



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

MODALIDAD: PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

Mención: Informática y Computación.

TEMA:

“La influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato”

Autor: César Miguel Guerra Guerrero

Tutora: Ing. Blanca Rocío Cují Chacha.

Ambato – Ecuador

2013

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Blanca Rocío Cuji Chacha CC 180312759-4 en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LA INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PARALELO “A” Y “B” DE LA ESCUELA “DR. ELÍAS TORO FUNES” DE LA PARROQUIA DE QUISAPINCHA DEL CANTÓN AMBATO”, desarrollado por el egresado Guerra Guerrero César Miguel, 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 H. Consejo Directivo.

Ing. Blanca Rocío Cuji Chacha

TUTORA

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Dejo constancia sobre el Tema: "LA INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PARALELO "A" Y "B" DE LA ESCUELA "DR. ELÍAS TORO FUNES" DE LA PARROQUIA DE QUISAPINCHA DEL CANTÓN AMBATO" de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 15 Mayo del 2013

Guerra Guerrero César Miguel

CI: 1803826815

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema “LA INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PARALELO “A” Y “B” DE LA ESCUELA “DR. ELÍAS TORO FUNES” DE LA PARROQUIA DE QUISAPINCHA DEL CANTÓN AMBATO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 15 Mayo del 2013

Guerra Guerrero César Miguel

CI: 1803826815

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Al Consejo de 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:

“La influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato”.

Presentado por el Sr. Guerra Guerrero César Miguel, egresado de la Carrera de Informática, modalidad Presencial, Promoción Marzo 2011 – Agosto 2011, considera que, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Dr. Marcelo Wilfrido Nuñez Espinoza

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Ing. Wilma Lorena Gavilánes López

Miembro

Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

Miembro

DEDICATORIA

Al cumplir uno de los sueños más anhelados de mi vida.

Deseo dedicar este tan valioso esfuerzo, fruto unificado del sacrificio y por brindarme su apoyo, a mis padres: Miguel A. Guerra y Nancy N. Guerrero, inspiradores de ideales de superación quienes me apoyaron tanto moral como económicamente en mi vida estudiantil.

A mis hermanas: María José y Abigail, por a ver estado a mi lado en los instantes que más los necesite, a mi novia por todo su apoyo y paciencia.

A mis Tías: Licda. Hilda Guerrero y Licda. Fabiola Guerrero, por a verme brindado toda su confianza, y darme los consejos que tanto necesitaba en los momentos más duros de mi vida universitaria ya que ellas fueron el espejo que mire para sobresalir y seguir el camino adecuado para forjar mi futuro.

A toda mi familia y amigos por brindarme su apoyo tanto moral e incondicional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios, por darme paciencia y confianza en los momentos más difíciles que he cursado.

De igual manera dejo constancia de profunda gratitud a mis familiares, a la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, y a los Catedráticos que han sabido realizar una excelente labor de formación educativa para crear entes productivos con conocimientos, conciencia, ética y moral para ser el día de mañana los encargados de enseñar a las nuevas generaciones.

Finalmente agradezco de una manera especial y con profundo afecto a la Tutora del Trabajo de Investigación Ing. Blanca Guji, que con el mayor de los gustos y mucha paciencia me ha dado lo mejor de sí, y a todos quienes colaboraron con el desarrollo del Trabajo Investigativo.

A la Escuela Dr. Elías Toro Funes, por abrirme sus puertas y dejarme desarrollar este trabajo de investigación, el cual ayudara a las nuevas generaciones a desarrollar su conocimiento.

Índice General

A. PAGINAS PRELIMINARES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.....	I
TEMA: CARATULA.....	I
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	II
AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN.....	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
PAGINAS PRELIMINARES	VIII
INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS	X
TABLAS	X
RESUMEN EJECUTIVO	XI

B. TEXTO: INTRODUCCION

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO 1	3
1.1 TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO	6
1.2.3 PROGNOSIS	7
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	8
1.2.5 INTERROGANTES	8
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN	8
1.2.6.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL	8
1.2.6.2 DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	9
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	9
1.4 OBJETIVOS.....	11
1.4.1 GENERAL	11
1.4.2 ESPECÍFICO.....	11
CAPITULO 2	12
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	15
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	16
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	18
2.4.1 CONSTELACIÓN DE IDEAS.....	19
2.4.1.1 CONSTELACIÓN DE IDEAS V. INDEPENDIENTE	19
2.4.1.2 CONSTELACIÓN DE IDEAS V. DEPENDIENTE.....	20
2.4.2 NUEVAS TECNOLOGÍAS.-	20
2.4.3 INTERNET.-	23
2.4.4 INFORMÁTICA.-	27

2.4.5ENSEÑANZA APRENDIZAJE.-	36
2.4.6MODELOS PEDAGÓGICOS	57
2.4.7APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	61
2.5HIPÓTESIS	66
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	66
2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE.....	66
2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	66
CAPITULO 3.....	67
3.1 ENFOQUE	67
3.2MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	67
3.3NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	68
3.4POBLACIÓN Y MUESTRA	68
3.5OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	69
3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS	69
3.5.2VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	70
3.6PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	72
3.7PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	73
CAPITULO 4.....	74
4.1 ANÁLISIS DEL RESULTADO DE LAS ENCUESTAS	74
4.2VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	85
CAPITULO 5.....	90
5.1 CONCLUSIONES.....	90
5.2RECOMENDACIONES	92
CAPITULO 6.....	93
6.1TEMA.....	93
6.2ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	93
6.3JUSTIFICACIÓN	94
6.4OBJETIVOS.....	95
6.4.1OBJETIVO GENERAL	95
6.4.2OBJETIVOS ESPECÍFICOS	95
6.5ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	95
6.5.1FACTIBILIDAD TÉCNICA	96
6.5.2FACTIBILIDAD ECONÓMICA	96
6.6. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – CIENTÍFICA	97
6.7MODELO OPERATIVO	108
6.8 ADMINISTRACIÓN	109
6.9 PREVENCIÓN DE LA EVALUACIÓN	109

C. MATERIAL DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA:	111
WEBGRAFÍA:.....	112
ANEXOS 1 ENCUESTA.....	113
ANEXO 2 MANUAL DE USUARIO	115

INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS

TABLAS

TABLA N° 1 DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (VI)	69
TABLA N° 2 DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (VD)	70
TABLA N° 3 PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS	72
TABLA N° 4 INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA.....	74
TABLA N° 5 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.1).....	75
TABLA N° 6 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.2).....	76
TABLA N° 7 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.3).....	77
TABLA N° 8 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.4).....	78
TABLA N° 9 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.5).....	79
TABLA N° 10 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.6).....	80
TABLA N° 11 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.7).....	81
TABLA N° 12 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.8).....	82
TABLA N° 13 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.9).....	83
TABLA N° 14 TABLA DE FRECUENCIAS (PREG.10).....	84
TABLA N° 15 PLAN DE ACCIÓN LA PROPUESTA	108

GRÁFICOS

GRAFICO N° 1 ARBOL DE PROBLEMA.....	6
GRÁFICO N° 2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES	18
GRÁFICO N° 3 CONSTELACIÓN DE IDEAS V.I.....	19
GRÁFICO N° 4 CONSTELACIÓN DE IDEAS V.D.....	20
GRÁFICO N° 5 LA COMPUTADORA	30
GRÁFICO N° 6 PARTES DE LA COMPUTADORA	32
GRAFICO N° 7 DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	64
GRAFICO N° 8 ¿UTILIZA UD. EL COMPUTADOR PARA REALIZAR SUS TAREAS?.....	75
GRAFICO N° 9 ¿UTILIZA EL INTERNET COMO MEDIO PARA CONSULTAR?	76
GRAFICO N° 10 ¿UTILIZA UNA PÁGINA WEB PARA DESARROLLAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LAS AULAS?	77
GRAFICO N° 11 ¿CREE UD. QUE LA MATERIA DE COMPUTACIÓN ES IMPORTANTE PARA SU EDUCACIÓN?.....	78
GRAFICO N° 12 ¿SUS TAREAS LAS REALIZA CON MÁS FRECUENCIA EN: WORD, EXCEL, POWERPOINT?	79
GRAFICO N° 13 ¿CREE UD. QUE ES UN BUEN MÉTODO ENSEÑAR CON UNA HERRAMIENTA COMO UN COMPUTADOR?	80
GRAFICO N° 14 ¿CONSIDERA UD. QUE LAS N-TICS INFLUYEN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE?	81
GRAFICO N° 16 ¿CONSIDERA UD. QUE EL USO DE UN SITIO WEB MEJORARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE?.....	83
GRAFICO N° 17 ¿UD. SE AUTO EDUCA EN CASA EN UN COMPUTADOR?.....	84
GRAFICO N° 18 REPRESENTACIÓN GRÁFICA ZONA DE ACEPTACION Y RECHAZO	88

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
MODALIDAD: PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “La influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato”.

Autor: César Miguel Guerra Guerrero

Tutora: Ing. Blanca Rocío Cují Chacha.

La actual investigación pretende generar y establecer una nueva forma de conducir el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la utilización de una página web colgada en la red, orientada para el uso de los estudiantes de la Escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de los séptimos años, escuela ubicada en la parroquia de Quisapincha.

Para el logro de éste propósito se analizan contenidos que hagan referencia al uso de una página web y a la enseñanza aprendizaje, quienes actúan en condiciones de variables que conducirán la propuesta. En este trabajo investigativo se adjunta un manual de usuario de la página web con los contenidos de la materia básica de la computación y la información científica que mediante la utilización de ésta aplicación se tornará más comprensible.

De ésta manera la forma de complementar el aprendizaje de los estudiantes se llevar a cabo mediante la utilización de la página web, obviamente esta página deberá estar en la internet y tener su propia dirección web y poder ser vista desde cualquier parte del país e incluso del mundo entero de manera mucho más rápida y efectiva, puesto que el uso de la página web no necesita de mobiliaria, ni

amplios estantes, no existen horarios para consultas o retiros, pueden ser visitadas por los estudiantes, docentes y todo aquel que desea realizar consulta sobre los temas aplicados para los estudiantes del séptimo año. También será un aspecto relevante, ya que a su vez la institución no cuenta con una página web y será conocida a nivel mundial.

Palabras clave: internet, enseñanza, aprendizaje, páginas web, aprendizaje significativo, información, digital.

INTRODUCCIÓN

A medida que ha pasado el tiempo, la forma de enseñar en las aulas a los estudiantes ha ido cambiando de la forma tradicional a una forma más interactiva de maestro-estudiante, con el desarrollo y la implementación de las nuevas tecnologías inmersas ya en la educación, aparece la posibilidad de utilizar las Páginas web para esta área específica de la enseñanza aprendizaje, y que además es una nueva forma de motivar de una manera más dinámica de los estudiantes.

Las páginas web, son como una herramienta o material que sin necesidad de utilizar mobiliaria, ni amplios estantes, ni horarios de consultas, informa y comunica de forma máxima a todo aquel que busque la información; es la manera como los estudiantes, los miembros de una comunidad educativa y la sociedad en sí, se enteran de lo que sucede a su alrededor en el nivel educativo, económico, político, social, tecnológico. Además lo que hace posible utilizar las páginas web es que puede ser visitada a cualquier hora del día y desde cualquier parte del mundo a través de la internet, y con el afán que tienen los estudiantes por superarse y asimilar nuevos conocimientos que les servirá para el desarrollo de su conocimiento en la materia.

Adicionalmente, este nuevo recurso que se están utilizando debe evaluarse continuamente a fin de conocer sus ventajas y desventajas en cuanto a su uso como instrumento para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes. Esto conllevará a obtener información acerca del funcionamiento y utilización, lo cual permitirá ir mejorándole, añadirle nuevos materiales y adaptarlo de manera exitosa en el ámbito en el que se está desarrollando esta nueva forma de investigación y consulta.

Este proyecto se desarrollará en base a seis capítulos, los mismos que contienen lo siguiente:

CAPÍTULO 1.- El problema.- Contiene el inicio de la investigación con el enfoque del planteamiento del problema, la contextualización macro, meso y micro, el árbol de problemas con el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes de la investigación, delimitación de la investigación, la justificación y los objetivos.

CAPÍTULO 2.- Marco teórico.- Se iniciará con los antecedentes investigativos, las fundamentaciones, el organizador lógico de variables, la fundamentación teórica de las variables, hipótesis y el señalamiento de las variables de la hipótesis.

CAPÍTULO 3.- Metodología.- Este capítulo abarca la orientación de la investigación, modalidad de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, recolección de la información, procesamiento de la información.

CAPÍTULO 4.- Análisis e interpretación de resultados.- En este capítulo se desarrolla el análisis de los resultados (observación directa), interpretación de los datos (observación directa), verificación de la hipótesis.

CAPÍTULO 5.- Conclusiones y recomendaciones.- En este capítulo se anotan las conclusiones y recomendaciones de la interpretación de los datos obtenidos en la observación directa.

CAPÍTULO 6.- Propuesta.- Se inicia con datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos: general y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración de la propuesta, plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

CAPITULO 1

PROBLEMA

1.1 TEMA

“LA INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL PARALELO “A” Y “B” DE LA ESCUELA “DR. ELÍAS TORO FUNES” DE LA PARROQUIA DE QUISAPINCHA DEL CANTÓN AMBATO”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Macro

La situación de la educación en el Ecuador es dramática, caracterizada, entre otros, por los siguientes indicadores: persistencia del analfabetismo, bajo nivel de escolaridad, tasas de repetición y deserción escolares elevadas, baja calidad de la educación, deficiente infraestructura educativa y material didáctico. Los esfuerzos que se realicen para revertir esta situación posibilitarán disponer de una población educada que pueda enfrentar adecuadamente los retos que impone el actual proceso de apertura y globalización de la economía.

Los grupos que se encuentran en el nivel socio económico bajo, indígenas, las mujeres y los habitantes del campo han sido los menos beneficiados y todavía enfrentan altas tasas de incidencia del analfabetismo.

En la calidad de la educación pública implica que existe una brecha muy grande entre las capacidades de la gente no-calificada que solo tiene una educación primaria pública y la gente calificada que tiene una educación superior y

probablemente privada. También implica que la movilidad social es muy baja ya que los pobres no pueden pagar una educación de nivel para sus hijos y por eso tienen una desventaja grande en el mercado de trabajo, lo que hace que sigan pobres.

La preparación y capacitación de los docentes es fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza en el país. Al respecto, se sostiene “que si se aumentara el nivel de capacitación y preparación de los profesores, especialmente de los primeros años de educación básica, habría un mejoramiento sustancial de la calidad educativa y una mejor preparación de niños para estudiar el bachillerato”

La educación constituye uno de los instrumentos clave para el desarrollo de un país, por lo que es de vital importancia superar los graves problemas que presenta la educación en el Ecuador. En esta perspectiva, el Consejo Nacional de Educación, dentro del Plan Decenal 2006-2015, por eso se acordaron algunas políticas.

Los problemas por los que el Ecuador pasa y los que afectan a la educación son: Calidad educativa, Eficiencia del sistema, Sostenibilidad del financiamiento y calidad del gasto.

La calidad educativa en la percepción de los habitantes de Quito y Guayaquil la calidad de la educación pública obtiene una nota de 10/20, puesto que en los años anteriores la calidad era de muy bajo contenido, los profesores no estaban empapados con todos los conocimientos necesarios para impartir sus clases dentro del aula y puesto que con esto de las nuevas tecnologías avanzan cada vez más rápido no hay el apoyo de las autoridades mayores para organizar y desarrollar proyectos en donde se de conocimiento a los docentes para que estos aprendan a desarrollar sus clases utilizando lo que es la tecnología y sepan brindar una mejor comunicación a sus estudiantes.

Meso

En la Provincia de Tungurahua, para estos pobladores, los problemas del sistema educativo son: falta de presupuesto, mala calidad de los docentes, bajos sueldos docentes, mala infraestructura, no hay máquinas modernas.

Uno de los factores que ha impedido que la educación sea de mejor calidad en la ciudad es la baja calidad de enseñanza.

Es importante que tanto los maestros como los educandos se actualicen permanentemente en las nuevas técnicas de enseñanza aprendizaje para que el nivel educativo tenga competitividad a todo nivel.

Las aplicaciones de las TIC en la educación dependen de las decisiones políticas de los responsables de la enseñanza, los directivos de los establecimientos educativos, los profesores encargados de esta actividad, etc. Sin embargo, la adecuada introducción de las nuevas tecnologías en la educación debe obedecer a un proyecto educativo y debe estar guiada por los objetivos claramente definidos. Cada uno de los usuarios deberá encontrar las respuestas a sus propias necesidades y escoger las aplicaciones que más convienen para el logro de sus objetivos.

Micro

Sin embargo en la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de la parroquia de Quisapincha, la infraestructura es de baja calidad, el laboratorio no es apto para los equipos, como son la computadoras, pizarra electrónica, infocus. La enseñanza docente es tradicional, no hacen el uso de las tecnologías, que tienen puesto que no tienen el personal adecuado para la manipulación de estas herramientas que pueden servir para impartir clases, solo cuentan con un maestro de informática, para toda la escuela. Los demás maestros dan clases en las aulas sin la utilización de la tecnología. Un solo laboratorio no abastece a toda la escuela y lo que se enseña es solo computación básica.

1.2.2 Análisis crítico

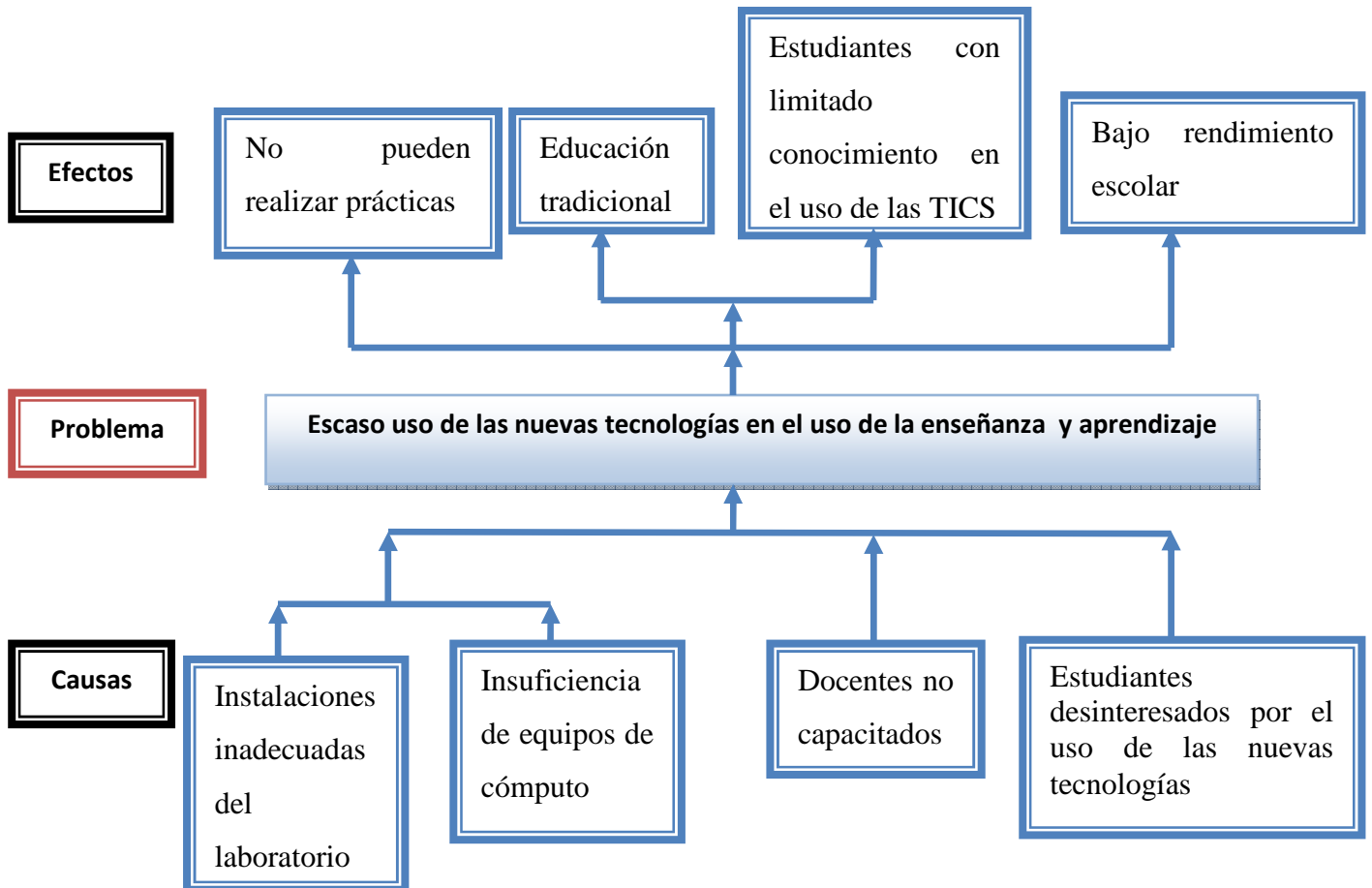


GRAFICO N° 1 ARBOL DE PROBLEMA

Elaborado por César Guerra

Con la información existente para este tema de investigación se puede comprobar que la educación depende mucho de cómo imparta el maestro el conocimiento y el medio que los rodea, puesto que si las infraestructuras son las adecuadas y el docente tiene el suficiente conocimiento, las clases serán más dinámicas y el estudiante tendrá la curiosidad por aprender.

El desarrollo de las nuevas tecnologías y de las comunicaciones ha sido a lo largo de la historia de la humanidad un factor modernizador, no sólo de los sectores productivos, sino de la sociedad y, por supuesto, también de la educación.

Es importante resaltar que, si bien es cierto que las NTICS pueden mejorar la calidad de la educación, no hay que perder de vista que estas constituyen medios, herramientas que aportan a un proceso pedagógico. Hay personas que pueden caer en un optimismo pedagógico exagerado al pensar que la sola introducción de estas tecnologías produce automáticamente el milagro de transformar la calidad del proceso educativo, hay que saberlas sobrellevar e interactuar con estas para sacarles mayor beneficio.

En nuestro país se observa, que las nuevas tecnologías más se las utiliza como medios y no como fines, las nuevas tecnologías no son malas, el problema está en que no se las tergiversa ya que son mal empleadas en nuestro ámbito educativo y son manipuladas sin un propósito.

Los docentes no están en la cabida, de impartir conocimientos sobre las nuevas tecnologías, ya que estos no han sido ni siquiera actualizados en lo que incumbe al desarrollo de las nuevas tecnologías en la educación y como usar para el desarrollo de su clase.

Otras de las causas por las que se da este problema es la falta de interés por parte de los estudiantes ya que no tienen la posibilidades y el conocimiento para realizar sus tareas en internet o hacer sus trabajos a computadora, puesto que la mayoría de estudiantes son de bajos recursos económicos y de ahí el bajo rendimiento escolar ya que sus trabajos y tareas no son entregadas a tiempo.

1.2.3 Prognosis

Las nuevas tecnologías por si mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas, si estas no son utilizadas para la enseñanza, los estudiantes tendrán ideas erróneas en lo que es la tecnología y para qué sirve está en la educación y no desarrollaran las nuevas alternativas que ofrecen para la estimulación sensorial. Pueden estimular y potenciar la vista, el oído y el tacto.

Si la educación tradicional no se transforma y cambia la forma de enseñar. Se puede seguir en el aula, pero su fisonomía y dinámica en la enseñanza y aprendizaje, no se despertaran en los estudiantes las ganas de aprender.

Si este problema no es resuelto a tiempo, los estudiantes de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, tendrá un bajo rendimiento en el uso de las nuevas tecnologías por no tener las suficientes prácticas dentro de su educación y por eso llegaran a tener un bajo rendimiento escolar.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera influye las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Séptimo año de educación básica de los paralelos “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha, del Cantón Ambato?

1.2.5 Interrogantes

- ¿Qué programas informáticos se usa con más frecuencia?
- ¿Cuál es el programa que más usan los maestros para la enseñanza?
- ¿Cómo influyen estos programas en el aprendizaje?
- ¿Cómo se puede optimizar estos programas?
- ¿Cómo se puede mejorar el uso de estos programas?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

1.2.6.1 Delimitación espacial

Esta investigación se lleva a cabo dentro de la escuela de la parroquia de Quisapincha “Dr. Elías Toro Funes”, con los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo “A” y “B”, del Cantón Ambato

1.2.6.2 Delimitación temporal

Esta investigación se está llevando a cabo en el periodo académico Diciembre/2011 – Junio/2012 de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo “A” y “B”.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Existen diversos factores que influyen para lograr el estudio de las nuevas tecnologías para ser logradas exitosamente: la motivación del docente hacia el estudiante, la información que reciba, el apoyo brindado por el tutor, la familia, la pedagogía y la didáctica del docente.

Los avances en investigación y tecnología corroboran cada vez más, que la implementación del uso de las computadoras en los seres humanos tiene que ser cada vez más accesible para que satisfaga las necesidades.

En razón de lo cual se verificara la importancia de que la tecnología en los estudiantes sea satisfactoria y que llene todas las necesidades que estos tengan.

El impacto que produce para que la educación con tecnología sea bajo es que el establecimiento no puede tener las comodidades que el estudiante necesita ya sea por bajo presupuesto de la institución, falta de tecnología adecuada, escaso tiempo del maestro y estudiantes para una capacitación permanente que le permita beneficiarse de los programas existentes.

Además si no hay una adecuada información es porque los docentes no conocen la tecnología a fondo, como la utilización de equipos de cómputo, para impartir el conocimiento a los estudiantes, ocasionando de esta manera una formación limitada del estudiante.

Por otro lado las necesidades de resolver esta problemática son para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes sacándole beneficio a las

nuevas tecnologías en relación a la educación y así alimentar su capacidad de manejo y desarrollo para su vida.

El problema se solucionara cuando toda la población ecuatoriana tome conciencia sobre la importancia del uso de las TICs y la utilidad que esta puede brindar en la educación, pero eso es imposible puesto que la gente no está apta o no tiene las posibilidades de educarse o culturizarse en este ámbito.

Sin embargo el aporte de esta investigación es un paso para la disminución de esta falta de integración de la tecnología en la enseñanza para los estudiantes de la Parroquia de Quisapincha, por lo que es necesario diseñar estrategias que faciliten la educación a este grupo que son los estudiantes, dando apertura a toda la información que estos necesiten, reforzar el aprendizaje con retroalimentación hasta lograr que el estudiante aprenda a interactuar con la tecnología y así garantizando un aprendizaje significativo.

La presente investigación se realizara porque hay facilidad para adquirir información, se cuenta con fuentes bibliográficas que se refieren al problema seleccionado, los recursos tecnológicos son adecuados para desarrollar este trabajo, se cuenta con el apoyo y los permisos de las autoridades de la institución.

El estudio investigativo será documentado como medio de consulta para los estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, además se encontrará al alcance de todo el personal de la Escuela Dr. Elías Toro Funes, para que sirva como proyecto en programas de educación tendientes a mejorar la calidad de enseñanza y por ende el aprendizaje de los estudiantes.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 General

Determinar la influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de la parroquia de Quisapincha, del Cantón Ambato.

1.4.2 Especifico

- Analizar los métodos y procesos utilizados para la enseñanza de las nuevas tecnologías.
- Generalizar los contenidos de las asignaturas de computación y ver cómo influyen en el proceso enseñanza aprendizaje con la utilización de un sitio web.
- Diseñar un sitio web de computación básica con los contenidos apropiados para los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de la parroquia de Quisapincha.

CAPITULO 2

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisada la documentación en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación se encontró con trabajos de similitud acerca del uso de las nuevas tecnologías en la educación, desde ese punto parte el propósito de investigar cómo influyen las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato.

“EL USO DE LAS N-TICS EN EL PROSESO DE ENSEÑANZA APERDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO, NOVENO Y DECIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO JERUSALEN”, VILLACIS, Susana, 2010.

Conclusiones:

Una vez aplicado el manual del uso de las N-TICS en el centro educativo “Jerusalén” en el Octavo, Noveno y Décimo año de educación básica Se considera las siguientes conclusiones:

- Los elementos y las características del nuevo ambiente de clase, facilitan significativamente el desempeño del grupo.
- El conocimiento de las nuevas tecnologías permitió una interrelación logrando la participación de todos los estudiantes en un 100% de actividades.

- El docente únicamente es el guía de la clase propiciando a los estudiantes sean los que investiguen y conozcan más cerca de las N-TICS.
- El docente tiene la ventaja de hacer un paréntesis en la clase y profundizar el tema que él cree necesario.
- El software educativo contribuyo significativamente el mejoramiento del aprendizaje como se puede observar en la comprobación de la hipótesis.
- El interés por el estudiante del nuevo sistema fue ratificado en las evaluaciones del mismo programa; ya que para esta investigación se realizó la misma evaluación de manera tradicional.
- El uso del manual logro incrementar el conocimiento de los estudiantes ya que muchos no conocían tecnologías como son un proyector de datos y pocos sabían que son las N-TICS, en si toda la multimedia incentiva el aprendizaje significativo.

“INCIDENCIA DEL USO DE LAS N-TICS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS DEL COLEGIO TECNICO NEPTALI SANCHO JARAMILLO ANO LECTIVO 2008 - 2009”, HARO, Tatiana, 2009

Conclusiones:

De las encuestas planteadas se puede concluir:

- El laboratorio de la institución dispone de recursos mínimos para brindar servicios a docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los estudiantes tienen el conocimiento sobre el uso de las N-TICS pero no les favorece los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución.
- El uso de las N-TICS con todos los recursos disponibles que ofrece las herramientas ofimáticas, recursos web, sitios virtuales y demás promueve el auto aprendizaje y el trabajo colaborativo
- La utilización de recursos multimedia motiva el auto aprendizaje y lo demuestran los resultados obtenidos de la investigación a través d la

encuesta, ya que los estilos de aprendizaje de los estudiantes son diversos y la multimedia a través de las imágenes, audio, video, texto ayuda a fortalecer el aprendizaje de mejor manera.

“INCIDENCIA DE LA UTILIZACIÓN DE LAS N-TICS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO “RUMINAHUI” EN EL PERIODO ACADÉMICO 2008 - 2009”, TITE, Alex, 2009

Conclusiones:

- Los laboratorios que dispone la institución son aceptables y brindan un buen servicio al estudiante.
- Los docentes tienen escasos conocimientos sobre la integración y el uso de las N-TICS en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los recursos tecnológicos que posee la institución son subutilizados.
- Los docentes al no disponer de recursos tecnológicos adecuados utilizan estrategias tradicionales lo cual afecta en el rendimiento académico de los estudiantes.
- Los estudiantes consideran que los avances tecnológicos favorecen sus aprendizajes pero no en su totalidad.

Se toma en cuenta las líneas de investigación que están inmersas en la carrera de Docencia en Computación, de la Universidad Técnica de Ambato, la misma que son tomadas en cuenta para este trabajo.

Ambientes virtuales de aprendizaje

Prioridades:

- Sitios Web estáticos y Dinámicos para ambientes educativos

VISION

La línea de investigación, Ambientes virtuales de aprendizaje, en cinco años contribuirá en forma pertinente y permanente a la generación de nuevas formas de enseñar, aprender y difundir conocimiento e información, centrado en el desarrollo y gestión del conocimiento mediado por las TIC, centrada en la formación de Docentes, con valores éticos y morales, fundamentados al servicio y transformación de la realidad social y económica, fomentando el avance científico y tecnológico de la provincia, región y el país.

MISIÓN

Diseñar, desarrollar, aplicar y validar materiales educativos que propicien nuevas formas de enseñar y aprender, mediados por las tecnologías de la información y la comunicación enmarcado en un modelo pedagógico virtual apropiado, de acuerdo a las necesidades del contexto y en consonancia con las nuevas tendencias educativas actuales y futuras.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Este estudio está enfocado al Paradigma Crítico Propositivo, ya que una vez problematizada la realidad, se ha delimitado el objeto a estudiarse, luego se construye teóricamente el objeto de estudio, se interpreta la realidad encontrada y a través de una propuesta se desea transformar la realidad; de esta manera se busca la calidad de vida de los estudiantes mejorando el nivel de proceso de enseñanza aprendizaje.

Además está enfocada Axiológicamente, cuando se pregunta ¿Qué se debe hacer?, la ética cobra vigencia en las deliberaciones, por lo tanto la práctica de los valores a los comportamientos del día a día de los estudiantes.

Los docentes trabajan con el equipo que tiene en la institución con filosofía humanística en la atención integral a los estudiantes, sin distinción de raza, género, religión, cultura, ya que el ser humano es un ser bio-psico-social.

Finalmente se podrá decir que los estudiantes para su desarrollo dentro de la educación en el proceso de enseñanza, sienten la necesidad de construir un mundo material y espiritual; el resultado de este proceso son la formación de estudiantes con ética, moral y conocimiento, dejando a un lado el pesimismo y el desinterés hacia el crecimiento interno de la persona.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo de investigación se basa en las siguientes leyes:

La Constitución Política Del Ecuador 2008

Título VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección primera de Educación

Artículo343: el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individualidades y colectivas de la población, y posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Sección octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Artículo 385 numeral 3: desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Artículo 387: Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

Artículo 388: El estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento.

Partiendo desde esta perspectiva de la constitución política de nuestro país, y sabiendo también que la educación es el derecho de todo ser humano, y pilar

fundamental del desarrollo de los pueblos, es necesario recalcar la importancia, el estudio de la incorporación, el desarrollo y la aplicación de las nuevas tecnologías en la educación, que cada vez se hacen más necesarias en una nueva forma de entender la educación, que mejore los resultados escolares y no únicamente queden en palabras, queremos que sea la herramienta de cambio y apoyo para atender las nuevas exigencias de este mundo en constante evolución tecnológica.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

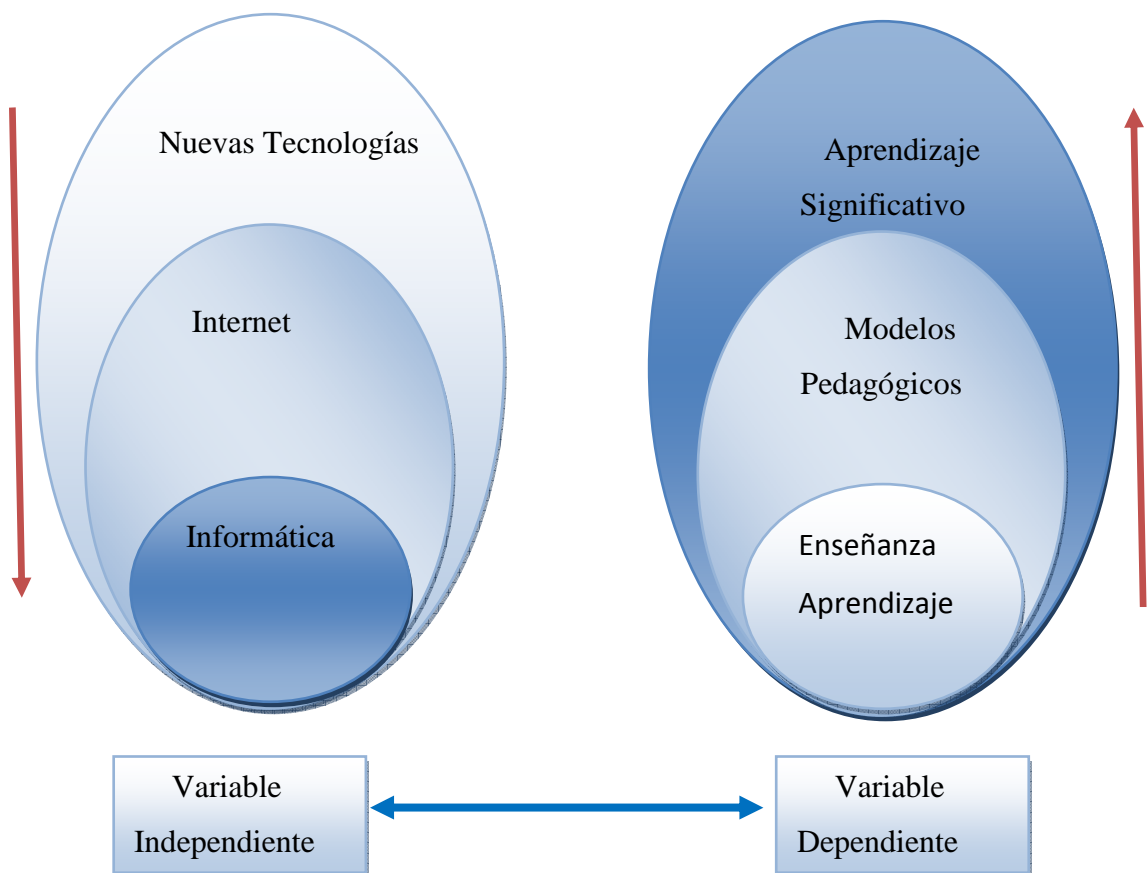


GRÁFICO N° 2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Elaborado por César Guerra

2.4.1 Constelación de ideas.

2.4.1.1 Constelación de ideas V. Independiente

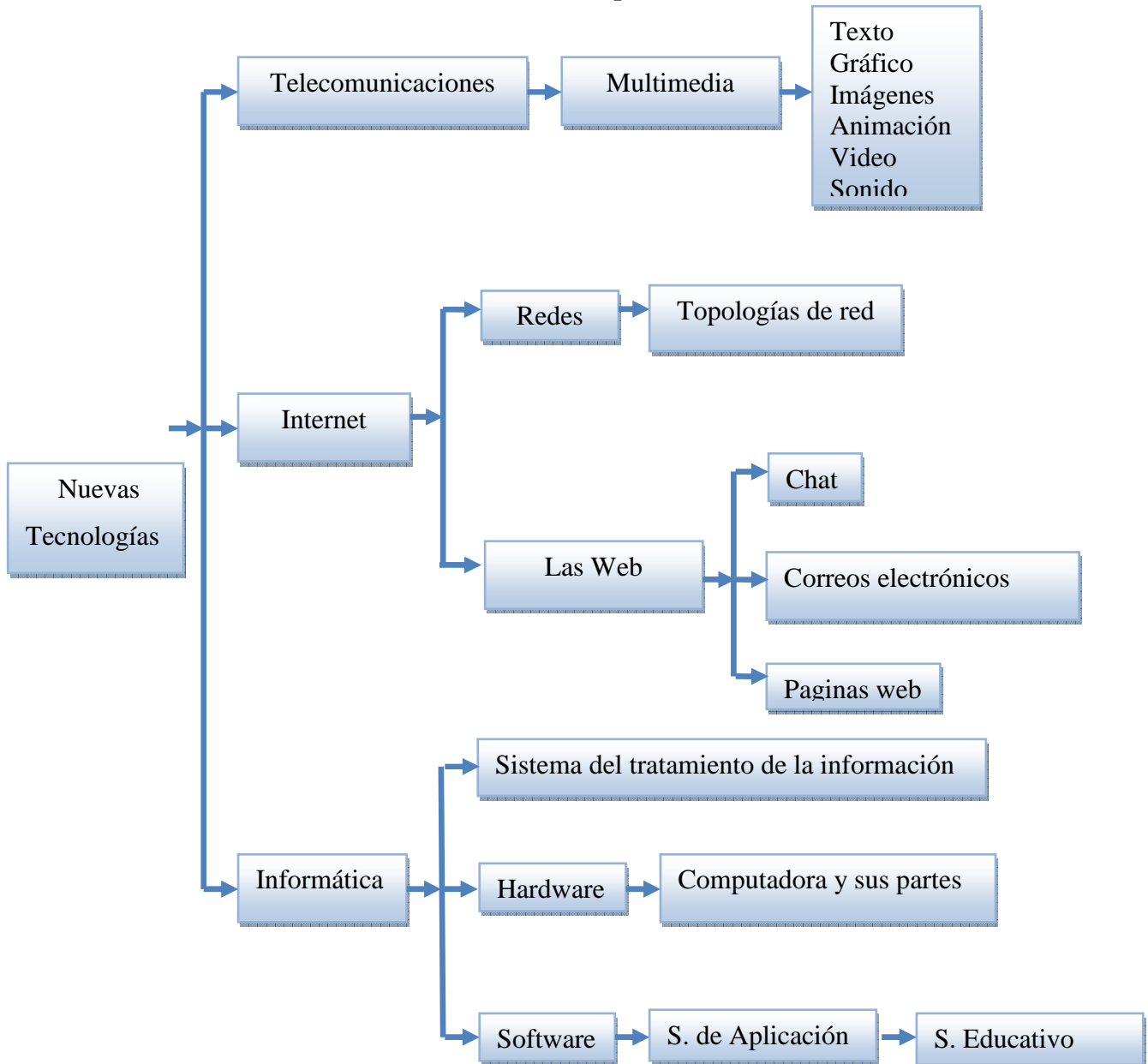


GRÁFICO N° 3 CONSTELACIÓN DE IDEAS V.I

Elaborado por César Guerra

2.4.1.2 Constelación de ideas V. Dependiente

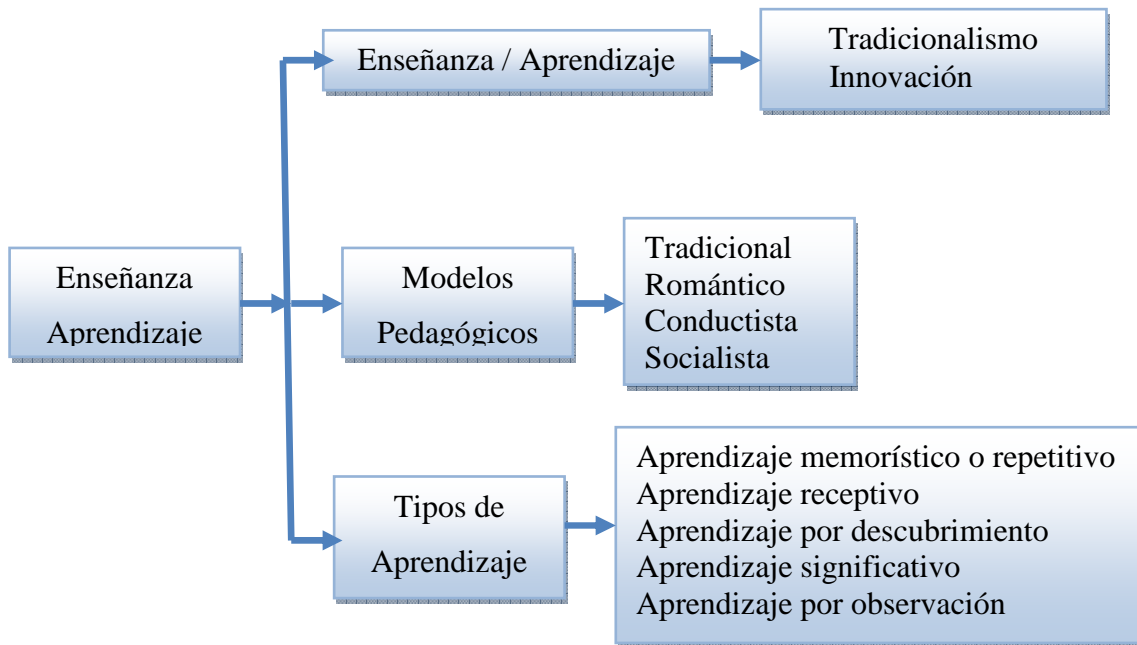


GRÁFICO N° 4 CONSTELACIÓN DE IDEAS V.D

Elaborado por César Guerra

2.4.2 Nuevas tecnologías.-

Nos referimos a ellas como una serie de nuevos medios que van desde los hipertextos, los multimedia, Internet, la realidad virtual, o la televisión por satélite. Una característica común que las definen es que estas nuevas tecnologías giran de manera interactiva en torno a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales y su combinación como son los multimedia.

En la actualidad, cuando hablamos de nuevastecnologías, lo primero que se nos viene a la mente son las redes informáticas, que permiten que al interactuar los ordenadores unos con otros amplíen la potencia y funcionalidad que tienen de forma individual, permitiendo no sólo procesar información almacenada en

soportes físicos, sino también acceder a recursos y servicios prestados por ordenadores situados en lugares remotos.

Las nuevas tecnologías vendrían a diferenciarse de las tradicionales, en las posibilidades de creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

Bibliografía: http://www.ntae.es/doku.php/ua:ocw.us.es_ntae

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua

Bibliografía: es.wikipedia.org/wiki/Tecnologías_de_la_información_y_la_comunicación.

Telecomunicaciones

La telecomunicación («comunicación a distancia», del griego *tele*, "distancia" y del latín *communicare*) es una técnica consistente en transmitir un mensaje desde un punto a otro, normalmente con, señales, datos, imágenes, voz, sonidos o información de cualquier naturaleza que se efectúa a través de cables, medios ópticos, físicos u otros sistemas electromagnéticos.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Telecomunicación>

Multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o

comunicar información. De allí la expresión «multimedios». Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

Tipos de información multimedia:

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales.
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.

Bibliografía: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Los materiales multimedia se han convertido en los nuevos recursos para el profesorado y el alumnado. La labor en los próximos años es elaborar contenidos multimedia adecuados a las distintas etapas educativas y contar con bancos actualizados de dichos contenidos que puedan utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula.

En los últimos años, se está dando cada vez mayor importancia al uso de las nuevas tecnologías en la educación. El desarrollo y estandarización del uso de Internet, que no sólo es un medio utilizado en los centros de trabajo sino también en todos los ámbitos sociales de las personas, ha convertido a este medio en un recurso esencial como instrumento en el proceso formativo y educativo.

Nos encontramos en un nuevo panorama de la educación en donde las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías (Internet, todos sus recursos,

contenidos multimedia, etc.) pueden ser un elemento de ayuda para facilitar la comprensión y el aprendizaje de los contenidos a aprender en las distintas materias o áreas de conocimiento.

Bibliografía:<http://www.eliceo.com/consejos/usos-de-los-multimedia-en-la-educacion.html>

2.4.3 Internet.-

Internet es una gran red internacional de ordenadores. (Es, mejor dicho, una red de redes). Permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa, ver los fondos de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, o conseguir un programa o un juego determinado para nuestro ordenador. En definitiva: establecer vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo, bien sea para fines académicos o de investigación, o personales.

Bibliografía:

<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern5/elena.htm>

Definición de internet

En la actualidad el término Internet ha pasado a formar parte de nuestro lenguaje común. De hecho, todo el mundo comprende el significado de cualquier frase en la que se mencione a lo largo de una conversación. Pero no es fácil definir Internet, ya que podemos hacerlo desde varios puntos de vista:

Desde el punto de vista técnico, se trata de una “red de redes”, es decir, un conjunto de redes informáticas de ámbito mundial.

Desde el punto de vista de quienes podemos usarla, Internet engloba un conjunto amplísimo de servicios, entre los que destacan la World Wide Web y el correo electrónico.

Internet, como red de redes, no es de nadie y, en teoría, nadie se ocupa de ella. El sistema de mantenimiento es muy simple: cada organización, empresa, etc., cuida del funcionamiento de su propia red.

Bibliografía:<http://educaciontecnologicaparabasica.blogspot.com/2007/12/concepto-de-internet.html>

Redes

Qué es una red

Una red de computadoras, también llamada red de ordenadores o red informática, es un conjunto de equipos (computadoras y/o dispositivos) conectados por medio de cables, señales, ondas o cualquier otro método de transporte de datos, que comparten información (archivos), recursos (CD-ROM, impresoras, etc.) y servicios (acceso a Internet, e-mail, Chat, juegos), etc.

Tipos de redes

LAN (Local Area Network): Redes de Área Local Es un sistema de comunicación entre computadoras que permite compartir información, con la característica de que la distancia entre las computadoras debe ser pequeña.

MAN (MetropolitanArea Network): Redes de Área Metropolitana Es una versión de mayor tamaño de la red local. Puede ser pública o privada. Una MAN puede soportar tanto voz como datos. Una MAN tiene uno o dos cables y no tiene elementos de intercambio de paquetes o conmutadores, lo cual simplifica bastante el diseño. La razón principal para distinguirla de otro tipo de redes, es que para las

MAN's se ha adoptado un estándar llamado DQDB (DistributedQueue Dual Bus) o IEEE 802.6. Utiliza medios de difusión al igual que las Redes de Área Local.

WAN (Wide Area Network): Redes de Amplia Cobertura Son redes que cubren una amplia región geográfica, a menudo un país o un continente. Este tipo de redes contiene máquinas que ejecutan programas de usuario llamadas hosts o sistemas finales (endsystem). Los sistemas finales están conectados a una subred de comunicaciones. La función de la subred es transportar los mensajes de un host a otro. En la mayoría de las redes de amplia cobertura se pueden distinguir dos componentes: Las líneas de transmisión y los elementos de intercambio (Conmutación). Las líneas de transmisión se conocen como circuitos, canales o troncales. Los elementos de intercambio son computadores especializados utilizados para conectar dos o más líneas de transmisión.

Topologías de red

Topología en Estrella Todos los elementos de la red se encuentran conectados directamente mediante un enlace punto a punto al nodo central de la red, quien se encarga de gestionar las transmisiones de información por toda la estrella.

Topología en Bus En esta topología, los elementos que constituyen la red se disponen linealmente, es decir, en serie y conectados por medio de un cable; el bus.

Topología en Anillo Los nodos de la red se disponen en un anillo cerrado conectado a él mediante enlaces punto a punto. La información describe una trayectoria circular en una única dirección y el nodo principal es quien gestiona conflictos entre nodos al evitar la colisión de tramas de información.

Topología en Árbol Topología de red en la que los nodos están colocados en forma de árbol. Desde una visión topológica, la conexión en árbol es parecida a una serie de redes en estrella interconectadas salvo en que no tiene un nodo central.

http://es.wikipedia.org/wiki/Topolog%C3%ADa_de_red

La Web

El primer paso consiste en traducir la parte nombre del servidor de la URL en una dirección IP usando la base de datos distribuida de Internet conocida como DNS. Esta dirección IP es necesaria para contactar con el servidor web y poder enviarle paquetes de datos.

El siguiente paso es enviar una petición HTTP al servidor Web solicitando el recurso. En el caso de una página web típica, primero se solicita el texto HTML y luego es inmediatamente analizado por el navegador, el cual, después, hace peticiones adicionales para los gráficos y otros ficheros que formen parte de la página. Las estadísticas de popularidad de un sitio web normalmente están basadas en el número de páginas vistas o las peticiones de servidor asociadas, o peticiones de fichero, que tienen lugar.

Al recibir los ficheros solicitados desde el servidor web, el navegador renderiza la página tal y como se describe en el código HTML, el CSS y otros lenguajes web. Al final se incorporan las imágenes y otros recursos para producir la página que ve el usuario en su pantalla.

http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

Servicios de internet

World Wide Web (WWW) La World Wide Web, cuya traducción podría ser Red Global Mundial, es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza sitios Web compuestos de páginas Web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.

Chat El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.

Correo Electrónico **Correo electrónico**, o en inglés e-mail, es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales. Su eficiencia, conveniencia y bajo coste (con frecuencia nulo) están logrando que el correo electrónico desplace al correo ordinario para muchos usos habituales.

Bibliografía: <http://www.slideshare.net/agufenet/redes-e-internet-2438207>

2.4.4 Informática.-

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.

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

Sistemas de tratamiento de la información

Los sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos, permiten 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.

Sistemas de mando y control, son sistemas basados en la mecánica y motricidad de dispositivos que permiten al usuario localizar, dentro de la logística, los elementos que se demandan. Están basados en la electricidad, o sea, no en el control del flujo del electrón, sino en la continuidad o discontinuidad de una corriente eléctrica, si es alterna o continua o si es inducida, contra inducida, en fase o desfase (ver periférico de entrada).

Sistemas de archivo, son sistemas que permiten el almacenamiento a largo plazo de información que no se demandará por un largo periodo de tiempo. Estos sistemas usan los conceptos de biblioteca para localizar la información demandada.

Bibliografía: <http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica>

Hardware

El término *hardware* se refiere a todas las partes tangibles de un sistema informático; sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Son cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado *software*. El término es propio del idioma inglés (literalmente traducido: *partes duras*), su traducción al español no tiene un significado acorde, por tal motivo se la ha adoptado tal cual es y suena; la Real Academia Española lo define

como «Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora».El término, aunque sea lo más común, no solamente se aplica a las computadoras; del mismo modo, también un robot, un teléfono móvil, una cámara fotográfica o un reproductor multimedia poseen *hardware* (y *software*).

Bibliografía:<http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware>

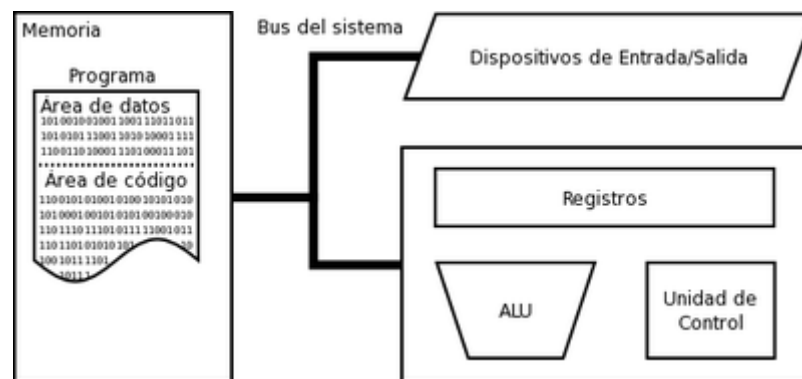
Computadora

Una computadora o computador (del inglés *computer* y este del latín *computare* - calcular), también denominada ordenador (del francés *ordinateur*, y este del latín *ordinator*), 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. La computadora, además de la rutina o programa informático, necesita de datos específicos (a estos datos, en conjunto, se les conoce como "Input" en inglés o de entrada) que deben ser suministrados, y que son requeridos al momento de la ejecución, para proporcionar el producto final del procesamiento de datos, que recibe el nombre de "output" o de salida. La información puede ser entonces utilizada, reinterpretada, copiada, transferida, o retransmitida a otra(s) persona(s), computadora(s) o componente(s) electrónico(s) local o remotamente usando diferentes sistemas de telecomunicación, pudiendo ser grabada, salvada o almacenada en algún tipo de dispositivo o unidad de almacenamiento.

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.

Arquitectura



Esquema de la arquitectura del computador

Bibliografía: <http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora>

GRÁFICO N° 5 LA COMPUTADORA

A pesar de que las tecnologías empleadas en las computadoras digitales han cambiado mucho desde que aparecieron los primeros modelos en los años 40, la mayoría todavía utiliza la Arquitectura de von Neumann, publicada a principios de los años 1940 por John von Neumann, que otros autores atribuyen a John PresperEckert y John William Mauchly.

La arquitectura de Von Neumann describe una computadora con 4 secciones principales: la unidad aritmético lógica (ALU por sus siglas del inglés: ArithmeticLogicUnit), la unidad de control, la memoria central, y los dispositivos de entrada y salida (E/S). Estas partes están interconectadas por canales de conductores denominados buses:

La memoria es una secuencia de celdas de almacenamiento numeradas, donde cada una es un bit o unidad de información. La instrucción es la información necesaria para realizar lo que se desea con el computador. Las «celdas» contienen datos que se necesitan para llevar a cabo las instrucciones, con el computador. El número de celdas varían mucho de computador a computador, y las tecnologías empleadas para la memoria han cambiado bastante; van desde los relés electromecánicos, tubos llenos de mercurio en los que se formaban los pulsos acústicos, matrices de imanes permanentes, transistores individuales a circuitos integrados con millones de celdas en un solo chip. En general, la memoria puede ser reescrita varios millones de veces (memoria RAM); se parece más a una *pizarra* que a una *lápida* (memoria ROM) que sólo puede ser escrita una vez.

El procesador (también llamado **Unidad central de procesamiento** o **CPU**) consta de manera básica de los siguientes elementos:

La unidad aritmético lógica o ALU es el dispositivo diseñado y construido para llevar a cabo las operaciones elementales como las operaciones aritméticas (suma, resta,...), operaciones lógicas (Y, O, NO), y operaciones de comparación o relacionales. En esta unidad es en donde se hace todo el trabajo computacional.

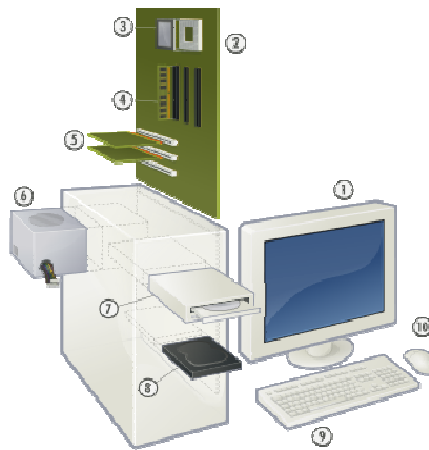
La unidad de control sigue la dirección de las posiciones en memoria que contiene la instrucción que el computador va a realizar en ese momento; recupera la información poniéndola en la ALU para la operación que debe desarrollar. Transfiere luego el resultado a ubicaciones apropiadas en la memoria. Una vez que ocurre lo anterior, la unidad de control va a la siguiente instrucción (normalmente situada en la siguiente posición, a menos que la instrucción sea una instrucción de salto, informando al ordenador de que la próxima instrucción estará ubicada en otra posición de la memoria).

Los procesadores pueden constar de además de las anteriormente citadas, de otras unidades adicionales como la unidad de Coma Flotante

Los dispositivos de Entrada/Salida sirven a la computadora para obtener información del mundo exterior y/o comunicar los resultados generados por el computador al exterior. Hay una gama muy extensa de dispositivos E/S como teclados, monitores, unidades de disco flexible o cámaras web.

Bibliografía: <http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora>

Hardware



Esquema de la arquitectura del computador

Bibliografía: <http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora>

GRÁFICO N° 6 PARTES DE LA COMPUTADORA

Hardware típico de una computadora personal.

1. Monitor
2. Placa base
3. CPU
4. Memoria RAM
5. Tarjeta de expansión
6. Fuente de alimentación
7. Unidad de disco óptico
8. Disco duro, Unidad de estado sólido

9. Teclado

10. Ratón/Mouse

Software

Se conoce como softwareal equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, el que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas; tales como el procesador de texto, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el llamado software de sistema, tal como el sistema operativo, que básicamente permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz con el usuario.

Bibliografía: <http://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Software de aplicación

El software de aplicación ha sido escrito con el fin de realizar casi cualquier tarea imaginable. Esté puede ser utilizado en cualquier instalación informática, independiente del empleo que vayamos a hacer de ella. Existen literalmente miles de estos programas para ser aplicados en diferentes tareas, desde procesamiento de palabras hasta cómo seleccionar una universidad. Como existen muchos programas se dividen en cuatro categorías de software de aplicaciones:

- Aplicaciones de negocios.
- Aplicaciones de Utilería.
- Aplicaciones Personales.

- Aplicaciones de Entretenimiento.

Aplicaciones de negocios: Las aplicaciones más comunes son procesadores de palabras, software de hojas de cálculo, sistemas de bases de datos y graficadores.

Procesadores de palabras: Estos permiten hacer cambios y correcciones con facilidad, permiten revisar la ortografía e incluso la gramática de un documento, cambiar la apariencia de la letra, agregar gráficos, fusionar listas de direcciones con cartas con envío de correo en grupo, generar tablas de contenido, etc. También se puede usar para crear cualquier tipo de documento (carta de negocio, documentos legales).

Hojas de cálculo: son procesadores de números tridimensionales. Se pueden crear hojas de trabajo donde puedes colocar textos, números o formulas en las celdas, obteniendo una hoja contable computarizada. También puede crear gráficas y tablas para mostrar gráficamente relaciones entre números.

Graficadores: Se utilizan para crear ilustraciones desde cero (0) los; usuarios pueden pintar con dispositivos electrónicos de señalamiento en vez de lápices o brochas. Otro tipo de software para gráfico son las aplicaciones para presentaciones de gráficos con este se crean gráficas y tabla a color y de calidad profesional basados en datos numéricos de otro programa (hoja de cálculo).

Manejador de base de datos: Se utiliza para organizar los datos guardados en la computadora y permite buscar datos específicos de diferentes maneras. También archivan los datos en orden alfabético esto permite obtener la información que se desean más fácilmente.

Aplicaciones de Utilería: Las utilerías, que componen la segunda categoría de aplicaciones de software, te ayudan a administrar a darle mantenimiento a tu computadora.

Aplicaciones personales: Estos programas te permiten mantener una agenda de direcciones y calendario de citas, hacer operaciones bancarias sin tener que salir de tu hogar, enviar correo electrónico a cualquier parte del mundo y además conectarte a servicios informáticos que ofrecen grandes bases de datos de información valiosa.

Aplicaciones de entretenimiento: Software de entretenimiento: Videojuegos de galería, simuladores de vuelo, juegos interactivos de misterio y rompecabezas difíciles de solucionar. Muchos programas educativos pueden ser considerados como software de entretenimiento. Estos programas pueden ser excelentes herramientas para la educación.

Bibliografía:<http://html.rincondelvago.com/software-de-aplicacion.html>

Software educativo

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación

Bibliografía: http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo

2.4.5 Enseñanza Aprendizaje.-

La educación experimenta, desde hace varios años, una renovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje que las diferentes instituciones educativas han asumido de distinta manera y a diferente ritmo.

En la actualidad, las nuevas tecnologías “invaden” la actividad humana, de modo tal que se introducen cambios significativos en la sociedad actual.

La educación superior no es ajena a esta renovación metodológica en la que el profesor ha dejado de ser el eje de la enseñanza en el aula y ahora el alumno ocupa el centro de la actividad bajo un modelo de aprendizaje independiente, que el docente promueve auxiliándose de recursos como las tecnologías de la información y la comunicación.

Se debe aprovechar todas estas posibilidades para cumplir los propósitos formativos que están asociados a la preparación profesional y a la formación de competencias para integrarse positivamente a la denominada sociedad del conocimiento, en la que el aprendizaje se prolonga durante toda la vida.

Las instituciones educativas enfrentan esta realidad, pero no siempre cuentan con los recursos necesarios para promover la preparación de los estudiantes con una visión que desplaza la tradicional enseñanza en la que el profesor es la figura principal; moviéndose en un espacio mucho más amplio como puede ser el aula, el laboratorio y otro entorno laboral.

Es necesario conocer las capacidades y deficiencias de los estudiantes y ofrecerles alternativas de trabajo para que cada uno encuentre la que mejor responda a sus habilidades e intereses.

Las nuevas tecnologías constituyen un excelente recurso didáctico a utilizar para aprovechar las posibilidades que ofrecen en las distintas áreas y niveles educativos, para incidir de forma positiva y dinámica en el proceso de enseñanza

aprendizaje, y para motivar al alumno a desarrollar su aprendizaje de forma independiente y activa.

Una renovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) es considerado por muchos docentes, en la actualidad, como poco productivo, mecánico y repetitivo, en el que el alumno se esfuerza poco, y la formación de valores, la adquisición de normas de comportamiento y de métodos de aprendizaje, puede verse afectada de forma negativa.

Este debe ser un proceso activo, estrechamente vinculado con la vida, con el entorno en el que se mueven los estudiantes, desarrollador de la inteligencia, formador de cualidades y valores positivos de la personalidad, y del auto-aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) está necesitado de una renovación con el objetivo de lograr un proceso de interacción dinámica de los sujetos con el objeto de aprendizaje y de los sujetos entre sí, capaz de integrar acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante.

Por eso se hace necesario:

Es por todo lo anteriormente analizado que la educación experimenta una renovación del proceso de enseñanza- aprendizaje.

La educación superior no es ajena a esta renovación metodológica en la que el docente ha dejado de ser el centro de la enseñanza en el aula y el alumno es el encargado de su actividad bajo un modelo de aprendizaje independiente que el docente debe promover a través de su participación como conductor, auxiliándose de los recursos a su alcance, entre ellos las tecnologías de información y comunicación.

Inmersa en una sociedad penetrada por la tecnología se debe aprovechar esta presencia para cumplir los propósitos formativos que ahora están asociados a la preparación profesional y a la formación de competencias para integrarse positivamente a la denominada sociedad del conocimiento, en la que la fase de aprendizaje se prolonga a la vida en su total dimensión.

Ya desde marzo de 1962, Ernesto Che Guevara planteaba: “El mundo camina hacia la era electrónica...Todo indica que esta ciencia se constituirá en algo así como una medida del desarrollo; quien la domine será un país de vanguardia. Vamos a volcar nuestros esfuerzos en este sentido con audacia revolucionaria”.

La Revolución siempre ha situado a la Educación en el primer plano de sus históricas tareas y hoy es ampliamente reconocido su trascendental progreso cualitativo y cuantitativo en esta esfera. Solo un país como el nuestro es capaz de tratar de resolver exitosamente el problema de llevar la enseñanza y la educación a todo el pueblo y fijar definitivamente este derecho para las futuras generaciones.

Las instituciones educativas enfrentan esta realidad, pero no siempre cuentan con los recursos necesarios para promover la preparación de los estudiantes con una visión ya alejada de la enseñanza tradicional cuya figura principal es el docente y el espacio idóneo el aula o, en el mejor de los casos, el laboratorio.

Atendiendo a las capacidades y deficiencias de los estudiantes se les puede ofrecer alternativas de trabajo para que cada uno encuentre la que mejor responda a sus habilidades e intereses.

En la actualidad, las nuevas tecnologías “invaden” la actividad humana, de modo tal que se introducen cambios significativos en la sociedad actual. Están influyendo en las organizaciones educativas con el aumento de información y con nuevos sistemas de enseñanza que suponen profundos cambios.

Una de sus principales influencias es la posibilidad de superar y romper las barreras espacio y tiempo, al permitir que profesores y alumnos puedan

encontrarse en lugares y tiempos diferentes lo que permite la ampliación de los intercambios de experiencias, así como el perfeccionamiento del seguimiento y control de los estudiantes.

Al valorar la incorporación de las nuevas tecnologías en los procesos educativos, debe tenerse presente que su integración al proceso de enseñanza aprendizaje no es una tarea simple. Esto implica un análisis riguroso de los objetivos, una comprensión real del potencial de las tecnologías, una consideración de su efectividad y las perspectivas en la dinámica de los cambios que ocurren en la institución.

La utilización de la computación en la enseñanza, en las investigaciones científicas y en la gestión docente ha constituido un objetivo priorizado de la Política Nacional Informática desde los primeros años de la Revolución.

- Todas las carreras han introducido la enseñanza de la Informática a partir de las necesidades del modelo del profesional, así como se utiliza por diferentes disciplinas y asignaturas en aras de un perfeccionamiento del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Los planes de estudio de la Educación Media y Media Superior también han sufrido cambios que han permitido que con diferentes objetivos y métodos el estudio de esta disciplina.
- La creación de una red nacional de Joven Club de Computación con objetivos recreativos y cognoscitivos para el aprendizaje de la Informática en los jóvenes y en la familia cubana de forma general.
- El estado ha invertido grandes sumas de divisas en la adquisición de equipos para lograr el cumplimiento de los planes nacionales en los diferentes niveles de la enseñanza.

- La estructura de un sistema de superación posgraduada a partir de diferentes vías para garantizar el nivel profesional de los encargados de desarrollar este proceso.
- El logro en nuestros principales centros de la conexión a Internet así como universalizar el uso de las nuevas tecnologías de avanzadas.

Teniendo en cuenta todos estos avances los autores de este trabajo proponen el uso de estas tecnologías de la Informática en el diseño curricular de la asignatura Redacción y Estilo II, en la Sede Universitaria de Santa, en la carrera Comunicación Social, lo que permitirá enriquecer y fortalecer el trabajo de los profesores de la asignatura, y el estudio independiente de los estudiantes, respondiendo a las exigencias actuales en el campo de la educación: la formación de un profesional competente.

El proceso de aprendizaje (PEA) debe estar dirigido a que el alumnado interaccione y sepa expresarse en diferentes lenguajes de naturaleza sonora y audiovisual. Un proceso de enseñanza multimedia, que combine variadas formas de representación del conocimiento a través del uso de distintas modalidades, enriquecerá las posibilidades expresivas y comunicativas de nuestros alumnos a la vez que incrementará su desarrollo cognitivo, sensorio-motriz y afectivo.

Aprender con medios es fundamentalmente una actividad individual que se produce en un contexto determinado. La obtención de conocimiento a través de un material es un proceso en el que intervienen múltiples factores de diversa naturaleza (cognitivos, aptitudinales, organizativos, entre otros).

Estas constituyen un excelente recurso didáctico a utilizar para aprovechar las posibilidades que ofrecen en las distintas áreas y niveles educativos.

Entre las habilidades y competencias que se pueden desarrollar con su uso se encuentran: la búsqueda y selección de información, el análisis crítico y la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la capacidad de auto aprendizaje y la adaptación al cambio o la iniciativa, la perseverancia y la autoevaluación.

Al introducir las nuevas tecnologías en la enseñanza se deben producir cambios en las categorías principales del sistema didáctico, objetivos-contenidos - métodos y cómo los medios se integran al sistema didáctico con lo que resulta un sistema más complejo: objetivos-contenidos-métodos-medios a lo que se suma la necesidad de cambios en la forma de evaluación y de la organización del proceso.

El uso de la computadora resulta un excelente medio de aprendizaje, ya que puede presentarse al alumno materiales provenientes de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, vídeo, animaciones, simulaciones, fotografías, esquemas y mapas conceptuales. Este entorno garantiza el paso de la “contemplación viva al pensamiento abstracto” donde el alumno adquiere un rol protagónico pues tiene la oportunidad de seleccionar la parte del material con la que desea interactuar y donde al final puede recibir un reporte exhaustivo de su actuación con el programa.

La inclusión de las nuevas tecnologías en el sistema educativo se debe a su importancia en la vida diaria, tanto profesional como social, por ello los alumnos deben conocer el manejo de los ordenadores y de otros recursos informáticos básicos.

Una enseñanza más flexible

Este modelo que es la universalización, debe conducir a una formación donde exista una parte significativa de auto-instrucción; en ello los soportes tecnológicos juegan un rol fundamental, para conseguir personas creativas, adaptables, emprendedoras, interdisciplinarias y que colaboren a resolver los problemas que se presentan.

Es un modelo flexible porque enfrenta diversas situaciones laborales, particularidades territoriales y ritmos individuales de aprovechamiento académico. Es estructurado porque favorece la organización y desarrollo del aprendizaje centrado en el estudiante para fortalecer su responsabilidad y el carácter activo en

su propio proceso de formación. Centrado en su proceso de aprendizaje, potenciando una concepción de autoeducación apoyada en estrategias de aprendizaje y combinando la actividad independiente del estudiante con estrategias de trabajo colabora.

El uso de estos medios en los procesos de enseñanza-aprendizaje no está dado porque sea lo que está de moda, sino porque realmente añaden un valor significativo a dicho proceso.

La expresión escrita, la expresión oral y la informática

La asignatura Redacción y Estilo II puede apoyarse en las nuevas tecnologías para motivar a los estudiantes a ejercitar aspectos que le son medulares en el uso adecuado de la lengua materna a través de una serie de actividades que le permitan saber cómo va su aprendizaje, cuáles son sus debilidades, enriquecer el vocabulario acorde al perfil profesional; usar las estructuras de la lengua para expresar su pensamiento con claridad, coherencia y fluidez, con suficiencia en las ideas; desarrollar la capacidad creadora en la producción de textos de modo tal que los egresados puedan servirse de la lengua materna para realizar análisis y valoraciones de acuerdo con nuestros principios ideológicos, éticos y estéticos, lo que garantizará la comunicación e intercambio de conocimientos, impresiones y experiencias en todas las esferas de la actividad social y en específico en su labor como comunicador social.

Resulta de gran significación hablar de la Lengua Materna en todos los niveles educacionales, con énfasis en cuatro grandes habilidades: leer, escuchar, hablar y escribir. Estos deben atenderse en todas las disciplinas pero de manera especial ejercitarse en las clases de la asignatura taller Redacción y Estilo II donde, según especialistas, existen insuficiencias que dañan la calidad del aprendizaje y sobre todo la habilidad de escribir.

En artículos referenciales se plantea cómo en la enseñanza-aprendizaje de la lengua, la palabra clave en uso o comunicación, con mayor intención va dirigida a que el estudiante pueda usar la lengua para comunicarse mejor, para interactuar lingüísticamente.

Su propósito es el mejoramiento de los desempeños de los usuarios en la interacción con los otros, y no es solo la eficacia de un sujeto para comunicar su pensamiento y responsable de su enunciación, sino también como el de la identificación de la lengua como constituyente del propio sujeto.

Sus objetivos generales están proyectados a desarrollar en nuestros estudiantes hábitos y habilidades en el uso de la lengua oral y escrita que propicien asumir, de modo creador e independiente, ulteriores exigencias académicas y profesionales. Es una asignatura taller y como su nombre lo indica en ella se deben ejercitar una serie de conocimientos ya aprendidos por los estudiantes de forma práctica y dinámica.

Como es evidente, se requiere que el docente acuda a buscar alternativas novedosas que garanticen responder a las particularidades individuales y colectivas, así como a los empeños del Ministerio de Educación, a modo de lograr a calidad del Proceso de Enseñanza Aprendizaje y mucho más, cuando se trata del trabajo con el medio más efectivo de un comunicador: el lenguaje.

Al profesor de esta asignatura le corresponde jugar un rol primordial para encauzar el desarrollo de estas habilidades de la lengua, y sobre todo con la producción de textos, que es el componente que mayores afectaciones presenta.

La producción de textos es una forma de expresión por lo que se hace necesario, para impulsar el acto de escribir, idear herramientas novedosas y prácticas, que contribuyan a que el estudiante se sienta apto, y pueda redactar teniendo en cuenta las exigencias técnicas y formales del texto.

Atendiendo a lo anteriormente analizado se pudo constatar que el uso de las nuevas tecnologías en esta asignatura es una vía, por demás novedosa, útil y práctica para entrar a resolver las necesidades que tienen los estudiantes relacionadas con la expresión oral y escrita, incluyendo lo relacionado con la ortografía; cuestiones estas que en el aula no se pueden atender de forma individual por la estructura curricular de la asignatura; pero que pueden ejercitarse con el uso de una herramienta informática que puede diseñarse de forma tal que el alumno ejercite, lea, conozca nuevos ámbitos culturales y literarios, desarrolle habilidades en la valoración, comentario y análisis de textos sugerentes que no aparecen en el programa y que serían de gran interés para ellos, permitiéndole esto comprobar y evaluar su propio aprendizaje.

Hemos tenido en cuenta al emplear estas nuevas tecnologías introducir en la multimedia el video, fotografías y textos que diversifican las fuentes de adquisición de información, añadiendo nuevas informaciones sobre un mismo tema que en la clase encuentro se hace muy difícil de tratar.

De esta manera el estudiante encontrará nuevos aspectos sobre el tema que estudia o las recomendaciones para buscarlas en otros sitios.

Posibilidades pedagógicas de la multimedia para la asignatura

Es necesario saber que nuestros estudiantes tienen características diferentes y se mueven en distintos entornos laborales por lo que se les hace, en ocasiones difícil y tedioso, desarrollar las actividades orientadas para su estudio independiente.

Un mismo multimedia ofrece la variante de ser tan útil para el estudiante aventajado como para el que no lo es. El primero podrá ir más rápido, indagar en otras fuentes de información y sentir la necesidad de aprender más, mientras que el segundo no se sentirá inferior ni marginado, sino que busca la vía para seguir desarrollándose aunque más lentamente.

Tomando en cuenta lo anterior puede señalarse que los sistemas multimedia rompen con la pasividad en la apropiación de la información. La observación mecánica que implican los medios audiovisuales desaparece con el empleo de este sistema, al adquirir un carácter heurístico la búsqueda de la información.

Este medio libera al estudiante de la participación directa en la selección de la información en otras fuentes, por ello se combinan los materiales impresos y los medios audiovisuales. Con ello estamos además contribuyendo a ahorrar tiempo al trabajo del estudiante a distancia.

Otra posibilidad didáctica del medio que escogimos es la interactividad del estudiante con el sistema multimedia pero bajo el control de éste.

El estudiante puede manejar la información como lo desee; puede imprimirla, copiarla a otro archivo, modificarla, realizar búsquedas en otros sitios, organizar el ritmo de lectura, detener en el momento que desee su estudio y comenzar en el mismo sitio que lo dejó. La interactividad es sinónimo de calidad del sistema multimedia, pero por sí sola no garantiza la función de reforzar el mensaje.

La interactividad debe analizarse además como la posibilidad de conexión entre otras personas, lo que nos permite alejarnos del criterio del ordenador como medio que tiende al trabajo individual.

Bibliografía: <http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento-2/una-renovacion-proceso-ensenanza-aprendizaje.htm>

Enseñanza / Aprendizaje

Concepto.-

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona

humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetúa su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

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

Bibliografía: <http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>

Enseñanza

Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículo, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas...Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista (Joyce y Weil, 1985, 11) Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad o

- ¿Qué y cómo evaluar?

Las preguntas anteriores las podemos resumir en:

- Enfoque
- Metodología
- Evaluación

En forma más concreta necesitamos identificar la percepción que cada modelo tiene: del docente, alumno y saberes. Conociendo cada uno de estos elementos, se facilitara identificar qué modelo de enseñanza se está empleando, aunque hay

casos en los que se mezclan ciertos elementos de cada modelo dando uno aparentemente diferente.

Crítica al concepto de la enseñanza

La educación tradicional está enfocada en la enseñanza, no en el aprendizaje. Ella incorrectamente supone que por cada gramo de enseñanza hay un gramo de aprendizaje en aquellos a los que se les enseña. En oposición a esa suposición, la mayor parte de lo que aprendemos antes, en el transcurso y después de asistir a la escuela es aprendido sin que nos lo sea enseñado. Un niño aprende cosas tan básicas como caminar, hablar, comer, vestirse, y otras, sin que estas cosas le sean enseñadas. Los adultos aprenden la mayoría de las cosas que usan en el trabajo o en sus horas de ocio, en el mismo trabajo y en las mismas horas de ocio. La mayor parte de lo que es enseñado en el marco del salón de clase es olvidado y mucho de lo que recordamos, o en general lo que recordamos, es irrelevante.

El Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad

Bibliografía: http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_6_03/aci17603.htm

El término 'estilo de aprendizaje se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias. Aunque las estrategias concretas que utilizamos varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar unas preferencias globales. Esas preferencias o tendencias a utilizar más unas determinadas maneras

de aprender que otras constituyen nuestro estilo de aprendizaje

Cuando se trata de rebasar el pensamiento teórico para aplicar los fundamentos pedagógicos a la práctica, el docente se enfrenta a varios problemas que trascienden en el proceso educativo. En este sentido, aún los profesores e investigadores con talento tienen dificultades para comunicar el conocimiento a sus estudiantes. Lo anterior es debido a deficiencias en la estructura de las interfaces entre el sujeto que aprende y lo que debe ser aprendido.

Bibliografía:<http://www.buenastareas.com/ensayos/Aprendizaje-En-La-Actualidad/1802445.html>

Esas diferencias en el aprendizaje son el resultado de muchos factores, como por ejemplo la motivación, el bagaje cultural previo y la edad. Pero esos factores no explican porque con frecuencia nos encontramos con alumnos con la misma motivación y de la misma edad y bagaje cultural que, sin embargo, aprenden de distinta manera, de tal forma que, mientras a uno se le da muy bien redactar, al otro le resultan mucho más fáciles los ejercicios de gramática. Esas diferencias sí podrían deberse, sin embargo, a su distinta manera de aprender. La palabra aprendizaje es un término muy amplio que abarca fases distintas de un mismo y complejo proceso. Cada uno de los modelos y teorías existentes enfoca el aprendizaje desde un ángulo distinto.

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso

automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos: los que dependen del sujeto que aprende (la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta.

Bibliografía: <http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>

Modelos de Enseñanza / Aprendizaje

Modelo tradicional

El Modelo de **transmisión** o perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno; el alumno es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar. El alumno es el centro de la atención en la educación tradicional.

Dentro de esta concepción educativa se pueden distinguir dos enfoques principales:

- El primero es un enfoque enciclopédico, donde el profesor es un especialista que domina la materia a la perfección; la enseñanza es la transmisión del saber del maestro que se traduce en conocimientos para el alumno. Se puede correr el peligro de que el maestro que tiene los conocimientos no sepa enseñarlos.
- El segundo enfoque es el comprensivo, donde el profesor/a es un intelectual que comprende lógicamente la estructura de la materia y la transmite de modo que los alumnos la lleguen a comprender como él mismo.

En ambos enfoques se da gran importancia al conocimiento relacionado con otras disciplinas. En su modo de transmisión y presentación, el conocimiento que adquiere el alumno se deriva del saber y de la experiencia práctica del maestro, quien pone sus facultades y conocimientos al servicio del alumno.

En resumen en esta perspectiva el aprendizaje es la comunicación entre emisor (maestro) y receptor (alumno) tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos.

Estrategias de Aprendizaje y de Enseñanza

¿Qué son las estrategias de aprendizaje?

Según Weinstein y Mayer: "las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" Weinstein y Mayer, 1986.

De la misma forma, Dansereau (1985) y también Nisbet y Shucksmith (1987) las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen

con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Otros autores (p.ej., Beltrán, García-Alcañiz, Moraleda, Calleja y Santiuste, 1987; Beltrán, 1993) las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de la estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo.

Para Monereo (1994), las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Para otros autores (Schmeck, 1988; Schunk, 1991), las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

De acuerdo con Beltrán (1993), las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de estrategia. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción.

Por tanto, según Justicia y Cano (1993): las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno (Palmer y Goetz, 1988), están constituídas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y

son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante (Garner, 1988).

En base a los comentarios anteriores, y a modo de síntesis y delimitación conceptual, los rasgos característicos más destacados de las estrategias de aprendizaje podrían ser los siguientes (Pozo y Postigo, 1993)

a. Su aplicación no es automática sino controlada. Precisan planificación y control de la ejecución y están relacionadas con la metacognición o conocimiento sobre los propios procesos mentales.

b. Implican un uso selectivo de los propios recursos y capacidades disponibles. Para que un estudiante pueda poner en marcha una estrategia debe disponer de recursos alternativos, entre los que decide utilizar, en función de las demandas de la tarea, aquellos que él cree más adecuados.

c. Las estrategias están constituidas de otros elementos más simples, que son las técnicas o tácticas de aprendizaje y las destrezas o habilidades. De hecho, el uso eficaz de una estrategia depende en buena medida de las técnicas que la componen. En todo caso, el dominio de las estrategias de aprendizaje requiere, además de destreza en el dominio de ciertas técnicas, una reflexión profunda sobre el modo de utilizarlas o, en otras palabras, un uso reflexivo y no sólo mecánico o automático de las mismas (Pozo, 1989b).

Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Aun reconociendo la gran diversidad existente a la hora de categorizar las estrategias de aprendizaje, suele haber ciertas coincidencias entre algunos autores (ver por ej., Pintrich, 1989; Pintrich y De Groot, 1990; Weinstein y Mayer, 1986; McKeachie, Pintrich, Lin y Smith, 1986 -citado en Pokay y Blumenfeld, 1990, González y Tourón, 1992) en establecer tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias metacognitivas, y las estrategias de manejo de recursos.

Aprendizaje de mantenimiento

Descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.

Aprendizaje innovador

Es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.

Aprendizaje visual

Las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Asimismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas individualmente.

Aprendizaje auditivo

Una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.

Aprendizaje quinesésico las personas con sistemas de representación quinesésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas quinesésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y

gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción.

Bibliografía: http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje

Modelo conductista

El Modelo de **Condicionamiento** o de pedagogía conductista, según Jean Pierre está basada en los estudios de B.F. Skinner e Iván Pávlov sobre aprendizaje; aquí generalmente se dan los medios para llegar al comportamiento esperado y verificar su obtención; el problema es que nada garantiza que el comportamiento externo se corresponda con el mental; para otros autores como Ángel Pérez Gómez este modelo es una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico.

CONDUCTISTA; Método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace".

Modelo constructivista

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es por tanto necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel, quienes realizaron investigaciones en el campo de la adquisición de conocimientos del niño. Últimamente, sin embargo, a raíz de las importantes críticas, de peso y que no pueden ser pasadas por alto, que ha sufrido este modelo por parte de pedagogos como IngerEnkvist, y también por la constatación de los sensibles reveses que ha sufrido en forma del generalizado deterioro de exigencia y calidad en los sistemas educativos europeos que lo han adoptado, algunos países como Gran Bretaña empiezan a desterrar este modelo de sus sistemas de enseñanza.

La crítica fundamental al Constructivismo de IngerEnkvist es que presupone la autonomía del alumno y se halla poderosamente influido por los poco pragmáticos principios del prerromántico Jean-Jacques Rousseau (no en vano Jean Piaget era suizo también); presupone que el alumno quiere aprender y minimiza el papel del esfuerzo y las funciones cognoscitivas de la memoria en el aprendizaje. Atomiza, disgrega y deteriora la jerarquización y sistematización de las ideas y desprecia y arrincona toda la tradición educativa occidental, vaciando de contenido significativo los aprendizajes y reduciéndolos a sólo procedimiento. El multiculturalismo es también una manifestación de algunos de los efectos de esta doctrina, que debilitan el aprendizaje de los contenidos culturales autóctonos sin sustituirlos por ninguno.

Bibliografía: http://es.wikipedia.org/wiki/Modelos_de_ense%C3%B1anza

Tradicionalismo vs innovaciones

Muchas veces se aboga por lo tradicional, sin embargo algunas veces olvidamos las características que definen algún suceso como innovador. En la docencia, en lo

que respecta a las actividades que el maestro pone en juego para que los alumnos desarrollen sus habilidades, son criticadas algunas prácticas, por ser consideradas tradicionalistas. Sin embargo olvidan que toda práctica si es abusada y repetitiva, al paso de tiempo termina siendo una tradición, perdiendo su grado de innovación. En realidad para que algo sea innovador, requiere cumplir ciertas características, como por ejemplo: la intencionalidad, la creatividad, ser novedoso y perdurable, entre otras cosas. Basándonos en lo anterior puede decirse que las actividades siguen siendo las mismas, lo que en realidad cambia es la intencionalidad y la aplicación creativa del docente en el momento de su aplicación y principalmente es en función de ello como podremos decidir si un maestro es tradicionalista o no.

Bibliografía:<http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza>

Socialista

En el modelo socialista se tiene como objetivo principal educar para el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del individuo; en donde la enseñanza depende del contenido y método de la ciencia y del nivel de desarrollo y diferencias individuales del estudiante.

Bibliografía:<http://gingermariatorres.wordpress.com/modelos-pedagogicos/>

2.4.6 Modelos pedagógicos

Hay que comprender que los modelos son construcciones mentales, pues casi la actividad esencial del pensamiento humano a través de su historia ha sido la modelación; y en este sentido construir desde estas visiones estructuradas procedimientos para la enseñanza.

Como lo amplía el mismo, al decir que el propósito de los modelos pedagógicos, no ha sido describir ni penetrar en la esencia misma de la enseñanza, sino reglamentar y normativizar el proceso educativo, definiendo ante todo que se debería enseñar, a quienes, con que procedimientos, a qué horas, bajo que

reglamentos disciplinarios, para moldea ciertas cualidades y virtudes en los alumnos.

En este mismo orden de ideas, también plantea algunos ejemplos de modelos, y expresa que existe, el tradicional, conductista, romanticismo, desarrollismo, socialista, y que los define conceptualmente desde la enseñanza de las ciencias.

Bibliografía:<http://www.monografias.com/trabajos48/modelos-pedagogia/modelos-pedagogia.shtml>

Un modelo es una imagen o representación del conjunto de relaciones que difieren un fenómeno con miras de su mejor entendimiento. De igual forma se puede definir modelo pedagógico como la representación de las relaciones que predominan en el acto de enseñar, lo cual afina la concepción de hombre y de sociedad a partir de sus diferentes dimensiones (psicológicos, sociológicos y antropológicos) que ayudan a direccionar y dar respuestas a: ¿para qué? el ¿cuándo? y el ¿con que?

Dentro de los modelos pedagógicos está el tradicional, romántico, conductista, desarrollista, socialista y el cognoscitivo, dentro de este, se encuentra ubicado el constructivismo y el aprendizaje significativo.

- Tradicional
- Romántico
- Conductista
- Socialista

Tradicional

En el modelo tradicional se logra el aprendizaje mediante la transmisión de informaciones, donde el educador es quien elige los contenidos a tratar y la forma en que se dictan las clases; teniendo en cuenta las disciplinas de los estudiantes quienes juegan un papel pasivo dentro del proceso de formación, pues

simplemente acatan las normas implantadas por el maestro. Según Alían (Pedagogo tradicionalista) argumenta que: “En la educación es conveniente y necesario tratar con severidad a los alumnos colocarles retos difíciles y exigirles al máximo” la meta de este modelo es formar el carácter de la persona, dando como resultado una relación vertical entre maestro y alumno.

Romántico

En el modelo romántico se tiene en cuenta lo que está en el interior del niño. Quien será el eje central de la educación, desarrollándose en un ambiente flexible, es así como el niño desplegara su interioridad, cualidades y habilidades que lo protejan de lo inhibido e inauténtico que proviene del exterior. Por lo tanto, el desarrollo natural del niño se convierte en una meta, y el maestro será un auxiliar, un amigo de la expresión libre.

Conductista

En el modelo conductista hay una fijación y control de logro de los objetivos, transmisión parcelada de saberes técnicos, mediante un adiestramiento experimental; cuyo fin es modelar la conducta.

El maestro será el intermediario que ejecuta el aprendizaje por medio de las instrucciones que aplicara al alumno.

Aplicación del modelo conductista de enseñanza aprendizaje.

El enfoque conductista de enseñanza aprendizaje, a través del mecanismo de estímulo – respuesta – reforzamiento, se aplicó con cierto éxito a animales inferiores bajo el control del laboratorio. A partir de estos éxitos, se trató también de aplicar este mecanismo a los seres humanos, extendiéndose al campo total de su experiencia pues, sostienen los conductistas, se han hecho ya suficientes experimentos en el laboratorio como para concluir que tanto los animales como el hombre comportan los mismos proceso básicos, de igual manera que en ambos se

puede encontrar un sistema nervioso equivalente. Se trata por tanto de aceptar que la complejidad del ambiente experimental, dentro del laboratorio, ha aumentado tanto que se aproxima bastante a la complejidad de la vida diaria. Esto es cierto pero, no podemos pretender decir, controlar y predecir el comportamiento humano con la precisión de la predicción que se logra en el laboratorio, sin embargo, se puede utilizar los resultados del mismo para interpretar el comportamiento que se da en ellos, facilitándole de este modo la transferencia a los seres humanos en su cotidiano vivir.

Aunque esta aplicación del enfoque conductista de la enseñanza – aprendizaje en principio puede parecer muy aceptable, es susceptible, sin embargo, de algunos cuestionamientos críticos que se señalan a continuación: ¿cómo puede hacerse el paso del laboratorio a la vida humana diaria, dada la complejidad de ésta lo cual la hace más difícil de controlar? No se puede comparar al ser humano con los animales inferiores pues lo reduce en su complejidad dejando de lado sus posibilidades más genuinas y valiosas.

Por otro lado, el mecanismo de aprendizaje estímulo – reforzamiento, se limita a la predicción y control de la conducta observable, preocupándose solamente de los estímulos y las respuestas a través de sus relaciones directas y pasando por alto las conexiones internas del proceso de aprendizaje. Es decir, qué es lo que pasa y qué fenómenos se realiza en el interior del organismo cuando ocurre el aprendizaje, dejando de lado los procesos grupales tan necesarios en el entender, cuestionamiento y reflexión de la educación actual.

Hay que tener en cuenta que también se pone énfasis en el control de las condiciones y en el refuerzo, el cual se orienta a enfatizar la conducta que se desea obtener. De este modo, los refuerzos cumplen un papel muy necesario para el buen éxito de la operación. Pero es el profesor el que dispone las condiciones en que el alumno debe comportarse, y cuando lo hace, controla dicho comportamiento. A esto se le llama condicionamiento operante y aparece como una técnica ideal para controlar la conducta, es decir, para controlar a los demás,

perdiéndose así los espacios para la creatividad del hombre, porque todo está estrictamente calculado y controlado.

En el enfoque conductista, educación equivale a instrucción y aprendizaje de ciertos conocimientos y conductas previamente seleccionados y organizados. La educación se orienta, sobre todo, a alcanzar mayor rentabilidad y eficacia en el trabajo pedagógico. Pero esto no quiere decir que tanto la rentabilidad como la eficacia tengan un carácter totalmente positivo en la marcha del aprendizaje.

Según la concepción conductista, el hombre puede controlar su propio destino, porque conoce lo que debe hacer y cómo hacerlo. Parece, sin embargo, que es esta solución demasiado simplista de cara a la realidad, ya que cómo hacer las cosas no depende solamente del hombre considerado individualmente, pues a la hora de la acción se siente bloqueado por barreras de distintos tipos: social, cultural, económico, político, familiar, etc. Así que, aun en el supuesto de que sepa lo que debe hacer, el cómo hacerlo sorteando todas las barreras, no está la mayoría de las veces a su alcance. De aquí que no le sea tan fácil controlar su destino al hombre.

2.4.7 Aprendizaje significativo

Concepto.-

El APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

El aprendizaje significativo.- se refiere al tipo de aprendizaje en que un aprendiz o estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. El aprendizaje es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno en otras palabras existe una

retroalimentación. El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras. El aprendizaje significativo se da mediante dos factores, el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema.

¿Qué es el Aprendizaje Significativo?

- Es construir por medio de viejas y nuevas experiencias.
- Es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya: necesidad, interés, ganas, disposición. Por parte del sujeto cognoscente.
- De no existir una correspondencia entre el nuevo conocimiento y las bases con las que cuenta el individuo, no se puede hablar de un aprendizaje significativo.
- El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender', a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor.

- Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser, se caracteriza por haber surgido de una interrelación con lo que le rodea al individuo.
- El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para el cómo primordial y útil
- El aprendizaje significativo es de tal manera que la persona vaya adquiriendo conocimiento propio de su vida cotidiana, esto favorece en su conducta social.
- El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando, al llega a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra conducta
- El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e interna liza conocimientos en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Bibliografía: <http://www.definicion.org/aprendizaje-significativo>

También es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

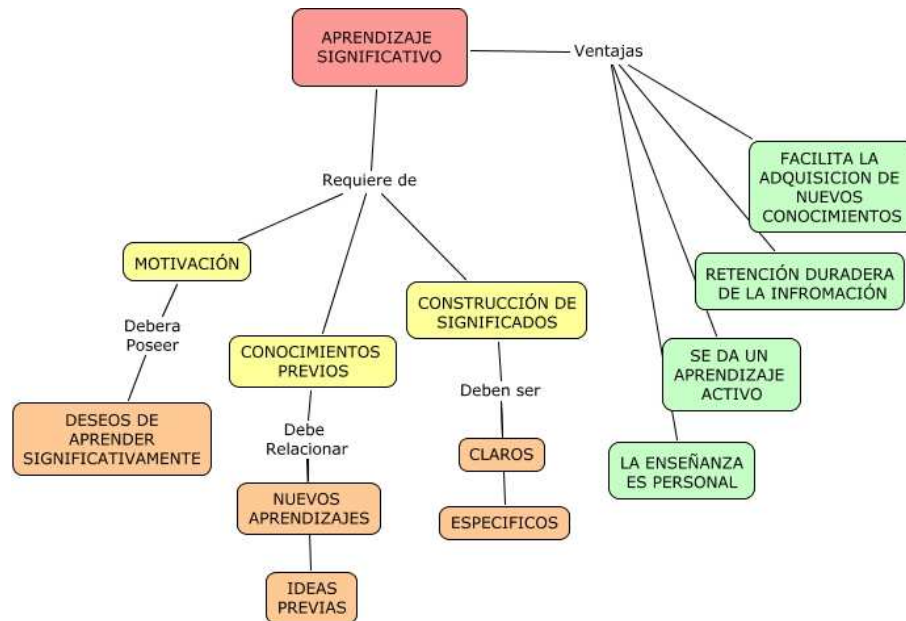
Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:

El **aprendizaje significativo** es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

En resumen, aprendizaje significativo es aquel que:

- Es permanente: El aprendizaje que adquirimos es a largo plazo.
- Produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber.
- Está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos.

Bibliografía: http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo



Esquema del aprendizaje significativo.

Bibliografía: [http://commons.wikimedia.org/wiki/file_teorias_del_aprendizaje_s ignificativo.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/file_teorias_del_aprendizaje_significativo.png)

GRAFICO N° 7 DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Clasificación del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo puede ser por:

Recepción, tal como lo describe el psicólogo y pedagogo estadounidense David Ausubel, de tipo transductivo (cuyo fin es desarrollar destrezas en métodos artísticos de búsqueda y generar que sea el estudiante quien tenga control sobre la organización de los datos adquiridos)

Descubrimiento, sobre esta última modalidad se pueden contemplar los modos de descubrimiento inductivo (basado en la colección y reordenamiento de datos),

descubrimiento deductivo (a partir de la combinación de ideas generales para llegar a enunciados específicos), descubrimiento semideductivo (llegar a reglas concretas a partir de la observación y manejo de datos) y descubrimiento hipotético-deductivo (basado en hipótesis y en la predicción de resultados).

Bibliografía:<http://tipos.com.mx/tipos-de-aprendizaje-significativo>

Ventajas del Aprendizaje Significativo

- El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:
- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

Bibliografía:http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO_1677.pdf

2.5 HIPÓTESIS

H0: Las nuevas tecnologías no influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de los paralelos “A” y “B” de la escuela Dr. Elías Toro Funes de la Parroquia de Quisapincha, del Cantón Ambato.

H1: Las nuevas tecnologías influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de los paralelos “A” y “B” de la escuela Dr. Elías Toro Funes de la Parroquia de Quisapincha, del Cantón Ambato.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.6.1 Variable Independiente

- Nuevas tecnologías

2.6.2 Variable Dependiente

- Proceso enseñanza aprendizaje

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 ENFOQUE

Este trabajo es de carácter cualitativo porque el problema requiere de una investigación interna, sus objetivos presentan acciones inmediatas plantea hipótesis lógica o interrogante, la población es pequeña requiere un trabajo de campo con todos los estudiantes y docente de la institución.

Es de carácter cuantitativo, porque se va a tomar datos, los mismos que se analizará para llegar al consenso de la investigación.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación por el lugar es de campo, cuyas técnicas son la observación, porque se realizara la investigación donde se realiza los hechos, es decir, es el proceso que utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social.

La investigación bibliográfica, son las técnicas de lectura científica acerca de los trabajos de investigación ya existentes en los cuales nos apoyaremos para la investigación.

La investigación experimental, está integrada por un conjunto de actividades metódicas y técnicas que se realizan para recabar la información y datos necesarios sobre el tema a investigar y el problema a resolver.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Explicativa.- ya que por medio de los datos obtenidos de las encuestas se puede explicar si la hipótesis planteada es verdadera.

Descriptiva.- por que se realiza un análisis crítico profundo y general del problema ya que al asociar la variable independiente con la dependiente esta investigación determina comola página web, si influye en el aprendizaje de los estudiantes.

Explorativa.- ya que se realiza un diagnóstico para saber si se puede implementar una página web en la institución, que ayude a mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la escuela por medio de una encuesta.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población:

El universo de estudio que se va a investigar está integrado por los estudiantes de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, del séptimo año de educación básica.

Estudiantes = 60

Debido a que el número de estudiantes es reducido se trabajara con la totalidad de la población.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1 Variable independiente: Nuevas Tecnologías Informáticas

TABLA N° 1 de la Operacionalización de variables (VI)

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	Técnicas e instrumentos
Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o bien NTIC para nuevas tecnologías de la información y de la comunicación) agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías • Comunicación • Transmisión de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas multimedia • Video conferencia • Video chat • Páginas Web • Chat • Correos electrónicos 	<p>¿Utiliza Ud. el computador para realizar sus tareas?</p> <p>¿Utiliza el internet como medio para consultar?</p> <p>¿Utiliza una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas?</p> <p>¿Cree Ud. que la materia de computación es importante para su educación?</p> <p>¿Sus tareas las realiza con más frecuencia en: Word, Excel, PowerPoint?</p>	<p><u>Técnica:</u> Encuesta</p> <p><u>Instrumento:</u> Cuestionario</p>

3.5.2 Variable dependiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje

TABLA N° 2 de la Operacionalización de variables (VD)

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	Técnicas e instrumentos
El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación, también es una de las funciones mentales más importantes en humanos, y sistemas	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos • Técnicas • Habilidades • Destrezas • Uso de nueva información • Participar en el dialogo entre docentes y estudiantes 	<p>¿Cree Ud. que es un buen método enseñar con una herramienta como un computador?</p> <p>¿Considera Ud. que las N-TICS influyen en el proceso de enseñanza/aprendizaje?</p> <p>¿Considera Ud. Que el uso de internet mejorara la comunicación entre el profesor y el estudiante?</p> <p>¿Considera Ud. que el uso</p>	<p><u>Técnica:</u> Encuesta</p> <p><u>Instrumento:</u> Cuestionario</p>

artificiales, ya que logran utilizar herramientas tecnológicas.			de un sitio web mejorara el proceso enseñanza aprendizaje? ¿Ud. Se auto educa en casa en un computador?	
---	--	--	--	--

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para el presente trabajo de investigación se recopilarán los datos requeridos para el alcance de los objetivos e hipótesis planteados, por medio de la técnica de la encuesta.

La recopilación de datos aportados por el personal docente se realizará escrito a través de una encuesta estructurada y el uso de cuestionario como instrumento de recolección en la que se identifica el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos durante la investigación
¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de la escuela Dr. Elías Toro Funes del Séptimo año de educación básica
¿Sobre qué aspectos?	Influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje
¿Quién? ¿Quiénes?	César Guerra, Egresado de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias H. y de la Educación, Carrera de Informática
¿Cuándo?	Diciembre 2011 / Junio 2012
¿Dónde?	Escuela Dr. Elías Toro Funes
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
¿Con qué instrumentos?	Cuestionario

TABLA N° 3 Plan de recolección de datos

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

La información obtenida en el plantel educativo de la parroquia de Quisapincha, de la escuela Dr. Elías Toro Funes, se recopiló los datos a través de la encuesta que se pasara a su respectivo análisis para definir los resultados.

Una vez que se recogió los datos obtenidos de la encuesta que fue nuestro instrumento, se realizó el procedimiento, se dio paso al estudio de cada una de las preguntas de la encuesta, cuyos datos fueron tomados para el análisis y así llevar a cabo la tabulación de los resultados pregunta por pregunta en forma numérica y en porcentajes.

El programa en el cual se efectuó el proceso fue en Microsoft Excel 2007.

CAPITULO 4

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Análisis del resultado de las encuestas

Encuesta dirigida a los estudiantes de del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato.

Pregunta Nº	Alternativas	Encuestados	Respuestas		% Totales	
			<u>Si</u>	<u>No</u>	<u>Si</u>	<u>No</u>
1.	Si – No	60	39	21	65	35
2.	Si – No	60	15	45	25	75
3.	Si – No	60	0	60	0	100
4.	Si – No	60	59	1	98	2
5.	Si – No	60	59	1	98	2
6.	Si – No	60	27	33	45	55
7.	Si – No	60	43	17	72	28
8.	Si – No	60	58	2	97	3
9.	Si – No	60	46	14	77	23
10.	Si – No	60	8	52	13	87

TABLA Nº 4 Interpretación de datos de la encuesta.

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

PREGUNTA N°. 01

¿Utiliza Ud. el computador para realizar sus tareas?

Tabla N°5

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	39	65%
2 No	21	35%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 5Tabla de frecuencias (preg.1)

Fuente:Encuesta Estructurada.

Elaborado por:César Guerra.

Gráfico N° 8

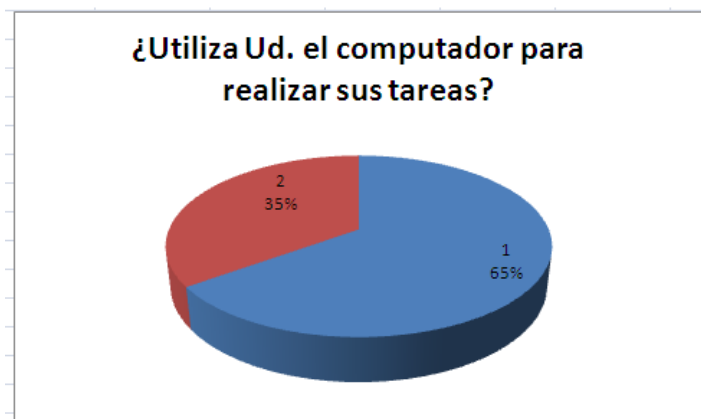


GRAFICO N° 8 ¿Utiliza Ud. el computador para realizar sus tareas?

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

Como podemos observar en la encuestas aplicadas a los estudiantes, manifiestan que el 65% de los encuestados que es el equivalente a las 39 personas confirman que si realizan su tareas en una computadora, quiere decir que realizan las tareas escolares en una computadora ya puede ser fuera o dentro de su hogar, mientras tanto que el 35% no realiza sus tareas en una computadora, eso quiere decir que no hace su tarea o no cuentan con el apoyo o facilidad de un ordenador.

PREGUNTA N°. 02

¿Utiliza el internet como medio para consultar?

Tabla N° 6

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	15	25%
2 No	45	75%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 6Tabla de frecuencias (preg.2)
Fuente:Encuesta Estructurada.
Elaborado por:César Guerra.

Gráfico N° 9



GRAFICO N° 9 ¿Utiliza el internet como medio para consultar?
Fuente:Encuesta Estructurada.
Elaborado por:César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos en la encuesta el 25% de los encuestados manifiesta que no utiliza el internet para consultar o realizar sus tarea escolares, mientras que el 75% que equivale a los 45 estudiantes si lo hace, puesto que el internet, es un medio factible accesible y rápido para que los estudiantes realicen sus tareas pero cabe recalcar que no todo estudiante tiene la posibilidad de realizar su tarea en el internet.

PREGUNTA N°. 03

¿Utiliza una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas?

Tabla N° 7

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	0	0%
2 No	60	100%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 7 Tabla de frecuencias (preg.3)
Fuente: Encuesta Estructurada.
Elaborado por: César Guerra.

Gráfico N°10

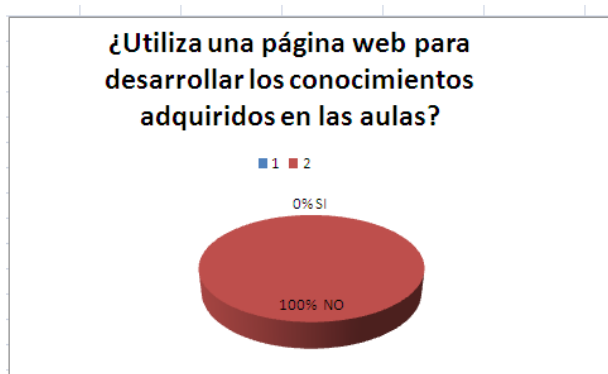


GRAFICO N° 10 ¿Utiliza una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas?

Fuente: Encuesta Estructurada.
Elaborado por: César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

Una página web es un sitio en donde se muestran los contenidos de una institución permitiendo difundir los mismos a la comunidad educativa, en este caso la escuela, de la cual se podría llegar a obtener mejores beneficios en calidad de estudio dentro de la comunidad, esto permite que los estudiantes mejoren sus conocimientos, desarrollen sus habilidades, mejore su participación en el proceso enseñanza aprendizaje, pero el 100% de los encuestados no sabe usar una página web.

PREGUNTA N°. 04

¿Cree Ud. que la materia de computación es importante para su educación?

Tabla N° 8

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	59	98%
2 No	1	2%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 8Tabla de frecuencias (preg.4)

Fuente:Encuesta Estructurada.

Elaborado por:César Guerra.

Gráfico N° 11

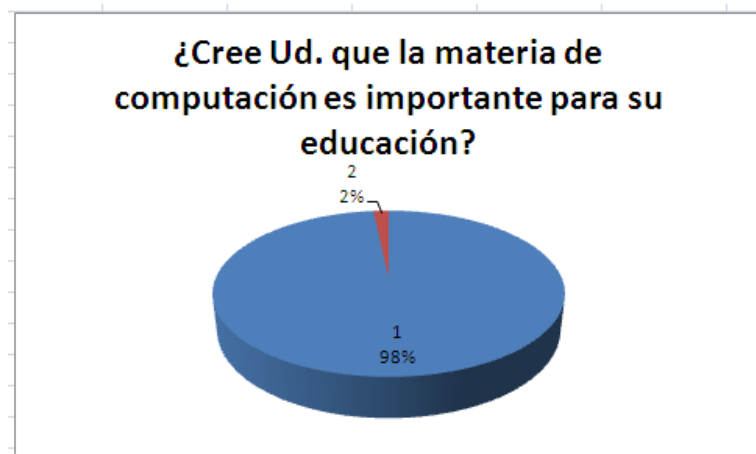


GRAFICO N° 11 ¿Cree Ud. que la materia de computación es importante para su educación?

Fuente:Encuesta Estructurada.

Elaborado por:César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

De la tabulación de encuestados el 98% considera que la computación es d suma importancia para su educación, Puesto que esta ampliara sus conocimientos y ayudara al desarrollo de sus tareas. Mientras que el 2% dice que no puesto que es una baja aceptación.

PREGUNTA N°. 05

¿Sus tareas las realiza con más frecuencia en: Word, Excel, PowerPoint?

Tabla N°9

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	59	98%
2 No	1	2%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 9Tabla de frecuencias (preg.5)
Fuente:Encuesta Estructurada.
Elaborado por:César Guerra.

Gráfico N° 12

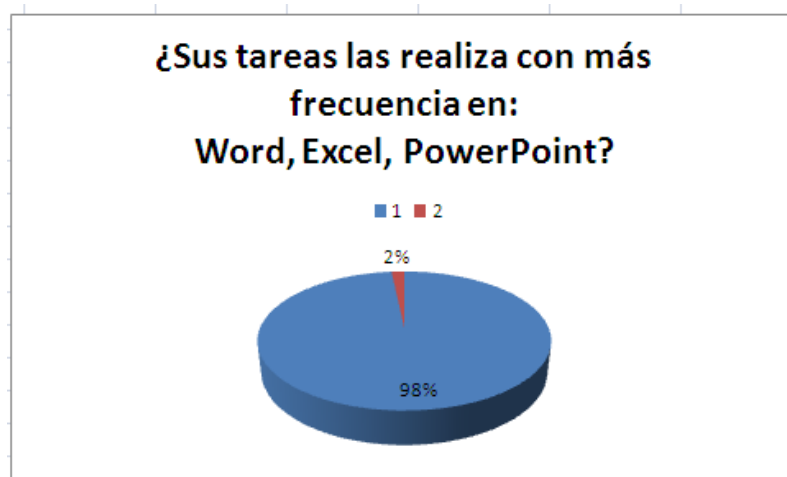


GRAFICO N° 12¿Sus tareas las realiza con más frecuencia en: Word, Excel, PowerPoint?

Fuente:Encuesta Estructurada.
Elaborado por:César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

Del 100% de las encuestas realizadas, el 98% si realiza sus tares en los programas que facilita Microsoft, mientras que un bajo índice del 2%, eso quiere decir que las tareas enviadas por el profesor si son realizadas en computadora.

PREGUNTA N°. 06

¿Cree Ud. que es un buen método enseñar con una herramienta como un computador?

Tabla N° 10

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	27	45%
2 No	33	55%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 10 Tabla de frecuencias (preg.6)

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Gráfico N° 13



GRAFICO N° 13 ¿Cree Ud. que es un buen método enseñar con una herramienta como un computador?

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta realizada el 55% dice no es una buena herramienta, a lo mejor porque no han interactuado con una computadora es por eso que no están de acuerdo, mientras tanto que el 45% si está de acuerdo que un computador es un buen método para enseñar.

PREGUNTA N°. 07

¿Considera Ud. que las N-TICS influyen en el proceso de enseñanza/aprendizaje?

Tabla N°11

Indicadores	Frecuencia	%
Si	43	72%
No	17	28%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 11 Tabla de frecuencias (preg.7)

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Gráfico N°14

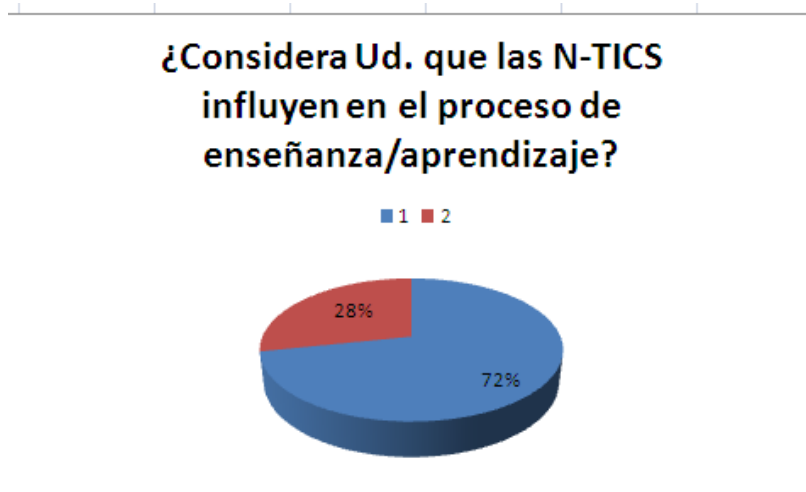


GRAFICO N° 14 ¿Considera Ud. que las N-TICS influyen en el proceso de enseñanza/aprendizaje?

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra

Análisis e interpretación de resultados

Del 100% de las encuestas realizadas el 28% dice que no influye en el proceso de enseñanza aprendizaje las NTICS, mientras tanto que un alto valor de los encuestados con 72% manifiesta que si influyen las NTICS para el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

PREGUNTA N°. 08

¿Considera Ud. Que el uso de internet mejorara la comunicación entre el profesor y el estudiante?

Tabla N° 12

Indicadores	Frecuencia	%
Si	58	97%
No	2	3%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 12 Tabla de frecuencias (preg.8)

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Gráfico N°15

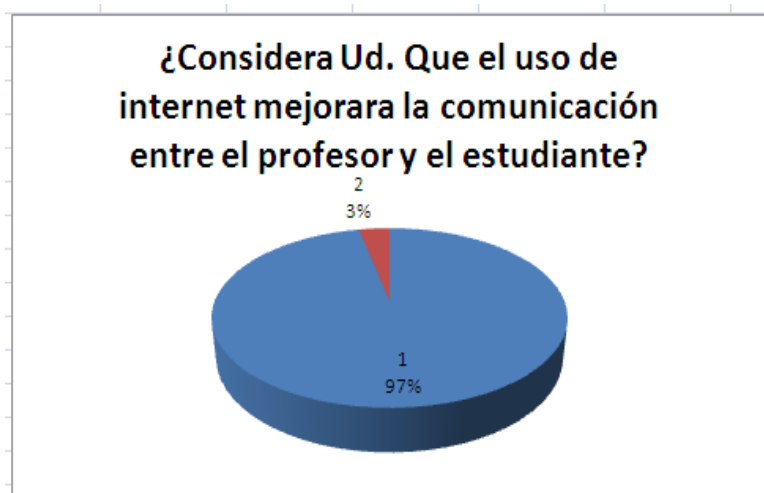


GRAFICO N° 15 ¿Considera Ud. Que el uso de internet mejorara la comunicación entre el profesor y el estudiante?

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

Como lo demuestra la gráfica el 97% de los encuestados considera que el internet si mejora la comunicación entre profesor y estudiante, puesto que el estudiante le puede poner más interés y abra mejor comprensión entre educando y estudiante, un bajo porcentaje del 3% dice no.

PREGUNTA N°. 09

¿Considera Ud. que el uso de un sitio web mejorara el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla N° 13

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	46	77%
2 No	14	23%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 13 Tabla de frecuencias (preg.9)

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Gráfico N°16

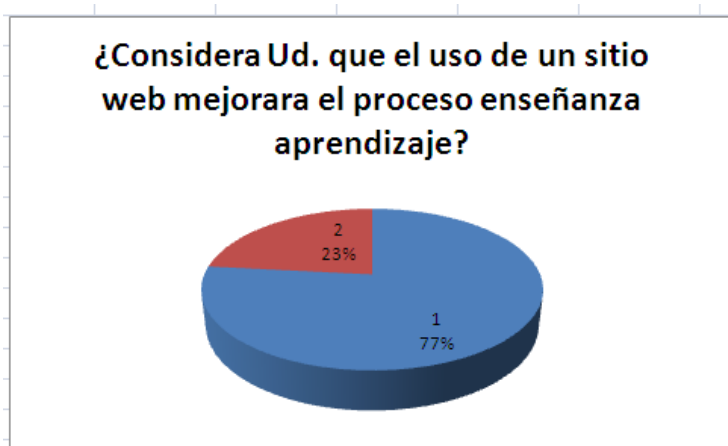


GRAFICO # N° ¿Considera Ud. que el uso de un sitio web mejorara el proceso enseñanza aprendizaje?

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

Desde este planteamiento los encuetados manifiestan con un porcentaje del 77% que si una página web mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que sería de mayor interés para realizar las actividades escolares, mientras que un 23% dice que no.

PREGUNTA N°. 10

¿Ud. Se auto educa en casa en un computador?

Tabla N° 14

Indicadores	Frecuencia	%
1 Si	8	13%
2 No	52	87%
TOTAL	60	100%

TABLA N° 14 Tabla de frecuencias (preg.10)

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Gráfico N° 17

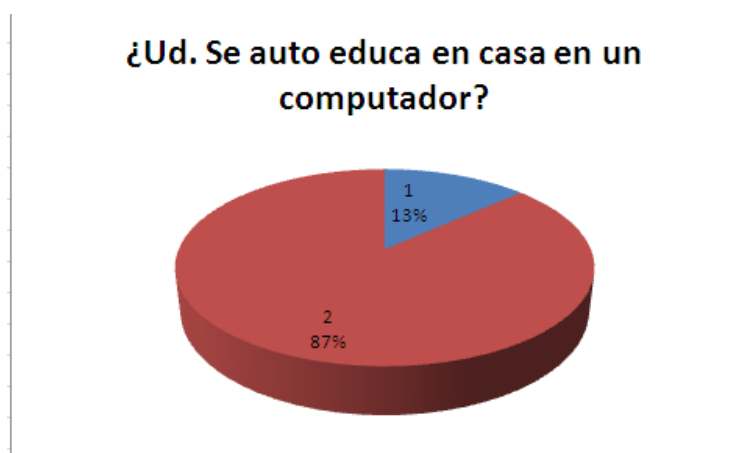


GRAFICO N° 17 ¿Ud. Se auto educa en casa en un computador?

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: César Guerra.

Análisis e interpretación de resultados

Según la encuesta realizada Es bajo el índice que se auto educa en casa en un computador, el 13% dice auto educarse fuera de la escuela en un computador, mientras que un 87% no se auto educa.

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Comprobación de la hipótesis con el Chi cuadrado

Modelo Lógico

H₁:

Las nuevas tecnologías influyen, en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato”

H₀:

Las nuevas tecnologías no influyen, en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato”

Modelo Estadístico

Fórmula de Chi Cuadrado

$$X^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

X² = Chi cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

Recolección de Datos

TABLA N° 6 de la recolección de datos (OBSERVADAS)

Preguntas	OBSERVADAS Categorías		Subtotal
	Si	No	
N°2 ¿Utiliza el internet como medio para consultar?	15	45	60
N°3.- ¿Utiliz una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas?	0	60	60
N°7 ¿Considera ud q las NTICS influyen en el proceso de E/A?	43	17	60
N°9 ¿Considera ud que un sitio web mejorara el proceso E/A?	46	14	60
TOTAL	104	136	240

$$O = \frac{\text{SumaTotalCategoríaSI} \cdot \text{Subtotal}}{\text{TOTALdeSubtotal}}$$

$$E = \frac{\text{SumaTotalCategoríaNO} \cdot \text{Subtotal}}{\text{TOTALdeSubtotal}}$$

TABLA N° 7 de la recolección de datos (ESPERADAS)

Preguntas	ESPERADAS Categorías		Subtotal
	Si	No	
Nº2¿Utiliza el internet como medio para consultar?	26	34	60
Nº3.- ¿Utiliz una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas?	26	34	60
Nº7¿Considera ud q las NTICS influyen en el proceso de E/A?	26	34	60
Nº9¿Considera ud que un sitio web mejorara el proceso E/A?	26	34	60
TOTAL	104	136	240

TABLA N° 16 del cálculo de chi cuadrado(χ^2)

OBSERVADAS (O)	ESPERADAS (E)	O - E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
15	26	-11	121	4.6
45	34	11	121	3.5
0	26	-26	676	26
60	34	26	676	19.8
43	26	17	289	11.1
17	34	-17	289	8.5
46	26	20	400	15.3
14	34	-20	400	11.7
Chi cuadrado - calculado				100.5

Grados de Libertad

$$Gl=(\text{filas}-1) (\text{columnas}-1)$$

$$Gl=(4-1) (2-1)$$

$$Gl=(3) (1)$$

$$Gl=3$$

Cálculo del Chi cuadrado Tabular o teórico

Nivel de confianza = 95% (0.95)

Grados de libertad= 3

$$X^2= 7.8$$

NIVEL DE ERROR		
0,05	5%	error
95%		aceptable

TABLA N° 17 del nivel de error

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

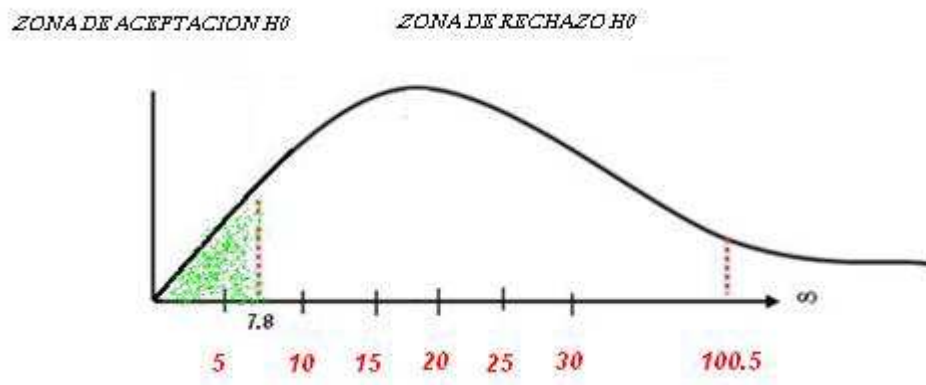


GRAFICO N° 18 REPRESENTACIÓN GRÁFICA ZONA DE ACEPTACION Y RECHAZO

Elaborado por César Guerra

Decisión

Regla de decisión

Se acepta la Hipótesis nula (H_0) si el valor del Chi Cuadrado Calculado es menor al valor del Chi cuadrado Tabular, caso contrario se rechaza H_0 y se acepta H_1 .

$$\begin{array}{rcl} X^2_{\text{Calculado}} & & X^2_{\text{Tabulado}} \\ 128.8 & > & 7.8 \end{array}$$

Entonces:

Se rechaza la hipótesis nula (H_0) que dice "Las nuevas tecnologías no influyen, en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo "A" y "B" de la escuela "Dr. Elías Toro Funes" de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato" y se **ACEPTA** la hipótesis alternativa (H_1) que dice "Las nuevas tecnologías si influyen, en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación básica del paralelo "A" y "B" de la escuela "Dr. Elías Toro Funes" de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato"

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Durante la realización de este proyecto, se han llegado a las siguientes conclusiones:

1.- En la escuela “Dr. ELÍAS TORO FUNES de la Parroquia de Quisapincha”, la utilización del internet es bajo, así lo demuestra la pregunta número dos de la encuesta aplicada, existe un bajo nivel de estudiantes que utilizan al internet como medio para realizar sus consultas ya sea porque no están capacitados para realizar sus tareas o no saben utilizar este medio para satisfacer sus necesidades o no tienen la suficiente accesibilidad y la facilidad para tener contacto con este.

2.- Los estudiantes de las escuela “Dr. ELÍAS TORO FUNES de la Parroquia de Quisapincha”, ninguno de los estudiantes maneja lo que es una página web, esto nos demuestras la pregunta número tres, desconocen lo que es o la importancia que esta tendría en su estudio ya que es importante mencionar que las páginas web, pueden mejorar la calidad de la educación, no hay que perder de vista que estas constituyen medios, herramientas y multimedia que aportan positivamente en el proceso enseñanza aprendizaje y hay que saber darles un buen uso con la adecuada orientación de los maestros de computación y técnicas informáticas.

3.- En referencia a la pregunta número seis, ni la mitad de los encuestados manifiestan tener como herramienta un computador para su manipulación y aprender a usarlo, puede ser porque la escuela no cuenta con los equipos y las horas necesarias que los estudiantes necesitan para aprender a manipular esta herramienta como es un computador.

4.- Los docentes deberían concentrarse más en lo que es las N-tics, así lo demuestra la pregunta número Siete, que estas influyan en el proceso enseñanza aprendizaje para poder enseñar a los estudiantes y que ellos así despierten su interés y que mediante estas realicen sus tareas escolares ya que con la utilización de estas el docente puede hacer que el estudiante ponga mejor atención y tenga un empeño más elevado por aprender.

5.- En cuanto a la pregunta número diez, es bajo el nivel de estudiantes que se auto educa o prepara en casa para ir a la escuela puesto que a lo mejor no cuenta con el material adecuado en su hogar, escases de material o no cuenta con un computador para despertar su interés por aprender.

5.2 RECOMENDACIONES

Con base en los datos recopilados en encuestas y respondiendo a cada una de las conclusiones se recomienda lo siguiente:

1.-Mejorar el conocimiento y el uso del internet para servicio de los estudiantes que al utilizar sea con el propósito de hacer sus tareas escolares, que el uso de este medio sea para el beneficio de su aprendizaje y obtenga conocimientos positivos acerca de sus tareas.

2.- Diseñar y promover al uso de una página web en la Escuela “Elías Toro Funes de la Parroquia de Quisapincha” para mantener una buena comunicación entre la comunidad educativa y que se mantenga una educación de calidad y de esta manera se evita la migración de estudiantes a otras escuelas fuera de la parroquia.

3.- Es importante que el docente encargado de dar la materia de computación imparta conocimientos actuales a sus estudiantes acerca de la materia de computación ya que ellos así avivaran interés por aprender cosas nuevas y se verán motivados a seguir activos en clase.

4.- Los docentes deberían ser capacitados para la utilización en todas las materias utilicen las N-tics, impartiendo sus clases con presentaciones audiovisuales y con la utilización de imágenes, textos, videos, etc.

5.- Con la implementación de la página web en la institución para la materia de computación se puede incentivar al estudiante a la utilización de esta para desarrollar sus tareas y al docente con el desarrollo de su materia y así los estudiantes pueden seguir esto tanto dentro como fuera del plantel y así el estudiante se capacitara o auto educara afuera de su plantel ya que la página web esta en internet y con la dirección se podrá ingresar desde cualquier parte.

CAPITULO 6

PROPUESTA

6.1TEMA

Sitio web de computación básica con los contenidos apropiados para los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela Dr. Elías Toro Funes de la parroquia de Quisapincha, para que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Datos Informativos:

Institución: Escuela Dr. Elías Toro Funes

País: Ecuador

Provincia: Tungurahua

Parroquia: Quisapincha

Situación geográfica: Parroquia Quisapincha Centro

Rector: Lic. Vicente Bazantes

Área: Informática

Equipo técnico: Realizado por el investigador y guiada por el tutor

Lugar y fecha: Ambato, Agosto 2012

Costo: 887.00

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, se han realizado investigaciones de aspecto educativo, dentro de la enseñanza y aprendizaje con el uso de las N-TICS.

El propósito en la presente investigación es diseñar una página web para mejore el proceso de enseñanza/aprendizaje de la asignatura de computación, como: la computadora, Microsoft Office, Microsoft PowerPoint 2007, Microsoft Excel 2007, para que el docente pueda aplicarla en su pensum de estudio y generar una

nueva modalidad de enseñanza que brinde a los estudiantes mayores facilidades de aprender de una manera dinámica a esta asignatura.

La problemática será resuelta luego de hacer un adecuado uso de la página web en el laboratorio y que los estudiantes muestre mayor atención y aplicación sobre el estudio de esta asignatura con un criterio participativo, colaborativo, activo, crítico, que fomente el uso de las tecnologías en el ámbito educativo que les rodea.

Los facilitadores deben manejar y poner en práctica las N-TIC'S que permita mejorar la calidad del proceso enseñanza/aprendizaje.

El propósito y finalidad del docente en especial del área de computación es saber diseñar, que aplicar y que recursos colocar en la página web, y llegar a los estudiantes con un contenido más placentero que despierte sus ganas de aprender.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Las razones que justifican la elaboración de la presente propuesta son las siguientes:

La necesidad de mejorar la calidad de la educación de los estudiantes de la escuela Dr. Elías Toro Funes, de la parroquia de Quisapincha.

La carencia de recursos didácticos para que estos puedan conocer más hacerla de lo que son las nuevas tecnologías.

Esta propuesta será útil para el estudiante ya que le permitirá tener el alcance DE una guía dentro de una página web, donde encontrara todo acerca de la computación básica y las nuevas tecnologías.

Será utilizable también para el docente puesto que podrá desde ahí desarrollar sus clases y así brindar una clase más didáctica al estudiante.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

Diseñar una página web de computación básica, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje con los contenidos apropiados para los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de la parroquia de Quisapincha, del Cantón Ambato.

6.4.2 Objetivos específicos

- Determinar los contenidos apropiados que serán incorporados en la página web.
- Seleccionar cada uno de los elementos que serán útiles para el diseño de la página web.
- Aplicar una página web para mejorar la calidad de educación en la comunidad para obtener mayor beneficio de su desarrollo de enseñanza aprendizaje.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La presente propuesta es efectivamente viable ya que se sustenta principalmente en los resultados de la investigación, esta propuesta se ha diseñado especialmente para la educación a los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela Dr. Elías T. Funes, está estructurada de acuerdo a los parámetros establecidos, es decir se encuentra basada en modelos, técnicas y principalmente en teorías científicas que soporta la investigación.

Con la debida autorización que nos facilitó el Licenciado Vicente Bastante C. quien cumple el rol de director de la escuela, fue quien nos brindó el apoyo y nos facilitó el acceso al campo educativo para llevar la presente investigación, así como también nos facilitó el acceso a los laboratorios.

6.5.1 Factibilidad Técnica

Dentro de la unidad educativa no existen un laboratorio de Informática en sí ha sido adaptada un aula común para el funcionamiento como laboratorio el mismo que posee las siguientes características técnicas:

Laboratorio nº1

Este laboratorio posee, 10 computadores, de los cuales 3 no están en funcionamiento, las 7 máquinas que se utilizan constan de las siguientes características:

Tiene instalado Windows XP, paquete de office 2007, Procesador Intel Pentium 4, 1.8GHz, 512 de RAM, conectadas entre ellas por medio de una Red local LAN, posee internet inalámbrico, cada una con su teclado, un mouse, parlantes.

6.5.2 Factibilidad Económica

La Escuela, cuenta con la infraestructura no muy adecuada y los equipos tecnológicos no muy apropiados para implementar la presente propuesta, ya que los computadores son escasos y no muy actualizados, hay que tomar en cuenta que el diseño será un aporte del investigador en beneficio de la misma.

Costos Directos

Descripción	Costos
Internet (investigador)	150.00
Computador (investigador)	100.00
Análisis	100.00
Diseño	100.00
Desarrollo(Programación)	100.00
Hosting / Dominio (sitio web) anual	80.00
Total	630.00

Costos Indirectos

Descripción	Costos
Pasajes	50.00
Materiales de oficina	50.00
Luz	50.00
Teléfono	25.00
Anillado	40.00
Empastado	30.00
Total	245

Imprevistos

Imprevistos	92
TOTAL: Costos Directos + Costos Indirectos+Imprevistos	967.00

TABLA N° 7Factibilidad Económica

Elaborado por: César Guerra

Por las razones expuestas se concluye que la propuesta es técnica y económicamente factible para su realización.

6.6. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – CIENTÍFICA

Las páginas webs

Una página web es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la *World Wide Web* y que puede ser accedida mediante un navegador para mostrarse en un monitor de computadora o dispositivo móvil. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML o XHTML, y puede proporcionar navegación a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. Las páginas web frecuentemente incluyen otros recursos como hojas de estilo en cascada, guiones (*scripts*) e imágenes digitales, entre otros.

Las páginas web pueden estar almacenadas en un equipo local o un servidor web remoto. El servidor web puede restringir el acceso únicamente para redes privadas, p. ej., en una intranet corporativa, o puede publicar las páginas en la World Wide Web. El acceso a las páginas web es realizado mediante su transferencia desde servidores utilizando el protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP).

Bibliografía: http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web

Sitio web

Un sitio web es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet.

Una página web es un documento HTML/XHTML que es accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet.

Todos los sitios web públicamente accesibles constituyen una gigantesca *World Wide Web* de información (un gigantesco entramado de recursos de alcance mundial).

A las páginas de un sitio web se accede frecuentemente a través de un URL raíz común llamado portada, que normalmente reside en el mismo servidor físico. Los URL organizan las páginas en una jerarquía, aunque los hiperenlaces entre ellas controlan más particularmente cómo el lector percibe la estructura general y cómo el tráfico web fluye entre las diferentes partes de los sitios.

Algunos sitios web requieren una suscripción para acceder a algunos o todos sus contenidos. Ejemplos de sitios con suscripción incluyen muchos portales de pornografía en Internet, algunos sitios de noticias, sitios de juegos, foros, servicios de correo electrónico basados en web, sitios que proporcionan datos de bolsa de valores e información económica en tiempo real, etc.

Bibliografía: http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web

Tipos de páginas web

Existen varias formas de clasificar las páginas web. Nosotros usamos dos tipos de clasificación que creemos le pueden servir para tener una idea clara de lo que puede obtener con su página web.

Según la forma en la que se sirven

Según la forma en la que la página se sirve para ser enviada a la pc del visitante, pueden ser de dos tipos:

Página Web Estática

Es aquella que está compuesta de una serie de archivos que contienen el código HTML que constituye la página en sí y que permiten mostrar los textos, imágenes, videos, etc. que conforman el contenido de la página. Estos archivos se almacenan en el servidor de Hosting en formato HTML junto con los archivos de imágenes (comúnmente en formato jpg, gif o png) y los videos y demás contenido del sitio. Para modificar este tipo de página los archivos deben ser descargados del servidor con algún software para este fin (como los clientes FTP), editado usando un programa de edición de páginas web como el Dreamweaver, grabados y subidos nuevamente al servidor.

Este proceso de edición requiere manejar una serie de programas que se deben tener instalados en la PC y requieren de una serie de conocimientos y habilidades para el uso correcto de estos programas.

Por lo general la edición de este tipo de páginas la realizan los diseñadores y desarrolladores web dedicados a estas labores.

Este tipo de página es difícil de manejar por el propio cliente debido a los conocimientos y programas que se requieren.

La mayoría de personas que contrata este tipo de páginas para su negocio o empresa suele modificar el contenido muy esporádicamente debido a que cada modificación requerirá de los servicios de la persona que desarrollo la web o alguna otra que se dedique a dar estos servicios, lo que implica un costo por cada modificación.

Formato de imágenes

Los formatos más utilizados son el GIF y el JPG, que a pesar de ser imágenes de menor calidad que las imágenes BMP, son más recomendables debido a que ocupan menos memoria. Vamos a ver un poco más sobre estos formatos:

Formato GIF

Utilizan un máximo de 256 colores, y son recomendables para imágenes con grandes áreas de un mismo color o de tonos no continuos. Suelen utilizarse con gran frecuencia, ya que permiten definir transparencias y animación.

Formato JPG

Las imágenes son de mayor calidad que las GIF, al poder contener millones de colores, pero el tamaño de la imagen es mayor y tarda más en descargarse se utilizan más para fotos.

Puedes incluir imágenes en otros formatos, que podrán ser visualizadas en algunos navegadores. Este es el caso de las imágenes BMP y PNG.

Puedes cambiar el formato de las imágenes mediante la utilización de algún programa de tratamiento de imágenes, como pueden ser Fireworks, Photoshop, Corel Draw, etc. Por ejemplo el Fireworks de Macromedia tiene una opción, exportar a tipo gif que reduce considerablemente la ocupación de la imagen sin perder en calidad (siempre que la imagen se adecue al formato).

Dependiendo del programa utilizado existirá una mayor o menor cantidad de opciones a la hora de modificar las imágenes. Para realizar modificaciones sencillas, como la de recortar las imágenes y cambiar los colores, puedes utilizar incluso el programa Paint de Windows.

Página Web Dinámica

El término dinámico no se refiere a movimiento como muchos pueden pensar. El término dinámico hace referencia a que la página web se construye al momento en que la página es visitada por el usuario. Es decir que el contenido de la página web no es fijo sino que se construye de acuerdo a la interacción que el usuario hace con la página. La información de este tipo de página suele estar almacenada en Bases de Datos de las cuales se extrae una parte según las selecciones o acciones llevada a cabo por la persona que visita la página web. Para realizar este tipo de página se necesita tener conocimientos de programación y manejo de bases de datos o usar software que haga uso de estas tecnologías. Las páginas web dinámicas tienen además las siguientes características:

- Gran número de posibilidades en su diseño y desarrollo.
- El visitante puede alterar el diseño, contenidos o presentación de la página a su gusto.
- En su realización se utilizan diversos lenguajes y técnicas de programación.
- El proceso de actualización es sumamente sencillo, sin necesidad de entrar en el servidor.
- Permite un gran número de funcionalidades tales como bases de datos, foros, contenido dinámico, etc.
- Pueden realizarse íntegramente con software de libre distribución.
- Existe una amplia comunidad de programadores que brinda apoyo desinteresado.

- Cuenta con un gran número de soluciones prediseñadas de libre disposición.

En definitiva, el concepto de página Web dinámica se ha impuesto en el mundo del diseño y de la empresa en Internet. Páginas como Yahoo!, Google, Amazon e incluso ésta, son excelentes ejemplos de páginas Web dinámicas que permiten interactuar con el visitante y le ofrecen posibilidades realmente sorprendentes: carritos de compra, posibilidad de incluir sus propias críticas en libros y discos, buscar en base a criterios determinados, participar en discusión.

Otra característica principal de las páginas dinámicas es que pueden ser administradas por una persona sin conocimiento alguno de diseño o desarrollo web. Esto se puede hacer mediante el uso de formularios que sirvan para que el usuario administrador modifique los contenidos de la página que están almacenados en la Base de Datos.

De esta manera el administrador solo debe tipear los textos, elegir las imágenes, videos, etc. que irán en las secciones de la página en formularios construidos para ese fin.

Según la tecnología usada para construirlas

Páginas Web en Flash

Este tipo de página web es construida usando el software de Adobe llamado Flash. Este software permite realizar animaciones. Este tipo de página suelen ser muy vistosas y están cargadas de efectos, movimientos, sonidos y demás. Para su construcción es necesario conocer a profundidad este software de animación.

El resultado de la construcción de este tipo de páginas son una serie de archivos en extensión swf que se suben a un servidor de Hosting. Para poder ser visualizados se necesita que la PC del visitante tenga instalado un programa anexo

al navegador o plug-in. Cabe señalar que el 90% de las pcs del mundo tienen este plugin instalados.

Si bien es cierto que aunque un diseñador experto en Flash puede crear páginas web realmente impresionantes con este software, muy difíciles de igualar usando cualquier otra tecnología; el uso del Flash tiene grandes desventajas, entre las cuales mencionamos:

- Las páginas en flash pesan demasiado, cuanto más efectos e imágenes tengan, el peso de los archivos finales será mayor y por lo tanto el tiempo de descarga irá creciendo tremendamente. Esto es un factor muy importante puesto que los visitantes suelen ser muy impacientes. Si una página tarda más de 15 segundos en cargar lo más probable es que el visitante la cierre y busque otra.
- Las página en flash deben ser modificadas por una persona que conozca el uso de flash, es decir por un diseñador en flash. Si bien es cierto que pueden hacerse página en flash administrable por el usuario esto requiere que la persona que las realice debe ser diseñador en Flash y además programador, y encontrar profesionales que manejen ambas herramientas es difícil y costos sobretodo en el medio latino.
- A Google no le gustan las páginas en flash. Esta es la razón principal para no tener una página en flash. A Google y a los demás buscadores importantes no les gustan las página en Flash debido a que no pueden leer su contenido, al menos aún no pueden hacerlo de manera eficiente. Si el buscador no puede leer el contenido entonces no podrá indexarlo y agregarlo a sus resultados de búsqueda y de esta manera su página no podrá ser encontrada y será muy difícil obtener visitas de manera natural por lo que tendrá que buscar otras formas de atraer a los visitantes.

Páginas Web en HTML

Son páginas estáticas construidas en el lenguaje de marcado HTML. Para construirlas se necesita saber este lenguaje que es bastante sencillo. Se puede usar software para edición web o simplemente un editor de texto cualquier, inclusive el bloc de notas. Este tipo de página tiene las desventajas de las páginas estáticas y son poco recomendables.

Pueden ser hechas con muy pocos conocimientos, solo es necesario saber un poco de diseño web para poder realizarlas. Como herramientas de marketing y ventas son muy pobres y es muy poco lo que pueden ofrecerle.

Páginas Web en algún lenguaje de programación de servidor

Son páginas dinámicas y están desarrolladas en algún lenguaje de programación de servido como: PHP, ASP, CouldFusion, Ruby, etc.

Usan además una base de datos para almacenar los contenidos de la página en sí. Para su desarrollo se requiere el uso de estos lenguajes y una serie de conocimientos anexos.

Pueden realizar todo tipo de funcionalidades y son ideales como herramientas de ventas y de interacción con los clientes.

Bibliografía: <http://www.ajaxperu.com/paginas-web/tipos-paginas>

¿Por qué debemos implementar un Sitio Web?

La razón fundamental de implementar un Sitio Web en su organización es que el Internet es hoy en día el medio de comunicación más eficiente y económica para impulsar una relación comercial entre las empresas que ofertan sus productos y servicios y los mercados consumidores. Por sus facilidades, alcance y bajo costo, el Internet es el medio de comunicación de negocios por excelencia.

No debe implementar un Sitio Web en su empresa, simplemente porque todo mundo lo está haciendo. Usted debe tomar ventaja de estas nuevas tecnologías, porque su negocio obtendrá enormes beneficios al acercarse más a sus clientes y ofrecerles un mejor servicio.

Para la comunidad empresarial, esta es la razón primordial del Web. Promover la oferta de productos y servicios, optimizando al mismo tiempo los procesos comerciales de los negocios.

Un Sitio Web le permitirá entre otras cosas:

- Ofrecer un mejor servicio a sus clientes
- Lograr los niveles de servicio y soporte deseados, a un bajo costo
- Ofertar sus productos y servicios
- Generar nuevas oportunidades de negocio
- Transmitir su mensaje de negocios a un mayor universo
- Aumentar la dimensión de su mercado
- Entrar a mercados en los que antes era difícil llegar por cuestiones de logística o costos
- Optimizar sus procesos comerciales
- Permanecer siempre abierto, 7días x 24hrs
- Reducir algunos costos de operación
- Vender sus productos en línea
- Transformar su negocio adaptándose a los nuevos esquemas de globalización
- Aumentar su nivel de competitividad

Son tantos los beneficios que se adquieren al implementar un Sitio Web, que la pregunta debiera ser más bien por qué no ha integrado Usted todavía Internet a su negocio.

Hay quienes dirán que la comunidad en México no está preparada todavía para hacer negocios en Internet. Al igual que muchos otros empresarios, se sorprenderá Usted al conocer los niveles de penetración del Internet en nuestro país.

De acuerdo a nuestra experiencia, son dos las razones más frecuentes que dificultan la implementación de estas nuevas tecnologías en los negocios. La primera, y la más común, son el desconocimiento de estas tecnologías del Internet, su concepto y los indudables beneficios que trae consigo la implementación de un Sitio Web en su empresa. Una segunda razón, es el temor a lo desconocido y la tendencia natural a permanecer en la zona de confort, lo que detiene en muchos de los casos las iniciativas para implementar un Sitio Web en su negocio.

Bibliografía:<http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo51.htm>

Dominio

Un dominio o nombre de dominio es el nombre que identifica un sitio web. Cada dominio tiene que ser único en Internet. Por ejemplo, "www.masadelante.com" es el nombre de dominio de la página web de Masadelante. Un solo servidor web puede servir múltiples páginas web de múltiples dominios, pero un dominio sólo puede apuntar a un servidor.

Bibliografía:<http://www.masadelante.com/faqs/dominio>

Hosting

El alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía Web. Es una analogía de hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos

etc. en Internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

Bibliografía: <http://www.ajaxperu.com/hosting/que-es-hosting>

6.7 MODELO OPERATIVO TABLA N° 15: Plan de acción la propuesta

<u>ETAPAS</u>	<u>OBJETIVO</u>	<u>ACTIVIDADES</u>	<u>RECURSOS</u>	<u>RESPONSABLES</u>	<u>TIEMPO</u>
Socialización	Educar a los estudiantes y docentes en el modo de utilizar la Página Web.	Reunión con autoridades, docentes y estudiantes de la escuela.	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computador • Memoryflash • Internet 	Investigador	Una semana 2h. ala semana
Capacitación	Enseñar a los docentes los que van a utilizar la página web de igual manera a los estudiantes	Prácticas con Autoridades, docentes y estudiantes de la unidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades, docentes y estudiantes de la unidad educativa • Manual de Usuario 	Investigador	Dos semana 4h. ala semana
Ejecución	Diseño de la Página Web.	Ubicar en internet. Observación Directa	<ul style="list-style-type: none"> • Investigador • Compra de dominio • Computador 	Investigador	Un mes 4h. ala semana
Evaluación	Efectuar un informe de la Página Web.	Redacción del informe Manual	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop o computador • Memory flash 	Investigador	Una semanas 1h. diaria

6.8 ADMINISTRACIÓN

La presente página y su diseño una vez elaborada pasaran a ser administrada por la Ingeniera Cecilia Almeida, que es la maestra del área de computación de la escuela Dr. Elías Toro Funes, es la que pasara a la administración absoluta una vez terminado el diseño de la página web.

Con los recursos materiales:

- Infraestructura física de la Escuela.
- Laboratorio de Informática de la Escuela.
- Internet de la Escuela.
- Memory flash y PC del investigador

Con los recursos financieros:

Todos los gastos serán a cargo del investigador

6.9 PREVENCIÓN DE LA EVALUACIÓN

Para evaluar la propuesta es necesario partir de la realidad y desarrollar un programa en función en las necesidades y capacidades en las que el docente este apto para manejar.

La evaluación tendrá un proceso y será llevada a cabo al inicio del año escolar, encaminando al mejoramiento continuo de la educación de la institución que se aplica.

Es necesario dar a conocer que dentro de la evaluación se tomara en cuenta el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas procedimentales y actitudinales lo que permitirá ver el avance en el uso de las N-TICS, y su implementación en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Se realizara la evaluación observando y poniendo en cuenta el material utilizado para el efecto y que permitan realizar autoevaluaciones.

A. MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA:

ADELL, J. (1995): “La navegación hipertextual en el World- Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos”.
<http://www.uib.es/depart/gte/adell.html>.

BOIZARD P., Aicia.; PEREZ A., Miguel. (1996). “Internet en acción”. Editorial McGraw-Hill .Santiago-Chile.

BENAVIDES YATES, Andrés. (1996). “Internet: herramientas básicas y nociones de navegación”. Editorial Reuna. Santiago-Chile.

DICCIONARIO DE INFORMATICA, (1999). “Diccionario de informática”. Editorial Cultural, S.A. Polígono industrial Arroyamolinos. Madrid-España.

DÍAZ BARRIGA, Frida. (1998). “Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo”. Editorial McGraw-Hill. Colombia.

ROA MACKENZIE, Mauricio. (1989). “Curso Básico de Computación”. Editorial McGraw-Hill. Bogotá-Colombia.

SYSTEM., Centro de formación, SL. “Internet Tomo 2” Desarrollo del Sistema de información con certificado de calidad ISO 9001:94 por AENOR. Sevilla-España, Copyright © 2002, por System Centros de Formación, S.L.

SYSTEM., Centro de formación, SL. “Windows XP Tomo 1” Desarrollo del Sistema de información con certificado de calidad ISO 9001:94 por AENOR. Sevilla-España, Copyright © 2002, por System Centros de Formación, S.L.

GUÍA DEL ESTUDIANTE (1995). “Nuevas Tecnologías”. Editorial Cultural, S.A. Polígono industrial Arroyamolinos. Madrid-España, 1997.

WEBGRAFÍA:

- <http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2006/gvd.htm>
- http://www.cidse.itcr.ac.cr/revistamate/ContribucionesN12000/Meza1_archivos/SobreElPapeldelCmputador.htm
- <http://www.monografias.com/trabajos28/computadora/computadora.shtml>
- <http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>
- http://www.google.com.ec/search?hl=es&noj=1&q=internet&tbs=dfn:1&tbo=u&sa=X&ei=YHckT_aMEsntge785W3Aw&ved=0CCgQkQ4&biw=1024&bih=629
- <http://www.google.com.ec/search?hl=es&noj=1&q=informatica&tbs=dfn:1&tbo=u&sa=X&ei=tHYkT9jiCMOEtgeVuYmiCw&ved=0CCgQkQ4&biw=1024&bih=629>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n, MIRANDA, Franklin MSc.
- <http://es.scribd.com/doc/36781126/Tics-y-Leyes-Ecuador>
- <http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/to.htm>, teorías
- http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje
- http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web Conceptos de una página web
- http://www.google.com.ec/#hl=es&q=computacion&tbs=dfn:1&tbo=u&sa=X&ei=CKDLT4fUFO2N6QGC09An&ved=0CGQQkQ4&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.,cf.osb&fp=fb0d91106ff9826b&biw=1014&bih=621
- <http://www.monografias.com/trabajos28/computadora/computadora.shtml>
- http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web
- <http://www.creaciondepaginasweb.net/informacion-pagina-web.htm>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver

ANEXOS 1 ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

Encuesta dirigida a los estudiantes de del Séptimo año de Educación Básica del paralelo “A” y “B” de la escuela “Dr. Elías Toro Funes” de la parroquia de Quisapincha del cantón Ambato.

Tema: La influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivo: Diseñar un sitio web de computación básica con los contenidos apropiados para los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Dr. Elías Toro Funes”, de la parroquia de Quisapincha.

POR FAVOR LEA DETENIDAMENTE EL SIGUIENTE CUESTIONARIO Y MARQUE CON UNA (x) EN EL CASILLERO CORRESPONDIENTE DE ACUERDO A SU CRITERIO.

1. ¿Utiliza Ud. el computador para realizar sus tareas? SI () NO ()
2. ¿Utiliza el internet como medio para consultar? SI () NO ()
3. ¿Utiliza una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas? SI () NO ()
4. ¿Cree Ud. que la materia de computación es importante para su educación? SI () NO ()
5. ¿Sus tareas las realiza con más frecuencia en: Word, Excel, PowerPoint? SI () NO ()

6. ¿Cree Ud. que es un buen método enseñar con una herramienta como un computador? SI () NO ()
7. ¿Considera Ud. que las N-TICS influyen en el proceso de enseñanza/aprendizaje? SI () NO ()
8. ¿Considera Ud. Que el uso de internet mejorara la comunicación entre el profesor y el estudiante? SI () NO ()
9. ¿Considera Ud. que el uso de un sitio web mejorara el proceso enseñanza aprendizaje? SI () NO ()
10. ¿Ud. Se auto educa en casa en un computador? SI () NO ()

ANEXO 2 MANUAL DE USUARIO

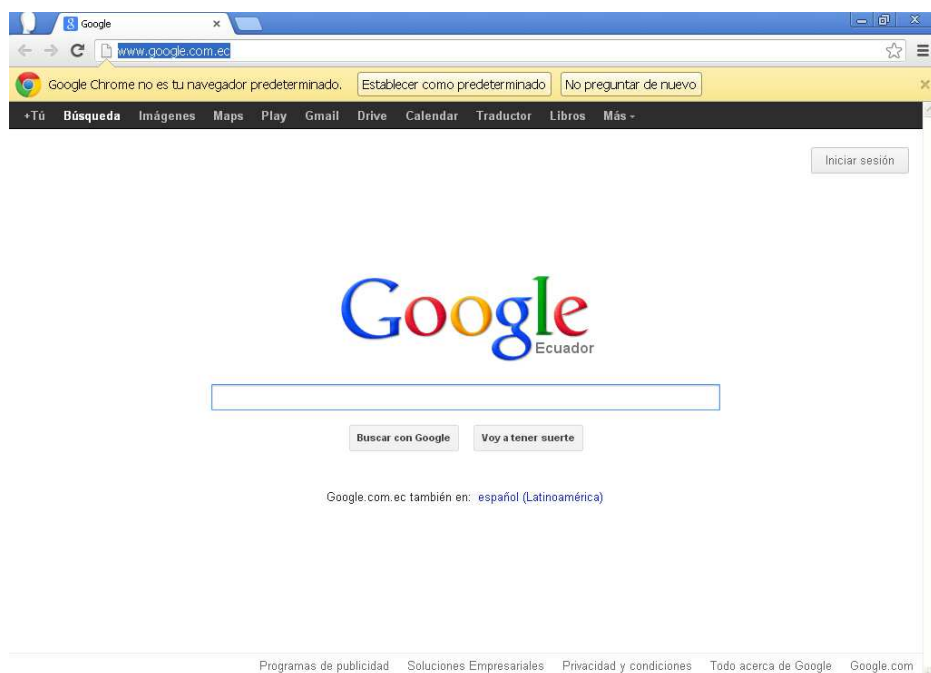
Manual de uso de la Pagina Web de la Escuela Dr. Elías Toro Funes

➤ Para empezar el uso de la Página Web, debemos obviamente arrancar el programa para ello hacemos lo siguiente:

- 1 Dar click en la barra de inicio / y escoger uno de los exploradores de internet (Google Chrome).



- 2 Dar click sobre este y se abrirá el explorador. Saldrá la siguiente ventana.



- 3 Escribir en la barra la dirección de la página web. www.escueladretf.com ejemplo, y aparece la siguiente pantalla.

Pantalla principal de la página web.

The screenshot shows a web browser window displaying the homepage of 'Escuela Dr. Elías Toro Funes'. The browser's address bar contains the file path 'file:///F:/sitio%20web2/index.html'. The website features a colorful banner with the school's name and a navigation menu with buttons for 'INICIO', 'INSTITUCION', 'GALERIA', 'MI AULA', and 'EVALUACION'. A red arrow points to the 'INSTITUCION' button, which is labeled 'MENÚ'. Below the menu is a large photo gallery of the school building, labeled 'GALERIA DE FOTOS'. The main content area is titled 'BIENVENIDOS' and includes an 'INTRODUCCIÓN' section with text about the school's location and history, and an 'UBICACIÓN' section with a map and contact information.

BIENVENIDOS

INTRODUCCIÓN

LA ESCUELA DR. ELIAS TORO FUNES Esta ubicada a 12 kilómetros al occidente de la ciudad de Ambato en la provincia de Tungurahua. Quisapincha es parroquia del Cantón Ambato, aproximadamente cuenta con 12.400 habitantes.

El plantel educativo tiene como creación, mediante RESOLUCIÓN No. 278, del 24 de mayo de 1977 Registro Oficial No. 274, del jueves 10 de febrero de 1977, con el nombre de Escuela "Dr Elías Toro Funes".

Rector: Lic. Vicente Basante Cañizares

UBICACIÓN

UBICACIÓN

Provincia: Tungurahua
 Cantón: Ambato
 Parroquia: Quisapincha
 Teléfono: 2-77-29-15

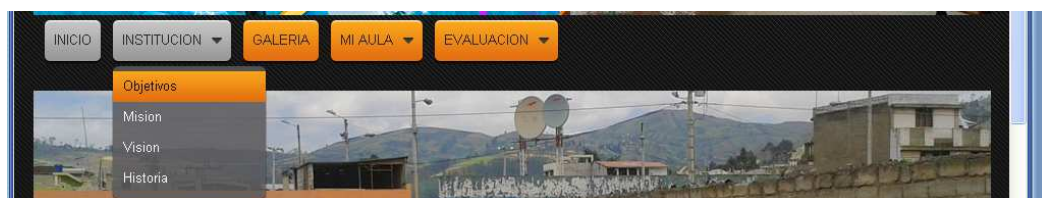
La misma que consta de un menú, que a su vez este tiene submenús de los diferentes intereses de la misma escuela, En la página principal da la bienvenida al usuario a nombre de la escuela, Y la ubicación geográfica de la misma.

Menú:

La página web, consta con un menú el cual es desplegable y tiene los diferentes contenidos tanto de la escuela como sobre la materia de computación.

INSTITUCIÓN:

Submenú, contenido: Objetivos, Misión, Visión, Historia.



GALERIA:

Gama de fotos de la escuela.



MI AULA

Mi aula es un menú el cual contiene la materia de COMPUTACIÓN, que este a su vez contiene un submenú, para los estudiantes de los Séptimos años de educación básica, la materia desarrollada para que el docente imparta sus clases y los estudiantes tengan un mayor agrado e interactúen con las nuevas tecnologías.



El submenú desplegable de 7mo E. BASICA, este contiene cada uno de los temas que el docente de la materia va a dar a conocer en su hora clase, cada tema desarrollado y así el estudiante despierte el interés por aprender.



El computador y su historia.

Historia de la Computación

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular.



Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil.



La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge e Ingeniero Inglés en el siglo XIX. En 1823 el gobierno Británico lo apoya para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas. La idea que tuvo Charles Babbage sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas

Microsoft Office

Microsoft Office

Es una suite ofimática desarrollada por Microsoft Corp. (una empresa estadounidense fundada en 1975). Se trata de un conjunto de programas informáticos que realizan tareas ofimáticas, es decir, que permiten automatizar y optimizar las actividades de una oficina.



La primera versión de Microsoft Office fue lanzada en 1989 con dos paquetes básicos: uno formado por Microsoft Word, Microsoft Excel y Microsoft PowerPoint, y otro al que se le sumaban los programas Microsoft Access y Schedule Plus. Word es uno de los programas más populares que forman parte de Microsoft Office. Consiste en un procesador de textos que incluye un corrector ortográfico, diccionario de sinónimos y la posibilidad de trabajar con diversas fuentes (tipografías). Excel, por su parte, está compuesto por hojas o planillas de cálculo. Su principal atractivo es la posibilidad de realizar cálculos aritméticos de manera automática, lo que facilita el desarrollo de balances y estados contables. PowerPoint es el programa de Office que se utiliza para crear y exhibir presentaciones visuales. Su base está en el desarrollo de diapositivas multimedia que pueden incluir texto, imágenes, videos y sonido. La administración de la información personal y los correos electrónicos pueden gestionarse desde Outlook.

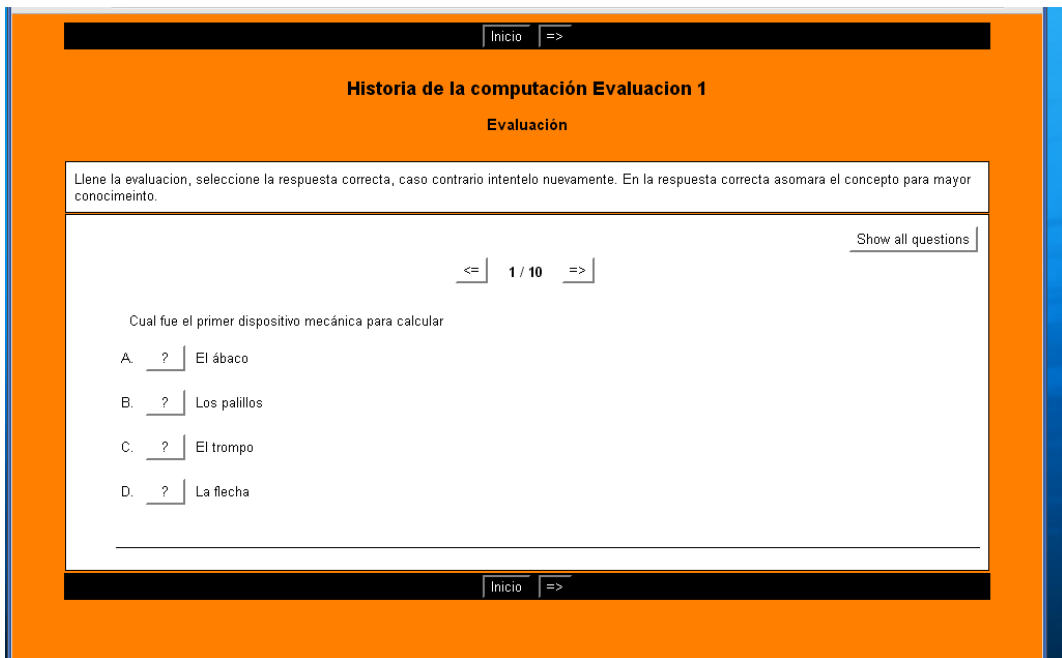
EVALUACIÓN

La página también consta de un sector de evaluación, hay tres tipos de evaluaciones fáciles y sencillas para que el estudiante desarrolle al paso de la materia y así el docente pueda calificar lo aprendido.



Evaluación 1.

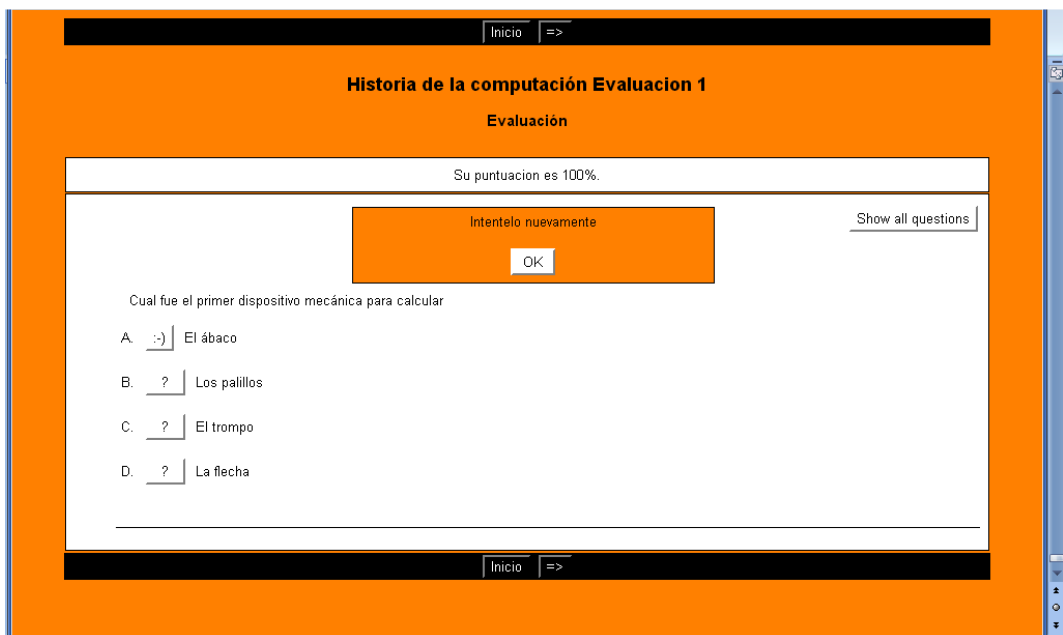
- Se trata de la primera parte como es la historia de la computación.



- Al dar inicio a la evaluación, si su respuesta es correcta este nos da una respuesta y un concepto de lo que es.

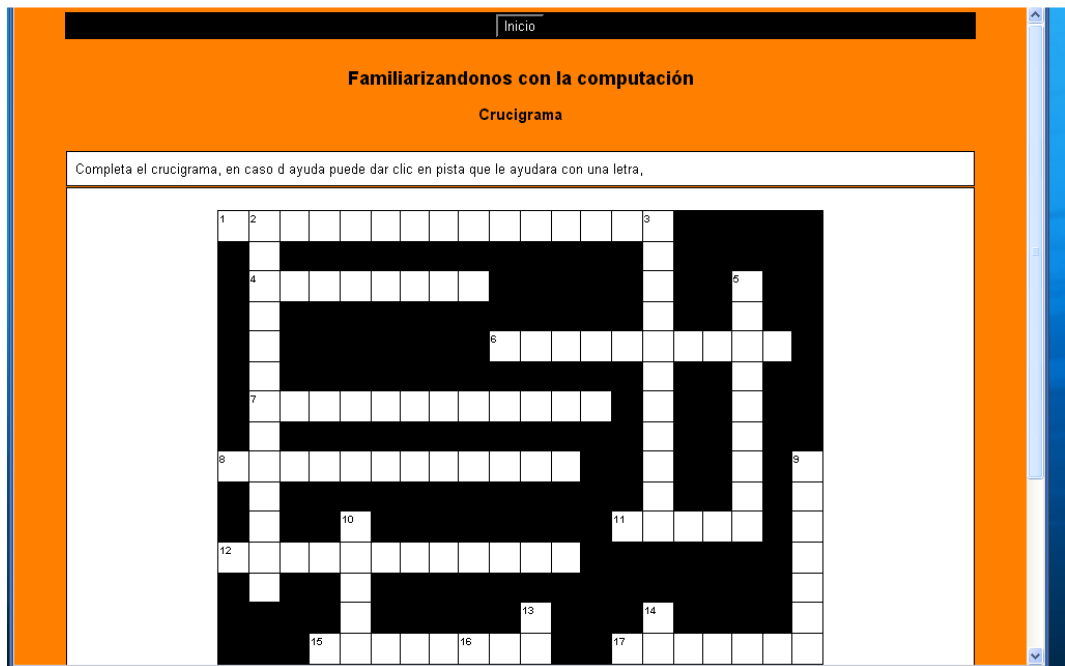


- Si la respuesta es incorrecta nos da una nueva oportunidad.



Evaluación 2

Es un crucigrama. Familiarizándose con la computadora



Evaluación 3

Evaluación sobre Microsoft Office, unir las respuestas correctas hacia la pregunta correcta.

