



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE.

Educación Básica

Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de

Licenciada en Ciencias de la Educación

Mención Educación Básica

Tema

**“EL CHAT Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE
LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA GARCÍA MORENO DEL CANTÓN PILLARO, PARROQUIA
SAN MIGUELITO EN EL PERIODO JUNIO-OCTUBRE/2010.**

AUTORA: GREY BARRIONUEVO

TUTORA ING: BLANCA CUJÍ CHACHA

AMBATO – ECUADOR

2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACION O TITULACION**

CERTIFICA:

Yo, Ing. Blanca Rocío Cují Chacha CC..... en mi calidad de Tutora del trabajo de graduación sobre el tema: “Influencia de las conductas antisociales en el proceso de aprendizaje de los alumnos del EL CHAT Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GARCIA MORENO DEL CANTÓN PÍLLARO PARROQUIA SAN MIGUELITO EN EL PERIODO JUNIO-OCTUBRE/2010.”Desarrollado por: Grey Lastenia Barrionuevo Guamaní estudiante de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, considero que dicho trabajo de Graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios para ser sometido a la evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad e Ciencias Humanas y de la Educación.

Ambato, a 10 de Agosto. Del 2010.

Ing. Blanca Rocío Cují Chacha

TUTORA

AUTORIA DEL TRABAJO

El presente trabajo de investigación “EL CHAT Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GARCÍA MORENO DEL CANTÓN PILLARO PARROQUIA SAN MIGUELITO EN EL PERIODO JUNIO-OCTUBRE/2010.”, elaborado por quien suscribe la presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de autor(a).

Ambato,10 de Noviembre del 2010

Grey Lastenia Barrionuevo Guamani

CI:180293577-3

**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 sobre el tema: “EL CHAT Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNIVO DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GARCIA MORENO PARROQUIA SAN MIGUELITO EN EL PERIODO JUNIO-OCTUBRE/2010.” presentado por la Srta. GREY LASTENIA BARRIONUEVO GUAMANI egresada de la Carrera de Educación Básica promoción Septiembre- Febrero, considera que, una vez revisado dicho Trabajo de Graduación, reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Ing. Msc. Fabiola Núñez

MIEMBRO

Lcda. Lupe Del Rocío Llerena Pérez

MIEMBRO

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado al ser supremo, a Dios fuente de inspiración para nuestra vida, quien nos acompaña a cada instante, nos permite crecer y ser útiles a la sociedad, mi gratitud a mi familia que han sido el soporte necesario para emprender en anhelos de superación, que con Amor y sacrificio permanente, llegar a obtener un nuevo título y así asegurar una vida digna y noble en el futuro.

AGRADECIMIENTO

A mi familia por ayudarme a llegar a culminar mis estudios de licenciatura a demás por haberme brindado la oportunidad de compartir vivencias y experiencias con el grupo de amigos quienes han enriquecido nuestros conocimientos

A la Universidad Técnica de Ambato, de manera particular a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación sus Autoridades y Docentes.

Reconocimiento particular a la Ing. Blanca Cují como asesora del Proyecto quien con sus conocimientos y responsabilidad supieron sembrar el compromiso de culminar una carrera más.

INDICE GENERAL

INDICE GENERAL

A. PAGINAS PRELIMINARES

PÁGINA DE TÍTULO O PORTADA	I
PÁGINA DE APROBACIÓN POR EL TUTOR	II
PÁGINA DE AUDITORIA DE LA TESIS	III
PÁGINA DE LA APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO	IV
PÁGINA DE DEDICATORIA	V
PÁGINA DE AGRADECIMIENTO	VI
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS	VII
INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS	VIII
RESUMEN EJECUTIVO	IX
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I EL PROBLEMA	
1.1 TEMA.....	4
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1 CONTEXTUALIZACION	4
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO.....	8
1.2.3 PROGNOSIS	8
1.2.4 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	8
1.2.5 INTERROGANTES	9
1.2.6 DELIMITACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL.....	9
1.2.7 UNIDADES DE OBSERVACION	9

1.3 JUSTIFICACIÓN	9
1.4 OBJETIVOS:.....	10
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	10
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
CAPITULO II MARCO TEORICO	
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	12
2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	13
2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	13
2.5 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	14
2.6 HIPÓTESIS	25
2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES:.....	25
CAPITULO III METODOLOGÍA	
3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	26
3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	26
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	27
3.4.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.	28
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	30
3.6 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	30
3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	31
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	32
CAPITULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	

4.1 ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....	33
4.2 VERIFICACION DE HIPÓTESIS	49
CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1 CONCLUSIONES	52
5.2 RECOMENDACIONES	53
CAPITULO VI PROPUESTA	
6.1 DATOS INFORMATIVOS	54
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	55
6.3 JUSTIFICACION	56
6.4 OBJETIVOS.....	56
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	57
6.6 FUNDAMENTACION	58
6.7 MODELO OPERATIVO	60
6.8 ADMINISTRACION	61
6.9 PLAN DE MONITOREO	61
MATERIALES DE REFERENCIA	
BIBLIOGRAFIA	62
ANEXOS	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico #1: Árbol de Problemas	7
Grafico #2: Categorías Fundamentales	14
Grafico #3: Pregunta 1 a Estudiantes	33
Grafico #4: Pregunta 2 a Estudiantes	34
Grafico #5: Pregunta 3 a Estudiantes	35
Grafico #6: Pregunta 4 a Estudiantes	36
Grafico #7: Pregunta 5 a Estudiantes	37
Grafico #8: Pregunta 6 a Estudiantes	38
Grafico #9: Pregunta 7 a Estudiantes	39
Grafico #10: Pregunta 8 a Estudiantes	40
Grafico #11: Pregunta 1 a Docentes	41
Grafico #12: Pregunta 2 a Docentes	42
Grafico #13: Pregunta 3 a Docentes	43
Grafico #14: Pregunta 4 a Docentes	44
Grafico #15: Pregunta 5 a Docentes	45
Grafico #16: Pregunta 6 a Docentes	46
Grafico #17: Pregunta 7 a Docentes	47
Grafico #18: Pregunta 8 a Docentes	48

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro #1: Operacionalización de Variables (VI)	28
Cuadro #2: Operacionalización de Variables (VD)	29
Cuadro #3: Plan de Recolección de Datos	31
Cuadro #4: Pregunta 1 a Estudiantes	33
Cuadro #5: Pregunta 2 a Estudiantes	34
Cuadro #6: Pregunta 3 a Estudiantes	35
Cuadro #7: Pregunta 4 a Estudiantes	36
Cuadro #8: Pregunta 5 a Estudiantes	37
Cuadro #9: Pregunta 6 a Estudiantes	38
Cuadro #10: Pregunta 7 a Estudiantes	39
Cuadro #11: Pregunta 8 a Estudiantes	40
Cuadro #12: Pregunta 1 a Docentes	41
Cuadro #13: Pregunta 2 a Docentes	42
Cuadro #14: Pregunta 3 a Docentes	43
Cuadro #15: Pregunta 4 a Docentes	44
Cuadro #16: Pregunta 5 a Docentes	45
Cuadro #17: Pregunta 6 a Docentes	46
Cuadro #18: Pregunta 7 a Docentes	47
Cuadro #19: Pregunta 8 a Docentes	48
Cuadro #20: Modelo Operativo	49
Cuadro #21: Modelo Lógico	50
Cuadro #22: Costos	55
Cuadro #23: Modelo Operativo	60
Cuadro #24: Plan de Monitoreo	61

RESUMEN EJECUTIVO

En el presente trabajo investigativo está orientado a la utilización del Chat y su influencia en el aprendizaje cognitivo y gracias a la disponibilidad de equipos a costos accesibles y la facilidad del manejo del mismo, actualmente están siendo muy utilizados por la sociedad, esta es la causa de la implementación de este método de enseñanza para que la preparación de los estudiantes sea más dinámica.

El servicio de una enseñanza transformadora y beneficiosa ayuda ha aprender con mayor rapidez y facilidad. Brindando al alumno la posibilidad de investigar, adaptándose a la tecnología actual y a los cambios constantes, es por esta razón que se ha realizado una propuesta para mejorar la enseñanza aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

En la siguiente investigación existen seis capítulos que se encuentran divididos de la siguiente manera.

En el **PRIMER CAPÍTULO** consta el planteamiento del problema con sus subtemas que son: contextualización, árbol de problemas y el análisis crítico, luego tenemos la prognosis, formulación del problema, los objetivos que me he propuesto alcanzar en esta investigación.

El **SEGUNDO CAPÍTULO** está constituido por el marco teórico donde se fundamenta lo científico, filosófico y legal de la investigación, con temas relacionados al chat y su influencia en el aprendizaje cognitivo de los niños con su respectiva hipótesis y señalamiento de variables.

En el **TERCER CAPÍTULO** se encuentra la metodología utilizada en la investigación así tenemos: tipo de estudio, población y muestreo, operación de variables, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad, plan de recolección de la información, plan para el procesamiento de la información.

En el **CUARTO CAPÍTULO** se encuentra el análisis e interpretación de resultados que se consiguieron mediante la aplicación de encuestas a los docentes y estudiantes del establecimiento y la comprobación de la hipótesis planteada en esta investigación.

En el **QUINTO CAPÍTULO** se realiza la investigación y recolección de datos se determina las conclusiones y recomendaciones para superar los inconvenientes

en el rendimiento académico de los niños del quinto año de educación básica de la escuela García Moreno.

En el **CAPÍTULO SEIS** se plantea una propuesta de cambio a las debilidades del tema investigado.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema

El chat y su influencia en el aprendizaje cognitivo en los alumnos del Quinto año de educación básica de la escuela García Moreno del cantón Pillaro Parroquia San Miguelito en el periodo Junio-Octubre 2010

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

Macro

El internet aparece en los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país.

Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET. En principio, la red contaba con 4 ordenadores distribuidos entre distintas universidades del país.

En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos, el autor William Gibson hizo una revelación: el término "ciberespacio" en ese tiempo la red era básicamente textual, así que el autor se basó en los videojuegos. Con el tiempo la palabra "ciberespacio" terminó por ser sinónimo de

Internet.

El desarrollo de NSFNET fue tal que hacia el año 1990 ya contaba con alrededor de 100.000 servidores.

En 1993 Marc Andreessen produjo la primera versión del navegador "Mosaic", que permitió acceder con mayor naturalidad a la WWW.

La interfaz gráfica iba más allá de lo previsto y la facilidad con la que podía manejarse el programa abrió la red a los legos. Poco después Andreessen encabezó la creación del programa Netscape.

A partir de entonces Internet comenzó a crecer más rápido que otro medio de comunicación, convirtiéndose en lo que hoy todos conocemos.

Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la WEB son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), transferencia de archivos (FTP), correo electrónico (SMTP), conversaciones en línea (IMSN MESSENGER, ICQ, YIM, AOL, jabber), transmisión de archivos (P2P, P2M, descarga directa), etc.

El chat se viene dando en todos los países del mundo de una u otra forma para elevar el número de conocimientos en los estudiantes como para estar acorde a la tecnología que va a pasos agigantados es por ello que los países de América del sur estamos inmersos al proceso de globalización en la comunicación, el origen de los chats, se remiten al año de 1988, en el momento que Jarkko Oikarinen, del departamento de Ciencias de Procesos de la Información de la Universidad de Oulu, Finlandia, creó el Internet Relay Chat (IRC). Su objetivo era crear un programa de comunicaciones que permitiera a los usuarios de Oulu Box (una BBS de acceso público administrada por el departamento en donde laboraba) tener discusiones similares a Use net y con discusiones en tiempo real.

Meso

En el Ecuador empieza la masificación de Internet con los exploradores gráficos Netscape, IE, Opera, etc., aparece el email en Ecuador y compite fuertemente con el fax años 90.

Aparecen numerosos proveedores de Internet y actualmente son más de 50 en varias especialidades empresariales, usuarios finales, académico, etc. En los años 90 a la fecha el internet es una prioridad empresarial y académica principalmente a Fines de los 90 inicio del 2000 el internet se masifica, crece el número de cyber cafés. En el Ecuador, la primera institución en proveer acceso a internet fue Ecualex. En la actualidad en el país la mayoría de las instituciones educativas tienen sus laboratorios dotados de computadoras que les permite a los alumnos navegar con el Internet, elaborar, consultas, videoconferencias foros, chats que mejoraran sus conocimientos en todas las ares del saber.

Micro

Se incorporo el servicio de internet a la Escuela Fiscal “García Moreno” perteneciente al cantón Píllaro en el año 2009, gracias a las gestiones realizadas por los profesores, padres de familia y en especial al apoyo incondicional de los funcionarios del cantón que se han preocupado por la Educación de los sectores alejados de la ciudad. Esto ayuda a los niños y niñas de la institución a utilizar el internet, conocer el chat dentro del proceso educativo, a desarrollarse y auto educarse en el los avances tecnológicos que día a día van surgiendo en el mundo que le permitirá fortalecer las capacidades de aprender y mejorar el aprendizaje de las nuevas tecnologías.

Árbol de problemas

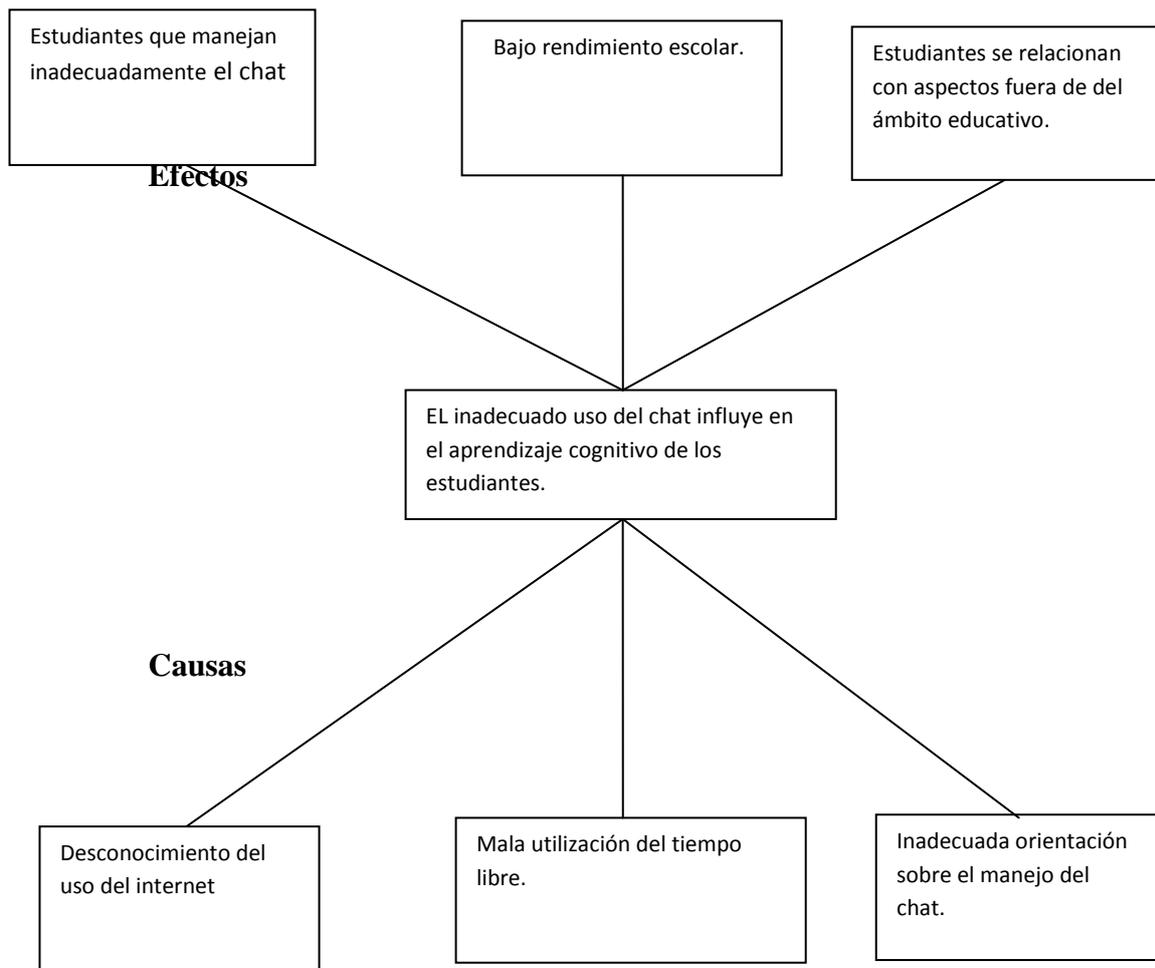


Grafico 1. Árbol de Problemas Elaborado por. Grey Barrionuevo

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

El Internet afecta directamente a los niños dentro del aprendizaje es por ello que el desconocimiento del internet en los docentes hace que los estudiantes utilicen inadecuadamente el Chat y tenga bajo rendimiento dentro de la formación educativa de los estudiantes. Cabe mencionar que una gran mayoría de alumnos utilizan de manera inadecuada el Chat dando lugar al crecimiento del mal uso de las páginas web a las que acceden sin supervisión de un adulto, provocando el mal uso del tiempo libre. Es por ello que hace falta orientar, capacitar tanto a docentes, como a estudiantes en la correcta manipulación de esta herramienta, que si bien es cierto es de gran ayuda como medio de consulta que mejorara el conocimiento del uso de las nuevas tecnologías.

1.2.3 PROGNOSIS

En caso de no dar atención al uso inadecuado del Chat los estudiantes no utilizan el internet para fines educativos, esto dará origen a problemas que afectan al aprendizaje de los estudiantes, bajo rendimiento y una alta deserción escolar es por ello que se necesita orientar en el manejo e importancia del correcto manejo del Internet.

Por ello es de gran importancia que se busque técnicas para ayudar a docentes y alumnos a fortalecer sus conocimientos para que en el futuro se tenga una cultura del manejo correcto de todos los servicios que ofrece el internet, como el chat, foros. .

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera el chat afecta en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “García Moreno” del cantón Píllaro parroquia San Miguelito en el periodo julio-octubre del 2010?

1.2.5 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿El uso del chat afecta al rendimiento de los alumnos?

¿Qué utilidad educativa se puede encontrar en el chat?

¿Cómo el chat influye en los alumnos con problemas de aprendizaje?

¿Cuál es la incidencia del chat en el rendimiento escolar.

1.2.6 DELIMITACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL

Delimitación Espacial

Esta investigación se realizara en la Escuela Fiscal García Moreno Parroquia San Miguelito Cantón Santiago de Píllaro Provincia Tungurahua

Delimitación Temporal

Durante el periodo Junio- Octubre del 2010.

1.2.7 UNIDADES DE OBSERVACIÓN

Estudiantes del quinto Año de Educación Básica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se lo realiza por los grandes problemas que aquejan a la educación con el uso indebido del Chat y su influencia en el aprendizaje es por ello que se ha sentido la necesidad de fortalecer los conocimientos sobre el tema, así mismo la utilidad práctica que tendrá, es la orientación que recibirán los alumnos de la Escuela Fiscal García Moreno donde tendremos la oportunidad de aplicar este proyecto.

Este trabajo de investigación aportará para educar sobre el manejo adecuado del uso del chat como factor que afecta directamente el rendimiento escolar, también servirá como aporte bibliográfico para que utilicen los docentes. Por lo tanto la presente investigación tiene una enorme importancia del en el quehacer educativo por que viene a mejorar la calidad de la educación de la escuela.

Los beneficiarios directos serán los niños, los docentes, autoridades y todas las personas involucradas dentro de la investigación.

FACTIBILIDAD. La presente investigación es factible por que cuenta con el apoyo de las Autoridades, Docentes, Estudiantes, además existe los recursos económicos, tecnológicos para la realización de este proyecto.

INTERES .Es de interés social porque ayuda a la formación de los estudiantes, como también a integrarse a la sociedad.

IMPACTO. Es de impacto social porque permite al estudiante a utilizar adecuadamente el aprendizaje dentro de la sociedad.

BENEFICIARIOS. Los beneficiarios serán los estudiantes del Quinto año de Educación Básica.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL

- Determinar la influencia del Chat en el aprendizaje cognitivo de los alumnos del Quinto año de Educación Básica de la escuela García Moreno de la parroquia San Miguelito de Cantón Píllaro durante el periodo Junio-Octubre/ 2010.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reforzar los conocimientos de los estudiantes sobre el internet.
- Identificar las repercusiones que tiene el chat en el aprendizaje de los estudiantes
- Aplicar el chat con fines educativos.

CAPITULO II

2. MARCO METODOLOGICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de hacer varias investigaciones en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato se encontró que no existen investigaciones anteriores que tengan relación con el tema planteado.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación se encuentra basada en el paradigma Constructivista que concibe la enseñanza como una actividad crítica y el docente como un profesional autónoma que investiga reflexiona sobre su práctica, para este paradigma la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de Métodos de apoyo que permita a los alumnos construir su propio saber.

Como podemos ver esta corriente desde hace millones de años el hombre buscaba formas que le permita comunicarse como también explicar muchas cosas que no entendía, con el paso del tiempo a mejorar su nivel de preparación, fue mejorando sus capacidades dentro de una sociedad competitiva es por ello que aparecen maquinas con pequeños chips donde almacenan grandes cantidades de información esto dio lugar a nuevas formas de establecer comunicación con los demás, aparece el chat como medio de agilizar las cosas como forma de juegos, interviniendo directamente en la formación de los estudiantes y por añadidura a todas las personas , pero puede ser beneficioso como perjudicial dentro de la formación de un alumno en proceso de asimilación.

2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Es necesario tomar al chat como una estrategia que podrían utilizar los docentes dentro del proceso inter-aprendizaje para sacar provecho del uso del mismo para mejorar destrezas, capacidades que se pueda logra con el manejo del chat, pero también podemos mencionar que si no existe una verdadera orientación puede afectar grandemente en la formación individual obteniendo estudiantes con bajo rendimiento, alumnos con poca autoestima, desperdicio de tiempo libre es por ello que desde las aulas los profesores deben estar capacitados para brindar una orientación oportuna a sus alumnos.

2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución Política del Ecuador

Educación y Tecnología

Art. 347.-Sera responsabilidad del Estado

Art. 80 que dice: 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.

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 el estatuto del investigador científico.

2.5 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

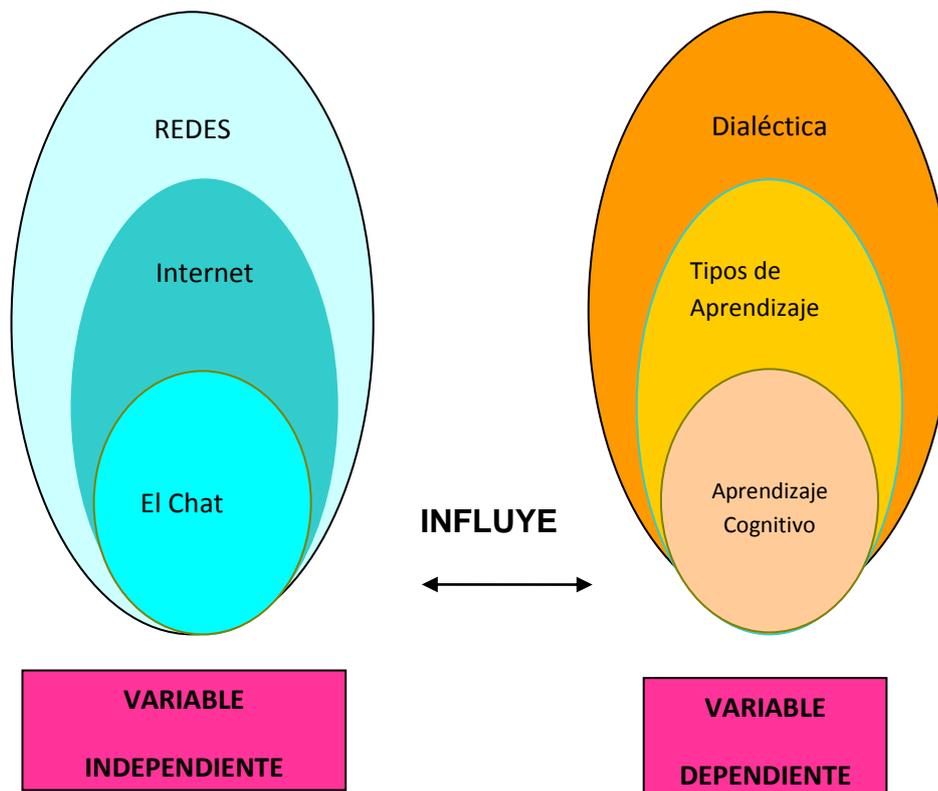


Grafico 2. Categorías Fundamentales

Elaborado por. Grey Barrionuevo

VARIABLE INDEPENDIENTE

Redes

Son un conjunto de técnicas, conexiones físicas y programas informáticos empleados para conectar dos o más computadoras. Los usuarios de una red pueden compartir ficheros, impresoras y otros recursos, enviar mensajes electrónicos y ejecutar programas en otros ordenadores.

Una red tiene tres niveles de componentes: software de aplicaciones, software de red y hardware de red. El software de aplicaciones está formado por programas informáticos que se comunican con los usuarios de la red y permiten compartir información (como archivos, gráficos o vídeos) y recursos (como impresoras o unidades de disco). Un tipo de software de aplicaciones se denomina cliente-servidor. Las computadoras cliente envían peticiones de información o de uso de recursos a otras computadoras llamadas servidores, que controlan datos y aplicaciones. Otro tipo de software de aplicación se conoce como 'de igual a igual' (peer to peer). En una red de este tipo, los ordenadores se envían entre sí mensajes y peticiones directamente sin utilizar un servidor como intermediario.

Una red informática, red de computadoras o de ordenadores, es un conjunto de computadoras conectadas entre sí compartiendo información, recursos como CD-ROM, impresoras, grabadoras de DVD y servicios como e-mail, Chat, conexiones a Internet, juegos, etc.

Podemos clasificar a cualquier red informática según la direccionalidad de los datos o por los tipos de transmisión: Red informática simplex unidireccional, en la que una computadora transmite y otra recibe. Red informática half-dúplex bidireccionales, en la que solo una computadora transmite por vez. Y la Red informática full-dúplex, red en la que ambas computadoras pueden transmitir y recibir información a la vez.

Internet

Internet es una gran red internacional de ordenadores.(Es, mejor dicho, una red de redes, como veremos más adelante).

Permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa, ver los fondos de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, o conseguir un programa o un

juego determinado para nuestro ordenador. En definitiva: establecer vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo, bien sea para fines académicos o de investigación, o personales.

Internet es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local (varias máquinas conectadas en una oficina o campus) a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que forman las "carreteras" principales. Esta gigantesca Red se difumina en ocasiones porque los datos pueden transmitirse vía satélite, o a través de servicios como la telefonía celular, o porque a veces no se sabe muy bien a dónde está conectada.

En cierto modo, no hay mucha diferencia entre Internet y la red telefónica que todos conocemos, dado que sus fundamentos son parecidos. Basta saber que cualquier cosa a la que se pueda acceder a través de algún tipo de "conexión," como un ordenador personal, una base de datos en una universidad, un servicio electrónico de pago (como CompuServe), un fax o un número de teléfono, pueden ser, y de hecho forman, parte de Internet.

Correo Electrónico.

El servicio más tradicional y extendido de Internet es el correo electrónico (también conocido por su tradición inglesa "mail", i-mail o e-mail, que hacen referencia respectivamente al internet-mail o al electrónico-mail). El sistema de correo sirve para transmitir mensajes entre dos o más usuarios. Inicialmente estos mensajes solo permitían unas cuantas líneas de texto, pero hoy es posible que un mensaje incluya diferentes tipos y estilos de letras, colores.

¿Qué es la Web?

La Web es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

La Web 2.0 es la transición que se a dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocado al usuario final. Se trata de aplicaciones que generan colaboración y d servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

Chat

Chat (en español charla o tele conferencia) o chatear, es un anglicismo que describe la conversación electrónica en tiempo real (instantáneamente) entre dos o más personas a través de Internet. Lo normal en una sesión de chat es que un usuario escriba mensajes con el teclado y que el mensaje se muestre en la pantalla de otro usuario (u otros usuarios), aunque la conversación también puede realizarse con audio y con video.

Se llaman chat rooms o channels (en español salas de charla o canales), puede ser considerado, como un espacio en común para conversar por Internet. Es un medio de comunicación ampliamente utilizado, el cual está disponible en la red.

Hoy en día, las salas de chat, son muy famosas. Hay salas de chat, que se refieren a espacios específicos, en cuanto a geografía, como las que ofrecen algunas universidades. Otras salas de chat, pueden dar pie, a conversaciones entre ciudadanos del mismo país. Asimismo un chat más abierto, puede ser integrado por personas de distintos países.

Lo único que se necesita para ingresar a una sala de chat, es tener, al igual que para ingresar a cualquier página web, es el URL o dirección de la misma. Por lo mismo, es que toda persona en el mundo, que conozca la dirección podrá hacerse partícipe de la conversación

El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos

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

Chat es una palabra en inglés cuya traducción significa conversar, pero a esta altura se convirtió en un término específico para designar el encuentro entre dos o más personas en Internet que mantienen una conversación en tiempo real. Para chatear basta con tener una PC, con conexión a Internet, elegir un apodo o Nick e ingresar en alguna sala.

El chat fue evolucionando y paso desde los precarios BBS (Bulletin Board System, una de las formas más primitivas de establecer conexiones entre computadoras) a los universos virtuales, que incluyen audio y video. En poco tiempo se convirtió en una verdadera pasión de multitudes.

¿Por qué? Probablemente porque reúne las tres características del éxito: es fácil, divertido y gratis. Además, el chat es útil para crear un espacio de reunión entre personas con los mismos intereses y se puede contactar a las personas que están a mucha distancia por bastante menos que una comunicación telefónica.

Contra lo que muchos suelen creer, el chat no es una característica más de internet, sino que es un servicio. La diferencia es que internet es la red pura y exclusivamente la red física de computadoras conectadas, mientras que el chat, la web y el correo electrónico son servicios montados sobre esa red.

Al chat se lo conoce también como IRC, siglas de Internet Relay Chat, las normas técnicas que regulan su uso. El chat funciona del mismo modo que la mayoría de los servicios en internet, ya sea la web, el E-mail o los mensajeros instantáneos tipo el ICQ. Este esquema se conoce con el nombre Cliente / servidor. Cada uno de los integrantes de una sala se conecta mediante un programa que recibe el nombre de "cliente". Todos los clientes, a su vez se conectan a un servidor que muestra toda la información de los otros conectados. Se podría decir que los portales son canales de contenidos y de servicios mezclados entre salas de chat. Aunque poco apreciado por los anunciantes el chat es el servicio que más tráfico brinda a los sitios. Se podría decir que para medir el tráfico de gente basta con entrar a las salas de chat.

Programas de Chat

MSN Messenger: Es el más usado actualmente a nivel mundial.

Pirch 98: Este cliente de chat tiene la capacidad de conectarse a dos servidores a la vez (DalNet, UnderNet, EFNet, etc.). Una molestia es que la lista de nicks en un canal se puede volver inmanejable por su extensión.

HyperChat 1.7.2: Es una suite que incluye un cliente y un servidor. Ninguno de los dos es compatible con la red estándar de IRC: el cliente admite solo clientes HyperChat, y el cliente solo se conecta con servidores HyperChat. WinBOT: Utilitario para expertos, permite pasar largas noches online sin sufrir muchas de las complicaciones que surgen al administrar un canal de chat. Es un Robot, un

programa que se conecta a un servidor de chat, y al canal que se le indique, y mantiene el control de dichos canales.

Una característica de los chats es la recurrencia a emotes. Son representaciones gráficas de usos convencionales. Se utilizan para decir que se tiene hambre, sueño, que se despide, etc. Para decir que se grita se escribe con mayúscula. Un sin fin de reglas se construyeron y se siguen construyendo para entablar la comunicación en un género en el que se entrecruzan varios de ellos. Pero ¿recordamos la jerigonza? Era un lenguaje propio de los chicos de la década del '80. Una palabra en jerigonza se genera a partir de la siguiente regla: se separa la palabra en sílabas y luego de cada sílaba se le agrega otra compuesta por una p y se repite la última vocal de la sílaba original. Un ejemplo conocido era un jingle que aludía a la goma de pegar “voligoma” y se decía “vopolipigopomapa”.

A pesar de su uso extendido y constante en esas generaciones ninguno utilizó la jerigonza en la actividad escolar o quedó con un lenguaje empobrecido por ese uso. Los chicos y los jóvenes distinguen con facilidad cuál es el lenguaje aceptado en la escuela y cuál es el propio de los otros contextos. Actualmente maestros y profesores enseñan a alumnos que cotidianamente manipulan herramientas informáticas con las que están muy familiarizados: SMS, chat, Twitter, e-mail, Facebook, blogs y fotologs, etc., y con las que producen textos, y desarrollan nuevos modos y prácticas de escritura. Cada uno de esos nuevos espacios informáticos de escritura tiene características completamente diferentes. Muchas de estas situaciones de escritura imponen restricciones. Exigen respuestas rápidas, instantáneas, con muchas abreviaturas debido a la reducción del tiempo que se emplea o a la limitación del número de caracteres. Paulatinamente se desarrollaron abreviaturas que forman parte de una jerga común, propias de estos canales de comunicación. Se elimina la corrección y revisión de textos, hay una marcada ausencia de retórica y se reduce considerablemente la sintaxis. Estas son licencias que adoptamos todos a la hora de usar muchas de estas herramientas,

independientemente de nuestro nivel de alfabetización y nuestras capacidades para producir otro tipo de escrituras.

VARIABLE DEPENDIENTE

Dialéctica

El pensar dialéctico ha sido definido.

Como pensar de contradictorios. Es decir, que no admite entre ellos ni la conciliación relativista, ni aquella identidad por equívoco sobre la que juega la 'mala dialéctica', "La noción hegeliana de negación de la negación es la fórmula de toda contradicción operante es el pensar dialéctico mismo, como fecundidad de la contradicción.

Como pensar Subjetivo. El pensar dialéctico se desarrolló antes de la Filosofía reflexiva y toma como problema su propio comienzo, no hace reposar al ser sobre sí mismo sino que lo hace aparecer ante alguien, como respuesta a una interrogación. En lo que tiene de más negativo la subjetividad tiene necesidad de un mundo y en lo que tiene de más positivo el ser tiene necesidad de un no-ser que le circunscriba y determine. Por esto, el pensar dialéctico invita a una revisión de las nociones ordinarias de sujeto y

Como pensar circular. El pensar dialéctico parece ante sus propios ojos como desarrollo al mismo tiempo que como destrucción, de lo que era antes que ella, e igualmente sus conclusiones guardan en sí mismas todo el progreso que ha llevado hasta allí. El dialéctico es siempre un emprendedor la dialéctica ha sido siempre una experiencia del pensar, es decir, un caminar en el curso del cual aprende, aun cuando lo que aprende haya ya estado allí, en sí, antes que ella y que la dialéctica no sea sino su paso al ser para sí.

Tipos de aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de **pedagogía**:

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus **conocimientos previos** con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- **Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- **Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

Aprendizaje Cognitivo

Trata de explicar como las otras especies y el hombre pueden aprender conductas nuevas sin experiencia previa, o como se pueden recordar respuestas de gran complejidad durante un periodo largo de tiempo y sin reforzamiento, o como se pueden realizar aprendizaje de gran complejidad.

Se considera al organismo un ser activo capaz de elaborar la información y de generar conductas por motivaciones internas. Este aprendizaje subraya los

aspectos cognitivos. Se basa en representaciones cognitivas de la conducta, en vez de la asociación de estímulos y respuestas. Sólo se da en especies animales y en el hombre. El aprendizaje se puede realizar no solo por condicionamiento, sino que podemos aprender imitando a otros sujetos o simplemente al recibir la información de algo. Se llama aprendizaje vicario, observacional o por modelos. Para llevar a cabo este aprendizaje se tiene que prestar atención a lo más relevante del comportamiento, después hay que recordar el comportamiento, y finalmente se tiene que estar motivado para adoptar el nuevo comportamiento. El aprendizaje se realiza por esfuerzo vicario, la conducta tiene unas consecuencias negativas o positivas, que son las que determina que el modelo sea o no retenido por el sujeto. También se realiza por identificación con el modelo por imitación. En toda situación de aprendizaje, espontáneo o generado en una experiencia educativa, puede identificarse tres componentes básicos:

El qué se aprende (resultados), el cómo se aprende (los procesos cognitivos) y las condiciones del aprendizaje (la acción educativa) que responde a las preguntas cuándo, cuánto, donde, con quién etc. Estos tres componentes se pueden mirar ya sea desde un enfoque conductual o social cognoscitivo. Desde el enfoque conductual los resultados de aprendizaje son las conductas, los procedimientos cognoscitivos no son importantes para este enfoque y las condiciones se refieren a la forma de organizar situaciones estimulantes y refuerzos continuos a las conductas adecuadas. Desde el enfoque cognoscitivo los resultados de aprendizaje se refieren a representaciones cognitivas internas o estructuras cognoscitivas que pueden tener un correlato en una representación simbólica externa para comprobar su presencia, los procesos cognitivos se refieren a toda aquella actividad mental que hace posible la constitución de representaciones y las condiciones se refieren a las acciones educativas de carácter social educativo o interaccionar y a los diferentes recursos culturales con que se apoya el aprendizaje.

Desde el punto de vista social cognoscitivo los resultados de aprendizaje se refieren a la manera como se construye significado al conjunto de categorías que

constituyen un discurso disciplinar. Los resultados de aprendizaje no se refieren en especificidad a un saber sino al significado que un aprendiz le da a ese saber. La construcción de esos significados se hace en especial cuando el conocimiento se presenta estructurado. Los procesos cognoscitivos en términos de aprendizaje se dan por niveles de complejidad ya sea en relación con el desarrollo (edad) o con los niveles de complejidad en una tarea. En términos del desarrollo, las teorías de Piaget o de Vigotsky definen una serie de características según ciclos de vida de los individuos y según la complejidad de las tareas, los enfoques computacionales representacionales, definen una serie de procesos y subprocesos subyacentes a la solución de problemas y a la toma de decisiones. En relación con la complejidad como se estructura un conocimiento se pueden definir 4 grandes procesos básicos: conceptualización, interpretación, transferencia, creatividad.

Las características de este aprendizaje son:

- La adquisición de pautas totales de conductas, no respuestas simples.
- La adquisición no es gradual ni necesita entrenamiento prolongado.
- No se extingue y no necesita ser reforzado.

Las consecuencias de este aprendizaje son:

- La adquisición de nuevas pautas de conducta.
- Las nuevas pautas pueden tener un efecto de inhibición o desinhibición de pautas de comportamientos existentes.
- Efecto de provocación, hace aparecer respuestas que antes nos eran diferentes.

Sintetizando, porque el tema es muy extenso y apasionante:

Aprendizaje latente es aquel que no se manifiesta inmediatamente, que permanece dormido hasta que se activa por alguna contingencia. Modificación de la conducta que se produce sin que exista motivo aparente. No se manifiesta en el acto, sino que se deduce por conductas posteriores. Se produce cuando la

conducta objeto del aprendizaje se adquiere, la conducta se aprende pero no se utiliza porque no hay “necesidad” o estímulo (motivación) para hacerlo.

Tipos de aprendizaje cognoscitivo:

Aprendizaje Latente: está almacenado internamente y si posteriormente se refuerza se puede manifestar como si hubiese elaborado gradualmente a través del ensayo-error

Mapa cognitivo: se refiere a una especie de imagen mental que nos permite orientarnos en un entorno desconocido para nosotros y tiene que ver con relaciones espaciales.

Discernimiento: se basa en la adquisición previa a la adquisición para el aprendizaje, la existencia de un mecanismo de elaboración cognitiva que permite resolver problemas a medida que se plantean, sin experiencia previa.

2.6 HIPÓTESIS

El uso del Chat mejorara el aprendizaje cognitivo de los alumnos de quinto año de Educación Básica de la Escuela García Moreno del Cantón Píllaro, Parroquia San Miguelito

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente

El Chat

Variable Dependiente

Aprendizaje Cognitivo

CAPITULO III

3. MARCO METODOLOGICO

3.1. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Campo.- Esta investigación es de campo puesto el análisis del problema se lo realizara en la en la Escuela García Moreno lugar donde se ha generado el problema

Bibliografía.-Se utiliza documentos que se encuentran en la Institución, Internet y otros documentos para dicha investigación.

Experimental.- Es porque se pondrá en práctica con los niños del quinto año de básica y se trabajara en base a las variables independientes y dependientes.

La modalidad en la que sustenta el informe es la investigación de campo ya que por sus particularidades encontradas permite efectuar el trabajo en el propio sitio de trabajo, en el propio sitio del problema y a través de ella obtener información de la fuente, a la vez que facilita involucrar a toda la comunidad educativa; pero sin embargo es necesario apoyarnos a la investigación bibliográfica con el afán de abastecernos de toda la información científica que conduzca a este problema y facilitar el desarrollo del marco teórico.

3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Explorativa.- porque permite investigar a los niños y niñas en estudio.

Descriptiva permite llegar a conocer las situaciones, y actitudes a través de la descripción exacta de las actividades, procesos y personas.

Correlacionado - Interviene las dos variables, variable dependiente e independiente

La investigación al inicio será de tipo exploratorio, la misma que servirá para obtener una visión general del problema y su incidencia, facilitando el cumplimiento de objetivos.

La investigación será de tipo descriptivo, debido a que facilitara el análisis de las causas y efectos del fenómeno investigativo y permitirá visualizar el resultado entre las variables dependiente e independiente

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

El universo de estudio para la presente investigación es la siguiente:

Estudiantes de Quinto Año de Básica:	20
Docentes.	3
Autoridad.	1
Total	24

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se entiende que técnicas o instrumentos servirán para poder recolectar datos de lo que se va a investigar para la recolección de datos que deberán responder a la hipótesis de estudio la misma que pretende solucionar el problema. En este trabajo de investigación utilizamos las siguientes técnicas activas.

La Entrevista

Es una técnica que nos permite obtener datos, la misma que consiste en mantener un diálogo entre dos personas: el entrevistador (investigador) y el entrevistado siendo esta una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una indagación es decir conversaremos con los padres de familia, profesores y niños por ser los protagonistas o actores sociales de este tema de investigación.

Encuesta

Es una técnica destinada a tener datos de varias personas a diferencia de la entrevista se utiliza un listado de preguntas escritas que se entrega a las personas con la finalidad de que las entregue por escrito, este listado se denomina cuestionario.

3.6 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS.

Toda técnica que permita recoger información ya sea escrita u oral tiene validez porque se recoge directamente en el lugar de los acontecimientos es por ello que la encuesta es una técnica acertada esta permitirá tener una confiabilidad al 100% de clara con un error mínimo.

3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Preguntas Básicas	Información
Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis.
De qué personas?	Estudiantes y Profesores de la Escuela “García Moreno”
Sobre qué aspectos?	Sobre los indicadores traducidos a ítems
Quien?	Grey Barrionuevo
Cuándo?	Junio-Octubre/2010.
Dónde?	Escuela “García Moreno”
Cuántas veces?	Una vez
Qué técnicas?	Encuesta, Entrevista
Con qué?	Cuestionario, lápiz y papel.
En qué situación?	En un Ambiente Favorable

Cuadro N: 3 Plan de recolección de datos

Elaborado por: Grey Barrionuevo

3.8. PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Metodológicamente, para la construcción de la información se opera en dos fases:

- Plan para la recolección de información
- Plan para el procesamiento de información

El plan de recolección de información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido.

Tabulación de Datos.

Estudio estadísticos de los datos mismos que serán representados en cuadros y gráficos por medio de pasteles mismos que permitirán tener una imagen plena de la realidad del objeto de estudio.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTE DE LA ESCUELA GARCÍA MORENO.

1 ¿Maneja con facilidad el computador?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100%

Cuadro N: 4 Pregunta 1 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N 3: Pregunta 1 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo.

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 95% de los estudiantes manejan con facilidad el computador, mientras que el 5% de los estudiantes tienen dificultad en el manejo de la computadora.

2. ¿La institución cuenta con suficientes equipos de cómputo?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	5%
NO	19	95%
TOTAL	20	100%

Cuadro N: 5 Pregunta 2 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N 4: Pregunta 2 a estudiantes

Elaborado por Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 95% manifiestan que no tienen los suficientes equipos de cómputo, mientras que el 5% de los estudiantes encuestados dicen que tienen los equipos de cómputo suficientes.

De lo que podemos deducir la mayor parte de los estudiantes manifiestan que en la institución no existe suficientes equipos de computo.

3. Sabe lo que es el Internet?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	5%
NO	19	95%
TOTAL	20	100%

Cuadro N: 6 Pregunta 3 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

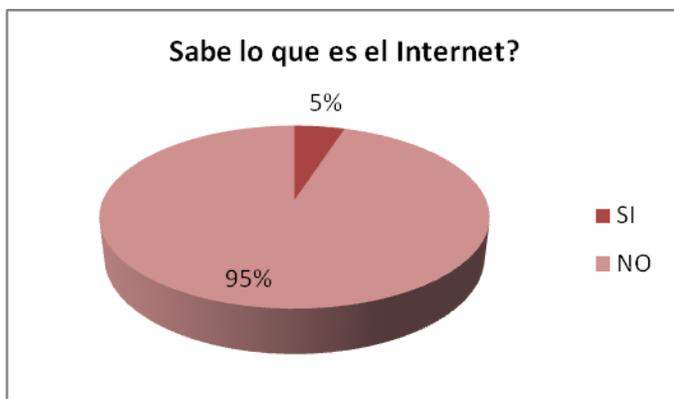


Grafico N 5 Pregunta 3 a estudiantes

Elaborado por Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 95% de los estudiantes dicen que no saben lo que es el Internet mientras que el 5% de los estudiantes encuestados dicen que saben lo que es el internet

De lo que podemos deducir que la mayor parte de estudiantes no conocen del internet.

4. ¿Conoce cuáles son los servicios que ofrece el Internet?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	10%
NO	18	90%
TOTAL	20	100%

Cuadro N 7: Pregunta 4 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

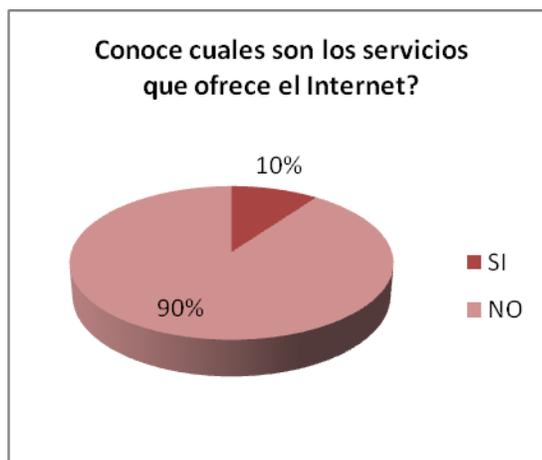


Grafico N 6 Pregunta 4 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 90% consideran que no conocen los servicios que ofrece el internet. Mientras que el 10% de los estudiantes encuestados dicen que conocen los servicios que ofrece el internet.

De lo que podemos deducir que la mayor parte de estudiantes consideran que no conocen los servicios que ofrece el internet.

5.- ¿Utiliza usted el Internet para realizar tareas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	20	100%
TOTAL	20	100%

Cuadro N 8 Pregunta 5 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N 7 Pregunta 5 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y Análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 100% de los estudiantes encuestados no saben utilizar el Internet para realizar sus tareas.

6.- ¿Considera Ud. que el internet sirve para mejorar el aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	20%
NO	4	80%
TOTAL	20	100%

Cuadro N 9 Pregunta 6 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

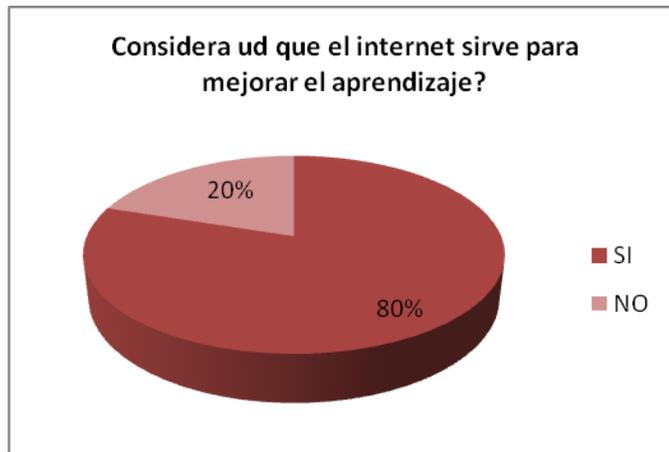


Grafico N 8 Pregunta 6 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 80% consideran que el internet mejora el aprendizaje. Mientras que el 20% de los estudiantes encuestados dicen que el internet no ayuda a mejorar el aprendizaje.

De lo que podemos deducir la mayor parte de estudiantes manifiestan que al conocer el internet mejorara el aprendizaje.

7.- ¿Sabe lo que es el chat?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	40%
NO	12	60%
TOTAL	20	100%

Cuadro N: 10 Pregunta 7 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N 9 Pregunta 7 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo.

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 40% consideran que saben lo que es el Chat mientras el 60% de los estudiantes encuestados dicen no tienen conocimiento sobre el Chat

De lo que podemos deducir que la mayor parte de estudiantes nos dicen que no tienen conocimiento sobre lo que es el chat.

8.- Cree Ud. que al usar el chat ayuda a mejorar el conocimiento en los estudiantes.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	40%
NO	5	60%
TOTAL	20	100%

Cuadro N 11 Pregunta 8 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N: 10 Pregunta 8 a estudiantes

Elaborado por: Grey Barrionuevo.0

Interpretación y análisis de resultados

De un total de 20 estudiantes encuestados el 75% piensan que el chat si ayuda a mejorar sus conocimientos mientras que el 25% de los estudiantes encuestados piensa que el chat no ayuda a mejorar sus conocimientos.

De lo que podemos deducir que la mayor parte de estudiantes manifiestan que al conocer el chat ayudara a mejorar sus conocimientos.

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES Y AUTORIDADES DE LA ESCUELA GARCÍA MORENO.

1. Maneja con facilidad el computador?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

Cuadro N 12 Pregunta 1 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N 11 Pregunta 1 a Docentes

Elaborado por Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

El 75% de los Docentes encuestados nos dan a conocer que si manejan con facilidad el computador mientras que el 25% de los Docentes encuestados dicen que no saben manejar el computador.

De lo que podemos deducir que la mayor parte de los docentes nos manifiestan que si manejan con facilidad la computadora.

2.- ¿La institución cuenta con suficientes equipos de computo?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
TOTAL	20	100%

Cuadro N 13 Pregunta 2 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

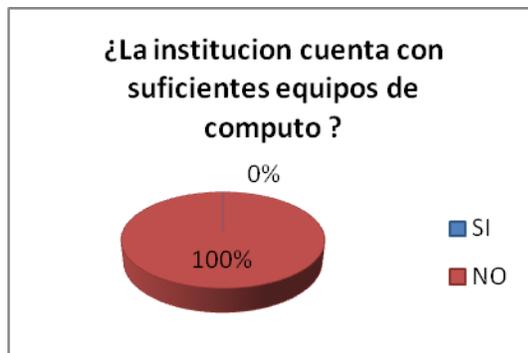


Grafico 12 Pregunta 2 a Docentes

Elaborado por :Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

El 100% de los Docentes encuestados dicen que la institución no cuenta con los suficientes equipos de cómputo.

3.- Sabe lo que es el Internet?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

Cuadro N 14 Pregunta 3 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

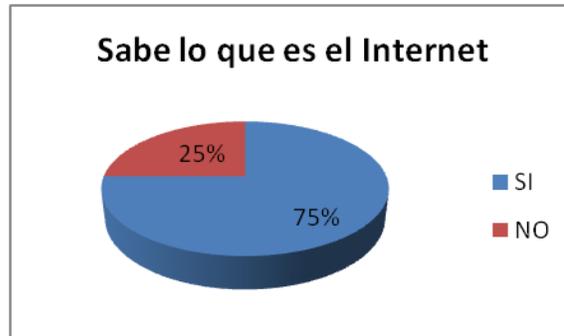


Gráfico N 13 Pregunta 3 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

El 75% de los docentes encuestados manifiestan que si saben lo que es el internet, mientras que el 25% de los docentes nos da a conocer que no saben lo que es el internet.

De lo que podemos deducir que la mayor parte de docentes encuestados conocen acerca del internet.

4.- Conoce cuales son los servicios que ofrece el Internet?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
TOTAL	4	100%

Cuadro N 15 Pregunta 4 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo.

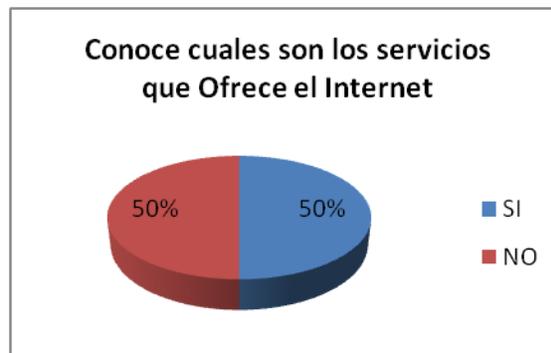


Grafico N: 14 Pregunta 4 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

El 50% de los docentes encuestados nos dicen que tienen conocimiento sobre los servicios que ofrece el internet mientras que el 50% de docentes no conocen sobre los servicios que ofrece el inter

5. Utiliza Ud. el Internet para realizar tareas

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

Cuadro N: 16 Pregunta 5 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Gráfico N: 15 Pregunta 5 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

EL 75% de los Docentes nos dicen que el Internet si ayuda para la realización de tareas, mientras 25% nos dice que no ayuda el internet para realizar tareas.

De lo podemos deducir que la mayor parte de docentes consideran que el internet ayuda a la realización de tareas.

6.- Considera Ud. que el Internet sirva para mejorar el aprendizaje

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

Cuadro N: 17 Pregunta 6 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N: 16 Pregunta 6 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

El 75% de los Docentes nos da a conocer que el internet ayuda a mejorar el aprendizaje mientras el 25% de los docentes dicen que el internet no ayuda a mejorar el aprendizaje

De lo que podemos deducir que la mayor parte de docentes consideran que el internet ayuda a mejorar el aprendizaje.

7.- Sabe lo que es el Chat?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
TOTAL	4	100%

Cuadro N: 18 Pregunta 7 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N: 17 Pregunta 7 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo.

Interpretación y análisis de resultados

El 50% de los Docentes encuestados nos dicen que saben lo que es el chat mientras que el 50% de docentes no saben nada del chat.

8.- Cree Ud. que al usar el chat ayudara a mejorar el conocimiento en los estudiantes.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75%
NO	1	25%
TOTAL	4	100%

Cuadro N: 19 Pregunta 8 a Docentes

Elaborado por: Grey Barrionuevo



Grafico N: 18 Pregunta 8 a Docente4s

Elaborado por :Grey Barrionuevo

Interpretación y análisis de resultados

El **75%** de los docentes encuestados manifiestan que al usar el chat mejorara el conocimiento de los estudiantes mientras que el 25% de los docentes encuestados manifiestan que al usar el chat no mejorara el conocimiento de los estudiantes.

De lo que podemos deducir que la mayor parte de docentes consideran que al conocer el chat mejorara el conocimiento de los estudiantes.

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Modelo Lógico

Para la verificación de la hipótesis se determina tanto la H alternativa (H1) y la H nula (H0) de la siguiente manera:

H1: El chat y su influencia en el aprendizaje cognitivo mejorara el aprendizaje cognitivo de los alumnos del quinto año de educación Básica de la escuela García Moreno.

H0: El chat y su influencia en el aprendizaje cognitivo no mejorara el aprendizaje cognitivo de los alumnos del Quinto Año educación básica de la escuela García Moreno.

Modelo Estadístico

Pregunta 4 ¿Conoce cuales son los servicios que ofrece el internet?

Pregunta 8 ¿Cree Ud. que al usar el chat ayuda a mejorar el conocimiento en los estudiantes?

PREGUNTAS	PREGUNT:N°4	PREGUNTA:N°8	
	Internet	Conocimiento	
	Observadas	Observadas	TOTAL
SI	2	15	17
NO	18	5	23
TOTAL	20	20	40

Cuadro N: 20 Modelo Operativo

Elaborado por: Grey Barrionuevo

$$\frac{\text{Psi p } 4 - 17}{40} = 0,425$$

$$\frac{\text{Pnop } 4 - 23}{40} = 0,575$$

$$\text{Pno p } 4_{23} = 0,575$$

$$\text{F es (si) P4 } 20 \times 0,425$$

$$\text{F es (no) P4 } 20 \times 0,575$$

$$\text{F es (si) P8 } 20 \times 0,425$$

$$\text{F es (no) P8 } 20 \times 0,575$$

Observadas	Esperadas	$(O_i - E_i)^2$	$(O_i - E_i)^2$	$(O_i - E_i)/E_i^2$
2	8.5	-6.5	42.25	4.9705
18	11.5	-6.5	42.25	3.6739
15	8.5	-6.5	42.25	4.9705
5	11.5	-6.5	42.25	3.6739
			Total Chip- Cuadrado Calculado	17.2887

Cuadro: 21 Modelo Lógico

Elaborado por: Grey Barrionuevo

Grados de Libertad $(f-1) \times (c-1)$

Grados de Libertad $(2-1) \times (2-1)$

$G 1 = (1) \times (1)$

$G 1 = 1$

Nivel de confianza 95%

χ^2 Tabulado 3.84

Entonces:

-Contrastando el valor del chi cuadrado calculado con el valor del chi cuadrado teórico o tabulado y según la regla de decisión formulada dice:

REGLA DEL CHI CUADRADO: SE Acepta la hipótesis nula (H_0), si el valor calculado del chi cuadrado es menor al valor del chi cuadrado tabulado, caso contrario se

χ^2 Calculado > χ^2 tabulado

17.2887 > 3.84

Por lo tanto:

Se rechaza la hipótesis nula (H_0), y se **ACEPTA** la hipótesis alternativa (H_1). El chat influye en el aprendizaje cognitivo de los alumnos del quinto año de educación básica de la escuela García Moreno.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES:

- Como una de las principales conclusiones sobre el trabajo Investigativo se puede mencionar que en la escuela García Moreno Parroquia San Miguelito Cantón Píllaro no disponen de un centro de computación para que los estudiantes y Docentes puedan efectuar una enseñanza de calidad e integral basada en los avances tecnológicos.
- De la misma manera se llega a la conclusión que los docentes no demuestran el interés apropiado para desarrollar el proceso de aprendizaje con los avances tecnológicos ahí que la educación en la escuela García Moreno continúan recibiendo una educación tradicionalista.
- Es importante concluir que los docentes reconocen que existe desconocimiento sobre el Chat en el sentido que no tiene el conocimiento.
- Finalmente se puede concluir que en la Escuela García Moreno existe un alto grado de desconocimiento sobre el Chat ya que no tienen los equipos necesarios para que todos los estudiantes puedan organizar sus labores diarias.

5.2. RECOMENDACIONES

- Los docentes en la actualidad reciben diferentes cursos de capacitación en las diferentes áreas, por lo tanto mi recomendación es que lo pongan en práctica, lo exterioricen con cada uno de los alumnos y no sigamos impartiendo los conocimientos en una forma tradicionalista. Y que mejor el empleo de las Nuevas Tecnologías de Información.
- Los docentes deben realizar gestiones para que la Escuela “García Moreno”, obtenga más equipos de cómputo, esto ayuda a que los estudiantes desarrollen sus destrezas en el manejo de la informática.
- Se recomienda elaborar talleres para que los docentes y estudiantes aprendan sobre el manejo del chat.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS:

6.1.1 TEMA.

Elaboración de talleres de capacitación para el manejo del NetMeeting (chat) en la escuela García Moreno del cantón Píllaro, Parroquia San Miguelito.

INSTITUCIÓN EJECUTORA

Escuela García Moreno

BENEFICIARIOS

Alumnos del Quinto Año de Educación Básica

UBICACIÓN

Provincia Tungurahua

Cantón Píllaro

TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Inicio. Octubre

Fin Julio.

EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE

Grey Barrionuevo

COSTO

PRESUPUESTO		
	INTERNET	\$40
	IMPRESIONES	\$20
20	CARPETAS	\$6
20	ESFEROS	\$6
	CDS	\$8
	IMPREVISTOS	\$20
	TOTAL	\$100

Cuadro N: 22 Costos

Elaborado por: Grey Barrionuevo

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La integración del Internet al sistema educativo ha enriquecido en gran manera el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gran cantidad de herramientas que esta tecnología pone al alcance de estudiantes y maestros que hace mucho más versátil este proceso. Una de estas herramientas es el Chat.

El término Chat proviene del idioma inglés y significa conversación ligera e informal (Diccionario Webster, 1959). Al ser definido como una conversación que se produce por medio de la computadora, se entiende que se da la participación de al

menos dos personas ubicadas en dos sitios geográficos distantes que intercambian mensajes de forma simultánea (Trancredi, 2004).

Una vez realizada las investigaciones respectivas se detecto que no existe ninguna investigación en el ámbito educativo orientado tema propuesto.

Por ello el tema planteado es inédito y innovador responde a una necesidad real en el manejo de las tecnologías

6.3 JUSTIFICACIÓN.

Se justifica la propuesta porque se mejorara la utilización del chat en los estudiantes del quinto año el cual servirá para mejorar notablemente su desempeño en el manejo del internet, para que su rendimiento escolar obtenga buenos resultados, esta actividad se desarrolla en base a la necesidad detectada en la investigación en la que se pone de manifiesto la necesidad de utilizar los NTICS con el fin de mejorar los conocimientos de los estudiantes. Esta ayudará a llegar con mejor presentación de alternativas ciertas y factibles de tecnología multimedia, configuración del chat, como recurso e instrumento útil, pertinente y adecuado a los nuevos tiempos en el crecimiento y desarrollo integral de los jóvenes estudiantes.

6.4 OBJETIVOS

General

Desarrollar talleres de capacitación utilizando el NetMeeting con fines educativos para los docentes y estudiantes de la escuela García Moreno del cantón Pillaro, Parroquia San Miguelito,

Específico

- Aprender a usar el chat (NetMeeting).
- Utilizar el NetMeeting en conversaciones para ayudar en las tareas escolares de los estudiantes.
- Capacitar a los docentes de la escuela García Moren

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Es factible porque se cuenta con la apertura de las autoridades, docentes, estudiantes, además con los recursos humanos, financieros y tecnológicos para desarrollar el proyecto.

Socio Cultural.-Es beneficioso para padres de familia estudiantes, docentes, autoridades ya que ayudara a estar más capacitado con los avances tecnológicos.

En lo tecnológico se conto con la ayuda del maestro de computación contamos también con un laboratorio de computación para desarrollar la investigación.

Equidad de Género.-Participaron niñas y niños en la aplicación des uso del chat para que así puedan realizar sus tareas, trabajos que les ayudara con su rendimiento escolar

En lo económico

La presente investigación cuenta con el apoyo de las Autoridades, Docentes, Estudiantes, además los recursos necesarios, su costo es mínimo por ello el trabajo depende de mi persona como investigadora, también se dispone de los recursos que permite dar solución al problema.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

Que es la capacitación

Para las mipymes en Tegucigalpa, Honduras, capacitación significa dar valor agregado a sus productos o servicios, que se refleja en las habilidades que el empleado capacitado muestra a la hora de desempeñar su trabajo de una mejor manera y en el menor tiempo.

Transferencia de archivo

Un protocolo para la transferencia de archivos o de protocolo de transferencia de archivos es una convención o una norma que controla o permite la transferencia de archivos entre dos computadoras.

Que es una red

Una red informática está formada por un conjunto de ordenadores intercomunicados entre sí que utilizan distintas tecnologías de hardware/software. Las tecnologías que utilizan (tipos de cables, de tarjetas, dispositivos...) y los programas (protocolos) varían según la dimensión y función de la propia red. De hecho, una red puede estar formada por sólo dos ordenadores, aunque también por un número casi infinito;

Muy a menudo, algunas redes se conectan entre sí creando, por ejemplo, un conjunto de múltiples redes interconectadas, es decir, lo que conocemos por Internet.

Que es un modem

Un módem, corto para Modulador, Demodulador, es un dispositivo de hardware que se conecta con tu ordenador y a una línea telefónica. Permite al ordenador conectarse con otros ordenadores a través del sistema de teléfono. Básicamente, los módems son para los ordenadores lo que un teléfono hace para los seres humanos.

Generalmente, hay tres tipos de módem: externos, tarjetas PC, e internos.

La mayoría de los ordenadores actuales tienen módems internos así que puedes enchufar el cable del teléfono directamente al ordenador.

Velocidad de acceso a internet

La velocidad de su conexión se realiza enviando paquetes de información desde nuestros servidores hasta su computador, de esta manera medimos el tiempo que este tarda en kilobytes por segundo a su computadora personal (PC). factores. La velocidad de acceso a Internet evalúa en un inicio a través de un algoritmo inteligente, la velocidad instantánea de acceso a Internet, para después medir la velocidad continua de conexión a Internet.

Es importante recordar que este resultado mide la velocidad de transferencia entre nuestros servidores y su computadora y el mismo puede verse afectado por diferentes factores. Lo más recomendable es realizar el test sin utilizar ningún programa o software que acceda a Internet, sin embargo en la práctica eso no siempre es posible, por lo cual se recomienda realizar el test de velocidad en condiciones de uso normal del ordenador o computadora. Anotar los resultados, y posteriormente cerrar todos el software que acceda a Internet, refrescar esta página (usando F5 es lo más fácil) y volver a realizar el test de velocidad

6.7 MODELO OPERATIVO.

Destreza	Contenido	Estrategia Metodológica	Recursos	Evaluaciones
Observación Observación de modelos, objetos orgánicos, fenómenos y acontecimientos , semejanzas y diferencias	Propiedades del agua	<p>Conocimientos previos Observación Directa Pedir al estudiante que identifique el funcionamiento del chat.</p> <p>Esquema conceptual de partida. ¿Conoce los estados del agua?</p> <p>Construcción del conocimiento. Presentar gráficos sobre los estados del agua Identificar los estados del agua</p> <p>Explicar sobre cada uno. Dar indicaciones generales Encender el computador Abrir el programa</p> <p>Inicio la sesión</p> <p>Transferencia del Conocimiento Chatear con la compañera sobre las propiedades del agua.</p>	Computador Software	Resolver correctamente con el programa Utilizar correctamente el chat

Cuadro N:23 Modelo Operativo

Elaborado por: Grey Barrionuevo

6.8 ADMINISTRACIÓN

La propuesta debe ser analizada por el director de la escuela quien dispondrá al maestro de computación, a los profesores que se aplique en cada uno de los años de básica para que de esta manera mejorar el rendimiento escolar de los niños de la escuela García Moreno

6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN.

1.- Quienes solicitan evaluar?	Grey Barrionuevo
2.- Porque Evaluar?	Porque queremos mejorar el manejo del chat.
3.- Para que evaluar?	Para analizar el problema por el cual los maestros y alumnos no utilizan el internet.
4.- Que evaluar?	El Conocimiento de los maestros y alumnos en la utilización del chat para realizar tareas.
5.- Quien evalúa?	Grey Barrionuevo
6.- Cuando evaluar?	En las horas que reciban clases de computación.
7.- Con que evaluar?	Computadora

Cuadro N: 24 Plan de Monitoreo

Elaborado por: Grey Barrionuevo

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFIA

- http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje#Tipos_de_aprendizaje
- <http://www.monografias.com/trabajos14/internet-hist/internet-hist.shtml>
- **<http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>**
- <http://www.masadelante.com/faqs/chat>
- <http://www.larevistainformatica.com/red-informatica.htm>
- <http://personales.com/mexico/tepic/fabiola/>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/informatica.php>
- <http://www.webtaller.com/maletin/articulos/que-es-informatica.php>
- http://www.google.com.ec/search?hl=es&q=red+informatica&meta=&aq=f&aqi=g10&aql=&oq=&gs_rfai=
- <http://www.webtaller.com/maletin/articulos/que-es-informatica.php>
- <http://www.monografias.com/>
- <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern5/elena.htm#1.1.¿Qué%20es%20Internet?>
- <http://www.masadelante.com/faqs/internet>
- http://www.educared.org.ar/enfoco/ppce/temas/05_Chat/
- <http://www.angelfire.com/ak5/internet0/>
- <http://itmorelia.galeon.com/concepto.htm>
- <http://antijerarquia.blogspot.com/2010/01/el-aprendizaje-cognitivo-o-cognoscitivo.html>
- http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras17/textos2/sec_6.html

ANEXOS

CUADRO COMPARATIVO DE LOS ALUMNOS

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	RESPUESTA	PORCENTAJE
1.- ¿Maneja con facilidad el computador?	Si	19	95%
	No	1	5%
2.- ¿La institución cuenta con suficientes equipos de cómputo?	Si	1	5%
	No	19	95%
3.-Sabe lo que es el Internet?	Si	1	5%
	No	19	95%
4-¿Conoce cuáles son los servicios que ofrece el Internet?	Si	2	10%
	No	18	90%
5.- ¿Utiliza usted el Internet para realizar tareas?	Si	0	0%
	No	20	100%
6- ¿Considera Ud. que el internet sirve para mejorar el aprendizaje?	Si	16	20%
	No	4	80%
7.- ¿Sabe lo que es el chat?	Si	8	40%
	No	12	60%
8.- Cree Ud. que al usar el chat ayuda a mejorar el conocimiento en los estudiantes.	Si	15	60%
	No	5	40%

CUADRO COMPARATIVO DE LOS MAESTROS

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	RESPUESTA	PORCENTAJE
1.- ¿Maneja con facilidad el computador?	Si	3	75%
	No	1	25%
2.- ¿La institución cuenta con suficientes equipos de cómputo?	Si	0	0%
	No	4	100%
3.-Sabe lo que es el Internet?	Si	3	75%
	No	1	25%
4-¿Conoce cuáles son los servicios que ofrece el Internet?	Si	2	50%
	No	2	50%
5.- ¿Utiliza usted el Internet para realizar tareas?	Si	3	75%
	No	1	25%
6- ¿Considera Ud. que el internet sirve para mejorar el aprendizaje?	Si	3	75%
	No	1	25%
7.- ¿Sabe lo que es el chat?	Si	2	50%
	No	2	50%
8.- Cree Ud. que al usar el chat ayuda a mejorar el conocimiento en los estudiantes. -+	Si	3	75%
	No	1	25%

ENCUESTA APLICABLE A ESTUDIANTES

1.- Maneja con facilidad el computador

Si ()

No ()

2.- La institución cuenta con suficientes equipos de cómputo.

Si ()

No ()

3.- Sabe lo que es el internet.

Si ()

No ()

4.- Conoce cuales son los servicios que ofrece el internet.

Si ()

No ()

5.- Utiliza Ud. el internet para realizar tareas.

Si ()

No ()

6.- Considera Ud. que el internet sirva para mejorar el aprendizaje.

Si ()

No ()

7.- Sabe lo que es el chat.

Si ()

No ()

8.- Cree Ud. que al usar el chat ayudara a mejorar el conocimiento en los estudiantes.

Si ()

No ()

ENCUESTA APLICABLE A DOCENTES

1.- Maneja con facilidad el computador

Si ()

No ()

2.- La institución cuenta con suficientes equipos de computo.

Si ()

No ()

3.- Sabe lo que es el internet.

Si ()

No ()

4.- Conoce cuales son los servicios que ofrece el internet.

Si ()

No ()

5.- Utiliza Ud. el internet para realizar tareas.

Si ()

No ()

6.- Considera Ud. que el internet sirva para mejorar el aprendizaje.

Si ()

No ()

7.- Sabe lo que es el chat.

Si ()

No ()

8.- Cree Ud. que al usar el chat ayudara a mejorar el conocimiento en los estudiantes.

Si ()

No ()



FACHADA DE LA INSTITUCION



DIRECTOR DE LA ESCUELA



PERSONAL DOCENTE



PROFESORA DE PRIMER AÑO DE BÁSICA



PROFESOR DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE BÁSICA



PROFESOR DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE BÁSICA



PROFESORA DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA



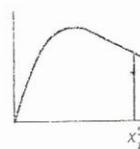
PROFESORA DE COMPUTACIÓN



AULA DE CLASES

Apéndice IV

PERCENTILES (χ^2_p)
 - DE LA
 DISTRIBUCION CHI-CUADRADO
 CON ν GRADOS DE LIBERTAD
 (AREA SOMBRÉADA = p)



ν	$\chi^2_{0.995}$	$\chi^2_{0.99}$	$\chi^2_{0.975}$	$\chi^2_{0.95}$	$\chi^2_{0.90}$	$\chi^2_{0.75}$	$\chi^2_{0.50}$	$\chi^2_{0.25}$	$\chi^2_{0.10}$	$\chi^2_{0.05}$	$\chi^2_{0.025}$	$\chi^2_{0.01}$	$\chi^2_{0.005}$
1	7,88	6,63	5,02	3,84	2,71	1,32	0,455	0,102	0,0158	0,0039	0,0010	0,0002	0,0000
2	10,6	9,21	7,38	5,99	4,61	2,77	1,39	0,575	0,211	0,103	0,0506	0,0201	0,0100
3	12,8	11,3	9,35	7,81	6,25	4,11	2,37	1,21	0,584	0,352	0,216	0,115	0,072
4	14,9	13,3	11,1	9,49	7,78	5,39	3,36	1,92	1,06	0,711	0,484	0,297	0,207
5	16,7	15,1	12,8	11,1	9,24	6,63	4,35	2,67	1,61	1,15	0,831	0,554	0,412
6	18,5	16,8	14,4	12,6	10,6	7,84	5,35	3,45	2,20	1,64	1,24	0,872	0,676
7	20,3	18,5	16,0	14,1	12,0	9,04	6,35	4,25	2,83	2,17	1,69	1,24	0,989
8	22,0	20,1	17,5	15,5	13,4	10,2	7,34	5,07	3,49	2,73	2,18	1,65	1,34
9	23,6	21,7	19,0	16,9	14,7	11,4	8,34	5,90	4,17	3,33	2,70	2,09	1,73
10	25,2	23,2	20,5	18,3	16,0	12,5	9,34	6,74	4,87	3,94	3,25	2,56	2,16
11	26,8	24,7	21,9	19,7	17,3	13,7	10,3	7,58	5,58	4,57	3,82	3,05	2,60
12	28,3	26,2	23,3	21,0	18,5	14,8	11,3	8,44	6,30	5,23	4,40	3,57	3,07
13	29,8	27,7	24,7	22,4	19,8	16,0	12,3	9,30	7,04	5,89	5,01	4,11	3,57
14	31,3	29,1	26,1	23,7	21,1	17,1	13,3	10,2	7,79	6,57	5,63	4,66	4,07
15	32,8	30,6	27,5	25,0	22,3	18,2	14,3	11,0	8,55	7,26	6,26	5,23	4,60
16	34,3	32,0	28,8	26,3	23,5	19,4	15,3	11,9	9,31	7,96	6,91	5,81	5,14
17	35,7	33,4	30,2	27,6	24,8	20,5	16,3	12,8	10,1	8,67	7,56	6,41	5,70
18	37,2	34,8	31,5	28,9	26,0	21,6	17,3	13,7	10,9	9,39	8,23	7,01	6,26
19	38,6	36,2	32,9	30,1	27,2	22,7	18,3	14,6	11,7	10,1	8,91	7,63	6,84
20	40,0	37,6	34,2	31,4	28,4	23,8	19,3	15,5	12,4	10,9	9,59	8,26	7,43
21	41,4	38,9	35,5	32,7	29,6	24,9	20,3	16,3	13,2	11,6	10,3	8,90	8,03
22	42,8	40,3	36,8	33,9	30,8	26,0	21,3	17,2	14,0	12,3	11,0	9,54	8,64
23	44,2	41,6	38,1	35,2	32,0	27,1	22,3	18,1	14,8	13,1	11,7	10,2	9,26
24	45,6	43,0	39,4	36,4	33,2	28,2	23,3	19,0	15,7	13,8	12,4	10,9	9,89
25	46,9	44,3	40,6	37,7	34,4	29,3	24,3	19,9	16,5	14,6	13,1	11,5	10,5
26	48,3	45,6	41,9	38,9	35,6	30,4	25,3	20,8	17,3	15,4	13,8	12,2	11,2
27	49,6	47,0	43,2	40,1	36,7	31,5	26,3	21,7	18,1	16,2	14,6	12,9	11,8
28	51,0	48,3	44,5	41,3	37,9	32,6	27,3	22,7	18,9	16,9	15,3	13,6	12,5
29	52,3	49,6	45,7	42,6	39,1	33,7	28,3	23,6	19,8	17,7	16,0	14,3	13,1
30	53,7	50,9	47,0	43,8	40,3	34,8	29,3	24,5	20,6	18,5	16,8	15,0	13,8
40	66,8	63,7	59,3	55,8	51,8	45,6	39,3	33,7	29,1	26,5	24,4	22,2	20,7
50	79,5	76,2	71,4	67,5	63,2	56,3	49,3	42,9	37,7	34,8	32,4	29,7	28,0
60	92,0	88,4	83,3	79,1	74,4	67,0	59,3	52,3	46,5	43,2	40,5	37,5	35,5
70	104,2	100,4	95,0	90,5	85,5	77,6	69,3	61,7	55,3	51,7	48,8	45,4	43,3
80	166,3	112,3	106,6	101,9	96,6	88,1	79,3	71,1	64,3	60,4	57,2	53,5	51,2
90	128,3	124,1	118,1	113,1	107,6	98,6	89,3	80,6	73,3	69,1	65,6	61,8	59,2
100	140,2	135,8	129,6	124,3	118,5	109,1	99,3	90,1	82,4	77,9	74,2	70,1	67,3

Procedencia: Catherine M. Thompson, *Table of percentage points of the χ^2 distribution*, Biometrika, Vol. 32 (1941), con permiso de los autores y editores.