ordenador (computadora).

El bajo rendimiento académico se produce cuando hay fallas en el aprendizaje proporcionado por el docente, también cuando el mismo alumno no presta la atención adecuada, pero a través de una enseñanza y metodología con técnicas didácticas enfocadas y relacionadas con la tecnología puede mejorar el rendimiento de los alumnos.

Lo que se preocupa a los padres de familia y docentes es que al inicio de clases sus hijos tengan todo el material para que puedan desarrollarse, especialmente que cuente con los equipos necesarios para el aprendizaje de informática básica a través de la computadora, por el hecho que nos encontramos en un mundo tecnológico.

En la actualidad no saber de computación es un verdadero problema, por esa razón los estudiantes deben tener un conocimiento básico en lo que es informática básica o computación, tal materia debe ser proporcionada por docentes capacitados o especializados en computación.

1.2.3 Prognosis

Dentro de la educación no se debe dejar pasar por alto las innovaciones tecnológicas debido a que estas son muy productivas y beneficiosas, si las sabemos utilizar adecuadamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje y de esta manera dejar atrás la educación memorística que limita el desarrollo del pensamiento de los alumnos en las aulas.

La actualización de las innovaciones tecnológicas nos permite crear estrategias adecuadas para el buen uso y manejo de la computadora utilizando a la misma como un indudable recurso didáctico que nos va a dar paso a alcanzar el aprendizaje significativo en nuestros niños; si en la actualidad no le damos la importancia necesaria al buen uso del computador el desenvolvimiento de los educandos será incierto, por falta de conocimiento y práctica. Debemos tomar en cuenta que este problema se desencadena por el desinterés de los docente en capacitarse en el buen uso de las nuevas tecnologías esto influirá en el desempeño de los educandos lo mismo que a futuro tendrá consecuencias dentro de su entorno social y cultural ya que puede ser marginado por no tener un conocimiento apropiado de la tecnología acorde a su edad.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo influye la computadora en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de pasa en el periodo junio, octubre del 2010?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Ayudará el uso de la computada a mejorar el aprendizaje en los estudiantes?
- ¿De qué manera se benefician los estudiantes con el uso de la computadora?
- ¿Permite la computadora mejorar el rendimiento académico de los educandos?
- ¿Facilita la computadora las investigaciones de términos nuevos dentro del aprendizaje?

1.2.6 Delimitación

DELIMITACIÓN ESPACIAL

Esta investigación se realizará en la Escuela República de Paraguay de San Fernando de Pasa del Cantón Ambato.

DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente problema va ser estudiando en el periodo junio- octubre del 2010 y su aplicación en el primer trimestre.

1.2.7 Unidades de Observación

Estudiantes de quinto año de educación básica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Al utilizar la computadora como herramienta de comunicación se amplía los conocimientos y capacidades que el estudiante adquiere durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de esta manera la formación estará centrada tanto en los procesos cognitivos del aprender a aprender, como en los conocimientos prácticos o competencias del saber-hacer, los conocimientos sociales de la convivencia y el conocimiento personal de sí mismo y las nuevas tecnologías en la educación, por lo que se ha definido en este contexto, como alternativa para superar dichas barreras.

Desde esta perspectiva, la computadora es un instrumento cultural de aprendizaje, un mediador para el dominio de aprendizajes cognoscitivos, y no un objeto de aprendizaje. Por eso, es importante que la computadora como instrumento de aprendizaje esté integrada a la educación en el aula y a todos los eventos escolares cotidianos de los niños. Es decir, la computadora debe convertirse en un

instrumento para la resolución de problemas, y no específicamente en un objeto de conocimiento.

Por lo anteriormente mencionado se considera que investigar sobre la relación que existe entre el uso del computador y el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes permitirá que los educandos mejoren sus capacidades.

La presente investigación tiene como impacto e interés, que la Escuela República de Paraguay de San Fernando de Pasa del Cantón Ambato, los estudiantes sean espontáneos participativos, que demuestren y que practiquen valores en sus actividades diarias comprometidas con el desarrollo de su comunidad y que los docentes se capaciten en nuevas tecnologías, de esta manera se pretende aportar a la construcción de una sociedad basada en conocimientos que le sirvan de beneficio y utilidad.

Los beneficiarios son los miembros de la institución: los estudiantes, los docentes y autoridades, para que con el análisis del contexto social, se pueda ayudar a ejemplificar este proceso y a visualizar si su incidencia educativa ha sido positiva, negativa o no ha impactado realmente desde la percepción de padres, estudiantes y profesores.

La factibilidad del trabajo permite conocer el avance tecnológico de los programas informáticos que ayuden en el proceso de enseñanza- aprendizaje, incluyendo a los elementos humanos de la Institución.

1.4 OBJETIVO

1.4.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de la computadora en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa

1.4.3 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimientos sobre el uso de del computador de los estudiantes de quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa.
- Fundamentar las destrezas básicas referentes al uso del computador.
- Crear talleres de computación para adquirir de mejor manera los conocimientos utilizando un software innovador.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de realizar un recorrido por las Universidades de la ciudad de Ambato que ofertan la carrera de Educación Básica y en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato, de la Facultad Ciencias Humanas y de la Educación se verifico que no existen trabajos de investigación similares al que se está elaborando.

2.2 FUNDAMENTACIÓN

2.2.1 Fundamentación filosófica

El Trabajo se ubica en el Paradigma Crítico Propositivo; crítico porque analiza una realidad social y educativa sobre la influencia de la computadora en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes en la Escuela República del Paraguay; y, propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución al problema para que así los estudiantes puedan mejorar sus conocimientos cognitivos.

La presente investigación consta de algunos fundamentos filosóficos de la educación como, el mejoramiento práctico de los procesos educacionales, incluyendo los de nivel superior, posee un significativo precedente la reflexión crítica y el asentamiento sobre sólidas y multidisciplinarias bases científicas de la labor de los profesores, directivos y del resto de los sujetos implicados en dicho proceso.

El estudio y la fundamentación científica de la práctica educativa pueden tener lugar a partir de diversas ópticas y perspectivas disciplinarias, como son la economía de la educación, la psicología educativa, la sociología de la educación, la didáctica educativa, la historia de la educación, la metodología de la investigación educativa y la filosofía de la educación, entre otras.

Muy variadas, y no siempre adecuadas, son las formas de concebir e interpretar a la filosofía de la educación en el transcurso de su larga historia. Entre ellas podemos encontrar su comprensión como la enseñanza del pensamiento filosófico en el contexto de la educación en general o en los cursos que preparan a profesores, como sistema teórico o escuela de pensamiento que reflexiona acerca de las bases o significados formativos y/o existenciales de la educación, como modo de vida o comportamiento al interior de la escuela o del proceso docente, como disciplina sobre la apreciación de valores en la educación, como las asunciones o creencias que conscientemente o no se encuentran presentes en el proceso educacional, como análisis lingüístico o conceptual de la educación, como estudio de carácter ya sea empírico y lógico del fenómeno educativo, como filosofía moral en el contexto educativo, como teoría de la educación, como disciplina acerca de los fines y funciones de la educación, como forma de reflexión crítica y justificación de los propósitos de la educación, como base o instrumento del establecimiento de políticas educacionales a diferentes niveles, como disciplina que vincula la educación con el sistema social en que se desenvuelve, como meta discurso de análisis de la actividad educacional, como instrumento para perfeccionar la formación del individuo, entre otras muchas.

Así, por ejemplo, en la actualidad se muestran posiciones que consideran que la filosofía de la educación ha dejado de ser una reflexión dentro de la filosofía sobre la educación o una aplicación de la primera sobre la segunda para convertirse en estudio desde el interior de la práctica y la investigación de la educación hecha por los educadores mismos utilizado por maestros y teóricos, a fin de descubrir el significado exacto del lenguaje educativo.

2.2.2 Fundamentación pedagógica

En la fundamentación pedagógica él tiene propósito de desarrollar los conocimientos intelectuales de los estudiantes y poder llegar adquirir nuevos conocimientos, desarrollando a través de guías y libros que además de indicar conceptos se pueda dar una crítica aspectos importantes de cualquier planteamiento didáctico.

En este sentido propositivo, del cambio de metodología para la enseñanza y el aprendizaje de las materias cuantitativas en niveles educativos superiores es un objetivo al que se llegará como consecuencia de la inclusión de los recursos que este proyecto desarrolla y también de la utilización de software especializado como uno de los elementos que facilitará el aprendizaje de los alumnos.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Se fundamenta en las siguientes leyes

LEY DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR.

En la educación

Art. 28. “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente”.

“Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive”.

Art. 29.“El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural”.

LEY DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR DE LA EDUCACIÓN

Artículo 110. “El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para las mismas. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía”.

Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente

Artículo 68. “Derecho a la Información. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo y a seleccionar libremente el medio y la información a recibir, sin más límites que los establecidos en la Ley y los derivados de las facultades legales que corresponden a sus padres, representantes o responsables”.

Parágrafo Primero “El Estado, la sociedad y los padres, representantes o responsables tienen la obligación de asegurar que los niños y adolescentes reciban información veraz, plural y adecuada a su desarrollo”.

Artículo 69. “El Estado debe garantizar a todos los niños y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo”.

2.4.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

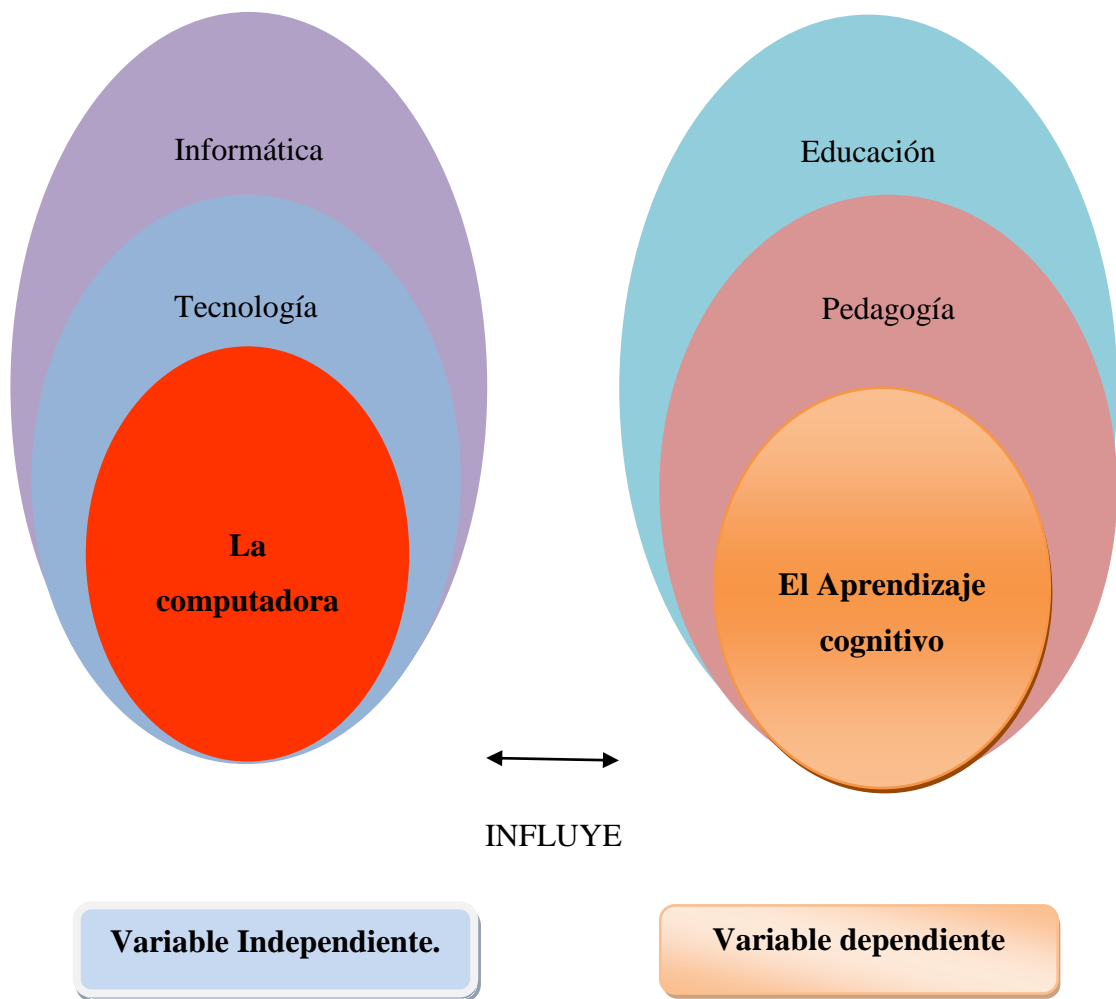


Gráfico 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por Edison Ulloa

VARIABLE INDEPENDIENTE

La Informática

El vocablo informática proviene del francés *informatique*, acuñado por el ingeniero Philippe Dreyfus para su empresa «Société d'Informatique Appliquée» en 1962. Pronto adaptaciones locales del término aparecieron en italiano, español, rumano, portugués y holandés, entre otras lenguas, refiriéndose a la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información.

Es un acrónimo de las palabras *information* y *automatique* (información automática). En lo que hoy día conocemos como informática confluyen muchas de las técnicas, procesos y máquinas (ordenadores) que el hombre ha desarrollado a lo largo de la historia para apoyar y potenciar su capacidad de memoria, de pensamiento y de comunicación.

En el Diccionario de la Real Academia Española se define informática como:

Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.

Conceptualmente, se puede entender como aquella disciplina encargada del estudio de métodos, procesos, técnicas, desarrollos y su utilización en ordenadores con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital.

Es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información.

Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

- Entrada: captación de la información.
- Proceso: tratamiento de la información.
- Salida: transmisión de resultados.

En los inicios del procesado de información, con la informática sólo se facilitaban los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa. La automatización de esos procesos trajo como consecuencia directa una disminución de los costes y un incremento en la productividad.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertas cuestiones relacionadas con la electrónica. Se puede entender por informática a la unión sinérgica de todo este conjunto de disciplinas.

Esta disciplina se aplica a numerosas y variadas áreas del conocimiento o la actividad humana, como por ejemplo: gestión de negocios, almacenamiento y consulta de información, monitorización y control de procesos, industria, robótica, comunicaciones, control de transportes, investigación, desarrollo de juegos, diseño computarizado, aplicaciones/herramientas multimedia, medicina, biología, física, química, meteorología, ingeniería, arte, etc. Una de las aplicaciones más importantes de la informática es proveer información en forma oportuna y veraz, lo cual, por ejemplo, puede tanto facilitar la toma de decisiones a nivel gerencial (en una empresa) como permitir el control de procesos críticos.

Actualmente es difícil concebir un área que no use, de alguna forma, el apoyo de la informática. Ésta puede cubrir un enorme abanico de funciones, que van desde las más simples cuestiones domésticas hasta los cálculos científicos más complejos.

Entre las funciones principales de la informática se cuentan las siguientes:

- Creación de nuevas especificaciones de trabajo.
- Desarrollo e implementación de sistemas informáticos.
- Sistematización de procesos.
- Optimización de los métodos y sistemas informáticos existentes.

Tecnología

Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas. Es una palabra de origen griego, formada por téchnē, "arte, técnica u oficio") y logia (λογία), el estudio de algo. Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, tecnología puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías, como a educación tecnológica, la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero también ha producido el deterioro de nuestro entorno (biosfera). Las tecnologías pueden ser usadas para proteger el medio ambiente y para evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos de nuestro planeta.

Funciones de las tecnologías

Históricamente las tecnologías han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, hedonismo en todas sus formas) y como medios para satisfacer deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas).

A pesar de lo que afirmaban los luditas, y como el propio Marx señalara refiriéndose específicamente a las maquinarias industriales, las tecnologías no son ni buenas ni malas. Los juicios éticos no son aplicables a las tecnologías, sino al uso que hacemos de ellas: un arma puede usarse para matar a una persona y apropiarse de sus bienes o para salvar la vida matando una persona que este atacando a otra.

Uso de la Tecnología en la Educación

Debido a la inmersión de las tecnologías en la educación surge el reto de conocer, entender e implementar la forma adecuada en que éstos medios tecnológicos (computadoras personales, video proyectores, plataformas en línea, la web; entre otros) nos llevan a dar soporte a las actividades de enseñanza-aprendizaje que buscan el desarrollo de capacidades y habilidades en los alumnos de educación superior. De tal manera que los medios deben ser utilizados como un canal para instruir más que solamente para informar, nuestros alumnos están acostumbrados a utilizar la información y no a interpretarla por eso debe ponerse sumo cuidado en la elaboración de los modelos pedagógicos que se basan completamente en las tecnologías o hacen uso parcial de ellas, porque un gran número de alumnos sigue apostando por la enseñanza tradicional, donde el factor dominante es la exposición oral del docente. Es decir el curriculum debe adecuarse a que los alumnos tengan opción de cambiar sus esquemas de aprendizaje. Por lo tanto si hacemos uso de las TIC's sin un sentido bien definido podemos seguir cayendo en el error de generar estudiantes que sean seres mecánicos que solo se sirvan de la información que encuentran en la red sin ni siquiera desarrollar capacidades de razonamiento, análisis, crítica, síntesis, etc. ; utilizando estos medios simplemente como facilitadores de información.

Aunque las escuelas tienen cada vez más acceso a las TIC's la presencia de éstas en la metodología de la enseñanza todavía es muy escasa, debido a la falta de

formación en los docentes ya que muchos de ellos no poseen los conocimientos informáticos suficientes para sentirse cómodos empleándolas en su práctica.

La computadora

Una computadora es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador.

El uso de la computadora en la enseñanza puede no solo tener aspectos positivos, también se habla de inconvenientes, al menos en relación a los enfoques de su aplicación y la relación necesaria con los demás medios didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La capacidad de interacción puede considerarse como un aspecto de la inteligencia de la computadora enfocada a la motivación y estímulo en la conducción y comunicación del usuario, es lo que la ciencia trata de desarrollar día con día, en nuestra temática no por el hecho de tratarse de una máquina sino por su aplicabilidad en actividades concretas y complejas como la instrucción y la enseñanza.

También debe responder a modelos bien establecidos en función de los propósitos y alcances fijados. Antes de pensar en sus posibilidades de uso, debemos reflexionar sobre su mejor aplicabilidad en torno a necesidades reales pero muy concretas, tampoco se trata de resolver todos los problemas existentes en la

educación, pero si los que tienen que ver con los medios y las metodologías para realizar una práctica docente activa y productiva.

Hablar de la presencia de la computadora en la enseñanza, significa ubicar ésta como una herramienta más en las técnicas didácticas, aunque con características muy peculiares, debido a su capacidad de adaptación en cada vez más áreas del conocimiento y la práctica. Y es que la enseñanza debe ser una actividad práctica no sólo para el educador, sino también y fundamentalmente para el educando.

La computadora puede tener un gran número de aplicaciones en el terreno de la enseñanza, pero nosotros nos concentraremos en su ubicación como un instrumento sofisticado, motivador y altamente interactivo con el alumno.

La decisión de usar computadoras para asistir al educador en sus varias tareas es sólo el primer paso. Lamentablemente, el campo de las computadoras es uno que crece en complejidad al mismo tiempo que en poder. Al educador típico le cuesta trabajo mantenerse “al día” en el área de computadoras y pedagogía, a la vez que debe cumplir con su labor docente de cuarenta o más horas semanales. Sin embargo, sacar tiempo para adiestramientos o estudio independiente es esencial para usar efectivamente estas tecnologías.

La característica principal que la distingue de otros dispositivos similares, como la calculadora no programable, es que es una máquina de propósito general, es decir, puede realizar tareas muy diversas, de acuerdo a las posibilidades que brinde los lenguajes de programación y el hardware.

Programas informáticos

En los últimos años la enseñanza está cambiando con la presencia de ordenadores en los hogares, en las escuelas y en los Institutos de Secundaria, junto a la existencia de una gran cantidad de buenos programas diseñados específicamente para “un buen uso”, está, lentamente, produciendo cambios metodológicos

importantes y positivos en la enseñanza .Los ordenadores constituyen un estupendo laboratorio que permite experimentar, suplir carencias en el bagaje del alumno, desarrollar la intuición, conjeturar, comprobar, demostrar, y, en definitiva “ver las situaciones” de una forma práctica. Por esta razón se han convertido en un valioso instrumento didáctico.

La introducción de las NTIC ha generado cambios en la producción y manejo de la información que desafían y cuestionan nuestras concepciones actuales sobre lectura y escritura.

El presente trabajo presenta una breve fundamentación teórica del papel que juegan los recursos informáticos en el aprendizaje de la lectura y de la escritura como también una propuesta didáctica de un modelo de lectura balanceado, apoyado con estos recursos.

La idea es presentar, a modo de ejemplo, algunas actividades que puede realizar el maestro invadiendo herramientas de productividad, con el fin de enriquecer el proceso de Alfabetización.

La incorporación de los ordenadores tanto a la sala de clases como a los hogares de los niños, obliga a los profesores de Educación Inicial a repensar su forma de enseñar y por sobre todo, la forma de iniciar y guiar la enseñanza de la lectura y de la escritura como procesos significativos y estimulantes del desarrollo de un pensamiento de buena calidad.

La introducción de las NTIC ha generado cambios en la producción y manejo de la información que desafían y cuestionan nuestras concepciones actuales sobre la lectura y escritura. Henaó (1998) señala que la aparición de un nuevo soporte para la lectura y la escritura implicará transformaciones fundamentales en los procesos de creación de textos, en las estrategias de lectura y la formación de nuevos lectores.

Al analizar el rol de los computadores en el proceso de alfabetización, podemos destacar que el énfasis está dado, principalmente, por la posibilidad que ofrece a los profesores de brindar a sus alumnos una atención personalizada, equilibrada, variada y flexible; a través de las múltiples herramientas de trabajo que posee este medio, las cuales lo transforman en un poderoso recurso para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, Mayer y Rose (1999) establecen que los ordenadores nos están haciendo repensar nuestra definición de alfabetización y la forma en que tenemos de aproximarnos a ella, estamos pasando de un enfoque dirigido casi completamente al tratamiento eficaz de un texto a uno que nos plantea nuevos desafíos y nos abre las perspectivas de cómo enseñar y enfrentar la etapa de la enseñanza de la lectura. Tareas tan simples como escribir su propio nombre en una hoja de papel ya pueden transformarse en actividades que van desde escribirlo tecleando en el ordenador hasta insertar una fotografía digital en el documento, pegar un logotipo o crear un hipervínculo a su página personal; en síntesis, las opciones son múltiples y es tarea nuestra, de los educadores, el buscar nuevas formas de enseñar y aprovechar los recursos informáticos que están a nuestro alcance.

Mucho se ha escrito e investigado con respecto a este tema y a la necesidad de preparar a nuestros niños para enfrentar los desafíos tecnológicos que requerirá el mundo del trabajo en este siglo XXI.

Desde un comienzo, los ordenadores han logrado captar el interés de los niños, debido a que ofrecen un ambiente rico en sonidos, imágenes y movimientos, además que éstos pueden ser controlados y manejados por ellos mismos, logrando captar su atención e interés, aún en los casos de mayor desmotivación, Álvarez (1995) nos apoya en esta idea, señalando que permiten aprender de manera motivadora, poco rutinaria y diferente.

Meyer y Rose (1999) afirman que el ordenador es la única herramienta flexible y versátil, que se adapta a las necesidades del usuario y permite acceder a contextos auténticos y reales.

Silverman (1996) plantea que los ordenadores tienen la habilidad de actuar como un maestro de paciencia inacabable y de exactitud infalible, después agrega que una computadora le permite a un niño jugar con el teclado, y conseguir una percepción para el concepto de la acción-reacción. Puede parecer obvio a un adulto que cuando nosotros apretamos una tecla en el teclado, la letra correspondiente, el número, o el símbolo aparece en la pantalla, éste es un concepto que los niños no pueden entender. También, al permitirle a un niño explorar las letras en el teclado le proporciona la práctica que el niño requiere para discriminar las letras entre sí.

Producto de la experiencia en aulas de Kinder y 1er año básico, se puede señalar que el uso constante de los ordenadores favorece a los alumnos.

El Software

Es una serie de órdenes lógicas que permitan procesar los datos; por ejemplo, intercambiar la información entre un disquete y el disco duro, por ejemplo, controlar la entrada y salida de datos, y para realizar los cálculos.

A los paquetes de software se les llama aplicaciones o programas. Cada aplicación es apta para realizar una tarea.

Podemos clasificar el software según la función que realiza en el ordenador:

El sistema operativo. Es el software que se ejecuta en la máquina cuando la encendemos. Todo ordenador debe tener instalado un sistema operativo para poder funcionar. Permite al ordenador llevar a cabo las tareas básicas, como leer y escribir datos o controlar el aspecto gráfico de la pantalla.

Las aplicaciones de carácter general. Se utiliza una u otra aplicación en función de la tarea que se va a realizar. Por ejemplo, un procesador de texto es una aplicación empleada para escribir textos.

El Software Educativo

Software Educativo es aquel destinado a la enseñanza y al auto aprendizaje, además nos permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre la pedagogía y la filosofía, así también existe una amplia gama de enfoques. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones Linux orientadas a la enseñanza.

Aplicación del Software

El desarrollo que ha alcanzado la informática a nivel mundial en diferentes áreas, en particular en la educación y la experiencia nacional acumulada en este campo, nos plantean la necesidad de investigar y profundizar en un conjunto de problemas inherentes a la informática educativa, que tenga la flexibilidad de ajustarse y modificarse según el avance de las tecnologías, el desarrollo de la sociedad y el contexto de su aplicación.

El uso del software educativo se hace cada vez más evidente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los distintos niveles de enseñanza; el centro de estudio de este trabajo, específicamente es proponer determinadas vías para la utilización de la computación y el software educativo en el desempeño profesional del Profesor General, las cuales permitan elevar el nivel de aprendizaje de los escolares.

VARIABLE DEPENDIENTE

La educación

(Del latín *educere* "guiar, conducir" o *educare* "formar, instruir") puede definirse como: El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad. La educación se comparte entre las personas por medio de nuestras ideas, cultura, conocimientos, etc. respetando siempre a los demás. Ésta no siempre se da en el aula.

Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal y la informal. La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos. Mientras que la no formal se refiere a los cursos, academias, etc. y la educación informal es aquella que abarca la formal y no formal, pues es la educación que se adquiere a lo largo de la vida.

La educación básica

Un principio del arte de la educación, que en particular debían tener presente los hombres que hacen sus planes, es que no se debe educar a los niños conforme al presente, sino conforme a un estado mejor, posible en lo futuro, de la especie humana; es decir, conforme a la idea de humanidad y de su completo destino. Este principio es de la mayor importancia. Los padres, en general, no educan a sus

hijos más que en vista del mundo presente, aunque esté muy corrompido. Deberían, por el contrario, educarles para que más tarde pudiera producirse un mejor estado.

Educar para conocer

La educación tiene en la transmisión de los saberes a las nuevas generaciones uno de sus fines principales es algo obvio. Hay buenas razones para defender que la educación debe propiciar la adquisición de conocimientos. La idea de humanización ha de incluir necesariamente la dimensión cognoscitiva como definitoria de nuestra especie. Somos homo sapiens. O mejor dicho, llegamos a ser homo sapiens si nos educamos, si aprendemos a conocer. Porque conocer forma parte de la esencia del ser humano. La memoria (pero también el razonamiento), la información (pero también la sabiduría) y la experimentación (pero también la reflexión), son elementos centrales de esta dimensión cognoscitiva que necesariamente ha de estar presente en el ámbito educativo.

Sin embargo, si conocer puede presentarse, de alguna forma, como una finalidad nueva en la acción educativa es porque se puede redefinir su lugar en los sistemas educativos y porque se puede revisar su sentido y su justificación. Conocer es una finalidad clave de la acción educativa. Pero no debemos seguir presos del espejismo de su ubicuidad. La primacía de lo especulativo en la educación viene de lejos, quizá de Platón. Los saberes son especialmente propicios para llenar lo escolar. Pero la educación puede y debe ser mucho más que la transmisión de conocimientos. Con ser esto importante, no es lo único importante. Humanizar no es sólo instruir. Se puede (y se debe) aprender más cosas que conocimientos. Aprender a conocer es esencial para el ser humano, pero este aprendizaje no tiene un valor superior al de los tres infinitivos restantes. O al menos no lo tiene si se apuesta por una definición no reduccionista de lo humano y, por tanto, de la educación.

Además de asumir que conocer es una parte importante de la educación, pero no la única posible ni la única deseable, cabe replantear también el sentido y la justificación de este fin educativo. Frecuentemente, la respuesta a la pregunta del alumno sobre el valor de los conocimientos que aprende se sitúa en un futuro práctico que da sentido al saber teórico que tiene que adquirir en el presente. Aunque no le gusten, debe aprender hoy conocimientos porque le serán útiles mañana. Se supone que el futuro le enseñará para qué servía aprender esas cosas cuyo valor no alcanza a comprender ese alumno inquisitivo. Sin embargo, las más de las veces lo que ocurre en el futuro es que el adulto deja de hacerse esas preguntas rebeldes propias de la infancia y la juventud. Parece, por tanto, que la principal justificación del conocimiento escolar estuviera en su utilidad instrumental. Se ha acabado por aceptar que el valor de uso del conocimiento escolar (para saber y disfrutar) debiera quedar supeditado a su valor de cambio (para aprobar y pasar de curso).

Educar para manejar

La riqueza semántica de esta palabra y los progresivos matices de sus distintas acepciones expresa y repasa el sentido más esencial de la relación entre la técnica y el ser humano.

Por tanto, una consideración integral del ser humano no puede prescindir de su dimensión técnica, de su esencial relación con el manejar. Por eso este segundo infinitivo tiene una relevancia educativa no menor que el primero. Sin embargo, el predominio de lo especulativo y de lo epistémico en el ámbito educativo apenas ha dejado sitio para los aprendizajes técnicos en la escuela

Sólo ahora, con el intenso desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, parece evidente que aprender a manejar los nuevos entornos digitales es algo que no puede ser ajeno a la escuela. Precisamente son estas nuevas tecnologías, cuya alfabetización no necesita de la instrucción escolar en el sentido en que lo requería aprender a leer y a escribir, las que han hecho ver que

lo propio del manejar es esencial en la formación del ser humano y que una educación verdaderamente integral, no puede darle la espalda.

Aprender a manejar y a manejarse debiera ser, por tanto, una finalidad sustantiva del tiempo escolar. En la escuela hay que aprender a hacer y no sólo aprender a conocer. Aprender a manejar los artefactos que nos rodean, aprender a manejarse con completa autonomía en el hogar, en la ciudad, en la carretera y en las redes telemáticas son aspectos que deberían ser sustantivos en la educación y que no pueden reducirse a conocimientos. Aprender a manejar una herramienta, una cocina, un automóvil o un ordenador no se consigue sólo conociendo sus fundamentos teóricos. Aprender a cocinar, a conducir o a teclear no es lo mismo que adquirir conocimientos sobre química, mecánica o circuitos integrados. Se trata de habilidades que sólo se adquieren en entornos en los que su práctica sea posible.

La marginalidad del aprendizaje técnico en las instituciones educativas ha hecho que no se haya podido beneficiar de muchos componentes educativos primordiales. La seguridad (en el tráfico, en el trabajo), la eficiencia (energética y ambiental) o la equidad (en el acceso a las tecnologías) son valores que sólo pueden favorecerse cuando la educación para manejar se halla próxima a la educación para valorar y eso es algo que sucede más fácilmente cuando ambas se llevan a cabo en los entornos escolares. Manejar es, por tanto, una dimensión esencialmente humana que favorece la libertad individual y la inserción en un mundo técnicamente complejo. Dos condiciones necesarias para la felicidad. Por ello, quizá educar para manejar debería ser también una de las finalidades educativas principales.

Educar para valorar

Conocer y manejar definen dos dimensiones específicas del ser humano, pero no son las únicas. Se puede ser inteligente y tener destreza en el manejo de artefactos, pero de esas virtudes puede hacerse un uso digno y deseable o mezquino y

despreciable. Más allá de lo cognitivo y lo instrumental existe una dimensión esencialmente humana no menos importante que las dos anteriores. Se trata de lo axiológico, lo que tiene que ver con la capacidad humana para valorar, para apreciar el valor de las cosas y las acciones. Justamente, la que nos permite preferir lo deseable de entre lo posible.

Aprender a valorar es tomar conciencia de que, además de la verdad y la utilidad, existen los valores, los criterios que nos permiten distinguir y elegir lo más bueno, lo más bello y lo más justo. La dimensión valorativa de la condición humana no es menos esencial que las competencias cognitivas y técnicas. Nadie querría para sus hijos la mayor sabiduría y la mayor destreza sin no van acompañadas por la capacidad para valorar el mundo que les rodea. Apreciar una obra de arte o un paisaje natural requiere haber desarrollado capacidades para el juicio estético. Discernir lo que debemos hacer, como algo diferente de lo que podemos hacer, requiere del desarrollo del criterio moral. Valorar es, por tanto, asumir la existencia de un ámbito intangible que nos permite ir más allá de lo fáctico. Y es, seguramente, el descubrimiento de esa dimensión de los valores lo que da sentido a la vida humana y permite definir en ella proyectos orientados por la idea de felicidad.

Retomar en las instituciones educativas una intención expresa en relación con la educación sobre valores supone tomar distancia respecto de una educación desde determinados valores. Educar desde valores no es otra cosa que utilizar a la escuela para el adoctrinamiento moral o político de los individuos, entendidos más como súbditos que como verdaderos ciudadanos. Por el contrario, educar para valorar es algo bien distinto. Para empezar, supone el reconocimiento de que las posiciones axiológicas son plurales y que no tendría sentido una educación que pretenda ir más allá de la enseñanza conceptual y la instrucción procedimental, si es para insertar al alumno en unas coordenadas axiológicas excluyentes.

Además de distanciarse de la educación desde valores, la finalidad de educar para valorar tampoco debe identificarse con la educación en valores tomados de un

modo sustantivo. Los valores no son susceptibles de aprendizaje del modo sustantivo del mismo modo en que pueden serlo los conceptos. O no lo son si se pretende evitar que se conviertan sólo en ideas venerables pero que acaban siendo vacías. Aprender el significado de la justicia, la libertad, la igualdad o cualesquiera otras referencias valorativas no puede hacerse al margen de la discusión sobre los dilemas en los que esas ideas se hallan problemáticamente presentes. Tampoco se aprende de un modo sustantivo qué es la belleza, la armonía o la provocación. Estas ideas del ámbito estético tienen también en el juicio crítico y en la discusión, su principal escenario. Por eso, parece más adecuado hablar de educar para valorar que de educación en valores o de educación desde valores.

Con la educación para valorar se trata de promover el desarrollo de la capacidad humana de valorar, de razonar sobre lo que gusta o sobre lo que se considera bueno. De confrontar los distintos puntos de vista que cabe plantear ante los dilemas morales o las manifestaciones estéticas. Esto no conduce necesariamente a un relativismo igualador. Más bien parte de él. Parte de la idea de que las valoraciones posibles son plurales ya que en los temas valorativos no hay un tribunal último, lógico o empírico, que resuelva de una vez por todas las controversias. Las disputas sobre valores existen en la vida ética y en el gusto estético porque ambas son dimensiones irreductibles a lo fáctico y a lo lógico

Aprender a valorar es, por tanto, esencial en la formación de una ciudadanía democrática. Una persona que es capaz de juzgar moral y estéticamente el mundo en el que vive es más probable que sienta la necesidad de comprometerse activamente en su mejora. Por eso, aprender a valorar puede ser la tercera dimensión irreductible de una educación integral de los seres humanos.

Educar para participar

La participación social podría ser la cuarta dimensión de la condición humana con la que se podrían redefinir los fines de la educación. Un ser humano sabio, hábil y

capaz de valorar tiene muchas de las condiciones necesarias para alcanzar la felicidad. Sin embargo, si Aristóteles tenía razón al caracterizar al ser humano como animal político, señalando la natural tendencia humana a convivir en sociedades complejas, con los tres primeros infinitivos no sería suficiente para promover una educación integral. La educación en las sociedades democráticas requiere, además, el desarrollo de un tipo de ciudadanía comprometida, no sólo con el mantenimiento de la anatomía democrática de la comunidad, sino también dispuesta a implicarse cotidianamente en hacer también democrática la fisiología de la convivencia social.

Preescolar, educación primaria y secundaria es la etapa de formación de los individuos en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que regirán su vida. Lograr que todos los niños, las niñas y adolescentes del país tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel son factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación.

En una educación básica de buena calidad el desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes de los alumnos son los propósitos centrales, son las metas a las cuales los profesores, la escuela y el sistema dirigen sus esfuerzos.

Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo.

Una de las definiciones más interesantes nos la propone uno de los más grandes pensadores, Aristóteles: "La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético."

También se denomina educación al resultado de este proceso, que se materializa en la serie de habilidades, conocimientos, actitudes y valores adquiridos, produciendo cambios de carácter social, intelectual, emocional, etc. en la persona que, dependiendo del grado de concienciación, será para toda su vida o por un periodo determinado, pasando a formar parte del recuerdo en el último de los casos.

La pedagogía

Es la ciencia que tiene como objeto el estudio a la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la formación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella.

Hay una importante corriente de opinión que defiende que la Pedagogía es en realidad una aplicación práctica de la psicología de la educación. Al tratarla como una disciplina independiente de la Psicología, se consigue "blindar" a esta disciplina de la influencia de teorías más modernas contrarias a las imperantes. Es claro y evidente que su fracaso en los sistemas educativos europeos y norteamericanos es clamoroso. Los sistemas educativos que adoptan los postulados vigentes, con más de 30 años de antigüedad pero sin apenas cambio ni evolución, están condenados a provocar la fractura social que intentan combatir desde la "Escuela Nueva".

Tipos de pedagogía

Existen varios criterios a través de los cuales se puede categorizar a la pedagogía:
Según la temática:

Pedagogía general: Es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación.

Pedagogías específicas: a lo largo de los años han sistematizado un diferente cuerpo del conocimiento, en función de las realidades históricas experimentadas.

Según el propósito que plantean:

- Pedagogías tradicionales
- Pedagogías contemporáneas

Sin embargo López Herrerías señala que la pedagogía en sí al estudiar al hombre "bio-psico-socio-cultural" ya están implícitas todas esas pedagogías.

Hay que distinguir que la pedagogía es la ciencia que estudia la educación, mientras que la didáctica es la disciplina o conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje. Es una disciplina de la pedagogía.

El aprendizaje

Es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia

de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Tipos de aprendizaje

Aprendizaje receptivo: En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje significativo: Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional: Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

Aprendizaje latente: Aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.5 HIPÓTESIS

El uso del computador ayudará a mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa en el periodo junio-octubre/2010.

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

2.6.1 Variable independiente

La Computadora

2.6.2 Variable dependiente

Aprendizaje cognitivo

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Investigación de campo

Esta investigación es de campo porque se realizó constantemente en el lugar donde se producen los acontecimientos. En donde la modalidad de la investigación tomo contacto en forma directa con la realidad para obtener información de acuerdo con los objetivos del presente estudio.

3.1.2 Investigación bibliográfica

Es bibliográfica porque se respalda en documentales, libros especializados, articulo que se basan en la fundamentación legal y revistas que enfocaban el problema planteado, así como también de los informes de resultados sobre estudios realizados acerca del tema planteado

3.2 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 Exploratorio

El nivel de investigación fue exploratorio porque se sondeó la raíz del problema investigativo donde se determinó la relación existente entre las variables, este nivel nos permite desarrollar nuevos métodos, generar hipótesis, reconocer variables de interés investigativo, sondear un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular.

3.2.2 Descriptivo

El nivel de esta investigación es descriptivo porque se observarán comportamientos de grupos de estudiantes del sector rural en relación a la aplicación d una nueva tecnología.

En relación con el tema de investigación, en este nivel se estableció mediciones precisas, con conocimientos suficientes para sustentar el trabajo investigativo, puesto que se constituye como de interés social.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

- Docentes 6
- Estudiantes del quinto año de Educación Básica 35

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.4.1 Variable independiente: La computadora

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
La computadora es un maquina electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información.	Periféricos de entrada. Periféricos de salida. Dispositivos de almacenamiento de memoria.	Teclado, mouse, scanner, lápiz óptico Introducen datos, comandos y programas en la CPU. Permiten al usuario ver los resultados de los datos de la computadora Monitor, impresora Memoria de acceso aleatorio (RAM) Memoria de sólo lectura (ROM).	¿Cuál es la finalidad de los dispositivos de entrada? ¿Cuáles son las clases de dispositivos de almacenamiento de memoria? ¿Tiene usted un computador en su hogar con todos los dispositivos de salida? ¿Manipula con facilidad la computadora?	Técnicas Observación directa Encuesta Instrumentos Fichas de observación cuestionarios

Cuadro 1 **operacionalización de variable independiente**
Elaborado por Edison Ulloa

3.4.2 Variable dependiente: Aprendizaje cognitivo

Conceptualización.	Dimensiones.	Indicadores.	Ítems.	Técnicas e instrumentos.
El aprendizaje cognitivo es la adquisición de nuevos conocimientos en un individuo a consecuencia de su interacción con educación.	Conocimientos básicos. Conocimientos adquiridos.	Manipulan correctamente la computadora. Reconocen como una biblioteca a la computadora. Señalan los antónimos de términos nuevo en textos de Word. Experiencia	¿Cómo los estudiantes adquieren el conocimiento? ¿Utilizan los docentes la computadora para impartir sus clases? ¿Cree usted que el computador en el aula ayudara a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿El uso de tecnologías garantiza la eficacia de los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación?	Técnicas Observación directa Encuesta Instrumentos Fichas de observación cuestionarios

Cuadro 2 operacionalización de variable dependiente
Elaborado por Edison Ulloa

TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

- Observación directa
- Técnica de la entrevista

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Los datos que se obtuvieron en la presente investigación se basa en la técnica de la encuesta, tomando como referencia la observación directa y un cuestionario previamente estructurado que se aplicó a cada uno de los docentes autoridades y estudiantes del quinto año de educación básica de la escuela república de Paraguay del cantón Ambato parroquia san Fernando de pasa

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Una vez recolectada la información se procedió a tabular los datos obtenidos en la encuesta con la elaboración de información mediante gráficos estadísticos para interpretar y analizar cada una de las respuestas obtenidas, utilizando el Excel.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta Realizada a los Estudiantes de la escuela República de Paraguay
1¿Tiene usted, computadora en su hogar?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	%
Si	10	25.93
No	25	74.07
Total	35	100%

Cuadro 3 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

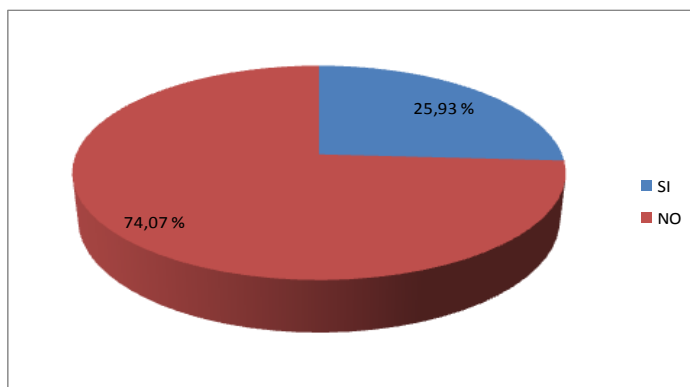


Gráfico 3 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Una vez realizado las respectivas encuestas a los 35 estudiantes el 25.93% que corresponden a 10 estudiantes dice que Si tiene un computador en casa, mientras que el 74.07% que corresponden a 25 estudiantes manifiesta que No poseen un computador en su hogar, por lo que vemos que la utilización de la computadora si influye en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2 ¿Manipula con facilidad la computadora?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	%
Si	14	33.33
No	21	66.67
Total	35	100%

Cuadro 4 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

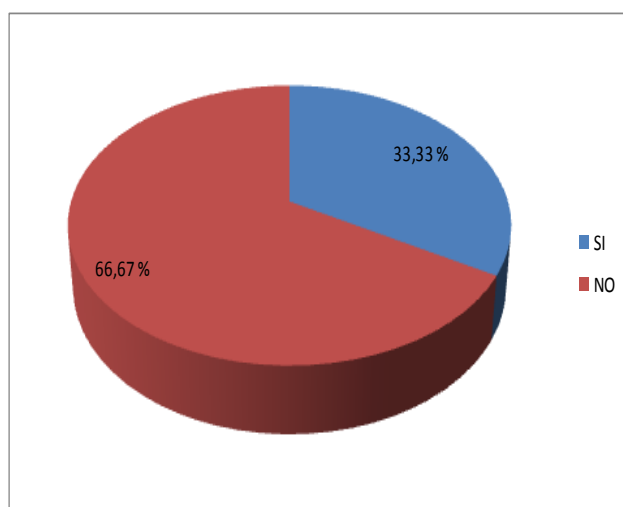


Gráfico 4 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

De los 35 alumnos el 33.33% que corresponde a 14 estudiantes dicen que Si manipula el computador con facilidad, mientras que el 66.67% que corresponde a 21 estudiantes dicen que No lo que nos indica que en su mayoría los estudiantes tienen dificultades en el momento de utilizar un operador

3 ¿Utilizan los docentes la computadora como herramienta de trabajo?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	%
Si	5	26
No	18	44
A veces	12	30
Total	35	100%

Cuadro 5 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

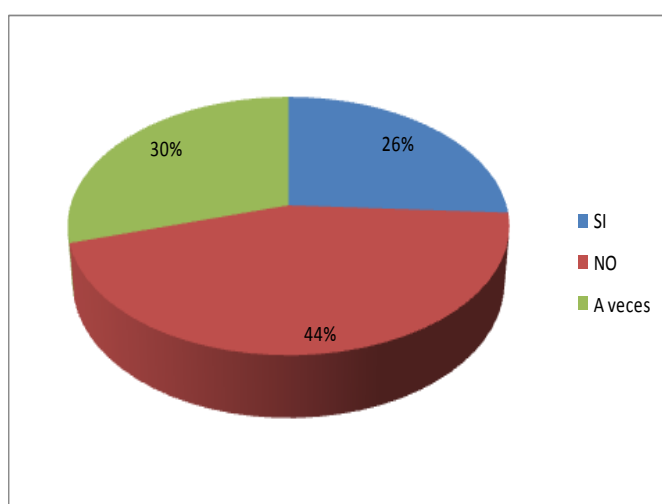


Gráfico 5 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Luego de un previo análisis de los 35 encuestados el 26% que corresponde a 5 estudiantes dicen que Si, mientras que el 44% que corresponde a 18 estudiantes dicen que No y el 30% que corresponde a 12 estudiantes manifiesta que a veces, lo que nos indica que en su mayoría los docentes no utilizan un computador para dar sus clases.

4 ¿El establecimiento educativo tiene las computadoras suficientes para cada estudiante?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	%
si	0	0
no	35	100
Total	35	100%

Cuadro 6 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

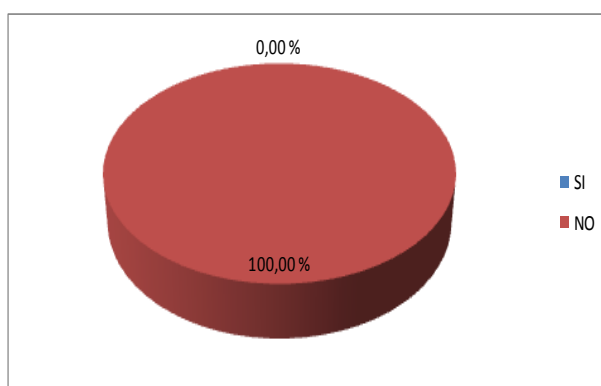


Gráfico 6 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Los 35 estudiantes encuestados el 100% dicen que No, lo que nos indica que en su mayoría no poseen las suficientes computadoras en su establecimiento para uso exclusivo para cada estudiante

5 ¿Puede ingresar y manejar los programas existentes en la computadora, sin la ayuda del docente?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	%
Si	5	26
No	14	33
A veces	16	41
Total	35	100%

Cuadro7 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

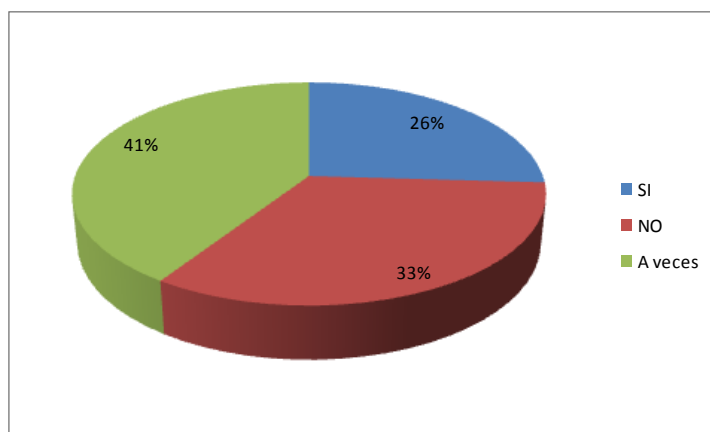


Gráfico 7 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Inmediatamente de interpretar los datos el 26% que corresponden a 5 estudiantes dicen que Si podrá manipular los programas existentes en el computador, mientras que el 33% que corresponden a 14 estudiantes dicen que No y el 41% que corresponden a 16 estudiante dicen que a veces, lo que nos indica que en su mayoría a veces si se puede ingresar y manejar los programas de una computadora.

6 ¿Cree usted que el computador en el aula ayudara a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje?

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	%
Si	22	63
No	8	23
A veces	5	14
Total	35	100%

Cuadro 8 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

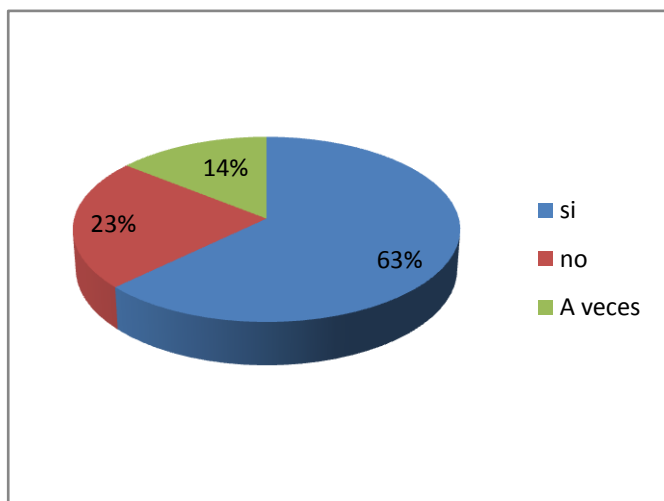


Gráfico 7 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Inmediatamente de interpretar los datos el 63% que corresponden a 22 estudiantes dicen que Si ayudara la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje mientras que el 23% que corresponden a 8 estudiantes dicen que No y el 23% que corresponden a 5 estudiantes dicen que a veces, lo que nos indica que en su mayoría Si ayudara la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje

7 ¿Considera usted que mejoraría el aprendizaje cognitivo de los estudiantes con el uso de un software educativo?

Ponderación	Frecuencia	%
Si	25	71
No	10	29
Total	35	100

Cuadro 8 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

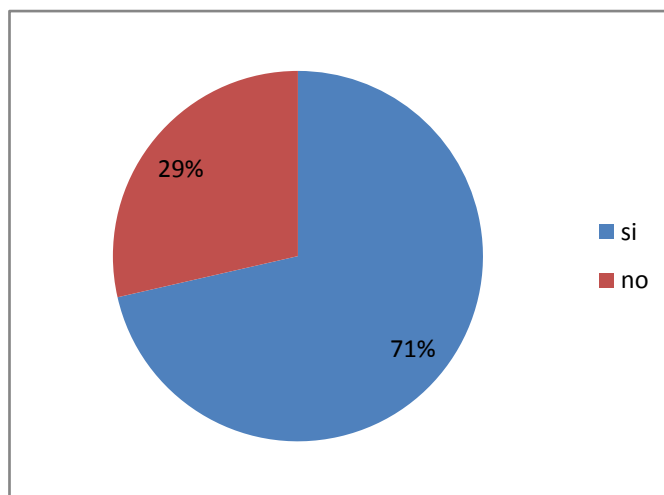


Gráfico 8 preguntas a los estudiantes
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

De los 35 encuestados el 71% de estudiantes dicen que Si, y el 29% de estudiantes manifiestan que No lo que nos indica que en su mayoría se considera que los estudiantes tendrían un aprendizaje cognitivo con software educativo e innovadores.

**CUADRO GENERAL DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS
DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO**

Cuadro 9 preguntas a los estudiantes

Preguntas	Alternativas	Respuestas	%
1.- ¿Tiene usted, computadora en su hogar?	Si	10	25.93
	No	25	74.07
2.- ¿Manipula con facilidad la computadora?	Si	14	33.33
	No	21	66.67
3. ¿Utilizan los docentes la computadora como herramienta de trabajo?	Si	5	26
	No	18	44
	A veces	12	30
4.- ¿El establecimiento educativo tiene las computadoras suficientes para cada estudiante?	Si	0	0
	No	35	100
5.- ¿Puede ingresar y manejar los programas existentes en la computadora, sin la ayuda del docente?	Si	5	26
	No	14	33
	A veces	16	41
6.- ¿Cree usted que el uso del computador en el aula ayudara a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje?	Si	22	62.86
	No	8	22.85
	A veces	5	14.29
7.- ¿Considera usted que mejoraría el aprendizaje cognitivo de los estudiantes con el uso de un software educativo?	Si	25	71
	No	10	29

Elaborado por Edison Ulloa

ENCUESTA A LOS PROFESORES DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE PARAGUAY

1 ¿Tiene usted, computadora en su hogar?

Ponderación	Frecuencia	%
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Cuadro 10 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

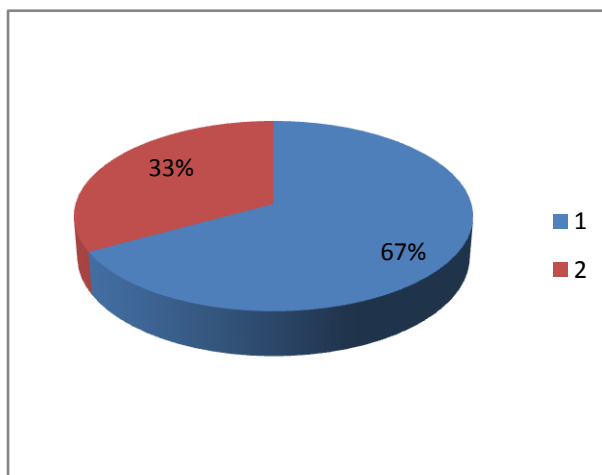


Gráfico 9 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Una vez realizado las respectivas encuestas a los 6 profesores el 67% manifiesta que si tiene un computador en casa, mientras que el 33% dice que no lo que nos indica que en su mayoría no poseen un computador en su hogar.

2 ¿Manipula con facilidad la computadora?

Ponderación	Frecuencia	%
Si	3	50
No	3	50
Total	6	100

Cuadro 11 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

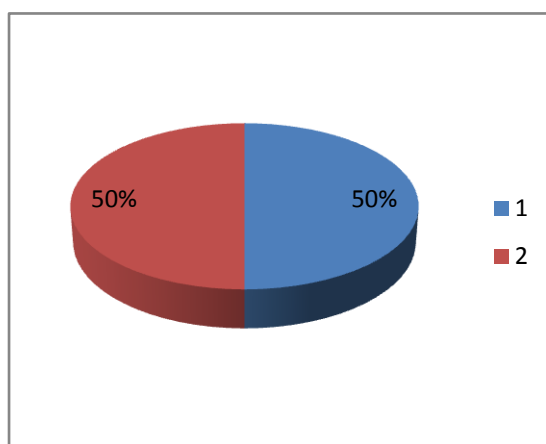


Gráfico 10 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

De los 6 profesores encuestados el 50% manifiesta que Si manipula el computador, mientras que el 50% dicen que No lo que nos indica que la mitad de profesores trata con facilidad el computador.

3 ¿Utilizan los docentes la computadora como herramienta de trabajo?

Ponderación	frecuencia	%
Si	4	67
No	0	0
A veces	2	33
Total	6	100

Cuadro 12 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

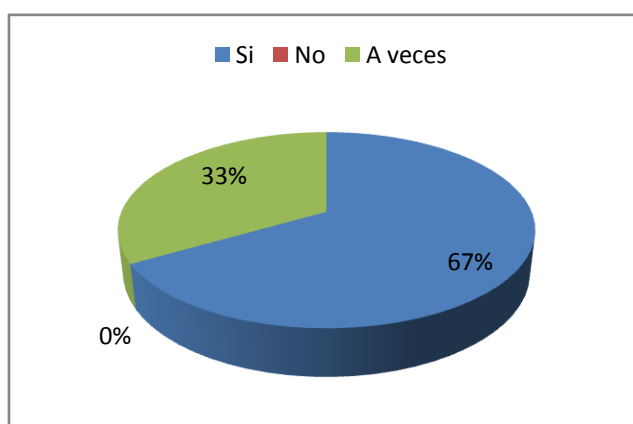


Gráfico 11 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Luego de un previo análisis de los 6 profesores encuestados el 67% dice que Si, mientras que el 33% dice que No, lo que nos indica que en su mayoría los docentes no utilizan un computador para dar sus clases.

4 ¿El establecimiento educativo tiene las computadoras suficientes para cada estudiante?

Ponderación	Frecuencia	%
Si	0	0
No	6	100
Total	6	100

Cuadro 12 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

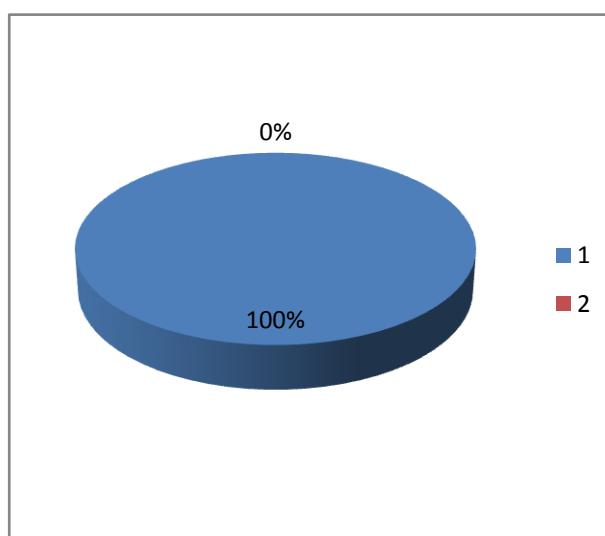


Gráfico 11 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

Análisis e Interpretación

Tomando en cuenta los resultados de los 6 profesores encuestados el 100% dice que no, lo que nos indica que en su mayoría no poseen las suficientes computadoras en su establecimiento

5 ¿Puede ingresar y manejar los programas existentes en la computadora, sin la ayuda del docente?

ponderación	frecuencia	%
Si	0	0
No	3	50
A veces	3	50
Total	6	100

Cuadro 13 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

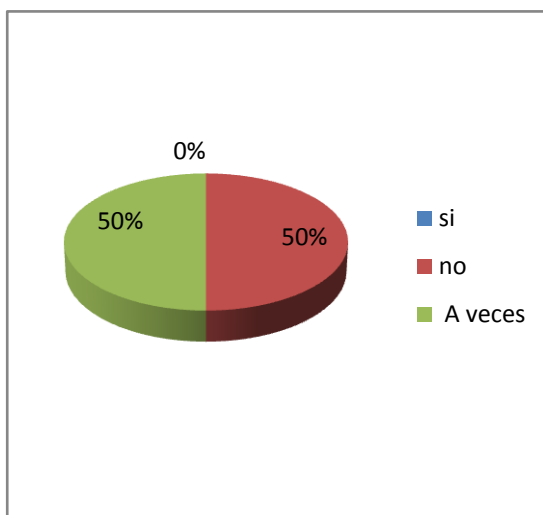


Gráfico 12 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa

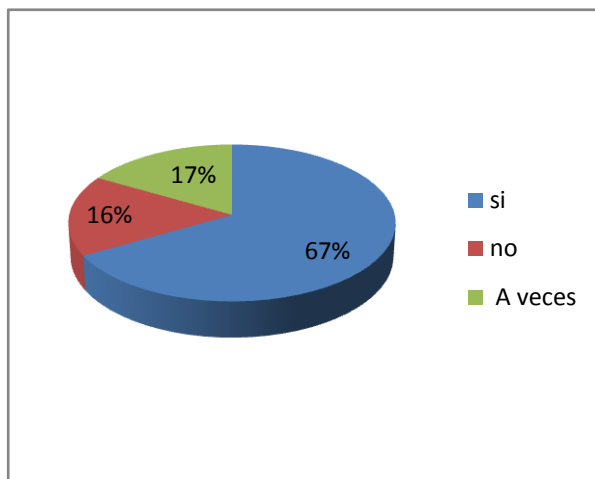
Análisis e Interpretación

Inmediatamente de interpretar los datos el 50% dice que no pueden manipular los programas existentes en el computador, mientras que el 50% dice que a veces, lo que nos indica que en su mayoría a veces si se puede ingresar y manejar los programas de una computadora.

6 ¿Cree usted que el computador en el aula ayudara a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Ponderación	frecuencia	%
Si	4	67
No	1	17
A veces	1	16
Total	6	100

**Cuadro 14 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa**



**Gráfico 13 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa**

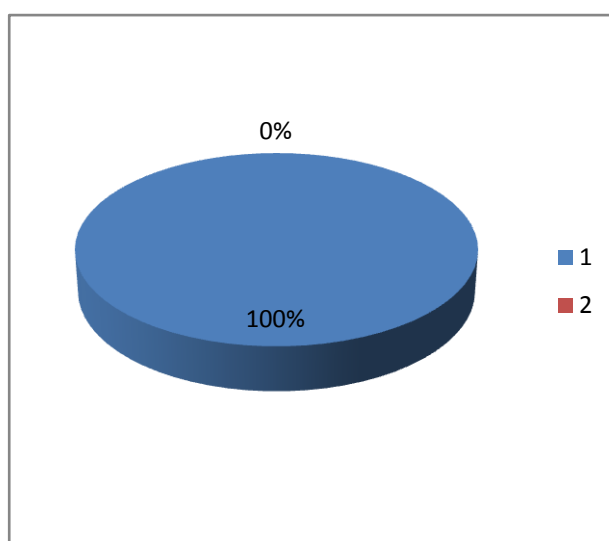
Análisis e Interpretación

Luego de un previo diagnostico los 6 profesores encuestados que equivalen al 67% dice que si ayudara el computador mientras que el 17% dice que no ayudara y el otro 16% a veces lo que nos indica que en su mayoría si considera que ayudaría el proceso de enseñanza aprendizaje un computador.

7 ¿Considera usted que los estudiantes tendrán aprendizaje cognitivo con el uso de un software educativo?

Ponderación	Frecuencia	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

**Cuadro 15 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa**



**Gráfico 14 preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa**

Análisis e Interpretación

De los 6 encuestados el 100% dicen que si, lo que nos indica que en su mayoría se considera que los estudiantes tendrían un aprendizaje cognitivo con software educativo e innovadores.

**CUADRO GENERAL DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS
DIRIGIDAS A LOS PROFESORES Y AUTORIDADES**

Preguntas	Alternativas	Respuestas	%
1.- ¿Tiene usted, computadora en su hogar?	Si	4	67
	No	2	33
2.- ¿Manipula con facilidad la computadora?	Si	3	50
	No	3	50
3. ¿Utilizan los docentes la computadora como herramienta de trabajo?	Si	4	67
	No	0	0
	A veces	2	33
4.- ¿El establecimiento educativo tiene las computadoras suficientes para cada estudiante?	Si	0	0
	No	6	100
5.- ¿Puede ingresar y manejar los programas existentes en la computadora, sin la ayuda del docente?	Si	0	0
	No	3	50
	A veces	3	50
6.- ¿Cree usted que el uso del computador en el aula ayudara a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje?	Si	4	67
	No	1	17
	A veces	1	16
7.- ¿Considera usted que mejoraría el aprendizaje cognitivo de los estudiantes con el uso de un software educativo?	Si	6	100
	No	0	0

**Cuadro 16preguntas a los docentes y autoridades
Elaborado por Edison Ulloa**

4.3. VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

H1 El uso del computador ayuda a mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa.

H0 El uso del computador no ayuda a mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa.

Pregunta 2: ¿Manipula con facilidad la computadora?

Pregunta 7: ¿Considera usted que mejoraría el aprendizaje cognitivo de los estudiantes con el uso de un software educativo?

$$X = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

O_i = Frecuencias observadas

E_i = Frecuencias de eventos esperados si la hipótesis nula es correcta

Pregunta	Pregunta #2	Pregunta #7	
Variabes	La computadora	Aprendizaje cognitivo	
	Observados	Observados	
Si	14	25	39
No	21	10	31
Total	35	35	70

$$P_{sip2} = \frac{E \text{ total filas}}{\text{Total filas y columnas}}$$

$$P_{sip2} = \frac{39}{70} = 0.55$$

$$P_{sip7} = \frac{E \text{ total filas}}{\text{Total filas y columnas}}$$

$$P_{sip7} = \frac{31}{70} = 0.4428$$

$$FE = \sum Tc(Si/no) * Pp(Si/No)$$

$$FE (SI) P2 = 35 * 0.5571 = 19.4985$$

$$FE (NO) P2 = 35 * 0.4428 = 15.498$$

$$FE (SI) P7 = 35 * 0.5571 = 19.4985$$

$$FE (NO) P7 = 35 * 0.4428 = 15.498$$

	OBSEVADO	ESPERADO	(Oi-Ei)	(Oi-Ei)²	(Oi-Ei)²/Ei
P2	14	19.4985	-5.4985	30.2335	1.5506
	21	15.498	5.502	30.2720	1.9533
P7	25	19.4985	5.5015	30.2665	1.5522
	10	15.498	-5.498	30.2280	1.9504
					7.0065

GRADOS DE LIBERTAD

$$GI = (F-1) * (c-1) * (2-1)$$

$$(2-1) * (2-1) \quad 1 \quad 1$$

$$GI = (1) * (1)$$

$$GI = 1$$

Con el 95% de Nivel de confianza, el 5% de nivel de significación y un grado de libertad el Chi cuadrado tabular es = 3.84 (ver anexo)

Entonces:

Constatamos el valor del chip cuadrado (X^2) calculado con el valor del chip cuadrado teórico o tabular y según la regla de decisión formulada que dice:

Se acepta la hipótesis nula (H_0), si el valor calculado del x^2 es menor al valor del x^2 tabulado o crítico caso contrario se rechaza.

Chip cuadrado (x^2) calculado mayor que chip cuadrado (x^2) tabulado
7.0065 es mayor que 3.84.

Por tanto:

Se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se ACEPTA la hipótesis alternativa (H_1) dice:
El uso del computador ayuda a mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa.

Por los resultados obtenidos a través de las técnicas de investigación y el análisis realizados a los mismos, se considera que la hipótesis planteada se comprueba por sí misma, por lo que el nivel de conocimiento a mejorado significativamente el rendimiento en los estudiantes del 5 año de Educación Básica

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Luego de obtener una gran responsabilidad como es en realizar una tesis de graduación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Que la educación en la actualidad se ha ido modernizando al igual que la tecnología motivo que todos los maestros educativos debemos actualizar nuestros conocimientos y relacionarlo con la computadora para que de esta manera las clases sean mas divertidas e innovadoras para los estudiantes.
- Antes del uso de la computadora, los estudiantes no tenían interés por captar los conocimientos impartidos por los docentes porque no utilizaban recursos innovadores y solamente se dedicaban al uso de la pizarra y carteles.
- Con la propuesta planteada se demuestra que involucrando a la tecnología en la educación sus resultados son alentadores porque generan interés y curiosidad en los estudiantes

RECOMENDACIONES

- Trabajar mancomunadamente con la comunidad educativa para realizar oficios a distintas entidades públicas o privadas para la adquisición de equipos de cómputo.
- Agregar al horario de clases horas de computación para que de esta manera los estudiantes se familiaricen con el computador y así tengan una mejor manipulación de esta tecnología que día a día se involucra en nuestra sociedad.
- Contratar los servicios docentes especializados en el área para que de esta manera los estudiantes y docentes tenga un apoyo eficiente dentro de la educación.
- Utilizar y aplicar la computadora a través de distintos programas informáticos en los estudiantes del quinto año de Educación Básica para mejorar su rendimiento académico

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

- **Título**

Elaboración de talleres para el manejo del computador usando diferentes software en los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa en el periodo junio-octubre/2010

- **Institución ejecutadora:**

Escuela República De Paraguay

- **Beneficiarios:**

Niños(as) del quinto año de educación básica

- **Ubicación**

Provincia: Tungurahua **Cantón:** Ambato **Zona:** Rural

Parroquia: San Fernando **Comunidad:** Tambaló

- **Tiempo estimado para la ejecución**

Inicio octubre **fin** mayo

- **Equipo técnico**

Nombres: Edison Stalin **Apellidos:** Ulloa Velastegui

- **Costo**

El presente trabajo de investigación tendrá un costo aproximado de 205 dólares

Detalles	Dólares
Hojas de papel bon	5
Impresiones	36
Copias	25
Enfocus	45
Cd	10
Imprevistos	84
Total	205

Cuadro 17 de costo

Elaborado por Edison Ulloa

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la Universidad Técnica de Ambato en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación existen varias propuestas, en las cuales señalan que la tecnología multimedia permite innovar el proceso de inter aprendizaje a través de la investigación de nuevas formas de enseñar y aprender, favorece la motivación a los estudiantes, desarrolla un aprendizaje autónomo en la construcción de su propio aprendizaje y logra una actitud positiva, responsable y colaboradora, por parte de los estudiantes.

Como antecedentes a esta propuesta se tiene la aplicación el uso de la computadora en diferentes asignaturas para mejorar el nivel de conocimiento de los estudiantes del quinto Año de Educación Básica.

Esta investigación revela la poca utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje dentro del labor educativo.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación nace como una profunda vocación socializadora, en el sentido que permiten un acceso, cada vez más impactante en la educación.

Dentro de la evolución de las nuevas tecnologías en el campo educativo es fundamental contar con equipos de cómputo dentro de las aulas de clases para que de esta manera los aprendizajes sean más significativos y motivadores.

Aplicando a la computadora tanto el profesor como el estudiante encuentran un apoyo extraordinario de sus aplicaciones a través de todos los soportes que componen estos equipos tecnológicos, renovando así de esta manera que el proceso enseñanza- aprendizaje permite un desarrollo más activo y flexible.

6.3 JUSTIFICACIÓN

El computador en el mundo ha sido un fenómeno que ha ejercido una enorme influencia en la sociedad. Actualmente ninguna persona puede negar la importancia de esta herramienta que ha producido una verdadera revolución planetaria.

Por lo cual se avisto la necesidad de involucrarnos en este avance tecnológico con la aplicación de la computadora en el Quinto Año de Educación Básica, el mismo que ayudará al estudiante y al maestro a interactuar y permitir que las clases ya no sean monótonas y aburridas para los alumnos, así de esta manera podrán asimilar los conocimientos de mejor manera con el uso de este recurso.

Sin duda el uso de estos atractivos e interactivos materiales multimedia puede favorecerlos procesos de enseñanza aprendizaje grupales e individuales

Por eso, es importante que la computadora como instrumento de aprendizaje esté integrada a la situación del aula y a todos los eventos escolares cotidianos de los niños. Es decir, la computadora debe convertirse en un instrumento para la resolución de problemas, y no específicamente en un objeto de conocimiento.

Por lo anteriormente mencionado se considera que investigar sobre la relación que existe entre el uso del computador y el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes permitirá que los educandos mejoren sus capacidades.

6.4 OBJETIVOS

General

Realizar talleres para aprender a manipular la computadora usando un software educativo para fortalecer los conocimientos de los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela República de Paraguay del Cantón Ambato parroquia San Fernando de Pasa

Específicos

- Utilizar el software link4 como recurso didáctico en el aula
- Proporcionar a los docentes de la institución el software link4 para mejorar sus conocimientos.
- Involucrar al estudiante en el uso de la computadora mediante el uso de juegos con fines de mejorar su aprendizaje.
- Evaluar al estudiante antes y después de haber aplicado el software link4.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

El proyecto es posible de aplicar en la Escuela República de Paraguay, por cuanto existe la colaboración de los docentes, los recursos adecuados para la aplicación

del software link4 serie de informática y la respectiva autorización del director de la institución.

Este trabajo se realiza en beneficio de los estudiantes buscando alcanzar un solo propósito de mejorar el aprendizaje cognitivo, sin importar el género, ni el color de la piel o raza que el usuario posee, en vista que todos los seres tenemos los mismos derechos y obligaciones.

Para consecuencias del presente proyecto se ha contemplado la disponibilidad de los recursos necesarios, básicamente en lo que respecta a la tecnología, al costo de la ejecución.

En lo tecnológico se podrá contar con la disponibilidad de software link4 serie de informática que serán instalados en los 3 equipo de computo que posee las siguientes características como CPU, monitor, teclado, mouse, parlantes e impresoras

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO - CIENTÍFICO

Esta propuesta se basa en la aplicación de la tecnología educativa, donde ponemos al servicio de la educación herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La influencia de la computadora en los últimos años es notorio en todos los campos accionar humano, es que a través de la computación pueden ser más rápidas, simples y amenas una serie de tareas que hasta ayer se inscribieron como rutinas y a capadoras de tiempo y esfuerzo.

La Informática

Es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente

implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información.

La informática educativa es el resultado de integrar la informática con la educación, siendo así una disciplina que ofrece alternativas pedagógicas para utilizar la computadora como recurso educativo. Esta disciplina está en pleno proceso de desarrollo. Los objetivos principales de la informática educativa es ayudar al alumno en el proceso de aprendizaje y al maestro en el proceso de acompañamiento (enseñanza) del alumno. Mediante el uso de la tecnología se pretende desarrollar en los alumnos habilidades, capacidades, hábitos, actitudes y un pensamiento crítico, creativo y reflexivo.

Tecnología Educativa

Se entiende por tecnología educativa al aceleramiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona el educador las herramientas de planeación y desarrollo, así como la tecnología que busca mejorar un proceso de enseñanza aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la afectividad del aprendizaje.

La computadora

Es una herramienta trascendental tanto para el maestro como para el alumno juntamente con ella se desarrolla programas educativos que faciliten el proceso académico. Es decir la computadora se convierte en un medio de expresión personal y en un instrumento para el propio desarrollo intelectual.

El Software

Es una serie de órdenes lógicas que permitan procesar los datos; por ejemplo, intercambiar la información entre un disquete y el disco duro, por ejemplo, controlar la entrada y salida de datos, y para realizar los cálculos.

A los paquetes de software se les llama aplicaciones o programas. Cada aplicación es apta para realizar una tarea.

Podemos clasificar el software según la función que realiza en el ordenador:

El sistema operativo. Es el software que se ejecuta en la máquina cuando la encendemos. Todo ordenador debe tener instalado un sistema operativo para poder funcionar. Permite al ordenador llevar a cabo las tareas básicas, como leer y escribir datos o controlar el aspecto gráfico de la pantalla.

Las aplicaciones de carácter general. Se utiliza una u otra aplicación en función de la tarea que se va a realizar. Por ejemplo, un procesador de texto es una aplicación empleada para escribir textos.

Hardware

Es que todo lo físico que podemos ver en una computadora, es considerado como hardware. Todo lo que usted puede llegar a tocar de una computadora, es el hardware. O sea, el monitor, el teclado, el mouse, la impresora, etc. Cada uno de estos elementos por separados, no son nada. Pero al unirlos de manera conjunta, para formar una computadora, pasan a ser parte del hardware de nuestro terminal computacional.

Dentro de todo hardware, existe una categorización específica. Categorías que siempre van a ser cinco. La primera de procesamiento, la segunda de entrada, la tercera de salida, la cuarta de almacenamiento y la quinta de comunicación.

En la primera categoría, podemos destacar la unidad central de procesamiento (CPU) cuyo corazón es un microprocesador de silicio, conformado por una unidad aritmético-lógica, la cual realiza todos los cálculos y toma de decisiones. Por otra parte, tenemos la memoria del computador o RAM.

En la segunda categoría, tenemos al teclado, por ejemplo. Medio por el cual, podemos ejecutar todos los programas inherentes a Office, por colocar un caso. El teclado es uno de los medios por los cuales, el ser humano se puede comunicar con la computadora. De esa manera, ordenarle que ejecute ciertos programas, bajo la voluntad del primero. Y como no, el segundo dispositivo de entrada, es el mouse. Con el cual se cierra el círculo, de las maneras en que el ser humano, puede ordenar a una computadora que ejecute lo que él desee.

La tercera categoría se refiere al monitor y la impresora. Medios por los cuales, la computadora se entiende con el ser humano.

En la cuarta categoría, podemos señalar al disco duro, parte fundamental de toda memoria de computador. Sin éste, sería imposible trabajar en un computador. Ya que no tendríamos donde guardar tanta información y tenerla al mismo tiempo, en constante disposición. Hay que pensar, que un disco duro, llega a tener 40 gigabytes de almacenamiento. Nada se le compara. Por otra parte, tenemos al CD-ROM, donde la estrella es el disco compacto. El cual puede llegar a almacenar hasta 700 megabytes. Por último, los discos flexibles, los cuales, a diferencia de los discos duros, poseen una capacidad muy limitada de almacenamiento. Aparte que hay que tener mucho cuidado con ellos, ya que es muy fácil que se estropeen con el calor, campos magnéticos, etc. Por último, tenemos a la quinta categoría. Donde se destacan tanto el módem y la tarjeta de red. El primero nos sirve para conectarnos a Internet. Sin éste dispositivo y sus similares, no tendríamos acceso alguno al ciberespacio. Y, con respecto a la tarjeta de red, es ésta la que facilita y permite crear las redes de área local (LAN).

Juegos Didácticos

El ajedrez, un juego muy antiguo, nació en la India en el siglo VI. Durante la edad media, llegó a Europa a través de los musulmanes. En esta imagen puedes ver un grabado medieval que representa a dos personas jugando una partida.

6.7 METODOLOGÍA

Modelo operativo

Para poder aplicar la siguiente propuesta en el aula de computación de la Escuela República de Paraguay se debió en primera instancia solicitar el permiso respectivo al director Lic. Pedro Masabanda de la escuela para poder trabajar con la aplicación del software link4 serie de informática, y activarlo con forme al horario de clases y la asignatura lo baya utilizando la siguiente planificación.

Destreza	Contenido	Estrategias metodológicas	Recursos	Evaluación
Resolver problemas matemáticos con el uso del computador	Problemas de multiplicación	<p>Conocimientos previos</p> <p>Aplicar técnica lluvia de ideas</p> <p>Pedir al estudiante que señale las partes del computador</p> <p>Indagar sobre los programas existentes</p> <p>Esquema conceptual de partida</p> <p>¿Podemos resolver problemas de matemática en la computadora?</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>Plantear un ejercicio matemático</p> <p>Solicitar a los estudiantes que resuelvan</p> <p>Dar indicaciones generales</p> <p>Encender el computador</p> <p>Ingresar a los programas a tratar</p> <p>Insertar el cd del software</p> <p>Observar y aplicar las indicaciones</p> <p>Transferencia del conocimiento</p> <p>Ingresar a Excel</p> <p>Plantear un problema matemático</p> <p>Aplicar las indicaciones del software</p>	Computador Enfocus Cd Software	Resolver correctamente con el programa Excel

Cuadro 18 del modelo operativo

Elaborado por Edison Ulloa

6.8 ADMINISTRACIÓN

El taller educativo será administrado por la autoridad y los docentes de la institución puesto que se entregara a cada profesor para su respectivo estudio e investigación, por lo que el creador del mismo.

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Evaluación y monitoreo

Preguntas	Explicación
Quienes solicitan evaluar?	Docentes, autoridades, persona que elaboro el taller
Porque evaluar?	Para determinar los conocimientos adquiridos
Para que evaluar?	Para comprobar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes
Quienes evalúan?	Docentes, estudiantes
Cuando evaluar?	Durante el proceso enseñanza aprendizaje en los meses de octubre a mayo
Como evaluar?	Mediante una hetero-evaluación permitiendo al docente medir los conocimientos adquiridos con el uso del computador Coevaluacion que permita a los alumnos en conjunto, participar en el aula y valoración de los aprendizajes logrados, ya sea por algunos de sus miembros del grupo Nivel ponderado Excelente =1 Bueno=2 Malo=3
Con que evaluar?	Mediante encuestas, utilizando un cuestionario

Cuadro 17 de la prevención de la evaluación

Elaborado por Edison Ulloa

Las decisiones pueden estar orientadas a modificarla, suprimirla definitivamente o sustituirla por otra, para así realizar las debidas correcciones que a la vez darán al uso de los talleres.

BIBLIOGRAFIA

- <http://www.monografias.com/trabajos12/comso/comso.shtml#re>
- http://www.uctemuco.cl/proyecto_ffid/justificacion.htm
- http://www.ejemplode.com/13-ciencia/734-ejemplo_de_justificacion.html
- <http://efectividadcomputadora.blogspot.com/>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/innovatecnologica/innovatecnologica.shtml>
- <http://www.redem.org/boletin/boletin150409g.php>
- ntspa.wordpress.com/2006/11/04/programas-informaticos-interesantes-para-la-ensenanza-y-aprendizaje
- BEYER, Landon. The relevance of philosophy of education [en línea]. An essay review of Discipleship or Pilgrimage?: The Educator's Quest for Philosophy by Tony W. Johnson. Albany: State University of New York Press. EBSCO Publishing, 2003 [consulta 14 Abril 2004].
- BREDO, Eric. How can philosophy of education be both viable and good. Educational Theory [en línea]. Volume 52, (Number 3), 2002, p. 263-271, University of Illinois, EBSCO Publishing [consulta 4 marzo 2003].
- BURBULES, Nicholas. The dilemma of philosophy of education : "relevance" or critique ? Part two. Educational Theory [en línea]. Volume 52, (Number 3), 2002, p. 349-357, University of Illinois, EBSCO Publishing [consulta 10 Febrero 2004].
- CARLA, Cittón. Filosofía y educación : ¿cuál es la expectativa?, 2000. En : <http://www.didacticahistoria.com/didacticos/did02.htm>
- CHÁVEZ, Justo. Filosofía de la educación superior para el docente. Cuba, Instituto Central de Ciencias y pedagogalñls

Anexos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Licenciatura en Educación Básica

ENCUESTA REALIZADA PARA LOS NIÑOS Y PADRES DE FAMILIA

Objetivo

Diagnosticar el nivel de conocimientos en el uso de la computadora mediante una encuesta para evaluar su aprendizaje

Instrucciones

Leer detenidamente antes de contestar

Marcar con una x la respuesta, de acuerdo a su criterio.

1.- ¿Tiene usted, computadora en su hogar?

Si No

2.- ¿Manipula con facilidad la computadora?

Si No

3. ¿Utilizan los docentes la computadora como herramienta de trabajo?

Si No A veces

4.- ¿El establecimiento educativo tiene las computadoras suficientes para cada estudiante?

Si No

5.- ¿Puede ingresar y manejar los programas existentes en la computadora, sin la ayuda del docente?

Si No A veces

6.- ¿Cree usted que el computador en el aula ayudara a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Si No A veces

7.- ¿Considera usted que los estudiantes tendrá aprendizaje cognitivo con el uso de un software educativo?

SI NO

Gracias Por Su Colaboración

