



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación Previo a la  
Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,  
Mención Educación Básica**

**TEMA:**

---

“LAS ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS EXTRACURRICULARES Y EL  
RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CALICUCHIMA” DE LA  
PARROQUIA EL SUCRE, CANTÓN PATATE, PROVINCIA DE  
TUNGURAHUA”.

---

**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**TUTOR:** Dr.Mg. Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri

**AMBATO-ECUADOR**

**2014**

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

**CERTIFICA:**

Yo, Dr. Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri CI 1801030626 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES TECNOLOGICAS EXTRACURRICULARES Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CALICUCHIMA” DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”** desarrollado por el estudiante Edgar Danilo Chingo Toapanta, 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.

.....  
**Dr. Mg.** Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri

C.I. 1801030626

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

.....

Edgar Danilo Chingo Toapanta

C.I 180307268-3

**Autor**

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS EXTRACURRICULARES Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CALICUCHIMA” DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**, 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.

.....

Edgar Danilo Chingo Toapanta

C.I 1803072683

**Autor**

## AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS

### HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS EXTRACURRICULARES Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CALICUCHIMA” DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentado por el Sr. Edgar Danilo Chingo Toapanta estudiante de la Carrera de Educación Básica promoción: Marzo 2014– Septiembre 2014, 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. Mg. Raúl Yungán Yungán

060229348-2  
**MIEMBRO**

.....  
M.Sc. Julia Paredes

180105580-5  
**MIEMBRO**

## DEDICATORIA

Este trabajo de investigación le dedico a mi Esposa y a mis Hijos quienes con su apoyo, paciencia y amor me han dado fuerzas para seguir adelante e hicieron que culmine un paso más en mi vida profesional, para seguir conquistando mis objetivos y alcanzar la plenitud de la vida en este mundo, a mis Padres que, me han apoyado en los momentos más difíciles y oportunos han sido un ejemplo de esfuerzo y constancia, por último a todas las personas que con su cariño han aportado para que llegue al final de mi carrera.

Edgar Danilo Chingo T.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco especialmente a mi Dios que siempre estuvo a mi lado cuidándome, a mis Maestros quiénes con su capacidad y sabios conocimientos supieron guiarme y transmitir con la voluntad, sabiduría y paciencia todo cuanto necesitaba para elaborar este trabajo, a mi Esposa Maribel Pacheco, a mis Hijos Christopher, Daniel y Dayana del Cisne Chingo Pacheco, a mis Padres, a mi Familia que han estado alentándome día a día para alcanzar mi meta.

A mis amigos y amigas, compañeros y compañeras desde el primer semestre, amigos y amigas incansables, quienes emitieron palabras de motivación y aliento que han sido un soporte, alegría, entusiasmo buscando el éxito, gracias por cumplirse aquella meta y objetivo anhelado.

Edgar Danilo Chingo T.

## INDICE GENERAL

### CONTENIDO

Aprobación del tutor.....	II
Autoría de la tesis.....	III
Cesión de derechos.....	IV
Aprobación del tribunal de grado.....	V
Dedicatoria.....	VI
Agradecimiento.....	VII
Índice general de contenidos.....	VIII
Índice de cuadros.....	XV
Índice de gráficos.....	XVI
Resumen ejecutivo.....	XVII
Introducción.....	XIX

## CAPÍTULO I

### El problema

1.1 Tema de investigación.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización.....	1
1.2.2 Árbol de problema.....	4
1.2.3 Análisis crítico.....	5

1.2.4 Prognosis.....	5
1.2.5 Formulación del problema.....	6
1.2.6 Preguntas directrices.....	6
1.2.7 Delimitación.....	7
1.2.7.1 Delimitación de contenidos.....	7
1.2.7.2 Delimitación espacial.....	7
1.2.7.3 Delimitación temporal.....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo general.....	9
1.4.2 Objetivo específico.....	9

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEORICO**

2.1 Antecedente es de la investigación.....	10
2.2 Fundamentación filosófica.....	12
2.2.1 Fundamentación epistemológica.....	13
2.2.2 Fundamentación ontológica.....	14
2.2.3 Fundamentación psicológica.....	14
2.2.4 Fundamentación pedagógica.....	15
2.2.5 Fundamentación axiológica.....	15
2.3 Fundamentación legal.....	16
2.4. Categorías fundamentales.....	21
2.4.1. Constelación de ideas.....	22
2.4.2. Constelación de la variable independiente.....	22

2.4.3. Constelación de la variable dependiente.....	23
2.4.2. Conceptualización de la variable independiente.....	24
2.4.3. Conceptualización de la variable dependiente.....	42
2.5. Hipótesis.....	51
2.6 Señalamiento de Variables de la Hipótesis.....	51

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque de la investigación.....	52
3.2. Modalidad de la investigación.....	52
3.2.1. Investigación de campo.....	52
3.2.2. Investigación bibliográfica.....	53
3.2.3. Investigación documental.....	53
3.2.4. Investigación de interacción social.....	53
3.3. Niveles o tipos de investigación.....	53
3.3.1. Exploratorio.....	53
3.3.2. Descriptivo.....	53
3.3.3. Asociación de variables.....	53
3.4. Población.....	54
3.4.1. Muestra.....	54
3.5. Operacionalización de variables.....	55
3.5.1. Variable independiente: los medios de comunicación.....	55
3.5.2. Variable dependiente: El comportamiento escolar.....	56
3.6. Recolección de la información.....	57
3.7. Procesamiento y análisis.....	58

## **CAPITULO IV**

### **ANALISIS E INTERPRTACION DE RESULTADOS**

4.1. Análisis e interpretación de resultados.....	59
4.2. Comprobación de la hipótesis.....	89
4.2.1. Planteamiento de hipótesis nula.....	89
4.2.2. Modelo estadístico.....	90
4.2.3. Nivel de significación.....	90
4.2.4 Chi cuadrado.....	91
4.2.5 Decisión final.....	92

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones.....	94
5.2. Recomendaciones.....	95

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1. Datos informativos.....	96
6.1.1. Tema.....	96
6.2. Antecedentes.....	97
6.3. Justificación.....	98

6.4. Objetivos.....	99
6.4.1. Objetivo general.....	99
6.4.2. Objetivos específicos.....	99
6.5. Análisis de factibilidad.....	100
6.6. Marco conceptual.....	103
6.7. Plan operativo.....	107
6.8. Marco administrativo.....	125
6.9. Previsión de la evaluación.....	125
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>126</b>

## **ANEXOS**

Encuesta a docentes.....	128
Encuesta a padres de familia.....	130
Encuesta a estudiantes.....	132
Fotografías.....	134
Croquis.....	136

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Población.....	54
Cuadro 2 Operacionalización de variables V.I.....	55
Cuadro 3 Operacionalización de variables V.D.....	56
Cuadro 4 Plan de recolección de información.....	57
Cuadro 5 Actividades Tecnológicas Extracurriculares.....	59
Cuadro 6 Actividades Tecnológicas.....	60
Cuadro 7 El Facebook.....	61
Cuadro 8 Los Videojuegos.....	62
Cuadro 9 La televisión.....	63
Cuadro 10 Nintendo.....	64
Cuadro 11 El internet.....	65
Cuadro 12 Juegos del internet.....	66
Cuadro 13 El Facebook familiar.....	67
Cuadro 14 El rendimiento escolar.....	68
Cuadro 15 Actividades Tecnológicas Extracurriculares.....	69
Cuadro 16 Comportamiento escolar.....	70
Cuadro 17 Mirar la TV.....	71
Cuadro 18 Jugar videojuegos.....	72
Cuadro 19 Leer un diario de comunicación.....	73
Cuadro 20 Juegos que ofrece el internet.....	74
Cuadro 21 El Facebook.....	75
Cuadro 22 Utiliza el internet.....	76
Cuadro 23 Jugar los videojuegos.....	77
Cuadro 24 Actividades tecnológicas.....	78

Cuadro 25 Actividades Tecnológicas Extracurriculares.....	79
Cuadro 26 Comportamiento escolar.....	80
Cuadro 27 La TV.....	81
Cuadro 28 Video juegos.....	82
Cuadro 29 Diario de comunicación.....	83
Cuadro 30 Juegos del internet.....	84
Cuadro 31 Facebook.....	85
Cuadro 32 Utilizas el internet.....	86
Cuadro 33 Los videojuegos.....	87
Cuadro 34 Mejorar los conocimientos.....	88
Cuadro 35 Frecuencias observadas.....	91
Cuadro 36 Frecuencias esperadas.....	91
Cuadro 37 Chi cuadrado.....	92
Cuadro 38 Modelo de la propuesta.....	107
Cuadro 39 previsiones de la evaluación.....	125

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Árbol de problemas.....	4
Grafico 2 Categorías fundamentales.....	21
Grafico 3 Constelación de ideas V.I.....	22
Grafico 4 Constelación de ideas V.D.....	23
Grafico 5 Actividades Tecnológicas Extracurriculares.....	59
Grafico 6 Actividades Tecnológicas.....	60
Grafico 7 El Facebook.....	61
Grafico 8 Los Videojuegos.....	62
Grafico 9 La televisión.....	63
Grafico 10 Nintendo.....	64
Grafico 11 El internet.....	65
Grafico 12 Juegos del internet.....	66
Grafico 13 El Facebook familiar.....	67
Grafico 14 El rendimiento escolar.....	68
Grafico 15 Actividades Tecnológicas Extracurriculares.....	69
Grafico 16 Comportamiento escolar.....	70
Grafico 17 Mirar la TV.....	71
Grafico 18 Jugar videojuegos.....	72
Grafico 19 Leer un diario de comunicación.....	73
Grafico 20 Juegos que ofrece el internet.....	74
Grafico 21 El Facebook.....	75
Grafico 22 Utiliza el internet.....	76
Grafico 23 Jugar los videojuegos.....	77
Grafico 24 Actividades tecnológicas.....	78

Grafico 25 Actividades Tecnológicas Extracurriculares.....	79
Grafico 26 Comportamiento escolar.....	80
Grafico 27 La TV.....	81
Grafico 28 Video juegos.....	82
Grafico 29 Diario de comunicación.....	83
Grafico 30 Juegos del internet.....	84
Grafico 31 Facebook.....	85
Grafico 32 Utilizas el internet.....	86
Grafico 33 Los videojuegos.....	87
Grafico 34 Mejorar el conocimiento.....	88

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BASICA**

**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**Tema: “LAS ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS EXTRACURRICULARES Y EI RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “CALICUCHIMA” DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

**Autor:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Tutor:** Dr. Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri

El presente trabajo de investigación está relacionado con las actividades tecnológicas extracurriculares; este tema nos da a conocer algunas de las razones que influyen el comportamiento de los estudiantes y sus diferentes cambios en su personalidad que se traducen en una necesidad para fomentar sus destrezas y habilidades; pero que en la mayoría de los padres no tienen el tiempo suficiente para compartir con ellos, sus necesidades, experiencias de la escuela y específicamente las tareas que suelen ser habituales prácticamente necesarias para que pueda alcanzar los niveles de conocimientos adecuados para su edad. Las actividades tecnológicas extracurriculares, dan lugar a una conducta inadecuada de los estudiantes dentro del aula, es decir, no cumplen las reglas de los maestros, los estudiantes tienden a expresar una actitud negativa, cada niño depende mucho de las actividades que realiza fuera de la escuela, las cuales interfieren de manera directa en el comportamiento escolar, el estudiante necesita de motivación para mejorar y saber escoger las actividades diarias. Así la propuesta se direcciona al conocimiento de actividades tecnológicas extracurriculares.

**PALABRAS CLAVES:** Actividades, Tecnológicas, Guía, Comportamiento

**TECHNICAL UNIVERSITY FACULTY OF HUMANITIES AMBATO AND  
EDUCATION**

**BASIC EDUCATION CAREER**

**METHOD: BLENDED**

**Executive Summary**

**Topic: " EXTRA ACTIVITIES AND TECHNOLOGY SCHOOL  
PERFORMANCE IN THE FOURTH YEAR STUDENTS OF BASIC  
EDUCATION GENERAL SCHOOL " Calicuchima " PARISH OF SUCRE  
, CANTON PATATE , Province TUNGURAHUA "**

Author: Edgar Danilo Chingo Toapanta

Tutor: Dr. Alberto Gonzalo Viteri Villavicencio

This research is related to technological extracurricular activities; this subject reveals to us some of the reasons that influence the behavior of students and their different personality changes that result in a need to further their skills and abilities; but that most parents do not have enough to share with them, their needs, school experiences and specifically becoming common tasks practically necessary for you to achieve the appropriate levels of knowledge to their age time. Extracurricular technological activities , lead to inappropriate behavior of students in the classroom , i.e. , do not meet the rules for teachers, students tend to express a negative attitude, every child depends much on its activities outside the school, which directly interfere in school performance , the student needs to improve motivation and choices of daily activities. So the proposal is routed to the technological knowledge of extracurricular activities.

**KEYWORDS:** Activities, Technology, Guide, Behaviors.

## INTRODUCCIÓN

Este estudio pretende dedicar sus esfuerzos en investigar como las actividades tecnológicas extracurriculares incide en el rendimiento escolar de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela Calicuchima de la Parroquia El Sucre, Cantón Patate, para dar respuesta y solución a diversos problemas que presentan los estudiantes en el nivel educativo .

La Universidad Técnica de Ambato, mediante la diversos estudios y proyectos que realizan tanto profesores como estudiantes con la sociedad y a través de investigaciones que den respuesta a problemas planteados, para de esta manera vincularse con la comunidad educativa que necesita de propuestas innovadoras que beneficien a los niños, docentes y padres de familia para evitar inconvenientes a futuro.

EN EL CAPÍTULO I. Se desarrolla el problema de investigación; la contextualización, análisis crítico, formulación, delimitación en espacio y tiempo, justificación, y planteamiento de objetivos tanto general como específico.

EL CAPÍTULO II. Corresponde al Marco Teórico de la Investigación y en él se señalan los antecedentes de estudio y su sustento filosófico, legal, epistemológica, ontológica, psicológica, Axiológica y pedagógica; además se recoge la fundamentación teórica a manera de enunciados de las actividades tecnológicas extracurriculares y el comportamiento escolar en la atención de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela Calicuchima de la Parroquia el Sucre del Cantón Patate.

EN EL CAPÍTULO III. Se presenta la metodología de la investigación y su forma de llevar el estudio con temas que sustentan el tipo y nivel de la misma, las técnicas e instrumentos, población y muestra, y la Operacionalización de las variables.

EN EL CAPÍTULO IV, análisis e interpretación de resultados y la verificación de la hipótesis en base a los resultados de la encuesta.

EN EL CAPITULO V, conclusiones y recomendaciones, se establece las principales Conclusiones y Recomendaciones de la investigación en base a los resultados de la encuesta.

EN EL CAPÍTULO VI, propuesta, se plantea el diseño de un plan estratégico para evitar las actividades tecnológicas extracurriculares los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua, se establece las actividades y estrategias del plan en base a un cronograma y presupuesto definido.

En los Anexos se incluye la guía de las encuestas para la ejecución de la investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN**

LAS ACTIVIDADES TECNOLOGICAS EXTRACURRICULARES Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “CALICUCHIMA” DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

### **1.2. Planteamiento del Problema**

#### **1.2.1. Contextualización**

Según los Cuadernos de Educación y Desarrollo Vol. 1, N° 4 (junio 2009) y Weingartner (1993) en el sentido de que el currículum académico no basta para lograr la formación integral de los estudiantes, este reconocimiento lleva a muchos estudiantes a buscar complementar su formación a través de las actividades extracurriculares.

En nuestro País las actividades Tecnológicas extracurriculares juegan un papel preponderante ya que se realiza con mucha frecuencia en todos los hogares, es importante analizar su accionar, pues el mismo tiene reacciones e implicaciones en la vida social y en la construcción de la realidad natural en la que vivimos.

Es importante conocer cómo las actividades extra curriculares en el Ecuador se integran a esta nueva tendencia, lo que permite conocer que tan preparados estamos y con cuanta responsabilidad lo asumimos en nuestros hogares. En este contexto, la labor de los padres de familia tiene la gran responsabilidad de educar a sus hijos e hijas con buenos valores.

Algunos beneficios de las actividades tecnológicas extracurriculares son: Desarrollo Físico, Creatividad, Alivio de Estrés, Autoestima, Espíritu de Equipo y, Control de Tiempo etc...

“En la provincia de Tungurahua muchos estudiantes asisten a café internet o simplemente a los centros de cómputos o a maquinas traga monedas realizando así estas actividades tecnológicas extracurriculares, las cuales hacen que el estudiante no se interese por el estudio y pocos padres saben que sus hijos e hijas no presentan tareas y no estudian para las lecciones, etc.

Este problema se da no solo en lo que es el casco urbano de la provincia de Tungurahua, también en otras latitudes como los cantones, parroquias y lugares lejanos. Las actividades tecnológicas deben ser utilizadas como instrumento para impulsar el desarrollo político, económico y social de un país, de una provincia, de un cantón, de una parroquia, de un barrio etc. con la finalidad de elevar el nivel y la calidad de vida de los habitantes, y no para crear un vicio desesperado por los juegos entre otros y dejar de construir un nuevo y buen conocimiento que sirva para el desarrollo personal y comunitario, cumpliendo con las tareas escolares enviadas por los docentes.

En la Escuela “Calicuchima” del cantón Patate, se observa que las actividades tecnológicas extra curriculares influyen en el comportamiento escolar de los estudiantes, una de la causas para que este fenómeno se de es porque los padre de familia trabajan todo el día en lugares lejanos

de su casa, otro de los problemas también es que los ciber café o centros de cómputo están muy cerca de la institución educativa motivando así a los estudiantes a salir de la escuela y quedarse en los juegos nada formativos o que ayuden a tener un buen comportamiento en la el hogar ni en la escuela.

Cuando los estudiantes pasan sus límites de actividades, pueden generar una sobre carga donde presentan somnolencia por no tener las horas necesarias o completas de descanso, otra causa es que los profesores les ayudan cuando no presentan deberes, ya que pueden presentar días después y con la misma calificación que sus compañeros que presentaron a tiempo esto lleva a que los estudias sean conformistas y que no se superen en la vida

### 1.2.2. *Árbol de Problemas*



GRÁFICO Nº 1 Árbol de problemas

ELABORADO POR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **1.2.3 Análisis Crítico**

Alto interés por las actividades tecnológicas extracurriculares que es promovido por el poco tiempo de los padres de familia en la casa con que los estudiantes de la Escuela “Calicuchima” en el cuarto año de educación básica, hace que dé como resultado estudiantes con baja dedicación en las tareas escolares, llevando a que el desinterés por aprender sea demostrar con dificultad en la parte social y en el desarrollo de las destrezas.

Al no haber un control de los medios tecnológicos en el hogar influye negativamente en el aprendizaje significativo, llegando a disminuir el aprovechamiento en las distintas áreas de educación y el entorno que les rodea.

De la misma manera la mala formación de la personalidad conlleva a tener problemas psicológicos en la relación socio familiar y trayendo como consecuencia un aprendizaje significativo poco valioso, al mismo tiempo no estar, aunque estén presentes.

Los malos hábitos de estudio que los estudiantes forman desde su infancia, en el aula no saben cómo desenvolverse para realizar sus tareas, y empieza la desorganización con lo cual no permite una adecuada formación y desenvolvimiento escolar de los estudiantes dando como resultado un mal comportamiento.

### **1.2.4 Prognosis**

Si no se plantea una alternativa de solución de las actividades tecnológicas extracurriculares, el proceso de enseñanza aprendizaje se desmejorará, debido al poco tiempo que tiene para realizar las actividades

académicas produciendo estrés, dolor de cabeza, cansancio mental, bajas calificaciones; aún la pérdida de año lo cual ocasionará que el problema se agudice y los estudiantes se desmotiven, esto puede repercutir en su vida estudiantil e incluso en su profesión futura.

Pero en el caso de que no se aplique correctamente las actividades tecnológicas extra curriculares y no exista el control del uso de los medios de comunicación en el hogar, seguirán con valores limitados, dejando que las nuevas destrezas y habilidades no se desarrollen, frenando la incursión hacia el desarrollo de la inteligencia y a todo lo referente a la aplicación de actividades tecnológicas extra curriculares para una enseñanza que es base fundamental para el desarrollo del aprendizaje y la formación integral del niño, llevando al fracaso estudiantil.

#### **1.2.5. Formulación del Problema**

¿Cómo inciden las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar de los niños de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia El Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua?

#### **1.2.6. Interrogantes de la Investigación**

¿Cómo inciden las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima” de la parroquia El Sucre, cantón Patate, provincia de Tungurahua?

¿Qué estrategias se deben utilizar para mejorar el comportamiento escolar en los niños de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima” de la parroquia El Sucre, cantón Patate, provincia de Tungurahua?

¿Se deben seleccionar las actividades tecnológicas extra curriculares para alcanzar las habilidades y destrezas en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima” de la parroquia El Sucre, cantón Patate, provincia de Tungurahua?

### **1.2.7. Delimitación de objeto de investigación**

#### **DELIMITACIÓN DEL CONTENIDO**

**CAMPO:** Educativo

**ÁREA:** Comunicación

**ASPECTO:** Las actividades tecnológicas extra curriculares,  
Comportamiento escolar

#### **DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Se realizara con los niños de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima”

**PARROQUIA:** El Sucre

**CANTÓN:** Patate

**PROVINCIA DE:** Tungurahua

#### **DELIMITACIÓN TEMPORAL**

Se realizara durante el año lectivo 2013-2014.

#### **UNIDAD DE OBSERVACIÓN**

- Director
- Maestros
- Estudiantes
- Padres de Familia

### 1.3. Justificación

El presente trabajo está dirigido a conocer el grado de influencia de “Las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar de los niños de cuarto año”, de educación Básica de la Escuela Calicuchima de la parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua se justifica en los siguientes parámetros.

El **Interés** de la investigación es conocer como incide las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar de los niños de cuarto año de la Escuela “Calicuchima” y el trabajo que deben realizar los docentes.

La **Importancia** de la investigación radica en dar a conocer a las autoridades, padres de familia y niños, lo que implican las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar y su enlace en el desarrollo del aprendizaje.

Los **Beneficiarios** del proyecto serán directamente los niños de cuarto año de la Escuela “Calicuchima” que se verán favorecidos al conocer las actividades tecnológicas extra curriculares que pueden realizar y el fortalecimiento del comportamiento escolar.

El proyecto causará **expectativa** en la institución donde se realizara porque contribuirá en el mejoramiento del bienestar de la comunidad educativa, pero sobre todo en el desarrollo de nuevas actividades en los niños.

El proyecto es **factible** porque se cuenta con toda la predisposición de las autoridades de la institución, al colaborar con la investigación facilitando el ingreso a la institución, documentación y de esta manera se pueda realizar en el cuarto año de educación básica.

La **Utilidad** es brindar unas nuevas formas de actividades tecnológicas extra curriculares como estrategia educativa para desarrollar el comportamiento escolar en los niños de cuarto año de la Escuela “Calicuchima”

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

Indagar sobre las actividades tecnológicas extra curriculares y el rendimiento escolar de los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia El Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Diagnosticar las actividades tecnológicas extracurriculares y su influencia en los procesos de aprendizajes de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima”
- Analizar las actividades tecnológicas extra curriculares y el comportamiento escolar en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima”
- Proponer la elaboración de un manual y la aplicación a través de talleres para buscar una alternativa para el desarrollo del comportamiento escolar en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima”

## CAPITULO II

### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS:

Mediante investigación en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato llegué a la conclusión que si existen trabajos antes realizados que abarcan parte del tema que estoy investigando con un enfoque diferente.

Dichos trabajos exponen lo siguiente:

Tema: “LA PRÁCTICA DE EDUCACIÓN EN VALORES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “CÉSAR SILVA” DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, CIUDAD AMBATO.” Año 2012

Autor: Villacís Canseco Lina Belén

Dirigido: Dr. Abril R. V. Hugo

Objetivo: Estudiar las consecuencias que provocan la escasa práctica de educación en valores en el comportamiento de los estudiantes.

#### **Conclusiones:**

En la escuela fiscal “César Silva” se ha determinado que el docente no imparte educación en valores en sus clases lo que hace que el estudiante tenga un comportamiento escolar inadecuado dentro y fuera del aula de clases.

Los estudiantes del cuarto año de educación básica no conocen lo que son valores es por eso que ellos tienden a comportarse de una manera inadecuada con el docente y sus compañeros del aula; y posiblemente su comportamiento sea el mismo en su hogar y en la sociedad.

**Comentario:** El trabajo realizado es muy importante ya que me ayuda a direccionar la investigación que deseo realizar en mi tesis.

Tema: “EL FACEBOOK Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DEL COLEGIO TÉCNICO AGROINDUSTRIAL PEDRO FERMÍN CEVALLOS DEL CANTÓN CEVALLOS PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

Autora: Tatiana Vanessa Freire Vargas

Dirigida: Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano

Objetivo: Investigar la incidencia del Facebook en el comportamiento escolar de los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica Paralelo “C” del Colegio Técnico Agroindustrial Pedro Fermín Cevallos del Cantón Cevallos Provincia de Tungurahua

**Conclusiones:**

Se verificó el comportamiento escolar de los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica al usar con mayor frecuencia el Facebook que dicha herramienta puede ser utilizada como un recurso sumamente efectivo para mantener una comunicación por parte de los docentes ya que esto le permite estar en contacto con jóvenes, ocasionando un beneficio en el aprendizaje de los estudiantes, logrando un mayor interés y una participación activa dentro de la red social Facebook y el aula de clase.

**Comentario:** En este trabajo me da una idea de cómo puedo realizar la investigación de mi tema llevando todo el trabajo de investigación de mi proyecto

Tema: “LA SOBREPOTECCIÓN DE LOS PADRES Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “SANTA

## ROSA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

Autora: Betty Yolanda Arcos Acurio

Dirigida: Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano

Objetivo: Investigar las causas que influyen en la sobreprotección de los padres y en el comportamiento escolar de los niños y niñas del segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Santa Rosa”.

### **Conclusiones:**

Se comprobó que el comportamiento escolar de los estudiantes es inadecuado, en el salón de clases lo que provoca problemas al momento de relacionarse con sus compañeros y otras personas, esto ha causado demasiada preocupación a sus padres; son niños que esperaran siempre la aceptación o negación de sus progenitores para realizar cualquier actividad.

En conclusión, es necesaria una alternativa de solución para evitar la sobreprotección, y así mejorar el comportamiento escolar y la calidad educativa, de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica.

**Comentario:** Con todo esto tengo una guía para fortalecer el trabajo iniciado y proyectar nuevas propuestas en el presente proyecto

## **2.2 FUNDAMENTACION FILOSOFICA**

Está investigación es coherente con las corriente filosóficas utilizadas en la Universidad Técnica de Ambato (UTA), ya que se enfoca en el paradigma crítico propositivo, ya que esta no busca solo un diagnóstico o una crítica sino que conlleva a señalar alternativas emergentes de soluciones al problema psicopedagógico planteado.

La educación teórica, especulativa, alejada de referencias empíricas y prácticas, tiene en Platón a su más antiguo defensor. Para él las

disciplinas más valiosas en la educación de quienes debían regir los destinos de la comunidad eran las más alejadas de lo experimental, de lo observable y de lo opinable. Si no que se buscara la mejor manera de solucionar la problemática en la Institución Educativa antes mencionada y conjuntamente a este paradigma se aplicará una metodología participativa, que nos permita crear en la sociedad y en la comunidad educativa una renovación y una concientización de la necesidad del tema planteado, con esto también se pretende cambiar y concientizar a padres de familia a maestros y a la sociedad en general que si se puede erradicar el problema.

### **2.3 FUNDAMENTACION EPISTEMOLOGICA**

Para Ceberio y Watzlawick (1998), que procuran la adquisición de conocimiento e investiga los fundamentos, límites, métodos y validez del mismo".

La investigación se enmarca en el enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto este problema se ha suscitado desde años anteriores y no han hecho nada para solucionarlo, por lo que el problema ha seguido aumentando cada día más y se creó como consecuencia una inestabilidad educativa de parte de los estudiantes llevándolos a un mal comportamiento escolar.

De ahí la preocupación por este tipo de problemas y sobre todo por los niños ya que si no se trabaja y no se encuentra alternativas de solución a tiempo puede traer grandes problemas en el futuro de los estudiantes, que se manifiestan de forma palpable en su edad adulta, aunque nadie sabrá cuales fueron las causas de esas características que pueden llegar a convertirse en problemas de personalidad.

## **2.4 FUNDAMENTACION ONTOLOGICA**

La ontología como parte de la metafísica que trata del ser en general y de sus propiedades trascendentales.

El ser humano es un ser social por naturaleza, siempre está en una actitud de búsqueda, para satisfacer sus necesidades, por lo tanto su formación integral es su principal fortaleza para su plena realización como persona

En el presente trabajo de investigación he podido darme cuenta que en la “Escuela de Educación Básica Calicuchima” no es el único establecimiento que existe este problema de investigación de las actividades tecnológicas extracurriculares y como efecto el bajo comportamiento escolar; esta realidad tiene que cambiar en beneficio de los estudiantes debido que son los afectados directos.

## **2.5 FUNDAMENTACION PSICOLOGICA**

(Ellis y Young, 1988), El ser humano ha llegado a conseguir en su desarrollo objetivos inimaginables siglos atrás y, gracias a su capacidad ilimitada de aprendizaje, seguirá en otros siglos venideros conquistando metas que aún no tenemos diseñadas y que ni siquiera sospechamos. Tan interesante y útil como descubrir y explicar las bases neurofisiológicas del aprendizaje, lo es también, y decisivo para la orientación provechosa y humanamente rentable del aprendizaje, profundizar en los fundamentos psicológicos del mismo (Puente, 2003).

El ser humano, singular y colectivamente, se ha hecho consciente de que, aprendiendo, se cultiva asimismo, mejora las relaciones con la naturaleza y su entorno, los entiende mejor, adquiere nuevas habilidades y encuentra nuevos recursos para aceptar retos, desafiar dificultades y resolver problemas por los que históricamente transita; hasta llega a descubrir

quesus muchos errores no le impiden aprender, acertando al hacer las cosas de otra manera.

Los instrumentos psicológicos de Vygotsky junto con la teoría de la instrumentación desarrollada por Verillon y Rabardel, conforman una construcción teórica alternativa basada en los resultados de serias investigaciones que han sido lideradas por reconocidos investigadores y pedagogos del ámbito internacional, que buscan explicar cómo la tecnología influye en el aprendizaje de las personas, donde a partir de estas explicaciones, se pueda sugerir posibles recomendaciones de cómo potenciar su uso en la formación y modificaciones de los esquemas mentales del aprendiz.

## **2.6 FUNDAMENTACION PEDAGÓGICA**

Vygotsky (1987: 97) expresó: la educación es el dominio ingenioso de los procesos naturales del desarrollo, no sólo influye sobre unos u otros procesos del desarrollo, sino que reestructura, de la manera más esencial, todas las funciones de la conducta".

La posibilidad de entender y ayudar a motivar a los estudiantes obtener conocimientos es mitigando la problemática de las actividades tecnológicas extra curriculares; y así lograr niveles de realización ser más creativos, responsables autónomos y que puedan desafiar retos sin temor a fracasar y desarrollar habilidades de comportamiento social que le permiten estar a gusto con el ambiente donde se desarrollan.

## **2.7 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

F, González. (1996). "Ningún contenido que no provoque emociones, que no estimule nuestra identidad, que no mueva fibras afectivas, puede considerarse un valor, porque este se instaura a nivel psicológico de dos formas: los valores formales que regulan el comportamiento del hombre ante situaciones de presión o control externos, considerando que no son

los que debemos formar, y los valores personalizados, expresión legítima y auténtica del sujeto que los asume, y que son, en mi opinión, los valores que debemos fomentar en toda la sociedad de hoy”.

Debemos rescatar la voluntad propia de los estudiantes fomentando “yo sí puedo” y que todas las actividades que ellos realizan les van a servir para su futuro no dejarse llevar por las amistades y hacer algo que le va a servir al amigo o le gusta al amigo y no se pone a ver lo que a él le gusta y lo que le va a servir para ser mejor en toda las actividades que realiza y va a mejorar su estudio.

Brindar confianza y sobrellevar sus temores para que su desempeño sea mejor dentro y fuera del aula.

## **2.8 FUNDAMENTACION LEGAL**

La fundamentación legal se basa en la Constitución del Ecuador, aprobada por la Asamblea Nacional, cuyo artículo es:

### **SECCIÓN NOVENA**

#### **DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**Art. 80.** El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público

que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

## **CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR**

### **Sección tercera**

#### **Comunicación e información:**

**Art. 16.-**Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

**Art. 17.-**El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelará que en su utilización prevalezca el interés colectivo.
2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación, en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

3. No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y del uso de las frecuencias.

**Art. 18.-**Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley.

En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

**Art. 19.-**La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

**Art. 20.-**El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

## **CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

**Art. 45.-** Derecho a la información.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior.

**Art. 46.-** Prohibiciones relativas al derecho a la información.- Se prohíbe:

- 1.** La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;
- 2.** La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes; y,
- 3.** La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas.

**Art. 47.-** Garantías de acceso a una información adecuada.- Para garantizar el derecho a la información adecuada, de que trata el artículo anterior, el Estado deberá:

- a)** Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;
- b)** Exigirles que proporcionen, en forma gratuita, espacios destinados a programas del Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia;

- c)** Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil;
- d)** Requerir a los medios de comunicación la producción y difusión de programas acordes con las necesidades lingüísticas de niños, niñas y adolescentes pertenecientes a los diversos grupos étnicos;
- e)** Impedir la difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes;
- f)** Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor; y,
- g)** Exigir a los medios de comunicación audiovisual que anuncien con la debida anticipación y suficiente notoriedad, la naturaleza de la información y programas que presentan y la clasificación de la edad para su audiencia.

Se consideran inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor.

## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

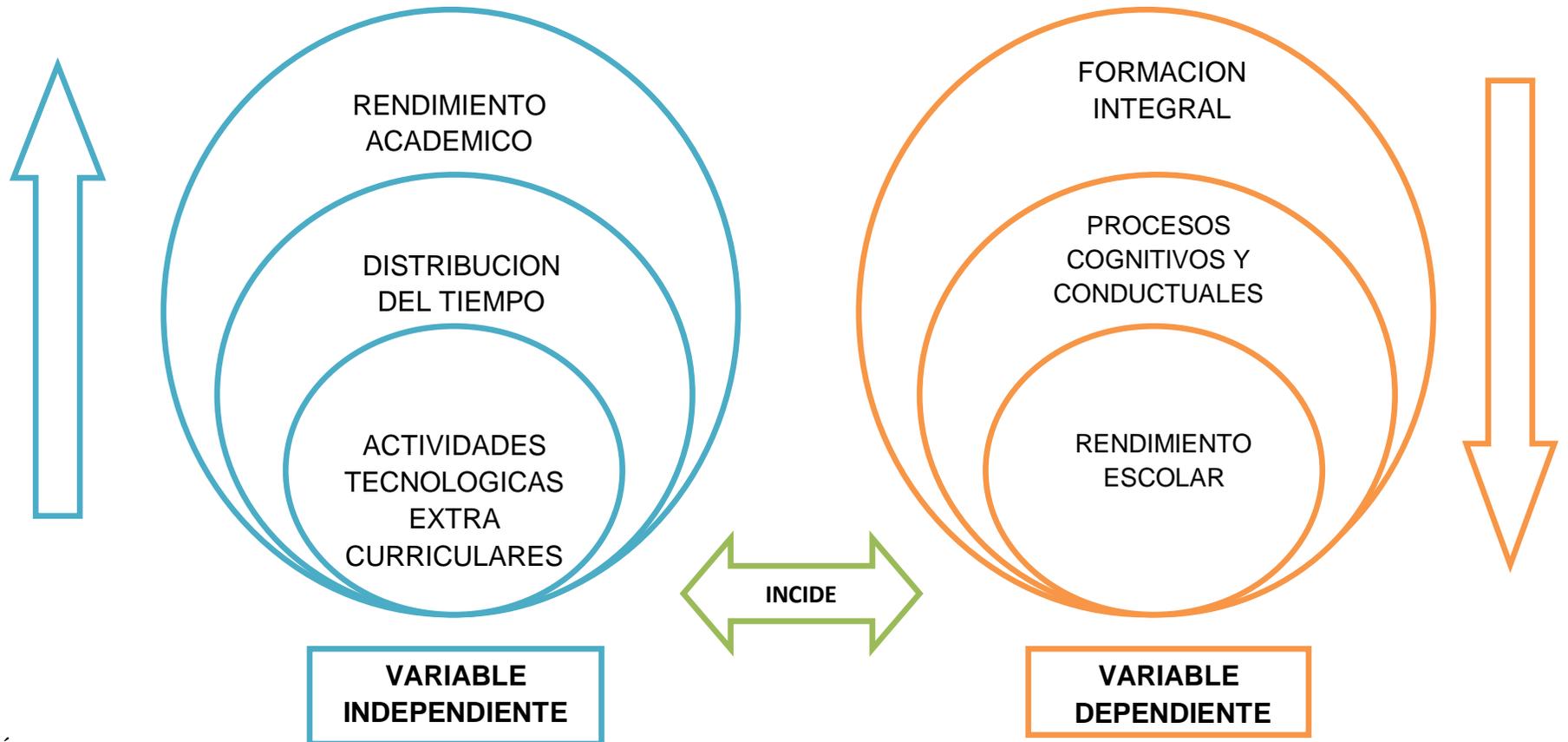


GRÁFICO Nº 2

ELABORADO POR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

### 2.4.1. CONSTELACIÓN DE IDEAS

### 2.4.2. VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES TECNOLOGICAS EXTRA CURRICULARES

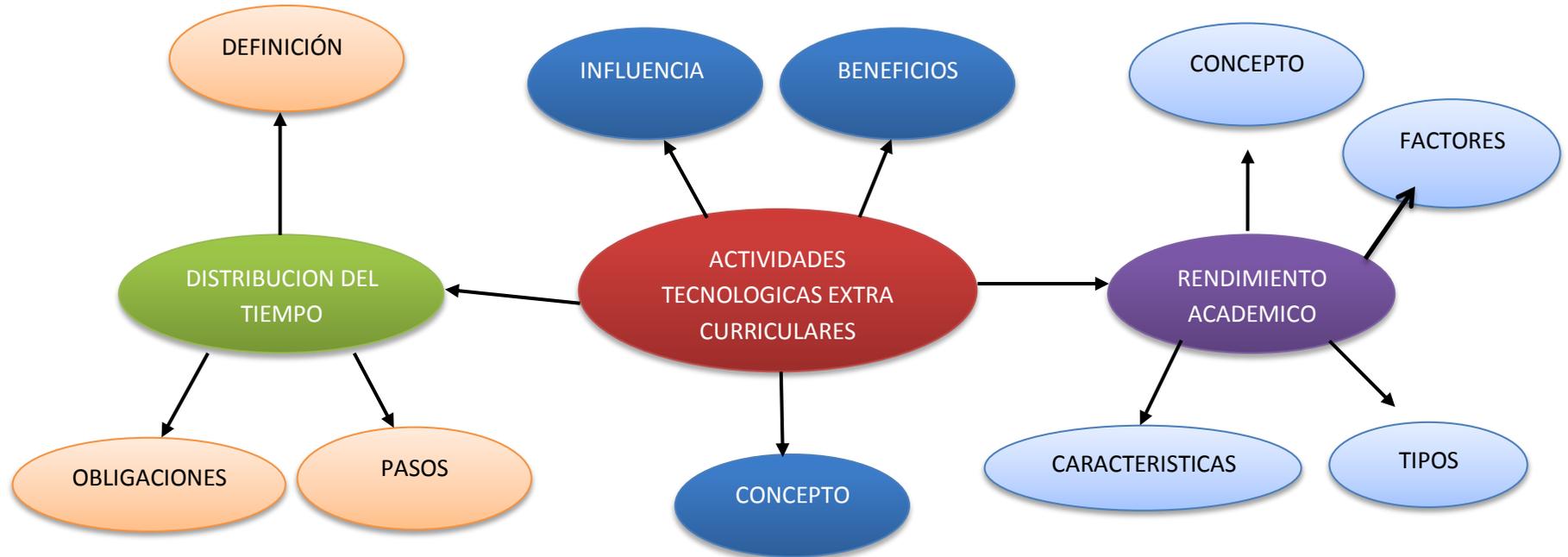


GRÁFICO N° 3  
ELABORADO POR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

### 2.4.3. VARIABLE DEPENDIENTE: El comportamiento escolar

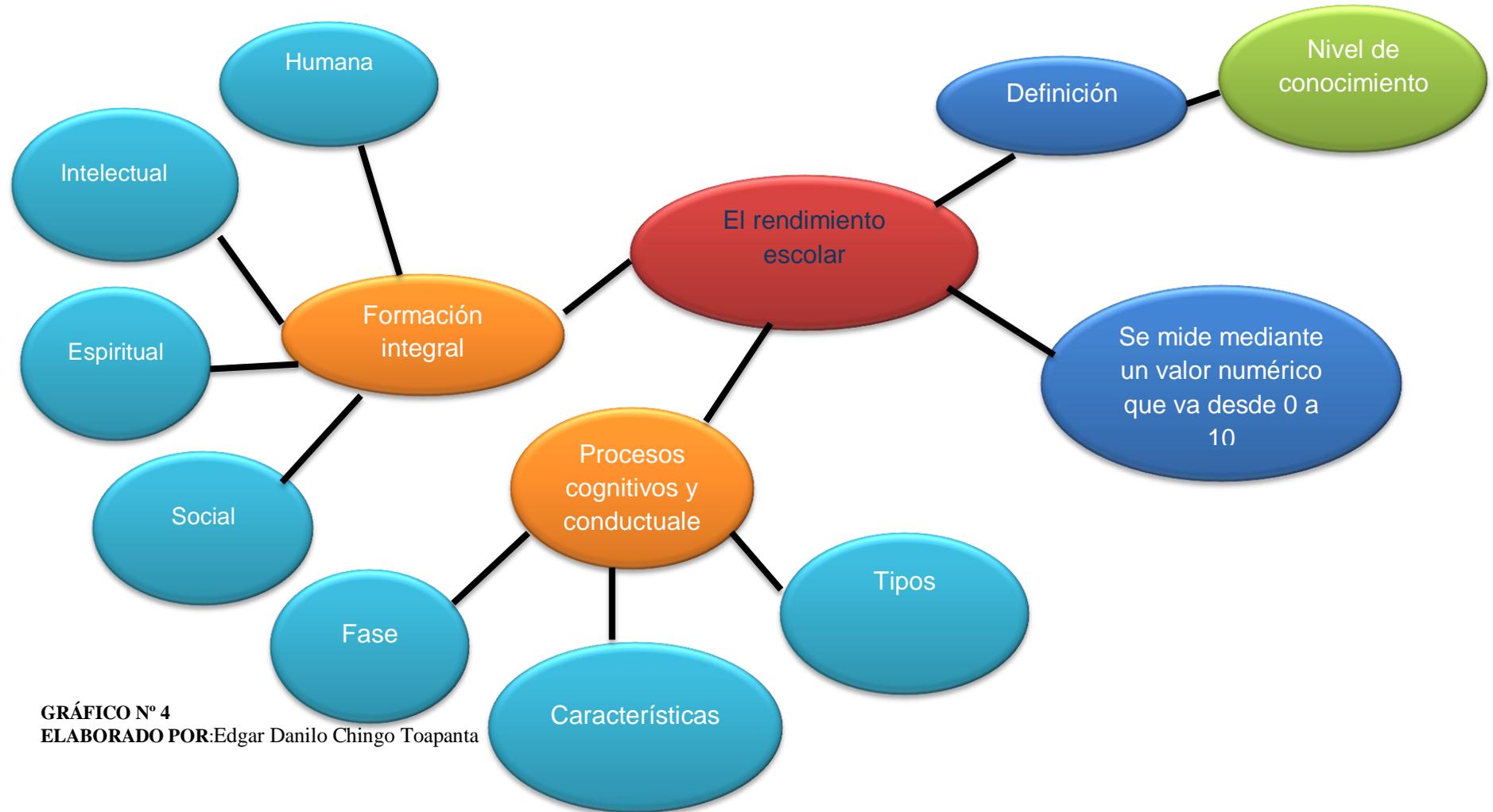


GRÁFICO N° 4  
ELABORADO POR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

## **2.4.1 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.2 ACTIVIDADES**

#### **Definición**

Leóntiev, cit. en Davidov, (1983). El concepto de actividad se examina en psicología en dos funciones: como principio explicativo y como objeto de investigación. “En esencia, la actividad presupone no sólo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, es decir, presupone cierta actividad conjunta” Según ese autor, una actividad se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad. Entre sus componentes se ejercerían transformaciones mutuas.

Caracterizar estos componentes y transformaciones sirve para examinar clases concretas de actividades, por lo que podemos utilizarla como categoría de análisis para la actividad de enseñanza y aprendizaje, entendida como un sistema de actividad, un sistema de relaciones entre individuos históricamente condicionados y sus entornos más próximos organizados culturalmente.

De acuerdo con Rosa María Rodríguez (2004, p. 20), “una situación de enseñanza aprendizaje es el resultado de la conjunción de varios sistemas: a) el sistema profesor; b) el sistema alumno, y c) el espacio de interacción en el que se desarrollan las operaciones de los dos anteriores”.

Se conocen como actividades extracurriculares a aquellas que no se circunscriben estrictamente a los programas curriculares vigentes, sino que son una apertura a las necesidades culturales, deportivas o artísticas de la comunidad, abriendo la escuela al mundo y sus necesidades presentes.

La actividad discursiva en el aula: una situación comunicativa diferente.

La propia escuela es, como señala Rosa María Rodríguez (2004, p. 14) un artefacto mediaciones en la medida que “objetivista la necesidad e intención humana de producir adultos entrenados, una institución con modos de actividad y cultura propia, para la transmisión, entre otros, de saberes culturales acumulados a lo largo de la vida.

Antonio D. Granado (2001) Un criterio de clasificación de tareas apunta a la función que cumplen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, incluimos aquí una síntesis de un trabajo previo:

**Actividades de introducción y motivación.** Este tipo de actividades encabeza la secuencia metodológica de una unidad didáctica y pretende ofrecer un contexto de significación a los contenidos que van a trabajarse, **es decir, propone una tarea que sitúa éstos en las coordenadas que les confieren sentido y utilidad, una situación que despierte el interés y la curiosidad de los alumnos hacia el objeto de estudio o un ejemplo de la relevancia, aplicación, actualidad o utilidad del mismo.** Antonio D. Granado (2001)

**Actividades relacionadas con las ideas previas.** Estas tareas buscan que los alumnos expliciten y tomen conciencia de lo que saben, piensan, creen, sienten o han vivido previamente en relación al objeto de estudio de nuestra unidad didáctica. Antonio D. Granado (2001)

**Actividades de desarrollo.** Constituyen el grueso de la secuencia didáctica, ya que su función es la de permitir a los alumnos el desarrollo de los objetivos mediante el trabajo adecuado con los contenidos previstos en la misma. Hasta ahora, las actividades descritas han ido preparando el terreno para la adquisición de los aprendizajes seleccionados. Por tanto, las actividades de desarrollo tendrán que cubrir todos los contenidos y objetivos contemplados y habrán de establecer la secuencia u orden más adecuado para facilitar su comprensión y apropiación. Antonio D. Granado (2001)

**Actividades de consolidación.** Alude a tareas de recapitulación de lo aprendido hasta el momento. Busca consolidar aprendizajes y facilitar el proceso de reestructuración de las ideas de los alumnos que, presumiblemente, se han visto modificadas a través de las actividades de desarrollo. Antonio D. Granado (2001)

**Actividades de refuerzo.** Contemplar este tipo de actividades nos permite expresamente abordar las lagunas detectadas. Estas tareas vienen a incidir en los aprendizajes adquiridos a lo largo de las actividades de desarrollo y ofrecen nuevas situaciones donde adquirir y practicarlos convenientemente. Antonio D. Granado (2001)

**Actividades de recuperación.** Son diferentes de las anteriores porque éstas van dirigidas a aquellos alumnos que presentan dificultades previas a la realización de la unidad didáctica.

**Actividades de ampliación.** Éstas irán dirigidas a aquellos alumnos que por su interés particular o por su mayor preparación y nivel desean o pueden profundizar en ciertos aspectos de la unidad, introduciéndoles nuevos contenidos o presentándoles tareas de mayor nivel de complejidad. Antonio D. Granado (2001)

## **TECNOLOGICAS**

Buenos Aires (Argentina), (1977) La Tecnología es una característica propia del ser humano consistente en la capacidad de éste para construir, a partir de materias primas, una gran variedad de objetos, máquinas y herramientas, así como el desarrollo y perfeccionen el modo de fabricarlos y emplearlos con vistas a modificar favorablemente el entorno o conseguir una vida más segura.

El ámbito de la Tecnología está comprendido entre la Ciencia y la Técnica propiamente dichas, Por tanto el término "tecnológico" equivale a "científico-técnico". El proceso tecnológico da respuesta a las necesidades humanas; para ello, recurre a los conocimientos científicos acumulados con el fin de aplicar los procedimientos técnicos necesarios que conduzcan a las soluciones óptimas. La Tecnología abarca, pues, tanto el proceso de creación como los resultados. Dependiendo de los campos de conocimiento, tenemos múltiples ramas o tecnologías: mecánica, materiales, del calor y frío, eléctrica, electrónica, química, bioquímica, nuclear, telecomunicaciones, de la información.

La actividad tecnológica influye en el progreso social pero también en el deterioro de nuestro entorno. Actualmente la Tecnología está comprometida en conseguir procesos tecnológicos acordes con el medio ambiente, para evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos de nuestro Planeta. Evitar estos males es tarea común de todos; sin duda, nuestra mejor contribución comienza por una buena enseñanza-aprendizaje de la Tecnología en los estudios de secundaria.

### **Funciones de las tecnologías**

El Avance De La tierra (mayo 2011) Históricamente las tecnologías han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, hedonismo en todas sus formas) y como medios para satisfacer deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas).

El Avance De La tierra (mayo 2011) A pesar de lo que afirmaban los ludditas, y como el propio Marx señalara refiriéndose específicamente a

las maquinarias industriales, las tecnologías no son ni buenas ni malas. Los juicios éticos no son aplicables a las tecnologías, sino al uso que hacemos de ellas: un arma puede usarse para matar a una persona y apropiarse de sus bienes o para salvar la vida matando un animal salvaje que quiere convertirnos en su merienda.

### **Clasificación de Tecnología**

Según Leopoldo Paredes (1997): Tecnología de producto: normas y especificaciones relacionadas con la composición, configuración, propiedades o diseño mecánico; así como de los requisitos de calidad que debe cumplir un bien o servicio.

**Tecnología de proceso:** condiciones, procedimientos y detalles necesarios para combinar insumos y medios básicos para la producción de un bien o servicio; incluye manuales de proceso, de planta, de mantenimiento, de control de calidad; balances de materia y energía, entre otros. Leopoldo Paredes (1997):

**Tecnología de distribución:** normas, procedimientos y especificaciones sobre condiciones de embalaje, de almacenamiento (temperatura, humedad, tiempo máximo de almacenaje y su forma, entre otros), de transporte y de comercialización. Leopoldo Paredes (1997):

**Tecnología de consumo:** instrucciones sobre la forma o proceso de utilización de un bien o servicio; esto responde a requerimientos del producto, así como también a hábitos y tradiciones, entre otros factores. Leopoldo Paredes (1997):

**Tecnología de gerencia:** normas y procedimientos sobre las formas específicas de dirigir el proceso de producción de un bien o servicio, la organización de la fuerza de trabajo y procedimientos contables o administrativos, entre otros. Leopoldo Paredes (1997):

**Tecnología social:** normas y procedimientos para la conducción de procesos sociales, no necesariamente vinculados a la esfera productiva, como los relacionados, entre otros, con la orientación vocacional, la prevención de delitos, la movilización de la población ante desastres naturales y las actividades sindicales y políticas. Leopoldo Paredes (1997):

Finalmente la tecnología, de acuerdo con su desempeño industrial, puede clasificarse en:

**Emergentes:** Se encuentra en los primeros estadios de aplicación en la empresa y presenta un alto potencial de desarrollo y, al mismo tiempo, un elevado nivel de incertidumbre.

**Claves:** Sustentan la posición competitiva y de liderazgo de la empresa que las utiliza.

**Básicas:** Son las tecnologías que en el pasado fueron claves, pero que actualmente se encuentran al alcance de cualquier empresa del sector industrial.

**Joseph John "J.J." Thomson clasifica la tecnología en dos tipos básicos:**

**1. Tecnología flexible:** la flexibilidad de la tecnología infiere a la amplitud con que las máquinas, el conocimiento técnico y las materias primas pueden ser utilizadas en otros productos o servicios. Dicha de otra manera es aquella que tiene varias y diferentes formalidades por ejemplo: la industria alimenticia, la automotriz, los medicamentos, etc.

**2. Tecnología fija:** es aquella que no puede utilizarse en otros productos o servicios. También puede decirse que es aquella que no está cambiando continuamente por ejemplo: Las refinerías de petróleo, la siderúrgica, cemento y petroquímica.

Sin embargo a pesar de la clasificación de Thompson existen otras, las cuales se mencionan a continuación:

**Tecnología Blanda** (“soft technology”). Se refiere a los conocimientos de tipo organizacional, y de comercialización excluyendo los aspectos técnicos.

**Tecnología de Equipo.** Es aquella cuyo desarrollo lo hace el fabricante de equipo y/o el proveedor de materia prima; la tecnología está implícita en el equipo mismo, y generalmente se refiere a industrias de conversión como plástico, textiles y hules.

**Tecnología de Operación.** Es la que resulta de largos períodos de evolución; los conocimientos son productos de observación y experimentación de años en procesos productivos. En este tipo de tecnología es frecuente la incidencia de tecnologías de equipo y de proceso, por lo que a veces se le considera como una mezcla de condicionantes tecnológicas.

**Tecnología de Producto.** Es el conocimiento de las características y especificaciones de un producto o servicio diseñado de conformidad a las necesidades de los procesos de manufactura y del mercado. La tecnología específica para la fabricación del producto/servicio, su método, procedimiento, especificaciones de diseño, de materiales, de estándares y de mano de obra. Es el conjunto de conocimientos y experiencias que permite conocer la estructura, propiedades y características funcionales de un producto.

**Tecnología Dura.** Es la parte de conocimientos que se refiere a aspectos puramente técnicos de equipos, construcciones, procesos y materiales.

**Tecnología Limpia.** Término para designar las tecnologías que no contaminan y que utilizan los recursos naturales renovables y no renovables en forma racional.

## **EXTRACURRICULARES**

Holland & Andre, (1987). Son programas que satisfacen dos condiciones básicas: 1) no son parte del programa curricular regular de la escuela y 2) tienen cierta estructura (no sólo para socializar pero para para tratar de realizar una misión o meta social) Las actividades extracurriculares pueden incluir la participación en clubs, gobierno estudiantil, grupos juveniles, etc. Algunos ejemplos son: banda musical escolar, clubs 4-H, grupos juveniles de la iglesia, equipo de baloncesto, club francés, equipo de voleibol, club de karate, club de patinar, etc.

### **Los beneficios de la participación en actividades extracurriculares**

Hemos estudiado considerablemente los beneficios que rinden la participación en actividades extracurriculares. Este estudio ha comprobado que los que participan en actividades extracurriculares son más propensos a:

Las actividades extracurriculares son aquellas que se realizan fuera del horario académico. Forman una parte muy importante de nuestro colegio y se pueden dividir en dos grandes grupos: deportivas y culturales.

Las actividades extracurriculares son programas que satisfacen dos condiciones básicas: 1) no son parte del programa curricular regular de la escuela y 2) tienen cierta estructura (no sólo para socializar pero para para tratar de realizar una misión o meta social) (Holland & Andre, 1987). Las actividades extracurriculares pueden incluir la participación en clubs, gobierno estudiantil, grupos juveniles, etc. Algunos ejemplos son: banda musical escolar, grupos juveniles de la iglesia, equipo de baloncesto, equipo de voleibol, club de karate, club de patinar, etc.

### **Los beneficios de las actividades extracurriculares**

Hemos estudiado considerablemente los beneficios que rinden la participación de jóvenes en actividades extracurriculares. Este estudio ha

comprobado que los jóvenes que participan en actividades extracurriculares son más propensos a:

Sacar mejores notas (Marsh, 1992);

Sacar calificaciones más altas en los exámenes estandarizados (Gerber, 1996);

Obtener un nivel educativo más alto (Hanks&Eckland, 1976);

Asistir a la escuela con más regularidad (Mahoney&Cairns, 1997);

Tener un alto auto concepto (Marsh, 1992).

También se ha comprobado que los jóvenes que participan en actividades son menos propensos a:

Usar drogas (Cooley, Henriksen, Nelson & Thompson, 1995);

Abandonar la escuela (Mahoney&Cairns, 1997);

Portarse mal en la escuela (Marsh, 1992);

Cometer actos delincuentes (Landers&Landers, 1978).

### **Qué influencia tiene las actividades extracurriculares en los estudiantes.**

Holland & Andre, (1987). Los investigadores proponen varias explicaciones de por qué los estudiantes que participan en actividades extracurriculares aparentan obtener más éxito. Algunos escritores dicen que los estudiantes que participan en estas actividades aprenden diferentes técnicas que les ayudan en otros aspectos de su vida diaria, por ejemplo, cómo trabajar unidos o en equipo y cómo dirigir. Otros dicen que solamente el hecho de tomarse el tiempo de tomar parte en estas actividades extracurriculares les quita la oportunidad de que se envuelvan en problemas de conducta (Carnegie, 1992). Por ejemplo, se ha comprobado que los jóvenes que están envueltos en actividades pro

sociales desde las 2 de la tarde a las 8 de la noche son menos propensos a cometer un crimen o ser víctima de uno (Sickmund, Snyder & Poe-Yamagata, 1997). Sin embargo, otros estudios indican que cuando los jóvenes participan en actividades extracurriculares éstos son influenciados por la cultura de la actividad y por las experiencias obtenidas a causa de esa actividad (Marsh, 1992). Este ambiente social tiene cierta influencia sobre lo que el joven valora y su percepción de las cosas. En la mayoría de las actividades extracurriculares existe un ambiente pro social que induce a obtener valores y conducta pro sociales.

## **DISTRIBUCION DEL TIEMPO**

La distribución del tiempo es relación con el ritmo del tiempo.

La distribución del tiempo es una consecuencia necesaria de la plenitud de la vida y de la economía en la cotidianidad de la que ya hemos hablado, es necesario aprender a distribuir el tiempo, Distribuir bien el tiempo significa también organizarlo".

Según Díaz Vega, José Luis. (1990) es el momento oportuno; la realización de tareas precisas en momentos específicos.

Se ha descubierto que muchos estudiantes tienen bajo rendimiento escolar debido a que no distribuyen adecuadamente su tiempo. Es muy común que los estudiantes presenten algunos de los siguientes problemas:

**Dificultad para iniciar su estudio:** Realizan numerosas actividades antes de ponerse a estudiar y cuando se dan cuenta se acaba el tiempo antes de haber estudiado adecuadamente. Díaz Vega, José Luis. (1990)

**Mala distribución del tiempo:** Una vez que el alumno se pone a estudiar pierde su tiempo saltando de una materia a otra sin dedicar el tiempo suficiente a cada una. Díaz Vega, José Luis. (1990)

**No estudia el material que debiera:** En este problema el estudiante dedica buen tiempo a la lectura pero no del material que debe estudiar. Díaz Vega, José Luis. (1990)

**Problemas en la planeación del tiempo:** El estudiante se dedica a realizar solo actividades entretenidas durante un cierto periodo pero únicamente se pone a estudiar un día antes del examen. Díaz Vega, José Luis. (1990)

Para distribuir el tiempo lo que se necesita es elaborar un plan de actividades, enseguida se presenta un formato de horario de actividades llénalo en la forma en que se te indica:

Primero anota tus compromisos con horarios fijos: horario de clase, horario de empleo, citas con el doctor, etc.

Anota tiempo suficiente para las actividades que debes realizar todos los días: bañarse, comer, dormir, transportarse, etc.

Anota el tiempo en que se estudiara, se realizarán tareas, se realizarán repasos, etc.

Programa los periodos de diversión y descanso: reuniones sociales, salidas al cine, tiempo de TV., practica algún deporte, salidas con el novio, etc.

Una vez que realices tu horario de actividades es necesario que vayas revisando lo que cumples y lo que no y que poco a poco lo vayas perfeccionando.

Además de realizar un horario de actividades es conveniente que elabores un auto record, es decir, un registro del tiempo que dedicas al estudio, la forma en que lo debes realizar es a través de una gráfica diaria del tiempo estudiado.

### **Habilidades para ganar tiempo:**

J. E. (2006) Aprende a decir “no”, procura librarte de los compromisos que te obligan a gastar tiempo de manera innecesaria.

Concéntrate en los objetivos prioritarios de tu vida.

Incluye en tu horario tiempo para interrupciones o acontecimiento imprevistos.

Realiza una lista de trabajos de corta duración que se puedan realizar mientras esperar o en medio de otras cosas.

Aprender a realizar dos cosas al mismo tiempo, por ejemplo pensar la estructura de un ensayo mientras realizas el aseo.

Levantarse media hora antes de lo acostumbrado

Disminuir el tiempo de ver TV.

En tareas prioritarias: deja las ensoñaciones para más tarde, aplaza las tareas de socialización, aleja las novelas, no te entretengas en salir a comprar pastelillos.

### **Pasos para una buena distribución del tiempo**

Primer paso: Ordenar tus obligaciones

Segundo paso: Define prioridades

### **RENDIMIENTO ACADEMICO**

Para Redondo (2007), el rendimiento académico, requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores de la institución educativa, que probablemente no todos los estudiantes presentan. Aunque no faltan los que aceptan incondicionalmente el proyecto de vida que les ofrece la institución, es posible que un sector lo rechace, y otro, tal vez el más sustancial, sólo se identifica con el mismo de manera

circunstancial. Aceptan, por ejemplo, la promesa de movilidad social y emplean la universidad para alcanzarla, pero no se identifican con la cultura y los valores universitarios, por lo que mantienen hacia la Institución una actitud de acomodo, la cual consiste en transitar por ella con sólo el esfuerzo necesario.

Actualmente existe una visión muy optimista acerca de las facultades humanas en la instrucción y los potenciales humanos para el aprendizaje, especialmente en las orientaciones instrumentales de la educación (Pizarro, 2007). Para algunos autores, la noción relativa a que cuando se entregan a todos los alumnos las más apropiadas condiciones o ambientes de aprendizaje, éstos son capaces de alcanzar un alto nivel de dominio. Es básico entonces, definir lo que se entiende por rendimiento académico, entendido por Pizarro (2007) como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. El autor también define el rendimiento desde la perspectiva del alumno como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos.

En este mismo orden de ideas, para Carrasco (2005) el rendimiento académico puede ser entendido en relación a un grupo social que fija unos rangos sobre los niveles mínimos de aprobación y máximos de desaprobación ante un determinado cúmulo de conocimientos y/o aptitudes. Por su parte, Heran y Villarroel (2007) definen el rendimiento académico en forma operativa y tácita afirmando que "El rendimiento escolar previo definida como el número de veces que el alumno ha repetido uno o más cursos".

En cambio Gardner (2004) ha puesto de manifiesto el problema que han tenido que afrontar todas las sociedades modernas al momento de resolver el problema educativo; esto es, supeditar sus propias opciones al mundo del desarrollo y la industrialización de la sociedad. Esto ha

significado que cualquiera que sea el tipo de sociedad, ha tenido que adaptarse a formas tradicionales de transmisión del conocimiento, y por ende, a los criterios restringidos de evaluación y de aceptación de rendimiento por parte de los alumnos. Postula en su defecto, actuación, logros, proyectos contextualizados derivados de instrucciones diferenciadas.

Por otro lado, en cuanto al rendimiento académico en América Latina y el Caribe, existe una extensa literatura internacional sobre los factores que afectan el rendimiento. Es ampliamente reconocido que uno de los determinantes esenciales en dicho rendimiento es la familia y sus características socioeconómicas. Como hemos señalado tiende a existir una fuerte controversia sobre el efecto específico de otros factores; el nivel de gasto, relaciones de los profesores y compañeros, lo que en general se denomina como los insumos del proceso educativo.

En los últimos 25 años se han realizado alrededor de una centena de investigaciones que tratan de identificar los determinantes del rendimiento académico, en América Latina y el Caribe. Sin embargo, recientemente se encuentran pocos estudios que incluyen especialmente funciones de producción, los que proporcionan una base más objetiva para el análisis de los factores que inciden en la calidad del aprendizaje. Estos estudios destacan que hay insumos educativos que contribuyen a la adquisición de habilidades cognitivas, independientemente de las características del núcleo familiar.

Según Los autores Wolff, Shiefelbein y Valenzuela (2003), destacan que la disponibilidad de textos y la provisión de infraestructura básica tienen una alta correlación con el rendimiento. Otras relaciones positivas, incluyen; nivel de satisfacción con las normativas de evaluación, genero de los participantes, horas de trabajo a la semana y la edad de los participantes.

## **Factores que intervienen en el rendimiento escolar.**

Un estudio realizado por Quiroz (2001) sobre los factores que influyen en el rendimiento escolar señala dos factores condicionantes:

**Factor biológico:** El factor biológico comprende varios aspectos tales como: estatura, contextura, peso. Color de la piel, cabello, vista, oído, rostro, dentadura, garganta, voz, aliento, cuello, pecho, espalda, extremidades etc. Esto conforma su estructura física, las cuales debe conservar en buenas condiciones, para asumir la vida escolar, el deporte y la recreación. El mantener en buenas condiciones el organismo, es la base para que el alumno preste interés y esté en condiciones que le permitan asimilar fácilmente la enseñanza del maestro. El alumno permanecerá activo y decisivo para hacer cualquier actividad que le sea sugerida en la escuela.

**Factor psicológico:** El organismo de todo ser humano, en su desarrollo presenta una relación armónica mental y física, por lo tanto el niño que crece físicamente en buenas condiciones, tiene más probabilidad de tener una función psíquica normal. La vida anímica del niño está sometida a una serie de transformaciones durante su desarrollo, unas son cuantitativas donde se da un cúmulo de conocimientos, aumento de las funciones mentales. Las otras son cualitativas, al evolucionar las funciones de la mente puede haber transformaciones, o sea la evolución a la cual está sometido el ser humano, depende de la facultad o interés de cada individuo para llegar al grado de superación que desea.

**Factor económico:** El factor económico es también un factor del ambiente, las diferencias sociales y ambientales, surgen de las diferencias económicas. Estas diferencias repercuten en el alumno en cuanto a su capacidad mental y en el rendimiento escolar, pues un niño que nace en un ambiente económicamente pobre, pasa por situaciones distintas en su desarrollo. El ambiente social y económico influye en la capacidad para el aprendizaje. La capacidad mental puede considerarse

un asunto biológico, pero también está condicionada por la situación social y económica, por lo menos en lo que se refiere a una alimentación adecuada, buenas condiciones de vida y de trabajo.

**Factor sociológico:** El medio social constituye un elemento importante para la vida del hombre. El aspecto físico y social, están ligados a su vida orgánica e influyen en el desarrollo anímico del niño.

**Factor emocional:** El hombre es un ser emotivo, lo emocional es un factor básico de su conducta. Ni las actividades intelectuales más objetivas, pueden librarse de la interacción de los sentimientos del ser humano. Las emociones pueden representar para el adolescente un beneficio un perjuicio. Las emociones muy fuertes perjudican al adolescente, creándole tensiones que entorpecen su estabilidad y adaptación.

### **Características del rendimiento académico**

García y Palacios (1991), después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento escolar, concluyen que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que atañen al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento escolar es caracterizado del siguiente modo:

- a) el rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno;
- b) en su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento;
- c) el rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración;
- d) el rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo; e) el rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas

económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

### **Dimensiones que inciden en el rendimiento académico:**

Dimensión académica: Lerner, Vargas et al (2004) y Gargallo (2007). En este sentido, el rendimiento académico se ve afectado por la calidad de vínculo que establece el estudiante con el aprendizaje mismo, teniendo en cuenta que el deseo de saber, la curiosidad, la duda y la pregunta, como elementos de una actitud investigativa, se constituyen en un estilo de vida que caracteriza a los estudiosos y apasionados por la búsqueda del saber. Es decir, la relación afectiva pulsión epistemológica que se establece con el objeto de estudio es un elemento nuclear para entender el rendimiento académico.

Dimensión económica: La dimensión económica se relacionan con las condiciones que tienen los estudiantes para satisfacer las necesidades que plantea el sostenerse mientras cursa su programa académico: vivienda, alimentación, vestuario, transporte, material de estudio, gastos en actividades de esparcimiento, entre otros. Si estas son favorables se espera que desarrollen sus actividades académicas con solvencia, autonomía y los resultados sean satisfactorios.

La importancia de considerarla se sustenta en los factores abordados y los resultados de investigaciones como las de Valdivieso, Monar y Granda (2004), Mella y Ortiz (1999), Porto Di Gresia y López (2004), Barrientos y Gaviria (2001), Valenzuela, Schiefelbein, et al. (1994), García y San Segundo (2001) y Tonconi (2010), algunas de las cuales señalan que las comodidades materiales y la capacidad de los padres para destinar más y mejores recursos para el desempeño escolar de los hijos, inciden significativamente en el Rendimiento Académico.

Dimensión familiar: Schmidt, (1980). Se entiende esta dimensión, como el ambiente familiar donde se desarrolla y crece un individuo, el cual puede favorecer o limitar su potencial personal y social, además de tener efectos

en la actitud que asume frente al estudio, la formación académica y las expectativas con proyectos de educación superior.

En la familia se gestan patrones de comportamiento, valores y sistemas de relación entre sus miembros que son registrados a nivel consciente e inconsciente de tal forma que en la dinámica familiar se puede constatar que —la actitud del niño hacia sus padres, en forma positiva o negativa, puede transferirse, asimismo, a personas sustitutas. Estos representantes de los padres son principalmente maestros y educadores.

Dimensión persona: Reyes (2001). Una de las características que se incluye en esta dimensión son las habilidades sociales y su adquisición por medio, principalmente, del aprendizaje que incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos; suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas, acrecientan el reforzamiento social, son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada como lo propone Michelson (1993)

### **Resultado del Rendimiento Académico**

El rendimiento académico refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, maestros, padres de familia y alumnos.

### **Tipos de Rendimiento Escolar**

Figuroa (2004,) manifiesta que el Rendimiento escolar como “el conjunto de transformaciones operadas en el educando, a través del proceso enseñanza-aprendizaje, que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la personalidad en formación”.

De esta afirmación se puede sustentar, que el Rendimiento escolar, no sólo son las calificaciones que el estudiante obtiene mediante pruebas u otras actividades, sino que también influye su desarrollo y madurez

biológica y psicológica. Este mismo autor, clasifica en Rendimiento escolar en dos tipos, éstos se explican en el siguiente gráfico.

Rendimiento Individual

Rendimiento General

Rendimiento específico

Rendimiento Social

## **2.4.2.-CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **COMPORTAMIENTO ESCOLAR**

#### **CONCEPTUALIZACION**

En la sociedad la educación del hombre ha sido un tema de mayor preocupación e interés para ésta y sobre todo en la actualidad, puesto que por medio de la educación el hombre y por consiguiente la sociedad va a poder tener un desarrollo en diversos ámbitos como el económico, político, social y educativo. Ruiz de Miguel, C. (2002)

Es por eso que se debe de tener claro lo que implica el hablar de rendimiento escolar y es así como se debe tener muy claro que éste no es un sinónimo de capacidad intelectual, aptitudes o competencias (Torres, 2006), éste va más allá de ello, en el cual están involucrado diversos factores que van a influir en el rendimiento ya sea de forma negativa o positiva, es así como podemos decir que el Rendimiento escolar es el

producto del proceso de enseñanza-aprendizaje (Castro, 1998), en el cual no se pretende ver cuánto el alumno ha memorizado acerca de algún tema en concreto, sino de aquellos conocimientos aprendidos en dicho proceso y como los va incorporando a su conducta el estudiante.

Es así que el rendimiento escolar según Cortés Bohigas, M. M. (s.f.) lo define como: “Nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud.”

Por su parte Retana (s.f.) lo define como el “nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa”.

Tomando de referencia cada uno de las definiciones de cada autor sobre el rendimiento escolar, podemos decir que en el rendimiento escolar es un nivel en el cual se mide con un valor numérico y que dentro de este se ven inmersos distintos factores que van a intervenir.

Siendo de esta forma, en nuestro sistema educativo actual, el rendimiento académico se mide mediante un valor numérico que va desde 0 a 10 y que son las calificaciones y estas a su vez se obtienen mediante

exámenes, trabajos, observación del maestro, entre otras herramientas que se utilizarán para medir el rendimiento escolar del estudiante.

Finalmente se mencionará a Ruiz (2002, p. 52) que dice al respecto:

“El rendimiento escolar es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto”.

## **LOS PROCESOS COGNITIVOS**

Wilfredo Meléndez. (2012) La cognición es el acto o proceso de conocer, como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación. Se ha convertido en un saber interdisciplinario que explica procesos como la percepción, memoria, atención, entre otros.

Existen tres aproximaciones básicas a la comprensión de la cognición: Una aproximación psicométrica, que mide los cambios cuantitativos en la inteligencia a medida que la gente va madurando.

La segunda es la aproximación piagetiana, que destaca los cambios cualitativos en la forma en que la gente piensa a medida que se desarrolla.

A continuación se define la cognición como una ciencia, psicología cognitiva y los 6 procesos de la cognición.

## **Clasificación de los procesos cognitivos básicos:**

José Luis Martorell y José Luis Prieto (2002) Los procesos cognitivos son habilidades que pueden desarrollarse, se requiere diseñar y aplicar procedimientos dirigidos a ampliar y estimular el uso de la mente, desarrollar estructuras que faciliten el procesamiento de la información y propiciar la práctica consciente y controlada de los procesos que favorezcan el pensamiento crítico.

Se identifican distintos procesos básicos del pensamiento que facilitan el desarrollo cognitivo, entre ellos: observación, descripción, comparación, clasificación, análisis, síntesis, evaluación entre otros.

Percepción: La percepción es el conocimiento de las respuestas sensoriales a los estímulos que las excitan. Por la percepción se distinguen y diferencian unas cosas de otras, el ser del mundo, la realidad de las otras cosas. A continuación se definirá la percepción desde varios puntos de vistas, especialmente la postulación Gestalt y sus principios.

### **Tipos**

- Inferiores: percepción y memoria.
- Superiores: pensamiento y lenguaje.

## **PROCESO CONDUCTUAL**

TaniadelCampoLópez (2005) Modificación más o menos permanente y potencialmente adaptativa de los patrones de conducta en función de los sucesos ambientales. Se produce cuando en el organismo se establecen, eliminan o modifican asociaciones entre tales sucesos y la conducta; por ello, se suele hablar de “aprendizaje asociativo” para englobar estos fenómenos.

Existen múltiples conceptualizaciones de conducta amparadas en diferentes enfoques psicológicos, probablemente la más popular sea la definición watsoniana anteriormente mencionada, que incluye todas aquellas expresiones del sujeto tanto internas como externas. En consonancia con esta idea, Bayés (1978) la comprende como toda actividad del organismo en el mundo físico.

Desde estas perspectivas pueden incluirse bajo la definición de conducta, incluso las respuestas acto reflejas del organismo. Sin embargo, en un intento de precisar un poco más esta categoría, Ribes (1990) considera que no es la simple acción del individuo sino su interacción con el medio, la relación interdependiente que se establece. Desde estos puntos de vista, aún hoy se maneja la conducta como un término ambivalente que puede incluir cualquier respuesta orgásmica o solamente la relación interdependiente y consciente.

### **Implicaciones metodológicas**

Y. M. (2006) Adscribirse a definiciones estrechas o demasiado abarcadoras sobre la conducta conduce a sesgos metodológicos presupuestos por las propias deficiencias teóricas con las que se aborda un proceso complejo. De ahí que los juicios conceptualizan es, generalmente orientan de manera unicausal las investigaciones sobre los fenómenos objeto de estudio, cuando los mismos son abordados desde posiciones simplificadoras.

Comprender la conducta como un proceso multimediado conlleva a una revisión metodológica acerca del cómo se ha estado abordando la misma en los diferentes ámbitos desechando los análisis lineales entre las expresiones conductuales y los contenidos psicológicos; por ejemplo, una conducta puede sentar sus bases en motivos diferentes, mientras que motivaciones similares pueden dar lugar a conductas disímiles.

Partiendo de la complejidad que le es intrínseca a esta categoría, pueden perfilarse una serie de lineamientos que constituyen una aproximación al funcionamiento del ser humano:

1. La comprensión de la conducta debe incluir el análisis motivacional y de necesidades del sujeto, pues la sola instrumentación comportamental constituye un hecho aislado que no aporta información suficientemente fidedigna. Esta indagación se enfoca fundamentalmente a la búsqueda de las causas que originan la conducta, a su génesis. Y. M. (2006)

2. En la génesis conductual también deben considerarse las propias manifestaciones comportamentales del sujeto, pues las mismas, inclusivas de estados corporales, pueden inhibir o propiciar comportamientos posteriores. Y. M. (2006)

3. La conducta, como expresión de la personalidad, también contiene intereses, actitudes, valores, sentidos que se encuentran mediando la manifestación comportamental, sin cuyo análisis se vería seccionada la comprensión del sujeto. Comprender la unidad cognitivo-afectiva-volitiva en el interior de la conducta le imprime logicidad y dinamismo, aunque en ocasiones puede prevalecer una dimensión sobre las demás en estrecha correspondencia con las demandas del medio y las peculiaridades personalo lógicas. Y. M. (2006)

4. En relación con el carácter relativamente lógico de la conducta, e independientemente de qué se sucede en el aquí y ahora, la misma contiene una impronta prospectiva, en tanto también existe un plan conductual, el cómo se va a comportar el sujeto ante determinadas situaciones o lo que podría denominarse el esquema de respuestas preestablecido. Desde esta óptica existen conductas que pueden anticiparse. Y. M. (2006)

5. En el abordaje conductual no puede desconocerse el factor socio histórico. Cada sociedad establece determinadas pautas conductuales de

las que, generalmente, el sujeto se apropia. El análisis contextual permite una visión más integral y explicativa de la conducta en tanto, aun cuando existan determinados contenidos psicológicos, la expresión de los mismos se encuentra mediatizada por el medio en el cual el sujeto se inserta. Y. M. (2006)

La comprensión teórico-metodológica de la conducta es un proceso que apenas ha dado sus primeros pasos hacia la inclusión en concepciones que abordan al ser humano desde su complejidad y multideterminación. Sin embargo, el enclaustramiento en enfoques simplistas reduce su potencial heurístico haciéndose necesario su estudio a partir de la unidad y relativa independencia de los factores sociales, biológicos y psicológicos.

## **FORMACION INTEGRAL**

ACODESI, (2002).La formación integral es el proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano, a fin de lograr su realización plena en la sociedad.

Universidad Santo Tomas, (2011)La formación integral es el desarrollo y realización progresivo, adecuado y pertinente de las facultades humanas, en las que se comprenden sus diversas dimensiones de índole fisiológico, psicológico, social, cultural y espiritual; en orden a la adquisición de significado y sentido, es decir, una amplia y profunda comprensión de las circunstancias en que vive el ser humano.

Remolina, (1998).La formación es un proceso educativo que consiste en propiciar, favorecer y estimular la explicitación, desarrollo y orientación de las virtualidades y dinamismos de la persona humana.

Orozco, (1998). Formación es el proceso por el que se adquiere cultura, y esta cultura misma en cuanto patrimonio personal del hombre culto, sin que se confunda cultura con el conjunto de realizaciones objetivas de una civilización, al margen de la personalidad del individuo. En forma breve, formación significa ascenso a la humanidad; desarrollo del hombre en tanto hombre.

Para Ferry (1991 y 1997), citado por Colectivo de autores (2007), formarse es aprender a movilizarse, a utilizar todos los recursos para resolver un problema, abordar situaciones imprevistas y cooperar. La formación, desde su visión, puede ser explicada como un proceso de desarrollo individual tendiente a adquirir o perfeccionar capacidades que incluyen además, la acción reflexiva-participativa consciente del que se forma sobre la situación o sobre el contexto en el que se desempeña; supone la búsqueda o construcción del sentido de lo que se aprende.

Según Gómez Pozo Yahíma, (2007), el papel de la educación en la formación de valores se basa en propiciar las ocasiones apropiadas a los estudiantes (individual y colectivamente) para que configuren mediante la experiencia y lenguaje propios sus valores, constitutivos de la personalidad y de la individualidad humana. (...). Los valores surgen en un contexto socio-histórico y tiene por objeto dotar al ser humano de un instrumental simbólico y de prácticas adecuadas para sobrevivir y desarrollar una vida plena.

### **¿Qué es?**

Bogotá, D.C., 20 de Abril de (2003) Es un estilo educativo que pretende no sólo instruir a los estudiantes con los saberes específicos de las ciencias sino, también, ofrecerles los elementos necesarios para que crezcan como personas buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades.

## **¿Para qué sirve?**

Bogotá, D.C., 20 de Abril de (2003) La Formación Integral sirve, entonces, para orientar procesos que busquen lograr, fundamentalmente, la realización plena del hombre y de la mujer, desde lo que a cada uno de ellos les corresponde y es propio de su vocación personal. También, contribuye al mejoramiento de la calidad de vida del entorno social, puesto que ningún ser humano se forma para sí mismo y para mejorar él mismo, sino que lo hace en un contexto socio- cultural determinado con el objeto igualmente de mejorarlo.

## **¿Cómo se lleva a la práctica?**

Bogotá, D.C., 20 de Abril de (2003) La Formación Integral se hace realidad en la práctica cotidiana de una institución educativa cuando ella permea e inspira los criterios y principios con los cuales se planean y programan todas las acciones educativas, así como en «la puesta en obra» o ejecución de cada una de ellas. En este sentido, se puede decir que el currículo es el medio que hace posible que en la práctica cotidiana este propósito sea una realidad.

Santiago Peláez Pineda:La formación del ser es importante es toda persona e indispensable para el desarrollo humano que esta tenga a nivel social. Ahora, mucho más en un ingeniero pues este reúne en sus conocimientos diferentes temas en un conocimiento general y simple que le sirve para afrontar tantos problemas que se tienen a lo largo de sus inicios, su carrera, su trabajo, y su vida. Así pues le damos mucha importancia a la formación integral. Y la importancia de tener diversos conocimientos.

## **Cuatro dimensiones de la formación integral**

I. Formación humana

II. Formación intelectual

III. Formación espiritual

IV: Formación Social

## **2.5 HIPÓTESIS**

Las actividades tecnológicas extra curriculares inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS**

**Variable Independiente:** Las actividades tecnológicas extra curriculares

**Variable Dependiente:** Comportamiento escolar

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3,1 ENFOQUE**

La investigación, se aplica en el enfoque crítico-propositivo, su accionar se dirige a recabar información de la fuente y someterla a un análisis estadístico, para determinar la esencia del fenómeno causa-efecto con respaldo en su marco teórico.

Es cuantitativa porque se analiza resultados de datos numéricos que serán procesados estadísticamente.

Es cualitativa porque se alcanza resultados de la investigación que serán sometidos a un análisis crítico como un apoyo.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.2.1. De Campo**

Esta modalidad permitirá ponernos en contacto directo con el objeto de estudio en la Escuela Calicuchima de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua, para tomar contacto directo con la realidad, de las diferentes dificultades que presentan los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica

### **3.2.2. Bibliográfico – Documental**

Para reforzar los resultados del análisis con el marco teórico, se obtuvieron datos de libros, textos, manuales, revistas, periódicos, y páginas de internet que constituyeron documentos de información primaria.

### **3.2.3. De interacción social:**

Se desarrolla una propuesta de un modelo operativo viable, para dar solución del problema a investigar

## **3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

### **3.3.1. Exploratorio**

Se explora las condiciones necesarias y suficientes para la realización de la investigación con las diferentes unidades de observación.

### **3.3.2. Descriptivo**

La investigación es descriptiva porque permite analizar, describir la realidad.

Se utiliza la estadística descriptiva para el análisis de los datos así como para describir los diferentes resultados en sus respectivos análisis e interpretaciones, basadas en el marco teórico.

### **3.3.3. Asociación de variables**

La investigación se basa en la asociación de variables por la relación que se establece entre la variable dependiente e independiente, conociendo el comportamiento de cada una y su impacto en el proceso investigativo.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### Población

La población a ser investigada estará integrada por los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua

#### 3.4.1. MUESTRA

Se aplicara en su totalidad a 3 docentes, 50 estudiantes y 47 padres de familia.

CUADRO NO. 1: Población

Unidades de observación	No.	%
Docentes	3	9%
Estudiantes	50	50%
Padres de familia	50	41%
<b>TOTAL</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

FUENTE: Escuela

ELABORADO POR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Variable Independiente:** Las actividades tecnológicas extra curriculares

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son aquellas que no se circunscriben estrictamente a los programas curriculares vigentes, son todas las tareas que realizan los estudiantes fuera del horario académico sean físicas, intelectuales, culturales; es todo lo que el alumno tome, curse o participe en ella fuera de sus materias curriculares</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programas curriculares</li> <li>• Programas</li> <li>Necesidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de estudio</li> <li>• Actividades</li> <li>• Temarios</li> <li>• Proyecto</li> <li>• Conducta</li> <li>• Esquema</li> <li>• Obligación</li> <li>• Requisito</li> </ul>	<p>¿Cree Usted que en el plan de estudio se debe conocer las actividades tecnológicas extra curriculares?</p> <p>¿Considera Usted que en los temarios se aplica las actividades tecnológicas extra curriculares?</p> <p>¿Cree usted que las actividades tecnológicas extra curriculares forma una buena conducta?</p> <p>¿Sabe usted si el estudiante realiza proyectos de actividades tecnológicas extra curriculares?</p> <p>¿Cree usted que las actividades tecnológicas extra curriculares es una obligación?</p> <p>¿Considera Usted que las actividades tecnológicas extra curriculares es una necesidad o un requisito?</p>	<p><b>TECNICA</b></p> <p>Encuestas</p> <p><b>INSTRUMENTO</b></p> <p>Cuestionario</p>

**CUADRO NO.2**

**ELABORADO POR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Variable dependiente: Rendimiento Escolar**

Contextualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas Instrumentos
<p>Rendimiento escolar es una medida de las capacidades de los alumnos que expresan lo que este ha aprendido a lo largo del proceso formativo, este está vinculado a la aptitud tanto conceptual, procedimental y actitudinal.</p>	<p>-Nivel</p> <p>-Valor numérico</p> <p>-Distintos factores</p>	<p>-Igualdad</p> <p>-Rectitud</p> <p>-Expresión</p> <p>-Cantidad</p> <p>-Elementos diferentes</p> <p>-Otro autor</p>	<p>¿Considera usted que el rendimiento escolar tiene un nivel de igualdad de los estudiantes?</p> <p>¿Usted utiliza con rectitud el plan de clase para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes?</p> <p>¿Trabaja con sus alumnos la expresión de cantidad en el aula?</p> <p>¿Qué técnicas utiliza para expresar el valor numérico en los estudiantes?</p> <p>¿Le gustaría mejorar los diferentes elementos de atención de los estudiantes?</p> <p>¿Los distintos factores forman parte del rendimiento escolar?</p>	<p><b>TÉCNICA</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b></p> <p>Cuestionario</p>

**CUADRO N. 3**

ELABORADO POR: **Edgar Danilo Chingo Toapanta**

### 3.6 PLAN PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

**Cuadro No. 4:** Plan para la recolección de la información

<b>PREGUNTAS BASICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivo propuesto en la presente investigación
2. ¿De qué personas?	Estudiantes, padres de familia, docentes
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre las actividades tecnológicas extra curriculares
4. ¿Quiénes?	Investigador: Edgar Danilo Chingo Toapanta
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2013-2014
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Calicuchima de la parroquia Sucre del Cantón Patate, Provincia de Tungurahua
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
9. ¿Con qué?	Cuestionario
10. ¿En qué situación?	En la institución educativa ya que existe colaboración de parte de los involucrados

**ELABORADO POR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

El universo de esta investigación es a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Calicuchima de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

### **3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS**

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta etc.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis. Para la verificación estadística conviene seguir la asesoría de un especialista.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- La mejor presentación gráfica de los datos se lo realiza en porcentajes, en barras, o en pastel.

### **ANÁLISIS**

Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

Interpretación de los resultados con apoyo del Marco teórico en el aspecto pertinente.

- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e interrogantes
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### Encuesta Aplicada a los Estudiantes de la Escuela “Calicuchima”

**Pregunta N° 1.-** ¿Crees que es importante conocer las actividades tecnológicas extra curriculares?

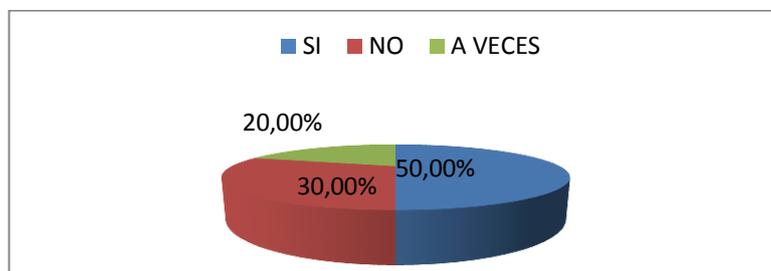
**CUADRO N° 5** Actividades Tecnológicas Extracurriculares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	25	50%
NO	15	30%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N° 5** Actividades Tecnológicas Extracurriculares



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### **ANALISIS:**

El 50% de estudiantes que fueron encuestados indican que es importante conocer las actividades tecnológicas extra curriculares mientras que un 30 % manifiesta que no lo es, dejando con un 20% a la alternativa a veces.

#### **INTERPRETACION:**

Los datos anteriores nos indican que la mayoría de estudiantes se interesan por conocer las actividades tecnológicas extra curriculares para mejorar el rendimiento escolar en el entorno que le rodea.

**Pregunta N° 2.-** ¿Sabes cuáles son las actividades tecnológicas extra curriculares?

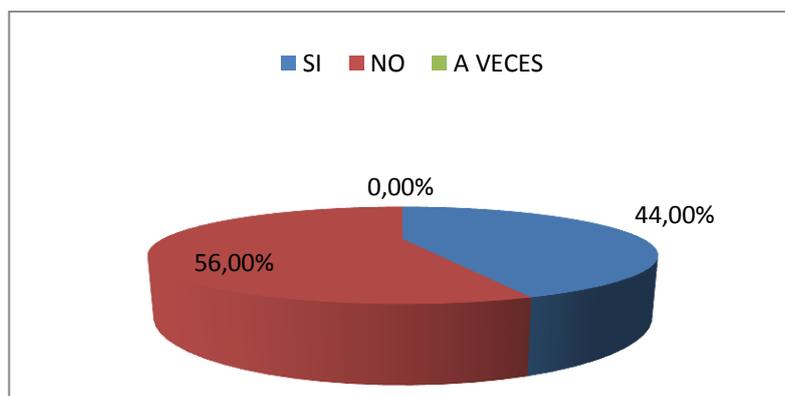
**CUADRO N°. 6** Actividades Tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	22	44%
NO	28	56%
A VECES	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°6** Actividades Tecnológicas



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **ANALISIS:**

Un 56% de estudiantes que fueron encuestados no saben cuáles son las actividades tecnológicas extra curriculares mientras que un 44% manifiestan que si saben.

### **INTERPRETACION:**

Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes que fueron encuestados no saben cuáles son las actividades tecnológicas extracurriculares ya que mencionan que gracias a esto pueden aclarar ideas no muy bien explicadas y entendidas en el diario escolar.

### Pregunta N° 3.- ¿Te gusta el Facebook?

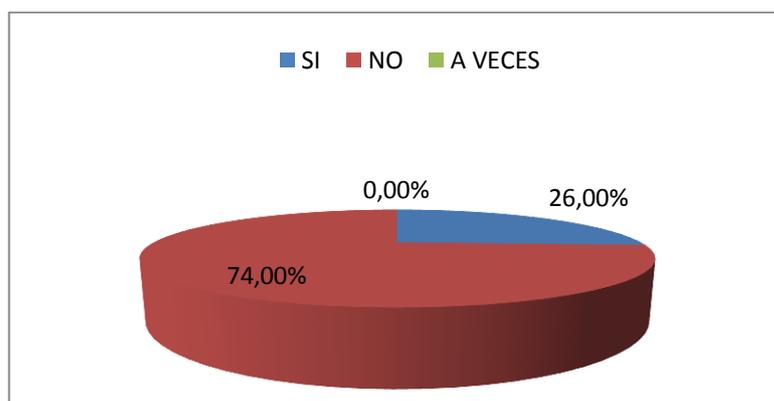
CUADRO N°. 7 El Facebook

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	13	26%
NO	37	74%
A VECES	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta a Estudiantes

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

GRAFICO N ° 7 El Facebook



FUENTE: Encuesta a Estudiantes

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### ANALISIS:

En el gráfico se pueden observar los resultados obtenidos: el 74% respondió que no les gusta el Facebook mientras que en un 26 % respondió que si le gusta el Facebook.

#### INTERPRETACION:

De la encuesta realizada se obtuvieron las respuestas de los estudiantes que en una gran mayoría responde que no le gusta el Facebook dejando como resultado que en una minoría de estudiantes evaluados tienen una gran satisfacción por disfrutar el Facebook.

#### Pregunta N° 4.- ¿Te gustan los videojuegos?

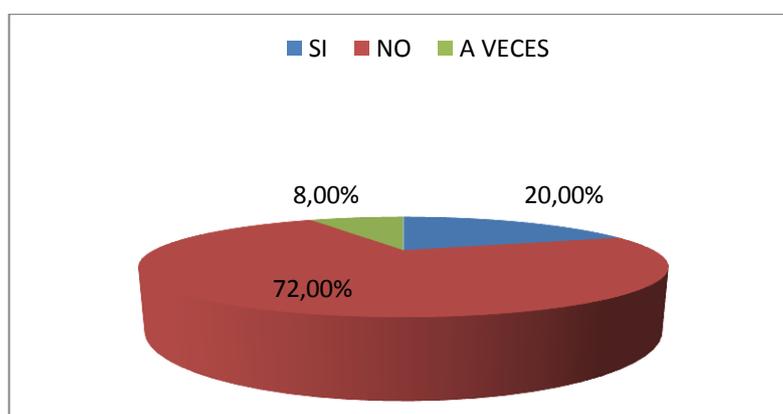
**CUADRO N°. 8 Los Videojuegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	10	20%
NO	36	72%
A VECES	4	8%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N ° 8 Los Videojuegos**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### **ANALISIS:**

La gráfica anterior da como resultado que en un 72 % no le gusta los videojuegos mientras que si en un 20% y un 8 % a veces no le gusta los videojuegos.

#### **INTERPRETACION:**

En estos resultados nos indica que la mayoría de estudiantes no les gusta los videojuegos, y un mínimo porcentaje que si les gustan los mismos y no optan por otras actividades.

### Pregunta N° 5.- ¿Miras la televisión en tu casa?

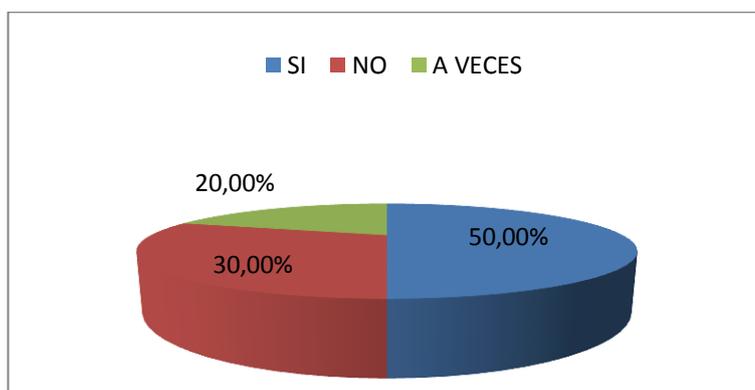
CUADRO N°. 9 La televisión

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	25	50%
NO	15	30%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta a Estudiantes

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

GRAFICO N°9La televisión



FUENTE: Encuesta a Estudiantes

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### ANALISIS:

De acuerdo a la gráfica anterior podemos observar que el 50% contestó que si miran tv en su casa mientras que en un 30% dicen que no y el 20 % que a veces miran la tv.

#### INTERPRETACION:

Los datos anteriores reflejan que si existe una gran mayoría de los estudiantes que optan por mirar tv en su casa y no realizan otras actividades en las que ellos pueden utilizar su tiempo libre, también hay un tanto por ciento en la que manifiesta que le gusta a veces mirar tv en su hogar.

**Pregunta N° 6.- ¿Juegas Nintendo en tu casa?**

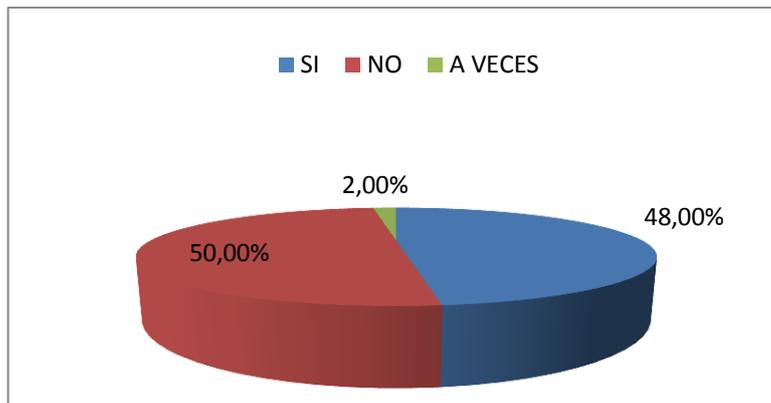
**CUADRO N°. 10 Nintendo**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	24	48%
NO	25	50%
A VECES	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°10 Nintendo**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**ANALISIS:**

La gráfica muestra que en un 50% consideran que no juegan Nintendo en su casa mientras que un 48% dicen que si lo hacen dejando con un 2 % a la opción que a veces realizan esta actividad en su casa.

**INTERPRETACION:**

En esta pregunta de la encuesta en su mayoría se dio como resultado que no juegan Nintendo en su hogar y realizan otras actividades que los distraigan, pero también logran manifestar que a veces si juegan Nintendo porque disponen de tiempo libre.

### Pregunta N° 7.- ¿Observas en el internet programas educativos?

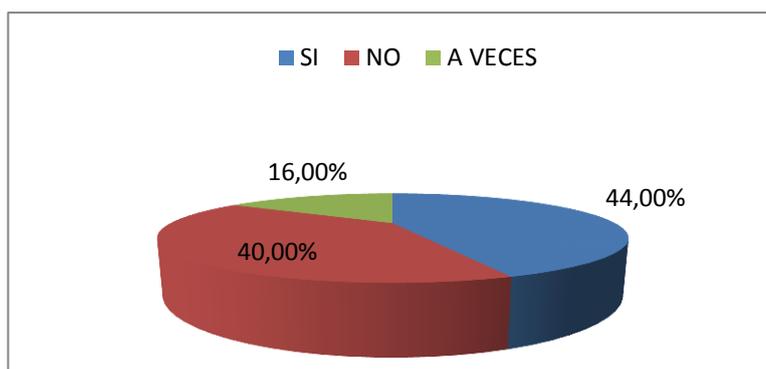
CUADRO N°. 11 El Internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	22	44%
NO	20	40%
A VECES	8	16%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta a Estudiantes

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

GRAFICO N° 11El Internet



FUENTE: Encuesta a Estudiantes

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### ANALISIS:

En esta pregunta de la encuesta en un 44% los estudiantes respondieron que si observa este tipo de programas mientras que un 40% nos dice que no realizan y un 16% logra decir que a veces lo hacen.

#### INTERPRETACION:

Esto indica que para la mayoría de los estudiantes si es importante observar videos educativos en el internet, ayudándolos así a construir pensamientos productivos y buena relación en su personalidad ya que juega un papel importante para desempeñar de una mejor manera en su vida cotidiana.

**Pregunta N° 8.- ¿Disfrutan los juegos que vende y ofrece el Internet?**

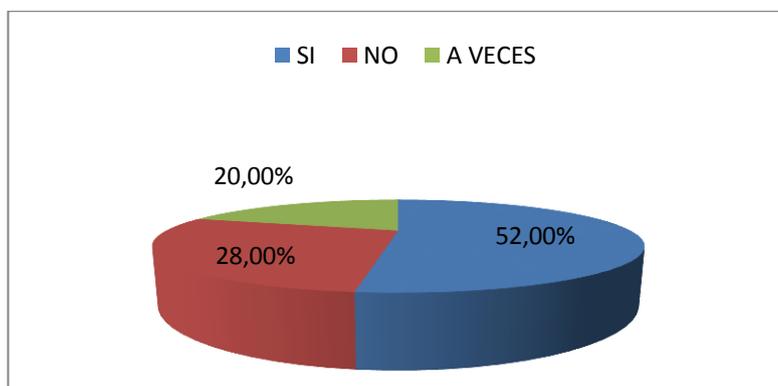
**CUADRO N°. 12 Juegos del Internet**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	26	52%
NO	14	28%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N° 12Juegos del Internet**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**ANALISIS:**

La gráfica muestra que un 52% disfrutan los juegos que vende y ofrece el Internet mientras que un 28% respondió que no lo disfrutan y el otro 20% dijo que a veces lo realizaba.

**INTERPRETACION:**

De las respuestas se deduce que en una gran mayoría de estudiantes si disfrutan los juegos que ofrece el internet, son mayores que los conocimientos que ofrecen en la escuela y en un porcentaje menor que no lo disfrutan y a veces muy pocos.

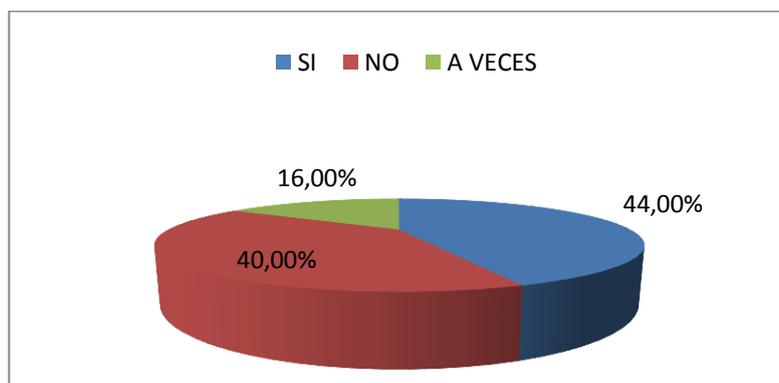
### Pregunta N° 9.- ¿Entras al Facebook con tu familia?

**CUADRO N°. 13 El Facebook Familiar**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	22	44%
NO	20	40%
A VECES	8	16%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N ° 13 El Facebook Familiar**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### **ANALISIS:**

De acuerdo a la gráfica anterior podemos observar que el 44 % de estudiantes manifiesta que si entra al Facebook con la familia otro 40% logra decir que no y a veces responden en un 16%.

#### **INTERPRETACION:**

Entonces deducimos que, una gran mayoría de estudiantes si entran en el Facebook con su familia y hay un control en el tiempo libre en su casa, en una minoría dice que no o a veces.

**Pregunta N° 10.-** ¿Crees que las actividades tecnológicas extra curriculares te ayudan en el rendimiento escolar?

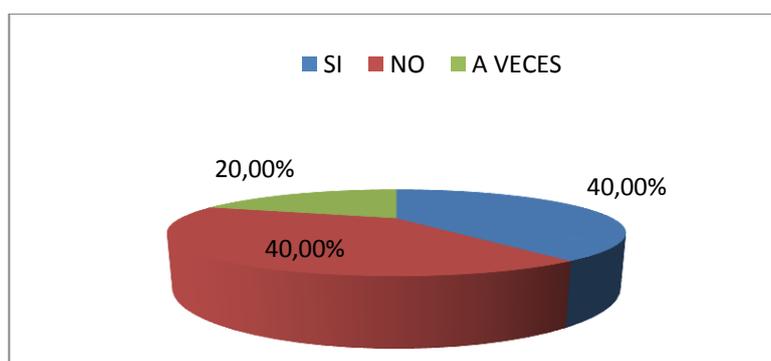
**CUADRO N°. 14EI Rendimiento Escolar**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	20	40%
NO	20	40%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO .N°.14EI Rendimiento Escolar**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**ANALISIS:**

En esta pregunta de la encuesta se buscó analizar que opinan los estudiantes en cuanto a las actividades tecnológicas extra curriculares te ayudan en el rendimiento escolar dando como resultado en un 40% manifiesta que si creen que esto los ayuda mientras que un 40% logra decir que no y un 20 % a veces.

**INTERPRETACION:**

De las respuestas obtenidas se dice que si ayudan en el rendimiento escolar ya que su desempeño es mejor que los estudiantes que no lo ven de esta forma, mientras que un porcentaje menor dice que a veces.

## Encuesta Realizada a Docentes

**Pregunta 1.-** ¿Considera Usted que es importante conocer las actividades tecnológicas extracurriculares?

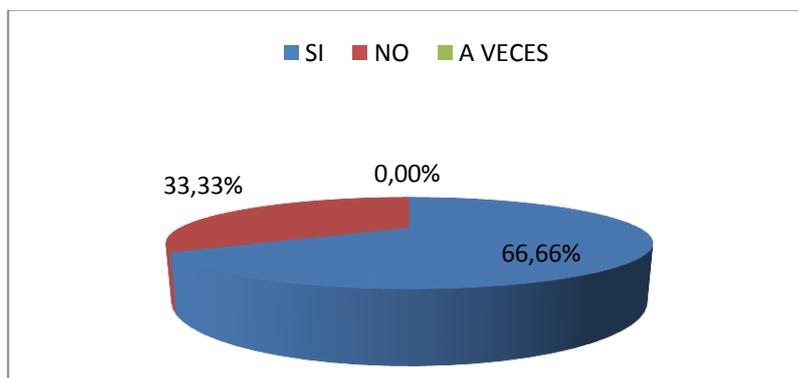
**CUADRO N° 15** Actividades Tecnológicas Extracurriculares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	2	66.66%
NO	1	33.33%
A VECES		00%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°15** Actividades Tecnológicas Extracurriculares



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **Análisis:**

De los Docentes encuestados el 66,66% indican que es importante conocer las actividades tecnológicas extracurriculares, el otro 33,33 % que no es importante.

### **Interpretación:**

Implica que para los docentes si es importante conocer las actividades tecnológicas extracurriculares ya que se puede mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

**Pregunta 2.-** ¿Cree Usted que las actividades tecnológicas extra curriculares inciden en el comportamiento escolar del niño?

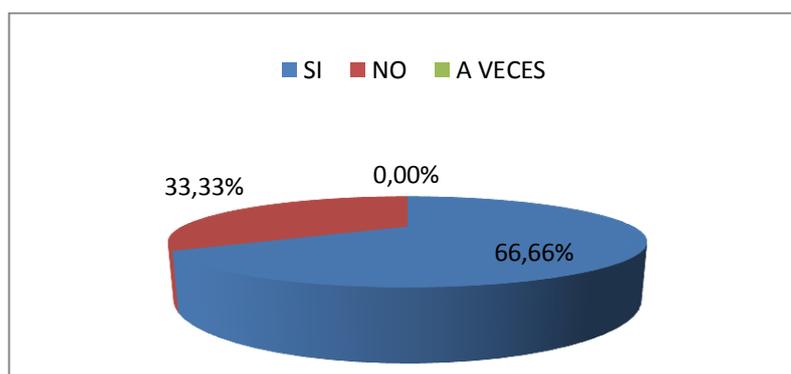
**CUADRO N° 16 El Comportamiento Escolar**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	2	66,66%
NO	1	33,33%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°16 El Comportamiento Escolar**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

De los docentes encuestados; el 66,66% manifiestan que las actividades tecnológicas extracurriculares inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes, mientras que el 33,33% dice que no.

**Interpretación:**

Esto implica que el docente si observa la incidencia de las actividades tecnológicas extracurriculares y si le interesa el desempeño y el rendimiento escolar del estudiante en el aula.

**Pregunta 3.-** ¿Cree usted lo que el niño mira en la televisión lo realiza en la escuela?

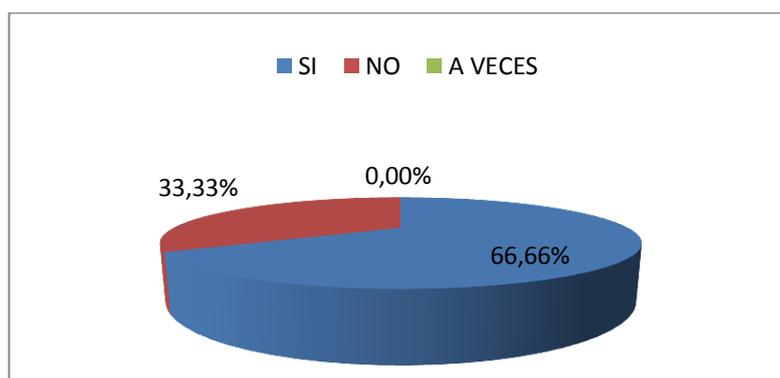
**CUADRO N°17 Mirar la Televisión**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	2	66.6%
NO	0	0%
A VECES	1	33.3%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°17 Mirar la Televisión**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

De los Docentes encuestados; el 66,66 % responden que sí los estudiantes realizan lo que miran en la televisión; el 33,33% responden que no.

**Interpretación:**

Lo que quiere decir que los docentes observan los cambios que los estudiantes realizan al mirar la televisión en porcentaje mayor esto se lo mira mediante el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

**Pregunta 4.-** ¿En el tiempo libre estima usted que el niño juega videojuegos?

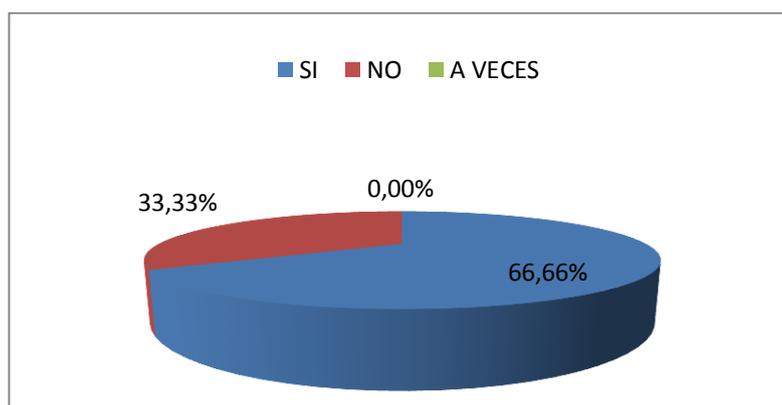
**CUADRO N°18 Jugar Videojuegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	2	66,66%
NO	1	33,33%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°18 Jugar Videojuegos**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

De los docentes encuestados el 66,66% responden que los estudiantes si juegan videojuegos; el 33,33% mencionan que no juegan videojuegos en el hogar.

**Interpretación:**

Es importante destacar que en un alto porcentaje los docentes manifiestan que los estudiantes si juegan videojuegos en el hogar dando como resultado un bajo rendimiento escolar y en un bajo porcentaje dice que no inciden.

**Pregunta 5.-** ¿Acostumbra leer usted un diario de comunicación en la semana?

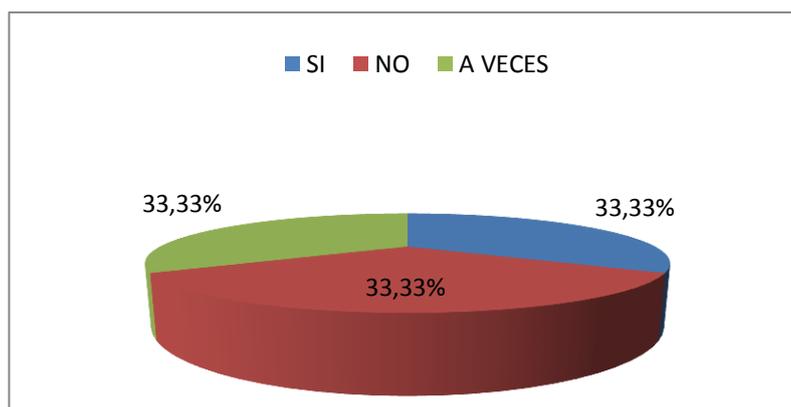
**CUADRO N°19 Leer un Diario de Comunicación**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	1	33,33%
NO	1	33,33%
A VECES	1	33.33%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°19 Leer un Diario de Comunicación**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

El 33,33% de docentes encuestados responden que si leen un diario de comunicación en la semana, el 33,33% responden que no y el 33,33% cree que a veces se debe leer un diario de comunicación en la semana.

**Interpretación:**

Quiere decir que en un porcentaje de igualdad el personal docente si pone interés en la lectura, y esto con lleva a que los estudiantes lo hagan en la escuela y con menor frecuencia en el hogar.

**Pregunta 6.-** ¿Son buenos los juegos que vende y ofrece el internet?

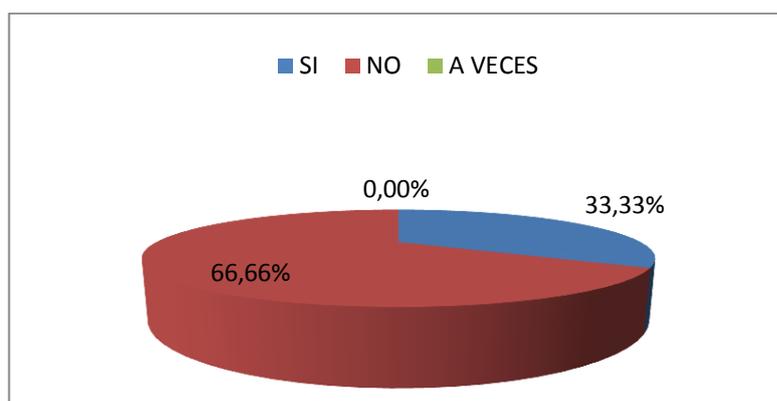
**CUADRO N°20** Juegos que Ofrece el Internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	1	33,3%
NO	2	66,6%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°20** Juegos que Ofrece el Internet



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

De los docentes encuestados opinan; que el 66,66% que no son buenos los juegos que vende y ofrece el internet, el 33,33% de docentes responden que si ayudan al estudiante.

**Interpretación:**

Es decir que se debe motivar a los docentes a que conozcan los verdaderos beneficios del internet de manera que se pueda despertar el interés bien fundado en los estudiantes.

**Pregunta 7.-** ¿Cree usted que los estudiantes deben entrar en el Facebook?

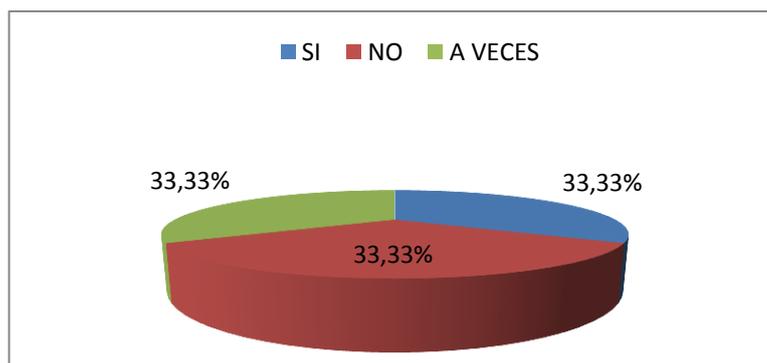
**CUADRO N°21** El Facebook

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	1	33,33%
NO	1	33,33%
A VECES	1	33,33%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°21** El Facebook



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **Análisis:**

De acuerdo a la pregunta Cree que lo estudiantes deben entrar en el Facebook realizada a los docentes; el 33,33% dice que sí, el 33,33% responden que no, el 33,33% responden que a veces.

### **Interpretación:**

Es decir que no tienen una idea bien adecuada acerca del Facebook porque sus conclusiones son diferentes a las que se espera de ellos y de los estudiantes en el comportamiento escolar.

**Pregunta 8.-** ¿Trabaja con sus estudiantes utilizando el internet?

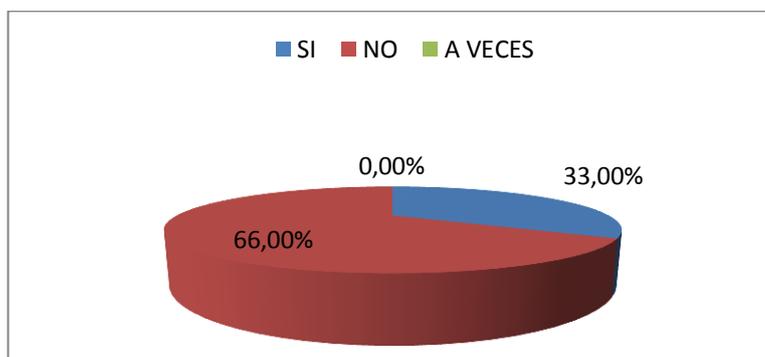
**CUADRO N°22 Utiliza el Internet**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	1	33,3%
NO	2	66,6%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°22 Utiliza el Internet**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

Con respecto a la pregunta Trabaja con sus estudiantes utilizando el internet realizada a los docentes; el 66,66% responden que no trabajan con el internet, el 33,33% que si llegan a tener esta oportunidad.

**Interpretación:**

Es decir que los alumnos no pueden expresar su criterio personal sobre el internet ya que los docentes no tienen ese hábito, se debe seguir motivando el desenvolvimiento correcto de la tecnología para el desarrollo del proceso aprendizaje en rendimiento escolar.

**Pregunta 9.-** ¿Considera usted que los estudiantes deben jugar los videojuegos?

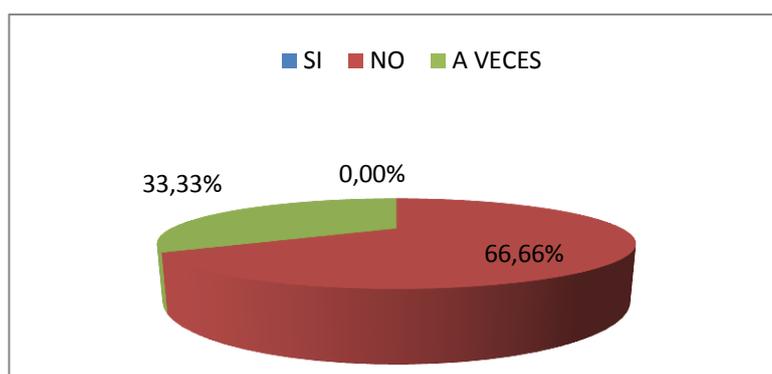
**CUADRO N°23 Jugar los Videojuegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	0	0%
NO	2	66,6%
A VECES	1	33,3%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°23 Jugar los Videojuegos**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

De los docentes encuestados; el 66,66% afirman que no deben los estudiantes jugar los videojuegos y el 33,33% de docentes responden que a veces.

**Interpretación:**

Es decir que a los estudiantes no se les debe dejar jugar los videojuegos ya que no les deja ninguna enseñanza positiva para su vida y que los docentes son testigos de esto en su comportamiento en el aula.

**Pregunta 10.-** ¿Le gustaría mejorar el nivel de conocimientos sobre las actividades tecnológicas extra curriculares en los estudiantes?

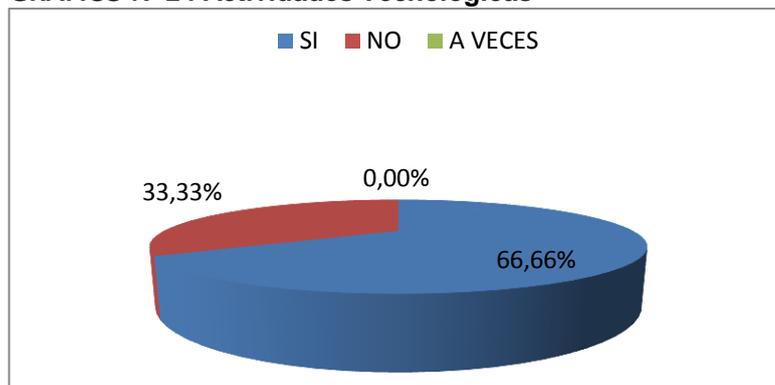
**CUADRO N° 24 Actividades Tecnológicas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAGE%
SI	2	66,6%
NO	1	33,3%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Docentes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°24 Actividades Tecnológicas**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

Con respecto a la pregunta. Le gustaría mejorar el conocimiento de las actividades tecnológicas extracurriculares; el 66,66% afirman que sí, mientras que el 33,33% que no quisieramejorar.

**Interpretación:**

En un porcentaje mayor dice que si se debe dar este tipo de charlas para un nuevo aprendizaje de los docentes y el beneficio de los estudiantes, porque ayuda a las múltiples funciones intelectuales desarrollando y fortaleciendo sus capacidades facilitando su aprendizaje significativo.

## ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

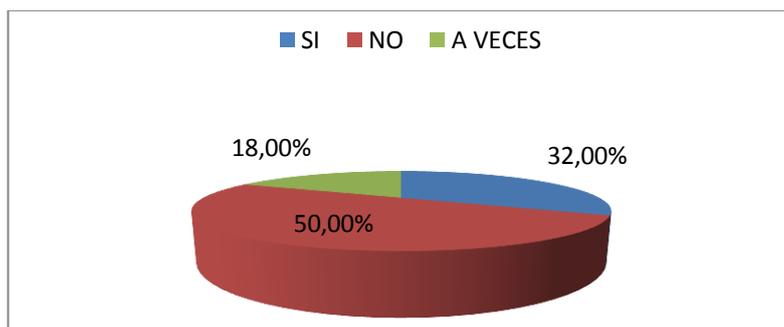
**Pregunta N° 1.-** ¿Considera Usted que son importantes las actividades tecnológicas extracurriculares?

**CUADRO N° 25** Actividades Tecnológicas extracurriculares

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	17	32%
NO	25	50%
A VECES	9	18%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N° 25** Actividades Tecnológicas extracurriculares



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

### ANALISIS:

El 50% de los padres de familia encuestados indican que no es importante conocer las actividades tecnológicas extra curriculares, mientras que en un 32% manifiestan que sí y el 18% dice que a veces.

### INTERPRETACIÓN:

De las respuestas se indica que una gran mayoría de los padres de familia expresan que no es importante conocer las actividades tecnológicas extracurriculares en el rendimiento escolar de los estudiantes, y un porcentaje menor si se debe conocer para mejorar el rendimiento escolar.

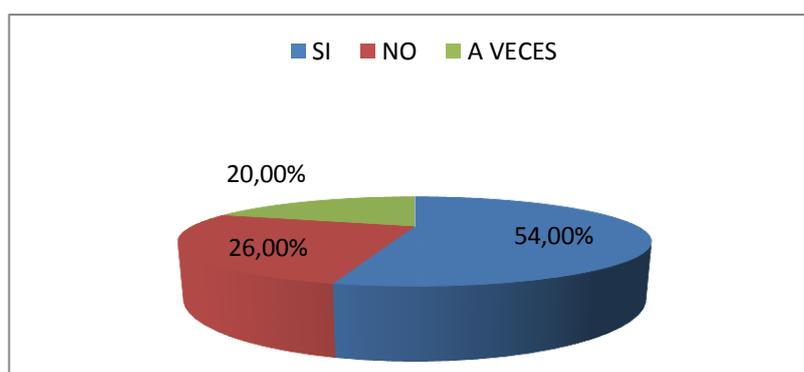
**Pregunta2.-¿Cree Usted que las actividades tecnológicas extra curriculares inciden en el comportamiento escolar del niño?**

**CUADRO N° 26 Comportamiento Escolar**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	27	54%
NO	13	26%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°26 Comportamiento Escolar**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

Acorde a los datos obtenidos de la Encuesta realizada a los padres de familia, manifiestan que en un 54 % aluden que las actividades tecnológicas extracurriculares inciden en el rendimiento escolar, un 26% dice que no y un 20% que a veces.

**Interpretación:**

De las respuestas se deduce que los padres de familia expresan que las actividades tecnológicas extracurriculares afectan al rendimiento escolar de los estudiantes y en una minoría que no y a veces.

**Pregunta N°3.-** ¿Cree usted lo que el niño mira en la televisión lo realiza en la escuela?

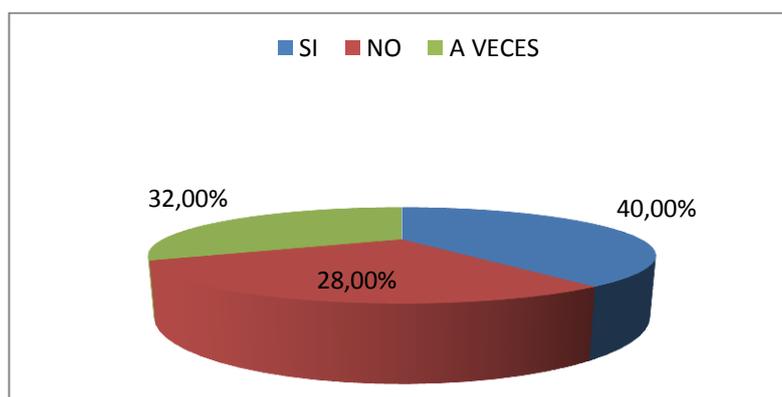
**CUADRO N°27 La Televisión**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	20	40%
NO	14	28%
A VECES	16	32%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°27 La Televisión**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

El 40% de los padres de familia encuestados dicen que los estudiantes realizan en la escuela lo que miran en la televisión, el 28% que no y el 32% manifiesta que a veces.

**Interpretación:**

En las respuestas se deduce que los padres de familia en una gran mayoría de los estudiantes realizan lo que miran en la televisión dando como resultado la influencia en el rendimiento escolar.

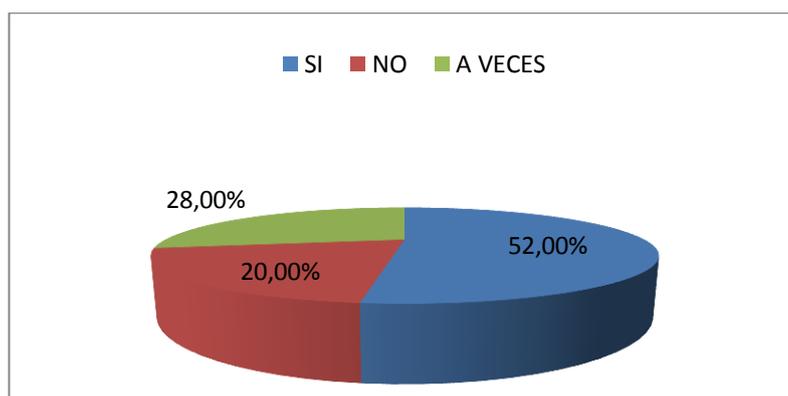
**Pregunta N° 4.- ¿En el tiempo libre el niño juega videojuegos?**

**CUADRO N° 28 Videojuegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	26	52%
NO	10	20%
A VECES	14	28%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°28 Videojuegos**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

El 52% de padres de familia encuestados indican que los estudiantes en el tiempo libre juegan videojuegos, el 28% que a veces y que no el 20%.

**Interpretación:**

De las respuestas, los Padres de familia manifiesta que los estudiantes en su gran mayoría juegan videojuegos en el tiempo libre dejando un lado los estudios y en un número inferior dicen que no influye en el rendimiento escolar.

**Pregunta N° 5.-** ¿Acostumbra leer usted un diario de comunicación en la semana?

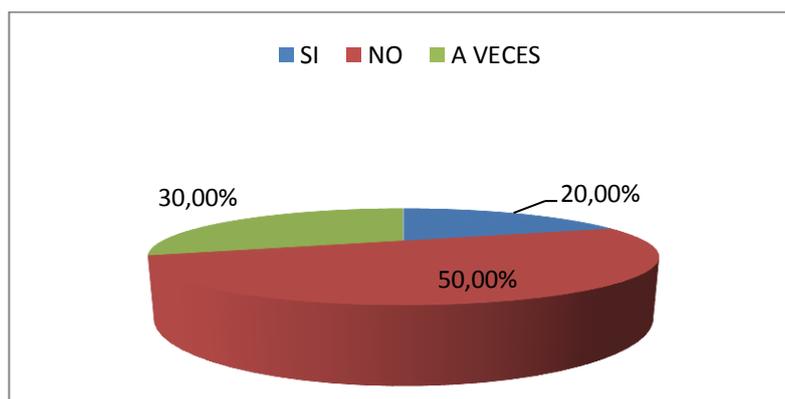
**CUADRO N° 29** Diario de comunicación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	10	20%
NO	25	50%
A VECES	15	30%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N° 29** Diario de comunicación



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **Análisis**

En un 50% de padres de familia encuestados se deduce que no acostumbran a leer un diario de comunicación, un 30% dice que a veces y el 20% que sí.

### **Interpretación:**

De la encuesta realizada se deduce que en una gran mayoría de padres de familia no lee un diario de comunicación de la localidad dejando entrever que los estudiantes tampoco lo hagan en su hogar, en un porcentaje menor que si lo hacen, esto implica un bajo rendimiento escolar.

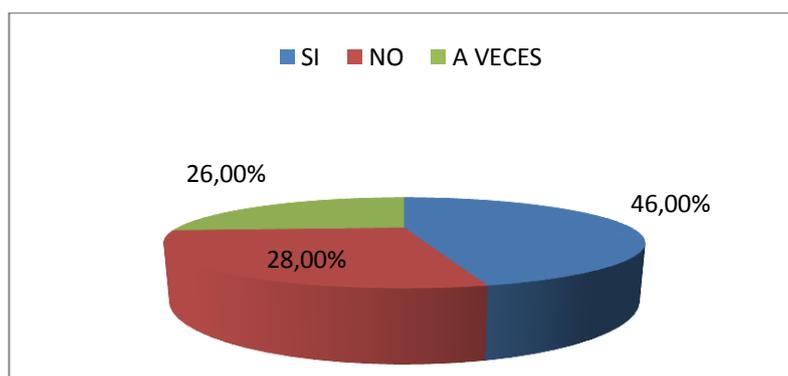
**Pregunta N° 6.- ¿Le gusta los juegos que vende y ofrece el internet?**

**CUADRO N° 30 Juegos de Internet**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	23	46%
NO	14	28%
A VECES	13	26%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°30 Juegos de Internet**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

En un 46% de los padres de familia encuestados manifiestan que los juegos que vende y ofrece el internet si les gusta, el 28% dice que no y en un 26% que a veces

**Interpretación:**

De las respuestas se deduce que una gran mayoría de los padres de familia manifiestan que si les gusta los juegos que vende y ofrece el internet, mientras que en un porcentaje menor que a veces y que no les gusta los juegos del internet.

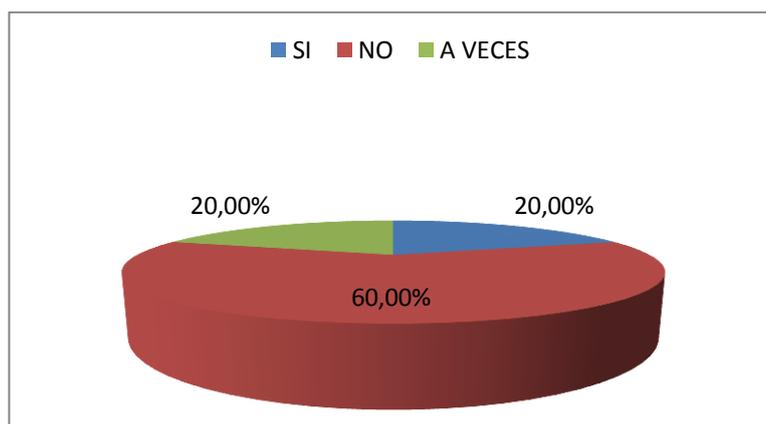
**Pregunta N° 7.-¿Cree usted que los estudiantes deben entrar al Facebook?**

**CUADRO N° 31 Facebook**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	10	20%
NO	30	60%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°31 Facebook**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

Acorde a los datos obtenidos manifiestan que un 60 % los estudiantes no deben entrar en el Facebook, el 20% que sí y a veces el 20%.

**Interpretación:**

De las respuestas se deriva que los estudiantes no deben entrar en el Facebook para un rendimiento escolar acorde a las exigencias del medio que les rodea, en un porcentaje minoritario dicen que sí y que a veces se puede entrar en el Facebook.

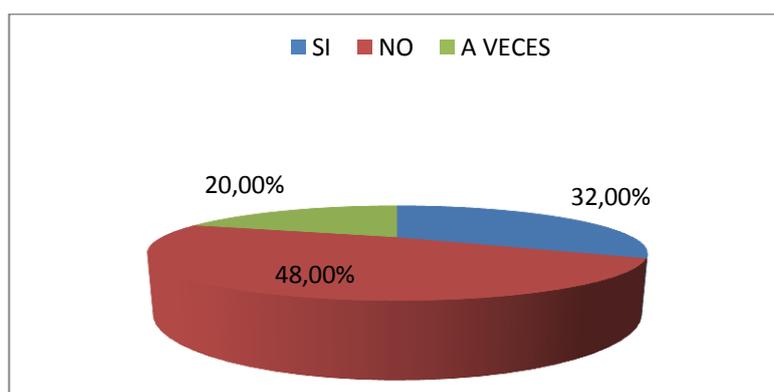
**Pregunta N° 8.- ¿Trabaja con sus niños utilizando el internet?**

**CUADRO N° 32 Utiliza el Internet**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	16	32%
NO	24	48%
A VECES	10	20%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°32 Utilizas el Internet**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

El 48% de los padres de familia encuestados dicen que no trabajan con sus hijos utilizando el internet, el 32% manifiesta que sí y el 20% que a veces.

**Interpretación:**

De las respuestas se concluye que los padres de familia no trabajan con sus hijos utilizando el internet dando como una consecuencia tareas incompletas y un bajo rendimiento escolar en los estudiantes y un bajo porcentaje que sí y que a veces.

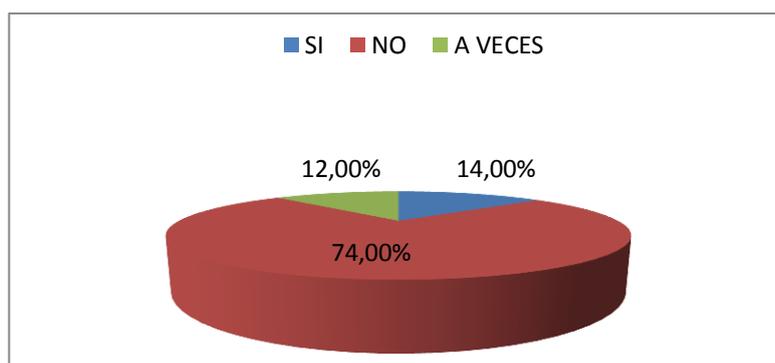
**Pregunta N° 9.-¿Considera usted que los estudiantes deben jugar los videojuegos?**

**CUADRO N°33 los Videojuegos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	7	14%
NO	37	74%
A VECES	6	12%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N°33 los Videojuegos**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis:**

El 74% de los padres de familia encuestados dicen que los estudiantes no deben jugar los videojuegos, mientras que un 14% manifiestan que si se debe jugar los videojuegos y a veces en un 12%.

**Interpretación**

De las respuestas se concluye que los padres de familia en su mayoría considera que no deben los estudiantes jugar los videojuegos, por lo tanto se requiere de una capacitación que sea brindada a los padres de familia sobre los perjuicios que ocasiona los videojuegos en el rendimiento escolar y en un porcentaje bajo que sí.

**Pregunta N°10** ¿Le gustaría mejorar el nivel de conocimientos sobre las actividades tecnológicas extra curriculares en los estudiantes?

**CUADRO N° 34 Mejorar El Conocimiento De Las Actividades Tecnológicas**

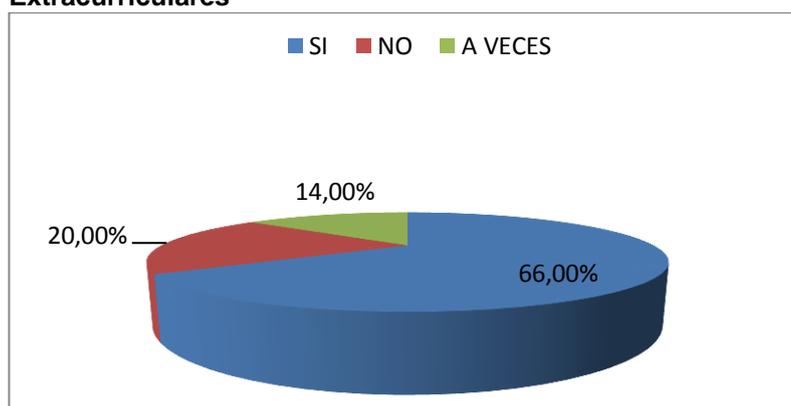
**Extracurriculares**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SI	33	66%
NO	10	20%
A VECES	7	14%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta a Padres de Familia

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**GRAFICO N° 34 Mejorar El Conocimiento De Las Actividades Tecnológicas Extracurriculares**



**FUENTE:** Encuesta a Estudiantes

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Análisis**

En un 66% de los padres de familia encuestados indican que siquieran conocer sobre algo más de las actividades tecnológicas extracurriculares, el 20% menciona que no y un 14% que a veces.

**Interpretación:**

De las respuestas obtenidas se deriva que una gran mayoría de padres de familia quieren poner interés en las actividades que realizan sus hijos después de estudiar y saber algo más y mejorar el rendimiento escolar.

## 4.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### PROBLEMA A INVESTIGAR:

“LAS ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS EXTRACURRICULARES Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LA ESCUELA BÁSICA CALICUCHIMA DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTÓN PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

### 4.2.1. Planteamiento de hipótesis nula ( $H_0$ ) y alterna ( $H_1$ )

#### a. Modelo Lógico

##### Hipótesis Nula

$H_0$ : Las actividades tecnológicas extracurriculares no influyen en el rendimiento escolar en la Escuela Básica Calicuchima de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

##### Hipótesis Alterna

$H_1$ : Las actividades tecnológicas extracurriculares influyen en el rendimiento escolar en la Escuela Básica Calicuchima de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

#### b. Modelo Matemático

$$H_0 = O = E \qquad O - E = 0$$

$$H_1 = O \neq E \qquad O - E \neq 0$$

### 4.2.2. Modelo estadístico

Chi-cuadrado ( $X^2$ ):

$$X^2_c = \sum \left[ \frac{(fO - fE)^2}{fE} \right]$$

#### 4.2.3. Determinación del nivel de significación, grados de libertad y regla de decisión

Nivel de confiabilidad del **95%** y un nivel de significación  $\alpha = 0.05$ .

gl = (Grados de Libertad) f(filas) c(columnas)

Grado de libertad: gl = (f-1) (c-1).

gl = (3-1) (2-1)

gl = (2) (1)

gl = 5,99 (visto en tablas)

$X^2_t = 5,99$

**Regla de decisión:** se acepta la hipótesis nula si el valor calculado de  $X^2$  es menor o igual al valor de  $X^2$  tabulado (5,99), caso contrario se la rechaza a la hipótesis.

**Zona de aceptación y rechazo.**

Se acepta  $H_0$  si  $X^2 \leq 5,99$  y se la rechaza  $H_0$  si  $X^2 > 5.99$

#### 4.2.4. Cálculo de Chi-cuadrado

## Frecuencias observadas

CUADRO N° 35 Presentación de los datos

Objeto de estudio	Criterios a favor	Criterios en contra	Sub total
<b>Estudiantes</b>	209	291	500
<b>Docentes</b>	14	16	30
<b>Padres de familia</b>	188	312	500
<b>Total</b>	411	619	1030

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

## Frecuencias esperadas

CUADRO N° 36 Presentación de los datos

Objeto de estudio	Criterios a favor	Criterios en contra	Sub total
<b>Estudiantes</b>	199.52	300.48	500
<b>Docentes</b>	11,98	18.02	30
<b>Padres de familia</b>	199.52	300.48	500
<b>Total</b>	411.02	618.98	1030

AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

## Chi-cuadrado

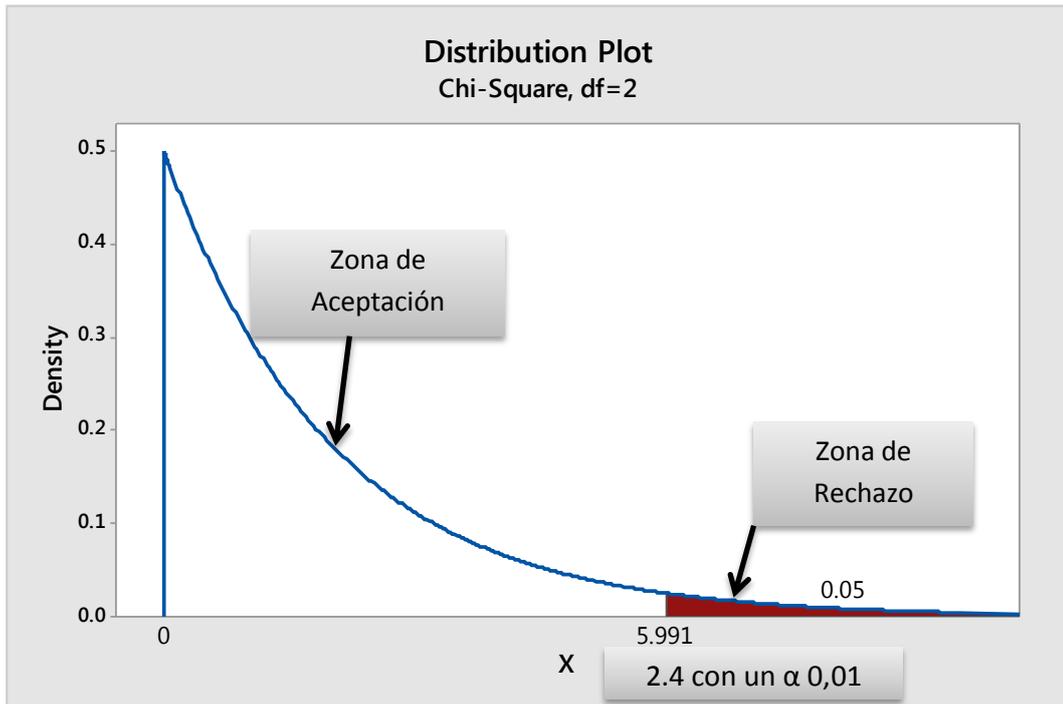
**CUADRO N° 37 Cálculo del Ji-cuadrado**

Fo	Fe	Fo - Fe	(Fo - Fe) <sup>2</sup>	X <sup>2</sup> c = $\sum \left[ \frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$
<b>209</b>	199.52	9.48	89.87	0.45
<b>14</b>	11,98	2.02	4,08	0.34
<b>188</b>	199.52	-11.52	132.71	0.66
<b>291</b>	300.48	-9.48	89.87	0.29
<b>16</b>	18.02	-2.02	4.08	0.22
<b>312</b>	300.48	11.52	132.71	0.44
			Total	2.4

AUTOR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

#### **4.2.5. Conclusión o Decisión final**

Puesto que el valor de chi- cuadrado calculado (2,4) es mayor que el valor de Chi-cuadrado tabulado (5,99) y de acuerdo con la regla de decisión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir que: “Las actividades tecnológicas extracurriculares si influye en el comportamiento escolar de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.



**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- ✓ La inocencia de los estudiantes al no saber que son las actividades tecnológicas extracurriculares les facilita el buen desenvolvimiento, lo que impide el proceso de afianzamiento de su desarrollo en las actividades que realiza en la escuela.
- ✓ Un alto porcentaje de estudiantes no conocen lo que representa las actividades tecnológicas extracurriculares, dificultando las actividades encomendadas por los padres de familia en el hogar.
- ✓ La inexperiencia de los docentes sobre los beneficios y restricciones del internet en el aula de clase y en las jornadas diarias impide que los estudiantes conozcan lo que se debe hacer y no, llegando a desmotivar al estudiante en su rendimiento escolar de acuerdo a su edad.
- ✓ La poca comunicación del docente con los estudiantes, hace que el estudiante no exprese interés en las horas de clase y evaluación de procesos demostrando limitaciones en su nuevo aprendizaje.
- ✓ Aplicar una guía sobre actividades tecnológicas extracurriculares que motiven el rendimiento escolar de los estudiantes de cuarto año de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

## 5.2. Recomendaciones.

- ✓ Las autoridades deberán capacitar al personal docente y estudiantes con temas de actividades tecnológicas extracurriculares que ayuden a mejorar el rendimiento escolar.
- ✓ Los docentes deben planificar actividades tecnológicas extracurriculares, para desarrollar en los estudiantes buenos hábitos en su personalidad y el cumplimiento de las tareas escolares.
- ✓ Concientizar a las docentes y estudiantes la importancia que tiene el rendimiento escolar en el desarrollo socio-afectivo y cognitivo que con lleve a un mejor aprendizaje.
- ✓ Aplicar constantemente las actividades tecnológicas extracurriculares como medio de aprendizaje en el rendimiento escolar esto ayudará al afianzamiento de su área cognitivo y fortalecer la expresión lingüística de los estudiantes para lograr los objetivos propuestos en esta investigación.
- ✓ Proponer una guía de actividades tecnológicas extracurriculares para él un buen rendimiento escolar en los estudiantes de Cuarto Año de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

.

#### 6.1. Datos informativos:

##### 6.1.1. Tema:

Guía de actividades tecnológicas extracurriculares para los padres, docentes y estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela “Calicuchima”.

.

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica “Calicuchima”

**Provincia:** Tungurahua

**Cantón:** Patate

**Dirección:** Patate, Parroquia El Sucre

**Tipo de Institución:** Fiscal

**Nombre del Representante Legal:** Licda. Mónica Ayala

**Niveles:** Educación Básica

**Año Lectivo:** 2013-2014

**Niños:** 50

**Docentes de aula:** 1

**Docentes Especiales:** 2

**Costo:** valor \$250.00 (doscientos cincuenta dólares americanos).

## **6.2. Antecedentes de la propuesta:**

En la institución no se han realizado talleres de actividades tecnológicas extracurriculares que promuevan el rendimiento escolar en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Calicuchima”.

La elaboración de talleres de actividades tecnológicas extracurriculares es de gran utilidad para los docentes, padres de familia y Estudiantes de La Escuela de Educación Básica “Calicuchima” ya que ayuda a promover el rendimiento escolar en los estudiantes, para que de esta manera tengan un buen desenvolvimiento en el rendimiento escolar y no se limiten única y exclusivamente a saber lo que son las actividades tecnológicas extracurriculares sino que entienda las dificultades que atrae, para que la relacionen con su vida diaria de estudiante y sea de gran utilidad para su formación educativa y personal.

La propuesta se plantea en base a las conclusiones encontradas en la investigación realizada.

La inocencia de los estudiantes al no saber que son las actividades tecnológicas extracurriculares por lo que no se les facilita el buen desenvolvimiento, lo que impide el proceso de afianzamiento de su desarrollo en las actividades que realiza en la escuela.

Un alto porcentaje de estudiantes no identifican las consecuencias que traen las actividades tecnológicas extracurriculares, dificultando las actividades encomendadas por los padres de familia en el hogar.

La inexperiencia de los docentes sobre los beneficios y restricciones del internet en el aula de clase y en las jornadas diarias impide que los estudiantes conozcan lo que se debe hacer y no se debe hacer, llegando a desmotivar al estudiante a que su rendimiento escolar no sea adecuado a su edad.

La poca comunicación del docente con los estudiantes en las horas extra curriculares, hace que el estudiante no exprese interés en las horas de clase y evaluación de procesos demostrando limitaciones en su nuevo aprendizaje.

Es necesario proponer y aplicar una guía sobre actividades tecnológicas extracurriculares que motiven el rendimiento escolar de los estudiantes de cuarto año de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Pate, Provincia de Tungurahua.

### **6.3. Justificación:**

Sabiendo la importancia que tiene las actividades tecnológicas extracurriculares y el rendimiento escolar de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Calicuchima”, el propósito de la investigación es mejorar el conocimiento de las actividades tecnológicas extra curriculares para obtener un aprendizaje significativo en toda su educación.

El **Interés** de la guía es conocer cómo se puede dejar un lado las actividades tecnológicas extra curriculares y mejorar el comportamiento escolar de los estudiantes.

La **Importancia** de la guía es en dar a conocer a las autoridades, padres de familia y estudiantes, lo que implica las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar y su enlace en el desarrollo del aprendizaje.

Los **Beneficiarios** de la guía serán directamente los estudiantes de cuarto año de la Escuela “Calicuchima” que se verán favorecidos al conocer nuevas actividades que pueden realizar y en el fortalecimiento del comportamiento escolar.

La guía **causará expectativa** en la institución donde se realizara porque contribuirá en el mejoramiento del bienestar de la comunidad educativa, pero sobre todo en el desarrollo de nuevas actividades en los niños.

La guía es **factible** porque se cuenta con toda la predisposición de las autoridades de la institución, al facilitar el ingreso a la institución, y de esta manera se pueda realizar en el cuarto año de educación básica.

La **Utilidad** es brindar unas nuevas formas de actividades como estrategia educativa para desarrollar el comportamiento escolar en los estudiantes de cuarto año de la Escuela “Calicuchima”

## **6.4. Objetivos**

### **6.4.1. Objetivo General:**

Implementar talleres de actividades tecnológicas extracurriculares que mejoren el comportamiento escolar de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Calicuchima” de la Parroquia el Sucre, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

### **6.4.2. Objetivos Específicos:**

- ❖ Elaborar la planificación de talleres de actividades tecnológicas extracurriculares para mejorar el rendimiento escolar.
- ❖ Socializar el rendimiento escolar para recordar los distintos enfoques de las actividades tecnológicas extra curriculares y desarrollar nuevos conocimientos y habilidades que permitan realizar otras actividades en beneficio de su desempeño escolar.
- ❖ Monitorear el proceso de los talleres de actividades tecnológicas extracurriculares para generar aprendizajes significativos a partir de los nuevos conocimientos encontrados utilizando las técnicas didácticas activas.

## **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

### **Factibilidad Política:**

Se respeta los acuerdos, convenios y reglamentos internos de tipo empresarial, industrial, sindical, religioso, partidista, cultural, deportivo u algún otro relacionado con el ámbito del proyecto, por lo tanto la propuesta, es factible de implementarse, ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución.

### **Factibilidad Socio-cultural:**

La factibilidad sociocultural de la propuesta radica en el hecho que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores, padres de familia y alumnos más capacitados, con mejores conocimientos por cuanto tiene la influencia directa en la educación.

### **Factibilidad Tecnológica:**

Es factible ya que si existen los recursos necesarios para la presente investigación en la escuela de educación básica "Calicuchima", cuenta con laboratorio de computación con todas las instalaciones requeridas para el uso adecuado de los estudiantes, en donde puedan encontrar materiales de actividades para enriquecer la misma.

Se debe establecer que la institución cuenta con un proyector, televisor, computadoras, DVD, entre otros para que se proyecten videos, materiales de información, actividades tecnológicas extracurriculares, para que capten con facilidad los estudiantes el mensaje ya que es de gran utilidad para presentar la propuesta para los docentes como para los estudiantes.

### **Factibilidad Organizacional**

La institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar la capacitación, facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de las maestras/os a este evento.

**Equidad de Género:**

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficiara tanto a maestros /as así como a estudiantes y padres y madres de familia.

**Factibilidad ambiental.**

Esta propuesta es factible al ser de carácter educativa repercute directamente en un ambiente positivo de trabajo. Se debe destacar también que en la planificación consta una secuencia lógica de prácticas y de soluciones a escala para evitar la contaminación del medio ambiente como un aporte para los requerimientos de la comunidad.

**Económico Financiero:**

La propuesta tiene factibilidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta del investigador.

**Factibilidad Legal****CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR****Sección tercera****Comunicación e información**

**Art. 16.-**Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

**3.** La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

**4.** Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

**Art. 17.-**El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

**1.** Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelará que en su utilización prevalezca el interés colectivo.

**2.** Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación, en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

**3.** No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y del uso de las frecuencias.

**Art. 18.-**Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

**1.** Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de

los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

**2.** Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley.

En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

**Art. 19.-**La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

**Art. 20.-**El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

## **6.6. Marco Conceptual:**

### **¿Qué es un taller?**

(Inteligencia Genial, M. Gelb.) La palabra taller proviene del francés "atelier", y significa estudio, obrador, obraje, oficina. También define una escuela o seminario de ciencias a donde asisten los estudiantes. Aparentemente el primer taller fue un obrador de tallas. (Verse: L. DA

VINCI) De una manera o de otra, el taller aparece, históricamente, en la Edad Media.

En aquella época, los gremios de artesanos pasaron a ocupar el lugar de los mercaderes. Esta organización de trabajadores se continuó hasta el siglo XIX.

Evidentemente, taller, en el lenguaje corriente, es el lugar donde se hace, se construye o se repara algo. Así, se habla de taller de mecánica, taller de carpintería, taller de reparación de electrodomésticos, etc.

Desde hace algunos años la práctica ha perfeccionado el concepto de taller extendiéndolo a la educación, y la idea de ser "un lugar donde varias personas trabajan cooperativamente para hacer o reparar algo, lugar donde se aprende haciendo junto con otros" esto dio motivo a la realización de experiencias innovadoras en la búsqueda de métodos activos en la enseñanza.

Algunos autores tienen las siguientes definiciones al respecto:

**NATALIO KISNERMAN:** Define el taller como unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta.

**MELBA REYES:** Define el taller como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico.

**NIDIA AYLWIN Y JORGE GUSSI BUSTOS:** El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica. El taller es concebido como un equipo de trabajo.

**GLORIA MIREBANT PEROZO:** "Un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos

para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice.

Puede desarrollarse en un local, pero también al aire libre.

No se concibe un taller donde no se realicen actividades prácticas, manuales o intelectuales. Pudiéramos decir que el taller tiene como objetivo la demostración práctica de las leyes, las ideas, las teorías, las características y los principios que se estudian, la solución de las tareas con contenido productivo.

Por eso el taller pedagógico resulta una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar con el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismo". (Ver apéndice No. 1).

#### **Las Actividades Tecnológicas Extracurriculares:**

Leóntiev, cit. en Davidov, (1983). Pueden fomentar el desarrollo de habilidades e intereses que no se cultivan plenamente durante el horario propio de la asignatura.

Las actividades extracurriculares parecen ofrecer el desarrollo de habilidades sociales y de liderazgo. Se ha mostrado que estas habilidades resultan en una mayor auto-estima y aspiraciones elevadas tanto en situaciones académicas inmediatas como en la búsqueda de carreras profesionales de largo plazo.

Es muy importante dar a los alumnos una educación integral formándolos para desempeñar una ocupación en el mundo del trabajo como profesionales y para su desarrollo en sociedad como ciudadanos responsables, críticos y participativos.

Las actividades extracurriculares o extra clase son para ayudar a los estudiantes a entender, valorar y enfrentar situaciones de la vida cotidiana en la familia, en el grupo de amigos y en la sociedad en general, así como para el desarrollo personal a través de las emociones, creatividad y capacidades físicas.

### **Modelo de la Propuesta**

#### **Descripción de la propuesta**

Desarrollar y promover el uso de los talleres de actividades tecnológicas extra curriculares en los estudiantes, para mejorar el rendimiento escolar.

### Plan operativo

<b>Fases o etapas</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsable</b>	<b>Participantes</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Socializar</b>	Brindar información sobre las actividades tecnológicas extracurriculares	Dar a conocer lo que contiene los talleres y su importancia	Humano Materiales	Edgar Chingo	Autoridades Personal docente, Padres de Familia y alumnos	Una semana 1-4 de julio, 2014 a las 16hoo
<b>Planificar</b>	Establecer los talleres factibles para desarrollar las actividades tecnológicas extracurriculares	Entregar el material para el análisis de actividades tecnológicas extracurriculares.	Humano Materiales	Edgar Chingo	Autoridades Personal docente, Padres de Familia y alumnos	Una semana 7-11 de julio, 2014 a las 16hoo
<b>Ejecutar</b>	Realizar las actividades propuestas en los talleres por parte de los estudiantes de cuarto año.	Entregar los talleres a cada uno de los docentes para que los revise.	Humano Materiales	Edgar Chingo	Autoridades Personal docente, Padres de Familia y alumnos	Una semana 14-18 de julio, 2014 a las 16hoo
<b>Evaluación</b>	Evaluar la efectividad de la propuesta	Entregar copias de los ejercicios que están dentro de los talleres de actividades tecnológicas extracurriculares	Humano Materiales	Edgar Chingo	Autoridades Personal docente, Padres de Familia y alumnos	Una semana 21-25 de julio, 2014 a las 16hoo

**CUADRO N° 38 Modelo de la propuesta**

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta



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

TALLER DE “ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS EXTRACURRICULARES EN EL COMPORTAMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CALICUCHIMA DE LA PARROQUIA EL SUCRE, CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**TUTOR:** Dr. Mg. Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri

**AMBATO-ECUADOR**

**2014**

## TALLER N.1

**Tema:** Socializar las actividades tecnológicas extracurriculares para mejorar el comportamiento escolar.

**Objetivo:** Brindar información sobre la aplicación de las actividades tecnológicas extracurriculares para mejorar el comportamiento escolar.

**Beneficiarios:** Estudiantes, Docentes y padres de Familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**FECHA:** 1-4 de julio, 2014 a las 16hoo

### **Motivación: Video**

**Tema:** Programa adolescencia: actividades tecnológicas

**Sinopsis:** El Programa Adolescencia del Ministerio de Desarrollo Social promueve la inclusión social y el pleno goce de derechos de los/las adolescentes a través de su participación en actividades culturales, deportivas, de ciencia y tecnología y de capacitación que les permitan visualizar, enriquecer y potenciar sus proyectos de vida.

El programa cuenta con una variada oferta de actividades y capacitaciones en tecnología dentro de las que se encuentra informática, animación digital, robótica, arte digital, armado y reparación de PC, radio y periodismo, diseño gráfico, diseño de modas, inglés, photoshop y programación en Java.

### **Contenido Científico**

Las actividades extracurriculares que los estudiantes realizan y el tiempo que les dedican se relacionan con la teoría de la participación estudiantil propuesta por Astin (1988). De acuerdo con este autor, el aprendizaje y

desarrollo de los estudiantes son consecuencia del grado de participación que tienen con la experiencia universitaria es decir, el tiempo y energía tanto física como intelectual que le dedican, esta teoría permite reconocer la relevancia de los datos obtenidos en relación con las actividades extracurriculares en que participan los estudiantes y el tiempo que dedican a las mismas.

### **Desarrollo:**

Presentar el video actividades tecnológicas

Pedir a los estudiantes que den su comentario del video observado.

¿Qué opinan del video observado?

¿Qué mensaje positivo les deja el video?

¿Cree que hay que luchar por nuestros objetivos?

Dar a conocer lo que contiene el taller y su importancia

Presentar a los estudiantes las estrategias que pueden utilizar en su labor educativa

**Evaluación:**Cuestionario.



**FUENTE:**<http://www.motolinia.edu.mx/#!deportes-y-co-curriculares/c1f8z>

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

## TALLER N.2

**Tema:** Planificar las estrategias factibles para desarrollar las actividades tecnológicas extracurriculares.

**Objetivo:** Establecer las estrategias factibles para desarrollar las actividades tecnológicas extracurriculares

**Beneficiarios:** Estudiantes, Docentes y padres de Familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Motivación:** Reflexión

**Tema:** El semáforo

**Resumen:** A veces creo que no podré seguir adelante con tanto conflicto; pero le doy gracias a Dios porque cada mañana siento dentro de mi corazón que sí puedo. Los años han ido pasando rápidamente, mi piel está un poco arrugada, y mis cabellos se están poniendo blancos; pero le doy gracias a Dios por la alegría que siento de vivir. Cada día le doy gracias a Dios por los conflictos que pude resolver, por los problemas que pude superar, por la enfermedad que pude soportar, por el odio que se transformó en amor, por la soledad que puede sobrellevar.

### **Contenido Científico**

Fomentar la educación integral de los alumnos se brinda la oportunidad de participar, voluntariamente o en forma estructurada, en programas y actividades de intervención social, educación física, deportes, difusión cultural e intercambio con otras instituciones educativas, con el fin de promover intencional y organizadamente el desarrollo y la práctica de los valores, actitudes y habilidades expresadas en la misión del.

### **Desarrollo:**

Presentación de la motivación

Pedir un comentario personal sobre la motivación

¿Qué les pareció la reflexión observada?

¿Nosotros hemos pensado en cosa así?

¿Le damos gracias a Dios todos los días?

Entregar el material para el análisis de estrategias factibles para las actividades tecnológicas extracurriculares.

**Evaluación:** Cuestionario.



**FUENTE:**<https://www.google.com.ec/search?noj=1&biw=1280&bih=587&tbm=isch&sa=1&q=actividades+tecnol%C3%B3gicas+extracurriculares&oq=actividades+tecnol%C3%B3gicas+extracurriculares>

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

### TALLER N.3

**Tema:** Ejecutar la propuesta en el taller por parte de los educadores, padres de familia y estudiantes

**Objetivo:** Realizar las actividades propuestas en el taller por parte de los educadores, padres de familia y estudiantes de cuarto año.

**Beneficiarios:** Docentes, estudiantes y padres de familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Motivación: Reflexión**

**Tema:** Compartiendo la utopía

**Resumen:** Quiero volver a confiar, madres, padres, abuelos, tíos, vecinos eran autoridades dignas de respeto y consideración, se confiaba en los adultos, ¿Qué paso con nosotros? Hoy hay profesores maltratados en las aulas, comerciantes amenazados por traficantes, rejas en nuestras ventanas y puertas. ¿Qué valores son estos? Quisiera construir un mundo mejor, más justo, donde las personas respeten a las personas, empecemos a cambiar nosotros.

**Contenido Científico**

Extraescolar es un concepto utilizado en contextos educativos que se refiere, por un lado, a todo lo que se realiza fuera del entorno escolar pero tiene que ver con la educación, y por otro a las actividades extraescolares programadas por la propia institución educativa (por ejemplo excursiones, visitas a museos, asistencia o representación de obras teatrales, etc.), que es lo que se realiza fuera del horario o lugar académico, pero que

sirve para la enseñanza-aprendizaje, de una forma más creativa y práctica, y diferente a lo rutinario

**Desarrollo:**

Observar la reflexión sobre compartiendo la utopía

Pedir su criterio personal sobre la reflexión observada.

¿Qué opinan de la reflexión observada?

¿Cree que los tiempos han cambiado?

¿Qué vamos a querer nosotros a cambio de un abrazo?

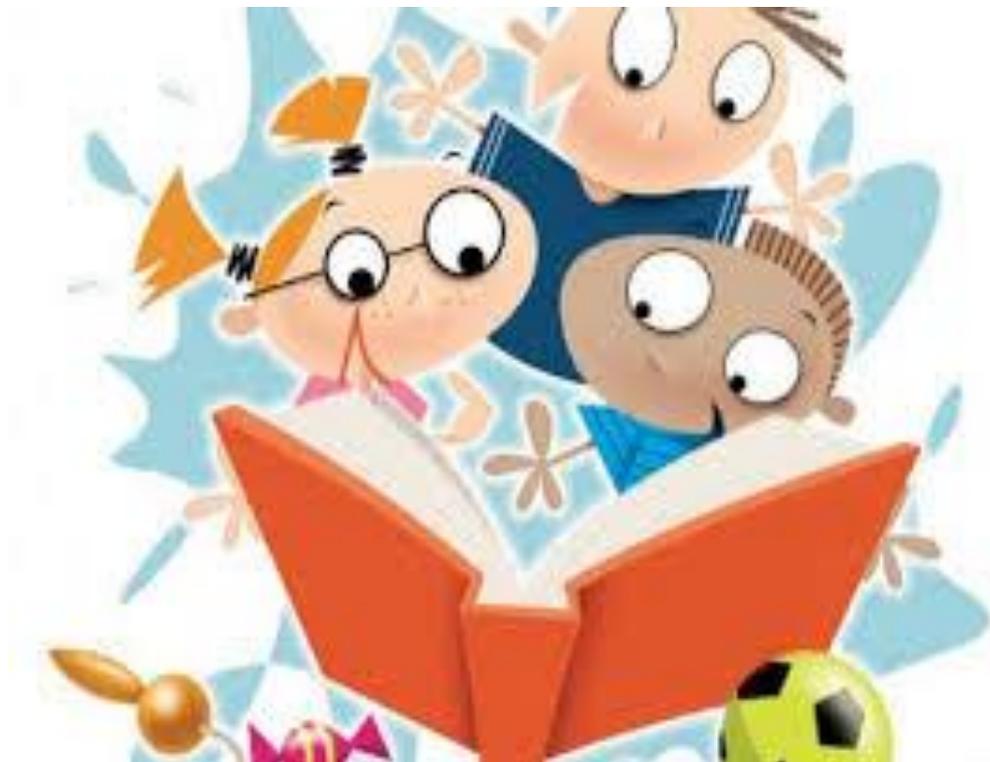
¿Cree que podrás hacer de nuestro mundo mejor

Entregar el taller a cada uno de los docentes, estudiantes y padres de familia para que los revise.

Aplicar las instrucciones que consta el taller.

Realizar una estrategia propuesta en el taller.

**Evaluación:** Cuestionario



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?>  
AUTOR: Edgar Danilo Chingo Toapanta

## TALLER N.4

**Tema:** Los juegos populares.

**Objetivo:** Conocer los diferentes tipos de juegos populares.

**Beneficiarios:** Docentes estudiantes y padres de familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Motivación:** Video

**Tema:** La Chifica

**Resumen:** La Chifica es una vieja que tiene una gran boca en la nuca, con colmillos amenazantes. Nua Tocagón la conoció en el Centro Educativo Valle del Amanecer. Estaba escondida entre las páginas del libro 'Cuentos, leyendas y juegos tradicionales de Otavalo'. Desde que leyó el relato, la niña de 9 años no para de contar la historia. Es su preferida, dice. Moviendo las manos, abriendo sus ojos cafés y alargando las palabras describe a este ser fantástico. Cuenta cómo dos niños que escaparon de su casa se salvaron de ser devorados por esta bruja. Y cómo la Chifica les cautivó regalándoles liendres y piojos dulces, que se sacaba de la cabeza...

**Contenido Científico:**

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

### **Desarrollo:**

Presentación del video

Pedir un comentario personal sobre el video.

¿Qué opinan sobre el video observado?

¿Ustedes dan lo mejor en cada actividad que realizan?

¿Por qué dan lo mejor de ustedes?

¿Creen que los juegos tradicionales influyen con las demás personas?

Entregar copias de los ejercicios que están dentro del taller de actividades tecnológicas extracurriculares.

### **Evaluación:** Cuestionario



**FUENTE:**<https://www.google.com.ec/search?>

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

## TALLER N.5

**Tema:** El trompo

**Objetivo:** Enmarcar una propuesta didáctica sobre el juego del trompo, dentro de una concepción del juego tradicional.

**Beneficiarios:** Docentes estudiantes y padres de familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **Motivación: Video**

**Tema:** Juegos Tradicionales

**Resumen:** Aquellos que transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva

El pasar del tiempo fue, es y será testigo de que la esencia y objetivo de los juegos no ha cambiado, solo la idiosincrasia de cada sitio, barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en dependencia al desarrollo socioeconómico y cultural, lo que nos lleva analizar una serie de aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico, tales como: Las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales.

### **Contenido Científico:**

El objeto con el que se jugaba tenía forma de pera que terminaba en una punta de acero por donde se hacía girar. La mayoría eran de madera, hasta que más adelante salieron otros más modernos que eran de plástico. El juguete constaba del trompo en sí y una cuerda que era el elemento que, tras haberlo enrollado en el trompo, se le daba un fuerte tirón haciendo caer el trompo al suelo para que diera vueltas.

Es uno de los juegos más populares del siglo XX, también uno de los más antiguos.

Una de las formas colectivas de jugar era formando un círculo en el suelo, en cuyo centro se colocaba un trompo dando vueltas para que los demás jugadores chocaran su trompo con éste. El que fallaba, dejaba su trompo ocupando la posición del anterior.

### **Desarrollo:**

Presentación del video

Pedir un comentario personal sobre el video.

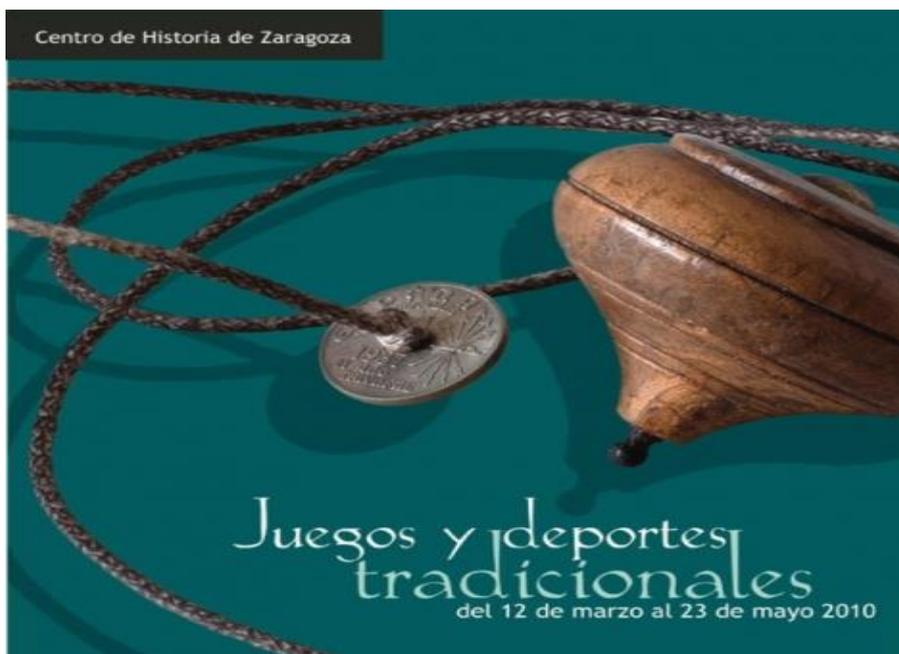
¿Qué opinan sobre el video observado?

¿Ustedes dan lo mejor en cada actividad que realizan?

¿Por qué dan lo mejor de ustedes?

¿Creen que el juego del trompo influyente en el comportamiento personal?

### **Evaluación:** Cuestionario



**FUENTE:** <https://www.google.com.ec/search?>

**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

## TALLER N.6

**Tema:** Niños a la tele.

**Objetivo:** Promover las relaciones sociales, la lectura, la reflexión sobre los contenidos audiovisuales de la televisión.

**Beneficiarios:** Docentes estudiantes y padres de familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **Motivación: Video**

**Tema:** Un día en la tele

**Resumen:** No quiero pedirte nada especial ni inalcanzable, como ocurre con otros niños que se dirigen a ti cada noche. Tú eres bueno y proteges a todos los niños de la tierra, hoy quiero pedirte un gran favor, sin que se enteren mis padres. Transfórmame en un televisor, para que mis padres me cuiden como cuidan al televisor, para que me miren con el mismo interés con que mi madre mira su telenovela preferida, o mi padre su programa deportivo favorito. Quiero hablar como ciertos animadores que cuando lo hacen, toda mi familia se calla para escucharlos con atención y sin interrumpirlos.

### **Contenido Científico:**

La Unidad de TV está implementada con equipos de alta tecnología que contribuyan a la buena enseñanza impartida por profesores de la universidad. A través de este taller de televisión el alumno tiene la posibilidad de desarrollar el periodismo televisivo de manera práctica y dinámica, teniendo a su cargo la realización de entrevistas, reportajes y documentales, asumiendo las funciones de director, productor, editor o camarógrafo.

Aquí el alumno desarrolla el reconocimiento de conceptos y ejecuta sus primeros proyectos televisivos, llámese noticieros, magazines, cortos, entre otros; se encarga de la edición del documento teniendo en cuenta el seguimiento y puntos de vista periodístico o artístico, de acuerdo al trabajo a que se va a realizar.

### **Desarrollo:**

Presentación del video

Pedir un comentario personal sobre el video.

¿Qué opinan sobre el video observado?

¿Ustedes dan lo mejor en cada actividad que realizan?

¿Por qué dan lo mejor de ustedes?

¿Creen que la televisión influye con las demás personas?

Entregar copias de los ejercicios que están dentro del taller de actividades tecnológicas extracurriculares.

### **Evaluación:** Cuestionario



FUENTE:<https://www.google.com.ec/search?>  
AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta

## TALLER N.7

**Tema:** Las canicas

**Objetivo:** Pretender describir la gran variedad de modalidades existentes en el juego de canicas acertando el blanco escogido, impulsando para ello la canica con el dedo pulgar con un golpe seco y preciso.

**Beneficiarios:** Docentes, estudiantes y padres de familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

**Motivación:** Reflexión

**Tema:** Las mil canicas

**Resumen:** Cuanto más envejezco, más disfruto de las mañanas del sábado. Tal vez es la quieta soledad que viene por ser el primero en levantarse o quizá el increíble gozo de no tener que ir al trabajo. De todas maneras, las primeras horas de un sábado son en extremo deliciosas.

Hace unas cuantas semanas, me dirigía hacia mi equipo de radioaficionado, con una humeante taza de café en una mano y el periódico en la otra.

Lo que comenzó como una típica mañana de sábado, se convirtió en una de esas lecciones que la vida parece darnos de vez en cuando...déjenme contarles:

**Contenido Científico:**

Los primeros antecedentes de los que se tiene noticia se remontan al antiguo Egipto, pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. Los expertos han indicado que las canicas pasaron de ser un objeto funerario o religioso, a ser un juguete. Se sabe

también que en Creta los niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos.

Los griegos jugaban con astrágalos, bellotas, castañoso aceitunas que lanzaban a un agujero, mientras que los romanos lo hacían con nueces y avellanas (Gorris, 1976).

**Desarrollo:**

Presentación del video

Pedir un comentario personal sobre el video.

¿Qué opinan sobre el video observado?

¿Ustedes dan lo mejor en cada actividad que realizan?

¿Por qué dan lo mejor de ustedes?

¿Creen que los juegos tradicionales influyente con las demás personas?

Entregar copias de los ejercicios que están dentro del taller de actividades tecnológicas extracurriculares.

**Evaluación:** Cuestionario



**FUENTE:**<https://www.google.com.ec/search?>

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

## TALLER N.8

**Tema:** Evaluar la guía.

**Objetivo:** Evaluar la efectividad de la propuesta

**Beneficiarios:** Docentes estudiantes y padres de familia

**Responsable:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

### **Motivación: Video**

**Tema:** El liderazgo

**Resumen:** La actitud de las personas es el aroma de su corazón, si se dan por vencidos su corazón está mal, nunca se debe dar por vencido ni rendirse a pesar de las adversidades que se les presenta, se debe dar siempre lo mejor en cada actividad que realice, nunca se debe decir no puedo sin dar lo mejor de cada uno antes, si se tiene el don del liderazgo se tiene que dar lo mejor por que los demás le siguen y quiere ser como esta persona.

### **Contenido Científico**

Evaluar hace referencia a cualquier proceso por medio del cual una o varias características de un alumno, de un grupo de estudiantes, de un ambiente educativo, de objetivos educativos, de materiales, profesores, programas, etc., reciben la atención del que evalúa, se analizan y se valoran sus características y condiciones en función de unos criterios o puntos de referencia, para emitir un juicio que sea relevante para la educación. (Gimeno Sacristn, 1992).

Shmieder, 1966; Stocker, 1964; Titone, 1966

La evaluación deberá servir entonces, para reorientar y planificar la práctica educativa. Conocer lo que ocurre en el aula a partir de los

procesos pedagógicos empleados y su incidencia en el aprendizaje del alumno, reorientando cuantas veces fuere necesario los procesos durante su desarrollo, es una de las funciones más importantes de la evaluación.

**Desarrollo:**

Presentación del video

Pedir un comentario personal sobre el video.

¿Qué opinan sobre el video observado?

¿Ustedes dan lo mejor en cada actividad que realizan?

¿Por qué dan lo mejor de ustedes?

¿Creen que el tener el don de liderazgo es influyente con las demás personas?

Entregar copias de los ejercicios que están dentro del taller de actividades tecnológicas extracurriculares.

Verificar si la propuesta planteada se cumple o no se cumple.

**Evaluación:** Cuestionario



**FUENTE:**<https://www.google.com.ec/search?>

**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

### 6.7. Marco administrativo

La propuesta que se plantean en el presente trabajo será administrada y diseñada por el investigador Edgar Danilo Chingo Toapanta y por estar cabalmente convenida del éxito de la misma por la autoridad, licenciada Mónica Ayala por ser directora de la institución y será dirigido a los docentes, padres de familia y estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Los docentes serán los encargados de determinar si la propuesta tiene la validez que se cree.

### 6.8. Previsión de la evaluación

La evaluación de la propuesta se realizará siguiendo la matriz que a continuación se detalla.

**CUADRO N° 39 Previsión de la evaluación**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Quiénes solicitan la evaluación?	Las autoridades, el investigador
¿Por qué evaluar?	Se necesita afirmar o negar algo
¿Para qué evaluar?	Para saber si se aplica o no se aplica
¿Qué evaluar?	Las actividades tecnológicas extracurriculares
¿Quién evaluar?	La investigación
¿Cuándo evaluar?	Todo el año escolar
¿Cómo evaluar?	Encuesta y observación
¿Con qué evaluar?	Encuesta y observación

**AUTOR:** Edgar Danilo Chingo Toapanta

### 4.3 BIBLIOGRAFIA

- AUSTIN, Deja que el mundo exterior entre en el aula, Madrid: Morata, (2009)
- BALLESTEROS, Antonio, Distribución del tiempo y del trabajo, 4ª ed. Madrid: Revista de Pedagogía, (1934),
- Cómo enseñar con las nuevas tecnologías (Código 370.015f318) (Inventario 9035f)
- Distribución del tiempo escolar: para cuarto grado, Buenos Aires: Kapelusz, [1961]
- Guía didáctica 4 cuarto grado: para uso del manual del alumno y distribución del tiempo escolar, Buenos Aires: Kapelusz, (1963)
- GIMENO Sacristán, José, El valor del tiempo en educación, Madrid: Morata, (2008)
- La educación en material de comunicación (Código 37.0017) (Inventario 47.78f)
- Los medios de comunicación y tecnología educativa (Código 371.33c346) (Inventario 7458f)
- Resumen del libro "FUNDAMENTOS DE LA PSICOLOGÍA" de José Luis Martorell y José Luis Prieto
- Salidas, paseos, excursiones: cuando se abren las puertas del jardín, la educación en los primeros años, Novedades Educativas, (1999).
- SANTOS Pastor, Marisa, Actividades físicas extraescolares: una propuesta alternativa, Barcelona: INDE, (1998)
- Taller de la comunicación de Francisco Javier Hernández (Código 659.3 t689) (Inventario 7466.f)
- Universidad Nacional Autónoma de México Actividades extracurriculares | La Guía de Educación, (2003)
- UNAM, Dirección General de Planeación, Secretaría Técnica del Consejo de Planeación, (2004).

- Universidad Nacional Autónoma de México, (2005), Editorial: México: UNAM, (2006)
- Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) didáctica y organización escolar » procesos de enseñanza-aprendizaje » asigpea » apartados » apartado4-3.asp
- J. P. Guilford, La naturaleza de la inteligencia humana, Edit. Paidós, Buenos Aires (Argentina), (1977)
- Randy Brown, Ph.D., Especialista del Área. Departamento de Niños, Jóvenes y Familias
- Reduce tanto como sea posible las actividades no productivas. Aguilar Morales, J. E. (2006)
- Autores: Marc Antoni Adell i Cueva Editores: Ediciones Pirámide Año de publicación: (2006)
- Revista latinoamericana de Innovaciones Educativas. Argentina, No. 17, (1994)
- Solórzano, N. Manual de Actitudes para el Rendimiento Académico. Editorial Trillas, México. (2001)
- Texto Didáctico Colección Propuesta Educativa No. (5 Abril de 2003)
- Bogotá, D.C., 20 de Abril de (2003), en la Solemnidad de la Pascua de Resurrección.
- La Formación Integral y sus Dimensiones: Texto Didáctico Colección Propuesta Educativa No. 5 Abril de (2003)
- Humanizar lo Infrahumano: La Formación del Ser Humano Integral: Homo Evolutivo, Praxis Y Economía Solidaria (En Papel) Marcos Arruda, Icaria, (2005)

#### 4.4 ANEXOS



#### Modelo de encuesta a Docentes

**Universidad Técnica de Ambato**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Educación Básica- Modalidad Semipresencial**  
**Encuesta dirigida a Docentes de la Escuela Calicuchima**

#### Objetivo:

- Determinar cómo inciden las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar.

#### Indicaciones Generales:

- Marque con una X la respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borrones o enmendaduras

**Pregunta 1.-** *¿Considera Usted que es importante las actividades tecnológicas extracurriculares?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 2.-** *¿Cree Usted que las actividades tecnológicas extra curriculares inciden en el comportamiento escolar del niño?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 3.-** *¿Cree usted lo que el niño mira en la televisión lo realiza en la escuela?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 4.-** *¿En el tiempo libre el niño estudia o juega videojuegos?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 5.-** *¿Acostumbra leer usted un diario de comunicación en la semana?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 6.-** *¿Cuál de las siguientes actividades tecnológicas extra curriculares utiliza con más frecuencia?*

Internet ( )                  tv ( )                  Juegos electrónicos ( )

**Pregunta 7.-** *¿Cree usted que los estudiantes deben entrar en el Facebook?*

SI ( )                  NO ( )                  A VECES ( )

**Pregunta 8.-** *¿Trabaja con sus niños utilizando el internet?*

SI ( )                  NO ( )                  A VECES ( )

**Pregunta 9.-** *¿Considera usted que los estudiantes deben jugar los videojuegos?*

SI ( )                  NO ( )                  A VECES ( )

**Pregunta 10.-** *¿Le gustaría mejorar el nivel de conocimientos sobre las actividades tecnológicas extra curriculares en los niños/as?*

SI ( )                  NO ( )                  A VECES ( )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACION!**

## Modelo de encuesta a Padres de Familia



**Universidad Técnica de Ambato**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Educación Básica- Modalidad Semipresencial**  
**Encuesta dirigida a Padres de Familia de la Escuela Calicuchima**

### Objetivo:

- Determinar cómo inciden las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar.

### Indicaciones Generales:

- Marque con una X la respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borrones o enmendaduras

**Pregunta 1.-** *¿Considera Usted que es importante las actividades tecnológicas extracurriculares?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 2.-** *¿Cree Usted que las actividades tecnológicas extra curriculares inciden en el comportamiento escolar del niño?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 3.-** *¿Cree usted lo que el niño mira en la televisión lo realiza en la escuela?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 4.-** *¿En el tiempo libre el niño estudia o juega videojuegos?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 5.-** *¿Acostumbra leer usted un diario de comunicación en la semana?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 6.-** *¿Cuál de las siguientes actividades tecnológicas extra curriculares utiliza con más frecuencia?*

Internet ( )                  tv (    )                  Juegos electrónicos (    )

**Pregunta 7.-** *¿Cree usted que los estudiantes deben entrar en el Facebook?*

SI (    )                  NO (    )                  A VECES (    )

**Pregunta 8.-** *¿Trabaja con sus niños utilizando el internet?*

SI (    )                  NO (    )                  A VECES (    )

**Pregunta 9.-** *¿Considera usted que los estudiantes deben jugar los videojuegos?*

SI (    )                  NO (    )                  A VECES (    )

**Pregunta 10.-** *¿Le gustaría mejorar el nivel de conocimientos sobre las actividades tecnológicas extra curriculares en los niños/as?*

SI (    )                  NO (    )                  A VECES (    )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACION!**

## Modelo de encuesta a Estudiantes



**Universidad Técnica de Ambato**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Educación Básica- Modalidad Semipresencial**  
**Encuesta dirigida a Estudiantes de la Escuela Calicuchima**

### Objetivo:

- Determinar cómo inciden las actividades tecnológicas extra curriculares en el comportamiento escolar.

### Indicaciones Generales:

- Marque con una X a respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borradores o enmendaduras

**Pregunta 1.-** *¿Crees que es importante conocer las actividades tecnológicas extra curriculares?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 2.-** *¿Sabes cuáles son las actividades tecnológicas extra curriculares?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 3.-** *¿Te gusta el Facebook?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 4.-** *¿Te gustan los videojuegos?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 5.-** *¿Miras la televisión en tu casa?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 6.-** *¿Juegas Nintendo en tu casa?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 7.-** *¿Observas en el internet programas educativos?*

SI ( )                      NO ( )                      A VECES ( )

**Pregunta 8.-** *¿Qué juegos te gustan del internet?*

El agua y el fuego ( )      Conter strike ( )      Ninguno ( )

**Pregunta 9.-** *¿Entras al Facebook con tu familia?*

SI ( )      NO ( )      A VECES ( )

**Pregunta 10.-** *¿Crees que las actividades tecnológicas extra curriculares te ayudan en el rendimiento escolar?*

SI ( )      NO ( )      A VECES ( )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACION!**

## FOTOGRAFIAS

**Padres de familia de los estudiantes de cuarto año,respondiendo a la encuesta**



**FUENTE:**Padres de FamiliaEscuela Calichima  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta



**FUENTE:**Padres de FamiliaEscuela Calichima  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

## Estudiantes de la escuela Calichima respondiendo a la encuesta



**FUENTE:**Estudiantes de la Escuela Calichima  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta



**FUENTE:**Estudiantes de la Escuela Calichima  
**AUTOR:**Edgar Danilo Chingo Toapanta

# CROQUIS

## Plano de la Escuela Calicuchima



FUENTE:Plano de la Escuela Calichima  
AUTOR:Edgar Danilo Chingo Toapanta