



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

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Básica

TEMA:

“EL POWERPOINT Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL
SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA
DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010”.

AUTORA: BASANTES BASANTES VERÓNICA NATALI
TUTORA: Mg. PAULINA ALEXANDRA NIETO VITERI

AMBATO-ECUADOR

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

Yo, PAULINA ALEXANDRA NIETO VITERI CC.170875008-6 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL POWERPOINT Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010”. Desarrollado por la Egresada Verónica Natali Basantes Basantes, 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 H. CONSEJO DIRECTIVO.

Ambato, 24 de Octubre del 2010.

Mg. PAULINA NIETO
TUTORA

AUTORÍA DE LA TESIS

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

BASANTES BASANTES VERÓNICA NATALI

C.C 1803675055-5

AUTORA

**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 POWERPOINT Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010”. Presentado por la Sra. Verónica Natali Basantes Basantes egresada de la Carrera de Educación Básica promoción 2009-2010 una vez revisado la investigación, aprueba con la calificación de 9.5 nueve, cinco en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Ing. Blanca Rocío Cují Chacha

Ing. M.Sc. Wilma Lorena Gavilanes López

DEDICATORIA

ESTE TRABAJO VA DEDICADO:

A Dios, a mi familia, quienes han permanecido siempre a mi lado brindándome su apoyo incondicional, sin interés alguno, para llegar a mí objetivo anhelado.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a DIOS por haberme dado la vida, a mis abuelitos, a mi esposo, a mi madre y hermano, por darme el apoyo necesario para obtener mi título de Licenciada en Educación Básica ya que gracias a ellos puedo culminar una etapa más de mi vida.

INDICE GENERAL

A. PRELIMINARES	PÁGINA
PORTADA	i
APROBACIÓN POR EL TUTOR	ii
AUTORÍA DELA TESIS	iii
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii

B.TEXTO

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

CAPITULO I EL PROBLEMA

1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización	3
1.2.2. Análisis Crítico	6
1.2.3. Prognosis	7
1.2.4. Formulación del problema	7
1.2.5. Interrogantes de Investigación	7

1.2.6. Delimitación del objeto de la investigación	8
1.2.7. Unidades de Observación	9
1.3. Justificación	9
1.4. Objetivos	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivo Específicos	10

CAPITULO II

EL MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos	11
2.2. Fundamentaciones	12
2.2.1. Fundamentación Filosófica	12
2.2.1.1. Fundamentación Ontológica	12
2.2.1.2. Fundamentación Epistemológica	12
2.2.1.3. Fundamentación Sociológica	12
2.2.1.4. Fundamentación Axiológico	13
2.2.1.5. Fundamentación Psicopedagógica	13
2.3. Fundamentación Legal	13
2.4. Red de categorías fundamentales	19
2.4.1. Categorías Fundamentales: Variable Independiente	22
2.4.1.1. Tecnología de la Información y Comunicación	22
2.4.1.2. Software Educativo	22
2.4.1.3. Multimedia	24
2.4.1.4. PowerPoint	25
2.4.2. Variable Dependiente	31
2.4.2.1. El Aprendizaje Cognitivo	31
2.4.2.2. Pedagogía	34
2.4.2.3. Didáctica	35
2.4.2.4. El Proceso Enseñanza-Aprendizaje	37
2.5. Hipótesis	44
2.6. Señalamiento de Variables	45

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.Enfoque de la Investigación	46
3.2.Modalidades de la Investigación	46
3.3.Tipo de la Investigación	47
3.4.Población y Muestra	48
3.5.Operacionalización de variables	49
3.6.Técnicas de la Información	51
3.6.1. Recolección de Información	51
3.7.Validez y Confiabilidad	51
3.8.Plan de recolección de Datos	52
3.9.Procesamiento de la Información	53

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO

4.1.Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a docentes	54
4.2.Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a estudiantes	60
4.3.Verificación de Hipótesis	66

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.Conclusiones	71
5.2.Recomendaciones	71

CAPÍTULO VI PROPUESTA

6.1.Datos Informativos	73
6.2.Antecedentes de la Propuesta	74
6.3.Justificación	74
6.4.Objetivos	75
6.4.1. Objetivo General	75
6.4.2. Objetivo Específico	75
6.5.Análisis de Factibilidad	76
6.6.Fundamentación	76
6.6.1 Fundamentación Científica Técnica	76
6.6.2 Introducción	76
6.7.Modelo Operativo	90
6.8. Administración	91
6.8.1. Recursos	91
6.8.1.1.Recursos Humanos	91
6.8.1.2. Recursos Materiales	91
6.8.1.3. Recursos Económicos	91
6.8.1.4. Cronograma de la Propuesta	92
6.9. Previsión de Evaluación	93

C.- MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía	94
Linkografía	95

ANEXOS

Anexo 1: Encuestas dirigidas a Docentes	97
Anexo 2: Encuestas dirigidas a Estudiantes	99

INDICE DE CUADROS

CUADROS	PÁGINA
Cuadro N. 1 Operacionalización de Variables: Variable Independiente	49
Cuadro N. 2 Operacionalización de Variables: Variable Dependiente	50
Cuadro N. 3 Plan de Recolección de Información	52
Cuadro N.4¿Cuenta en su institución con equipos informáticos?	54
Cuadro N.5¿Sabe utilizar una computadora?	55
Cuadro N.6¿Utiliza usted la computadora para impartir sus clases?	56
Cuadro N.7Las tecnologías de la informática como material didáctico para mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje.	57
Cuadro N.8¿Conoce usted el Programa PowerPoint?	58
Cuadro N.9.- ¿Le gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint.....?	59
Cuadro N.10 ¿Sabes utilizar una computadora?	60
Cuadro N.11 ¿Te diviertes utilizando la computadora?	61
Cuadro N.12 ¿Sin contar con el maestro de Computación; tus otros maestros imparten sus clases con el apoyo de un computador?	62
Cuadro N.13¿Cómo quisieras que fueran las clases?	63
Cuadro N.14 ¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?	64
Cuadro N.15¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?	65
Cuadro N.-16 Frecuencias Observadas Estudiantes	68
Cuadro N.- 17 Frecuencias Esperadas Estudiantes	69
Cuadro N.-18 Cálculo de Chi-cuadrado Estudiantes	70
Cuadro N. 19 Modelo Operativo	90
Cuadro N. 20 Recursos Económicos	91
Cuadro N. 21 Cronograma de la Propuesta	92
Cuadro N. 22 Previsión de la Evaluación	93

INDÍCE DE GRÁFICOS

GRÁFICO	PÁGINA
Gráfico N. 1Árbol de Problemas	6
Gráfico N.2 Red de Inclusión de las Categorías Fundamentales	19
Gráfico N.3 Constelación de Ideas: Variable Independiente	20
Gráfico N.4 Constelación de Ideas: Variable Dependiente	21
Gráfico N. 5¿Cuenta en su institución con equipos informáticos?	54
Gráfico N. 6¿Sabe utilizar una computadora?	55
Gráfico N. 7¿Utiliza usted la computadora para impartir sus clases	56
Gráfico N. 8 Las tecnologías de la informática como material didáctico para mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje.	57
Gráfico N. 9¿Conoce usted el Programa PowerPoint?	58
Gráfico N. 10¿Le gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint.....?	59
GráficoN.11 ¿Sabes utilizar una computadora?	60
GráficoN.12 ¿Te diviertes utilizando la computadora?	61
GráficoN.13 ¿Sin contar con el maestro de Computación; tus otros maestros imparten sus clases con el apoyo de un computador?	62
GráficoN.14 ¿Cómo quisieras que fueran las clases?	63
GráficoN.15 ¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?	64
Gráfico N.16¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?	65
Gráfico N.-17 Frecuencia mínima de Chi-cuadrada total	68

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

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “EL POWERPOINT Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010”.

AUTORA: VERÓNICA NATALI BASANTES BASANTES.

TUTORA: Mg. PAULINA NIETO.

En la actualidad el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han modificado capacidades en los niños y niñas quienes han hecho de la computadora parte de su rutina diaria.

Debido a esto se realizó el trabajo de investigación sobre: “EL POWERPOINT Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010”. Tiene como objetivo establecer estrategias adecuadas para la utilización del Software Educativo PowerPoint por parte de docentes mejorando el aprendizaje de los estudiantes de la Institución antes mencionada.

Es por ello que para solucionar el problema proponemos una capacitación a docentes y estudiantes sobre la elaboración y aplicación del Software Educativo PowerPoint como recurso didáctico para facilitar el proceso enseñanza

aprendizaje estableciendo temáticas y horarios que permitan obtener a los estudiantes un buen desarrollo en el proceso enseñanzaaprendizaje mediante la práctica, para que puedan desenvolverse por sí solos en el mundo de la tecnología y que sirva para su formación integral.

La metodología tradicionalmente utilizada en la docencia ha sido magistral, teniendo en cuenta que este concepto no sólo describe el tipo de actividad docente sino que también una manera de entender el aprendizaje como un proceso en el cual la formación del estudiante pasa por proporcionarle unos conocimientos que él ha de asimilar. Dentro de este contexto, los procesos de innovación consistentes en la incorporación de nuevos materiales, introducción de nuevas metodologías y prácticas en la docencia han introducido, en la mayoría de los casos, mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

PowerPoint es la herramienta que nos ofrece Microsoft Office para crear presentaciones. Las presentaciones son imprescindibles hoy en día ya que permiten comunicar información e ideas de forma visual y atractiva.

INTRODUCCIÓN

El tema que se investigó es: El PowerPoint y su incidencia en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Píllaro Provincia de Tungurahua.

Su importancia radica en que mediante la investigación se logró establecer una capacitación a los docentes para utilizar el PowerPoint como material didáctico en la institución para de esta forma sirva como herramienta de apoyo para mejorar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en los niños y niñas.

Está estructurada por capítulos. El Capítulo I denominado EL PROBLEMA contiene: Tema, Planteamiento del Problema, Contextualización, Análisis Crítico, Prognosis, Formulación del Problema, Interrogantes de la Investigación, Delimitación del objeto de la investigación, Unidades de observación, Justificación y Objetivos.

El Capítulo II llamado MARCO TEÓRICO se estructura con los Antecedentes Investigativos, Fundamentaciones, Fundamentación Legal Categorías Fundamentales, Hipótesis y Señalamiento de Variables.

En el Capítulo III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN tenemos el Enfoque de la Investigación, Modalidades de la Investigación, Tipo de la Investigación, Población y Muestra, Operacionalización de variables, Técnicas de la Información, Recolección de Información, Validez y Confiabilidad, Plan de recolección de Datos y el Procesamiento de la Información.

En el Capítulo IV llamado ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS constan: Análisis e Interpretación de Resultados de las encuestas dirigidas a docentes, Análisis e Interpretación de Resultados de las encuestas dirigidas a estudiantes y la Verificación de la Hipótesis.

En el Capítulo V se establecen las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

EL Capítulo VI corresponde a la PROPUESTA y consta de: Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad, Fundamentación Científica, Modelo Operativo, Administración y la Previsión de la Evaluación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“EL POWERPOINT Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010”.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

“En el mundo PowerPoint ocupa el 95% del mercado de programas de presentación con más de 300 millones de usuarios convirtiéndose en un programa de uso habitual en el campo empresarial, investigativo que se extiende progresivamente en la educación primaria y secundaria” según JUAN CARLOS RANA, profesor de Historia en la universidad de Málaga.

“PowerPoint es también un programa muy indicado para trabajar con el estudiante con dificultad de aprendizaje y necesidades educativas especializadas” nos dice KELLY, 1999.

Algunos ejemplos de presentaciones en PowerPoint en castellano, organizadas por cursos, niveles y materias lo podemos encontrar en aula visual

desarrollada por SM y de forma limitada en PowerPoint en el aula Indexnet Santillana.

En Latinoamérica, un claro ejemplo de la importancia de la actualización en el proceso enseñanza – aprendizaje es la primaria Tomás Alba Edison es una escuela privada sin subsidio estatal, su Directora: Graciela Betancurd, una apasionada de la tecnología durante la crisis de 2001 pensó cómo colaborar con la alfabetización digital para responder a las demandas del mercado laboral y apostó a generar una “aula digital”. Los docentes lograron superar sus miedos para trabajar con estas nuevas tecnologías y los chicos opinan que iban a clases más entusiasmados, hacen la tarea en el momento con los buscadores, el grupo se volvió más colaborativo y ocupado, aprendieron a ser críticos en la búsqueda de información en Internet y a realizar presentaciones en PowerPoint para proyectos de Ciencias Sociales. Esto demuestra que la introducción de una nueva metodología educativa conlleva un cambio de mentalidad, los actores de la educación deben evolucionar acorde a los avances de la tecnología y continuar capacitándose en herramientas tan útiles como éstas, empezar practicar la Infopedagogía para erradicar el analfabetismo digital.

De Acuerdo a un artículo publicado en el diario la Hora:

En Ecuador, Apenas el 5% de las instituciones públicas tienen infraestructura computacional. A comienzos del año 2009 se inició el proceso de implementación del proyecto Más Tecnología con la aplicación de tutorías en PowerPoint y el manejo de Internet en las escuelas fiscales Perla del Pacífico, Monseñor Leonidas Proaño y Rumiñahui en Guayaquil como resultado el 80% de estudiantes mejoró el promedio de sus notas y 291 maestros capacitados. Así también el proyecto Edutec nace en 1995 y actualmente cuenta con unos 700 subscriptores. La comunidad virtual de Tecnología Educativa pretende ser un espacio para que todos los profesionales de la educación puedan compartir e intercambiar información a la vez que trabajar en proyectos comunes.

Artículo publicado por el Ministerio de Educación

ANTECEDENTES DE LAS PRUEBAS SER ECUADOR 2008

La ciudadanía ecuatoriana, mediante Consulta Popular, en el año 2006, convirtió las ocho políticas del Plan Decenal de Educación (2006-2015) en políticas de Estado.

La política Sexta contempla la creación del Sistema Nacional de Evaluación y Rendición Social de Cuentas del Sistema Educativo Nacional, que está constituida por cuatro componentes: evaluación del desempeño de los estudiantes, del desempeño de los docentes, de la gestión Institucional y evaluación de la aplicación del currículo. En nuestro país, desde 1996 hasta el año 2007, se han aplicado, en cuatro ocasiones, las Pruebas APRENDO a los estudiantes de los años: tercero, séptimo y decimo de Educación Básica del sistema escolarizado, en las áreas de Matemática y Lenguaje y Comunicación. Estas pruebas se aplicaron a de manera muestra y estuvieron fundamentadas en la Teoría

En este contexto, el Ministerio de Educación oficializo a partir del 4 de junio de 2008, la implementación de las pruebas SER ECUADOR, para la evaluación del desempeño de los Estudiantes, con la adopción de una nueva metodología: la Teoría de Respuesta al Ítem (TRI)¹ en el desarrollo de las pruebas de Logros Académicos y los cuestionarios de Factores Asociados.

El Ministerio de Educación proyecta que en el 2010 entregar una computadora para el uso de dos niños de cada centro fiscal del país. Además, creará una “Escuela del Milenio”, por cada cantón del Ecuador, las que contarán con tecnología de punta, como pizarras digitales y bibliotecas virtuales. Hasta ahora se han inaugurado seis en el país, dos de las cuales están en Guayas.

Promedios por provincia

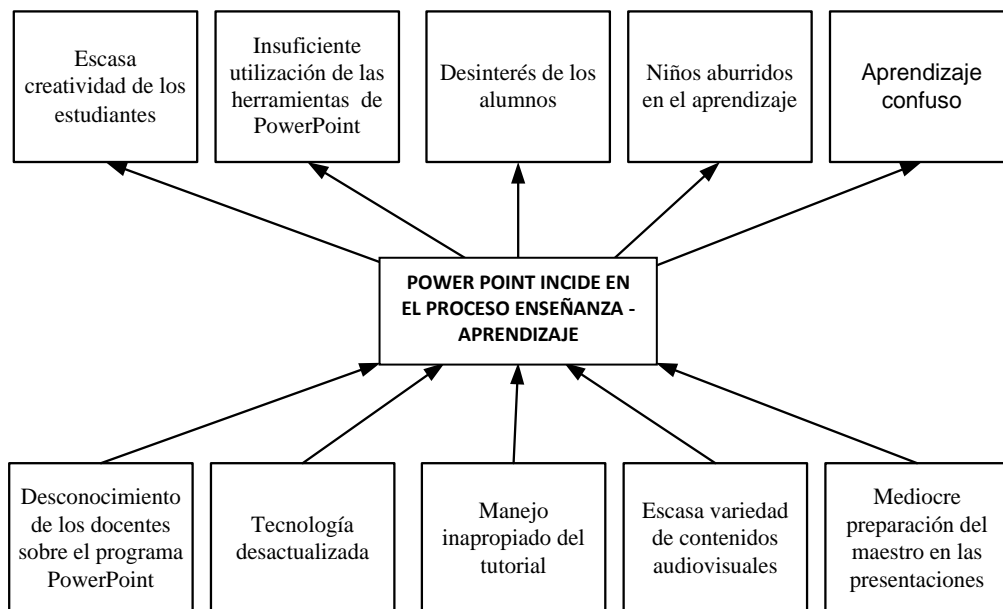
A nivel nacional, los estudiantes con los promedios más destacados se encuentran en la región Sierra, en las provincias de Pichincha, Tungurahua, (526,50). Carchi y Azuay.

La Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” está ubicada en el centro del Cantón del Píllaro; cuenta con 480 estudiantes, 21 docentes, la institución tiene un laboratorio con 20 computadoras y un proyector de imagen actualmente no se utiliza ningún programa como material didáctico que facilite el aprendizaje.

El rendimiento general podría mejorar ya que hay material didáctico que es muy bueno pero no está siendo utilizado en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2.2 Análisis Crítico (Árbol de Problemas)

Efectos



Causas

Gráfico # 1. Árbol de problemas

Elaborado por: Verónica Basantes.

1.2.3. Prognosis

En caso que no se solucione este problema a tiempo las consecuencias serían graves para todos los miembros de la comunidad educativa porque no tendrán bases sólidas para solucionar los problemas básicos y generaría:

Los docentes no conocerían la importancia de trabajar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje con el programa PowerPoint.

No tengan conocimientos de la tecnología lo que limitaría su acceso a la información convirtiéndolos en analfabetos en el mundo actual.

Siguen con la Educación Tradicional que tanto daño ha hecho a nuestro país, limitando la productividad nacional.

1.2.4. Formulación del Problema

¿CÓMO INCIDE EL POWERPOINT EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARISCAL SUCRE” DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO-OCTUBRE 2010?

1.2.5. Interrogantes de la Investigación

- ¿Qué es PowerPoint?
- ¿Con qué objetivos se elaboran las presentaciones de PowerPoint?
- ¿Cómo beneficiará la utilización de PowerPoint en el aprendizaje?
- ¿Cómo desarrollar y mejorar las presentaciones de PowerPoint?
- ¿Qué provoca la aplicación de PowerPoint en el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas?

- ¿Qué factores influyen en el proceso enseñanza aprendizaje?
- ¿Cómo aplicar el PowerPoint en el proceso enseñanza – aprendizaje?

1.2.6. Delimitación del objeto de la investigación

Campo: Educativo.

Área: Informática.

Aspecto: PowerPoint.

Tema: El PowerPoint y su incidencia en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del cantón Píllaro Provincia del Tungurahua.

Delimitación espacial

Este trabajo de investigación se realizará con los estudiantes de la Escuela Mariscal Sucre ubicado en el cantón Píllaro provincia del Tungurahua.

Delimitación temporal

Este problema será estudiado en el período comprendido entre junio - octubre del 2010.

1.2.7 Unidades de observación

Esta investigación se realizará con 14 docentes, y 66 estudiantes de la escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del cantón Píllaro.

1.3. Justificación

Esta investigación es importante porque ayudará al docente elaborar material didáctico para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Es novedoso porque en esta institución no se ha realizado ninguna investigación sobre tecnología.

Una de las formas de que los niños/as aprendan mejor el proceso enseñanza aprendizaje es incluyendo en sus clases tecnología porque ayudará a un desarrollo psíquico y social, y de esta manera los niños/as tendrán un aprendizaje más significativo.

Esta investigación es factible porque cuento con los recursos económicos, materiales necesarios, colaboración del personal docente, estudiantes y con el permiso correspondiente de las autoridades de la institución.

Los beneficiarios de esta investigación serán los estudiantes, autoridades, docentes y padres de familia de la institución conjuntamente con la investigadora. La investigación contribuirá a la institución con el programa PowerPoint con el cual ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Utilidad Técnica de la investigación contempla en analizar los procesos de enseñanza aprendizaje dando alternativas de solución con estrategias innovadoras.

Utilidad Práctica de la investigación está basada en el hecho de contribuir a que los docentes apliquen tecnología en sus horas clase, en todas las áreas a nivel académico.

El impacto será a nivel personal ya que tendremos niños/as más seguros de sí mismo y con un mejor conocimiento en su proceso enseñanza aprendizaje. A nivel escolar tendremos estudiantes más dinámicos, creativos y reflexivos. Y a nivel social se convierte en personas más críticas, motivadoras e investigadoras.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general:

- Indagar sobre la incidencia de PowerPoint en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro Provincia de Tungurahua durante el período Junio- Octubre 2010.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar la importancia de PowerPoint en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Analizar las causas por las que no se aplica el programa PowerPoint en las horas clases.
- Establecer estrategias adecuadas sobre la Elaboración y Aplicación de POWERPOINT como recurso didáctico para facilitar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

La historia de PowerPoint comienza cuando Bob Gaskins, un alumno de Berkeley, tuvo la genial idea de aprovechar las tecnologías gráficas emergentes para hacer presentaciones. De hecho podemos considerar a Gaskins como quien inventó el sistema. Bob se asoció con la firma "Forethought" y el producto se lanzó como PowerPoint en 1987, diseñado para el Apple Macintosh; el producto corría en blanco y negro, y era bastante básico. Para 1987, la empresa de software mencionada en conjunto con su producto PowerPoint, fueron adquiridos por Microsoft, la versión para Windows dio a luz en 1990. El hecho de pertenecer a la suite de Microsoft Office, entre otras cosas, ha permitido que este software de presentaciones sea actualmente el más popular en el mundo entero.

La influencia de PowerPoint en el mundo ha sido enorme, y no ha estado exenta de críticas; algunos opinan que el uso de este programa para presentaciones pone demasiado énfasis en la forma, dejando un poco de lado el fondo o el contenido de la presentación. Además algunos opinan que le da demasiado énfasis al presentador, en contraste con el mensaje. Para superar estas barreras que pudieran resultar del uso de PowerPoint, se recomienda dedicar más del 80% del tiempo a depurar el mensaje y menos de un 20% a la forma o la presentación.

Revisado las Tesis de grado de la UTA de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

No se ha encontrado Tesis con temas similares a esta investigación.

2.2 Fundamentaciones:

2.2.1 Fundamentación Filosófica

En la investigación nos ubicamos en un paradigma crítico propositivo porque analiza una realidad Educativa y busca plantear alternativas de solución a la problemática que cambia la metodología del Docente apoyando en la tecnología de PowerPoint.

2.2.1.1. Fundamentación Ontológica

La investigación asume que la realidad está en transformación.

La metodología del docente en la concepción de la enseñanza de calidad, mediante la utilización de la tecnología, la aplicación de la tecnología para el desarrollo de destrezas en el trabajo en grupo e individual para apoyar la realización de cambios en el sistema de aprendizaje.

2.2.1.2. Fundamentación Epistemológica

La investigación se enmarca en el enfoque epistemológica que generaliza y concreta los procedimientos adecuados para aplicar metodología del docente fundamentada en la informática y la comunicación.

2.2.1.3. Fundamentación Sociológica

Esta investigación se ubica en el conflicto en lo que se asume que en las tecnologías docentes aplicadas hay factores ajenas de la metodología educativa que producen desmotivaciones, desinterés por el aprendizaje, deserción escolar, carentes de flexibilidad, creatividad en quienes reciban el mensaje, desmotivación, falta de creatividad, problemas visuales.

2.2.1.4 Fundamentación Axiológico

Esta investigación es fundamental el rescate de valores que desarrollan y fortalezcan la práctica de responsabilidad, respeto, autoestima, autorregulación, autoestima.

2.2.1.5 Fundamentación Psicopedagógica:Esta investigación se enfoca en la teoría de Bob Gaskins:

La historia de PowerPoint comienza cuando Bob Gaskins, un alumno de Berkeley, tuvo la genial idea de aprovechar las tecnologías gráficas emergentes para hacer presentaciones. De hecho podemos considerar a Gaskins como quien inventó el sistema. Bob se asoció con la firma "Forethought" y el producto se lanzó como PowerPoint en 1987, diseñado para el Apple Macintosh; el producto corría en blanco y negro, y era bastante básico. Para 1987, la empresa de software mencionada en conjunto con su producto PowerPoint, fueron adquiridos por Microsoft, la versión para Windows dio a luz en 1990. El hecho de pertenecer a la suite de Microsoft Office, entre otras cosas, ha permitido que este software de presentaciones sea actualmente el más popular en el mundo entero.

2.3 Fundamentación Legal

CONSTITUCIÓN 2008

Art.347.-Será responsabilidad del estado:

8.- Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Art.349.- El estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La Ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

Sección Octava

Ciencia, Tecnología, Innovación y saberes ancestrales.

Art.385.- El sistema nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente; la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía tendrá como finalidad:

1.-Generar, adaptar conocimientos científicos y tecnológicos.

2.- Recuperar fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.

3.- Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Art.388.- El destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables.

Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

CODIGO DE LA NIÑEZ Y DE LA ADOLESCENCIA

Art. 37. Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y

programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

El Plan Nacional de Desarrollo 2007-2010 se sustenta en un diagnóstico crítico de la evolución de los procesos económicos, sociales y políticos que caracterizan el fallido desarrollo del país en las últimas décadas. Esta visión crítica describe la crisis y evolución del pensamiento económico dominante y los esquemas económicos, las opciones institucionales y las decisiones políticas que han derivado en grandes problemas para el desarrollo humano de la sociedad ecuatoriana.

Nuevas instituciones deberán regular la bioseguridad, el acceso a los recursos genéticos y la protección de los conocimientos tradicionales de los pueblos indígenas, afro ecuatoriano, montubio y otras comunidades locales.

El Estado tiene la obligación de asegurar el bienestar de los seres humanos, a través de políticas públicas que garanticen el ejercicio pleno de sus derechos. Para superar la pobreza se debe contar con un sistema de protección social eficiente frente a choques naturales y/o macroeconómicos; fomentar las capacidades, en especial la educación y la salud; e incorporar a los sectores menos favorecidos a procesos productivos a través de la generación de empleo y otros mecanismos de inclusión productiva.

Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

Hay dos capacidades básicas que se deben respetar en las personas: una buena nutrición y el acceso a la educación de calidad. Satisfacerlas es el punto de partida para la erradicación de la pobreza y la exclusión. Otra capacidad urgente de impulsar es manejar las tecnologías de información y comunicación.

Si bien el acceso a la educación ha mejorado en los últimos años, existe desigualdad entre las zonas urbanas y rurales y entre personas de diversas condiciones étnicas.

Algunas provincias aún tienen niveles bastante más bajos que el promedio nacional.

La brecha de género se ha cerrado, excepto en lo que respecta al analfabetismo.

Las políticas:

1. Impulsar el acceso universal a una educación de calidad.
2. Impulsar una educación de calidad, intercultural e inclusiva, desde un enfoque de derechos para fortalecer la formación ciudadana, la unidad en la diversidad y desarrollar plenamente las capacidades de las personas.
3. Generar capacidades para el desarrollo humano sustentable y procesos de formación continua para la vida, con enfoque de género e interculturalidad.
4. Fortalecer el sistema de educación intercultural bilingüe.
5. Promover la investigación científica y la innovación tecnológica para propiciar procesos sostenibles de desarrollo.
6. Promover el acceso a la información y a las nuevas tecnologías de información y comunicación para fortalecer el ejercicio de la ciudadanía.

Las principales metas del Gobierno

Con todo lo descrito y planteado en las páginas anteriores, el presente Gobierno se plantea construir las bases de un proyecto nacional de desarrollo: sin

la generación de un pensamiento crítico de carácter nacional, apoyado en el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la cultura locales, será imposible proyectar hacia futuro un modo de desarrollo que brinde respuestas efectivas a los problemas internos del país.

Objetivo 2. Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

- Triplicar el acceso a Internet

2.4 Red de Categorías Fundamentales

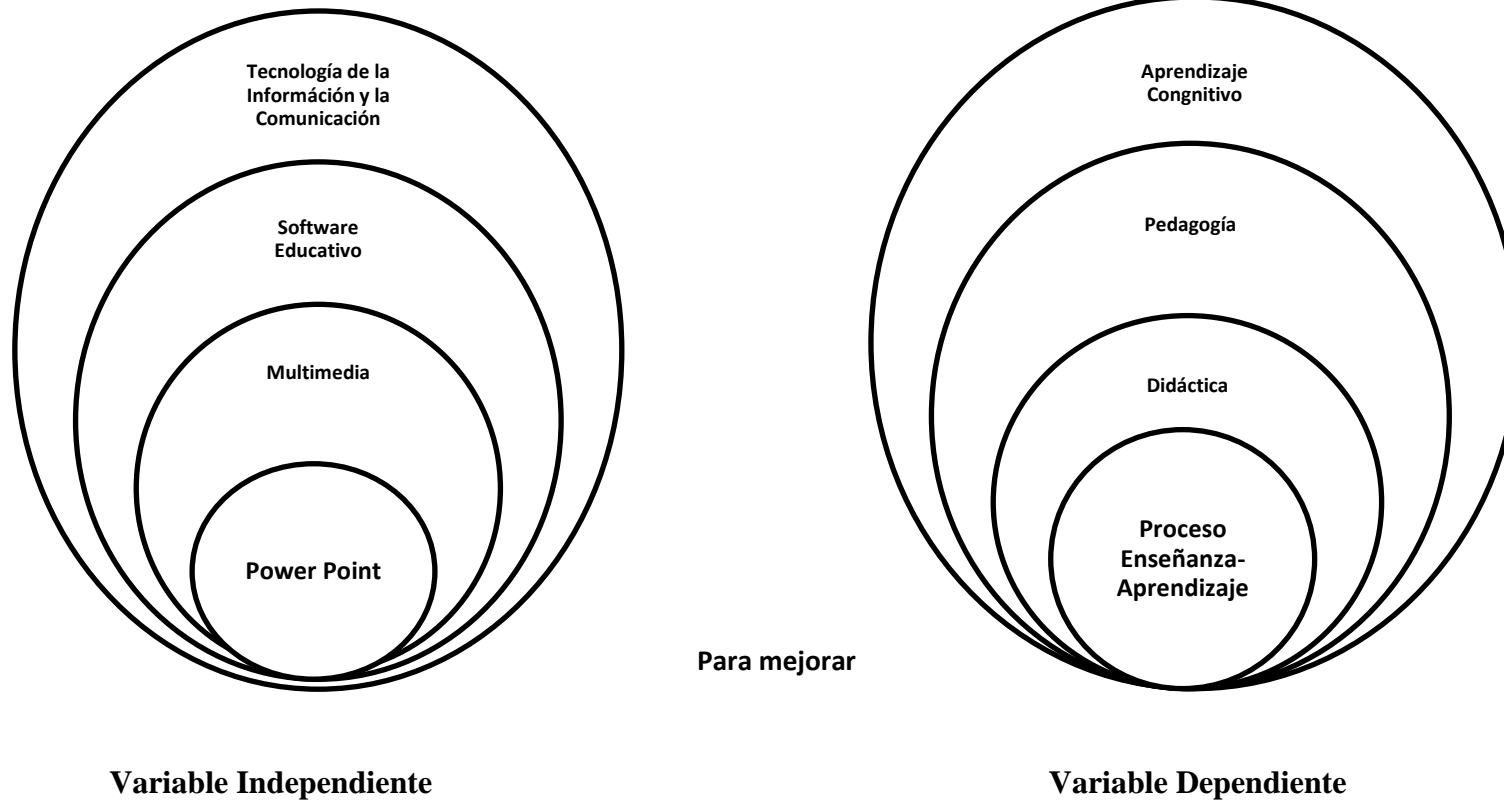


Gráfico # 2 Red de Inclusión de las Categorías Fundamentales

Elaborado por: Verónica Basantes.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INPENDIENTE

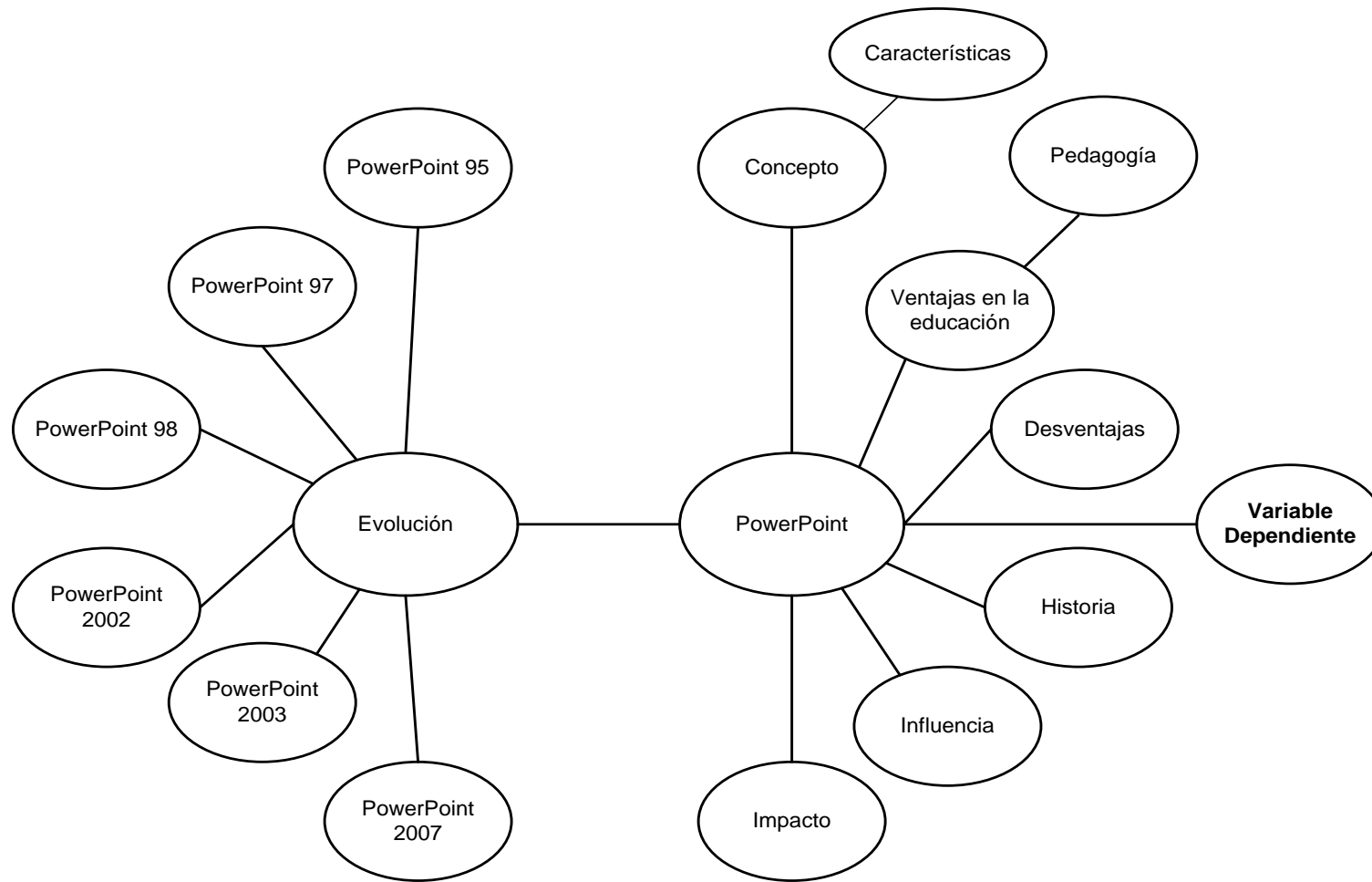


Gráfico # 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente

Elaborado por: Verónica Basantes.

CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

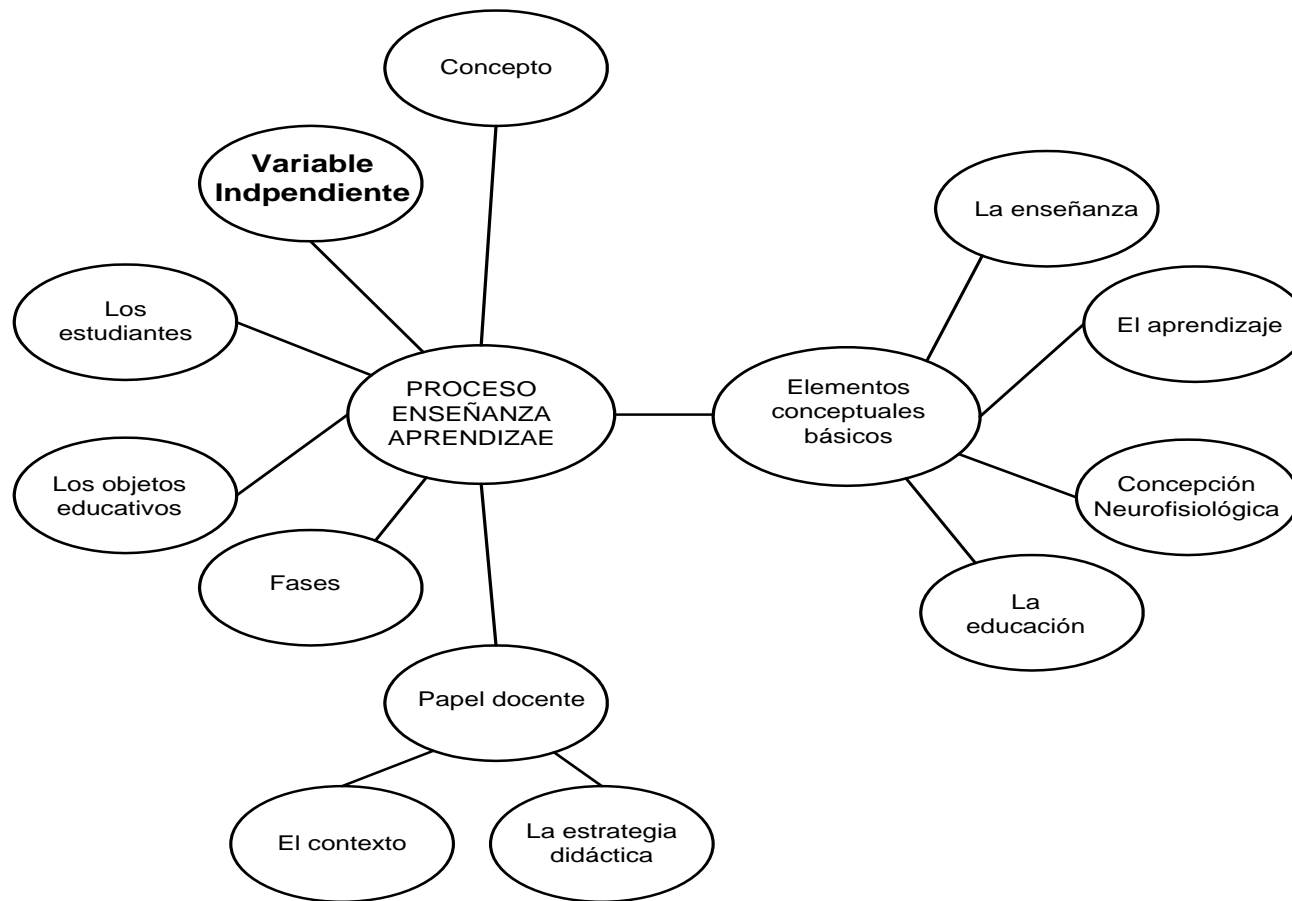


Grafico # 4 Constelación de la Variable Dependiente
Elaborado por: Verónica Basantes

2.4.1 Categorías Fundamentales: Variable Independiente.

2.4.1.1 Tecnología de la información y comunicación

El término **TIC** ha crecido en el uso de enormes incentivos económicos (coste enorme ahorro debido al eliminar la red telefónica) para fusionar la red telefónica con el sistema de red informática. Esto a su vez ha estimulado una industria para crecer junto con las organizaciones que utilizan el término TIC en su nombre para indicar su especialización en el proceso de fusión de los dos sistemas de red juntos.

Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los computadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Los primeros pasos hacia una Sociedad de la Información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión. Internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La revolución tecnológica que vive en la humanidad actualmente es debida en buena parte a los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación. Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: La generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

2.4.1.2 Software Educativo

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

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

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza.

Software educativo abierto

El enfoque del software abierto educativo por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micro mundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micro mundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

En un ambiente donde se use software educacional abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.

La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

No se deben confundir los conceptos de apertura del código con el que es escrito el software (código abierto), con el concepto de apertura del enfoque educativo con el que el software es creado. Existe software educativo cerrado (tutorial, instruccional; estrictamente pautado) que tiene su código abierto.

2.4.1.3 Multimedia

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos(u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

MICROSOFT OFFICE

Microsoft Office es una suite de oficina que abarca e interrelaciona aplicaciones de escritorio, servidores y servicios para los sistemas operativos; existen diferentes versiones del paquete pero, en general, contiene programas como Word (procesador de texto), Excel (hoja de cálculos), PowerPoint (creación de presentaciones), Access (creación y mantenimiento de bases de datos), Outlook (cliente de correo electrónico), FrontPage (creación visual de páginas web), Photo Manager (editor fotográfico), Publisher (para creación de tarjetas, pancartas, etc.).

La última versión (Office 2007/Office 2008) ocupa el 80% de las instalaciones, actualmente es utilizada en todo el mundo.

2.4.1.4 PowerPoint

Aguilar dice: *“Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora”*.

Características

El sistema es bastante sencillo: se crean "diapositivas" o slides que contienen información, en formato de texto, dibujos, gráficos o videos. Para formar estas diapositivas se puede escoger entre una gran variedad de plantillas prediseñadas. Incluso es común que las empresas diseñen sus propias plantillas para homogenizar las presentaciones PowerPoint de sus ejecutivos, incluyendo los logos y colores propios de cada organización. Una vez desarrollados estos slides o diapositivas, se pueden imprimir o se puede hacer una presentación propiamente tal, pasando por cada slide utilizando el mouse u otros dispositivos señaladores. Incluso se puede programar una presentación para que cada diapositiva dure una determinada cantidad de tiempo. Los archivos que contienen presentaciones PowerPoint los reconoceremos por sus extensiones .ppt, .pot o .pps, siendo la primera la más común.

Las ventajas de PowerPoint

Vamos a partir la serie “Enseñando con Tecnologías” con la introducción al uso de las presentaciones de PowerPoint en las aulas. PowerPoint es la herramienta que nos ofrece Microsoft Office para crear presentaciones. Las presentaciones son imprescindibles hoy en día ya que permiten comunicar información e ideas de forma visual y atractiva.

Se pueden utilizar presentaciones en la enseñanza como apoyo al profesor para desarrollar un determinado tema o para exponer resultados de una investigación. En definitiva, PowerPoint es una herramienta útil siempre que se quiera exponer información de forma visual y agradable para captar la atención del alumno.

Con PowerPoint podemos crear presentaciones de forma fácil y rápida pero con gran calidad ya que incorpora gráficos, dibujos, imágenes, sonido o video. Por su sencillo funcionamiento y fácil impresión, su uso se ha extendido ampliamente en la sala de clases, ya que permite reforzar los contenidos con sencillos punteos o esquemas hasta con sofisticadas gráficas interactivas.

También favorece un mayor control del tiempo, ya sea utilizando las opciones de temporalización o por el propio ritmo de encadenamiento.

La proyección de estos contenidos puede realizarse en la pantalla del computador, sobre telones de proyección o directamente en la pared de un aula o auditorio.

Como te habíamos anticipado, en el Internet se encuentran manuales completos de las distintas versiones de PowerPoint; también hay foros de discusión, respuestas de expertos y ejemplos de diseño. Pincha aquí para conocer una selección interesante de direcciones web para aprender sobre PowerPoint y su uso adecuado.

Ventajas Pedagógicas

Se dice que el retroproyector fue el antecesor no digital del PowerPoint. Aunque ambos están basados en 'transparencias' hay mucha información a favor del PowerPoint. Entre otras ventajas se suelen citar: su uso es más fácil, las diapositivas se ven más “profesionales”; su realización no tiene mayor costo; se

almacena fácilmente en el disco; y tiene posibilidades hipertextuales (texto, audio, imagen, video, links...)

Entre sus similitudes se argumenta que ambas proyecciones centran la atención de los alumnos; y que permiten mirar mejor lo que está ocurriendo en la clase, que cuando se está escribiendo en la pizarra. El profesor puede entregar a sus alumnos el PowerPoint al finalizar su clase. De esta manera, los alumnos no pierden tanto tiempo copiando los contenidos de las presentaciones durante la exposición y pueden reutilizar este material incorporando sus propias observaciones o apuntes. Hay experiencias que afirman que los alumnos responsables y motivados aprenden mucho más con estas posibilidades que sin ellas y que los alumnos lo agradecen.

Desventajas de PowerPoint

- La tendencia de las presentaciones a "convencer" a la audiencia (coercitiva)
- Tablas demasiado simplificadas de la información

Algunas de las críticas que se la hacen a PowerPoint aplicables a la educación, a la ingeniería y de los negocios.

- Presentación simplista de ideas, que se representan generalmente en listas o puntos muy breves.

Historia

“La historia de PowerPoint comienza cuando Bob Gaskins, un alumno de Berkeley, tuvo la genial idea de aprovechar las tecnologías gráficas emergentes para hacer presentaciones. De hecho podemos considerar a Gaskins como quien inventó el sistema. Bob se asoció con la firma "Forethought" y el producto se lanzó como PowerPoint en 1987, diseñado para el Apple Macintosh; el producto

corría en blanco y negro, y era bastante básico. Para 1987, la empresa de software mencionada en conjunto con su producto PowerPoint, fueron adquiridos por Microsoft, la versión para Windows dio a luz en 1990".(Rossana Familia).

Entre otras cosas, ha permitido que este software de presentaciones sea actualmente el más popular en el mundo entero.

Influencia

La influencia de PowerPoint en el mundo ha sido enorme, y no ha estado exenta de críticas; algunos opinan que el uso de este programa para presentaciones pone demasiado énfasis en la forma, dejando un poco de lado al fondo o el contenido de la presentación. Además algunos opinan que le da demasiado énfasis al presentador, en contraste con el mensaje. Para superar estas barreras que pudieran resultar del uso de PowerPoint, se recomienda dedicar más del 80% del tiempo a depurar el mensaje y menos de un 20% a la forma o la presentación.

Impacto

Hace poco más de 14 años, nosotros no sabíamos el impacto que tendría Microsoft en nuestras vidas como conferencistas y profesores, cuando esta compañía lanzó al mercado el primer software de presentaciones viable que llamó PowerPoint.

Mientras esto sucedía, Microsoft se embarcó en una cruzada para mejorar el programa. Debido a que la compañía **Genigraphics** sabía más sobre gráficos de presentaciones que nadie más en esa época, Microsoft forzó una alianza estratégica con dicha compañía. Para de esa manera proveer al gigante de los software con el muy necesario conocimiento gráfico o "knowhow" para acelerar el desarrollo de PowerPoint.

Utilidad

Se pueden utilizar presentaciones en la enseñanza como apoyo al profesor para desarrollar un determinado tema, para exponer resultados de una investigación, en la empresa para preparar reuniones, para presentar los resultados de un trabajo o los resultados de la empresa, para presentar un nuevo producto, etc. En definitiva siempre que se quiera exponer información de forma visual y agradable para captar la atención del interlocutor.

Con PowerPoint podemos crear presentaciones de forma fácil y rápida pero con gran calidad ya que incorpora gran cantidad de herramientas que nos permiten personalizar hasta el último detalle, por ejemplo podemos controlar el estilo de los textos y de los párrafos, podemos insertar gráficos, dibujos, imágenes, e incluso texto WordArt.

Camino evolutivo que tomó PowerPoint

Trataré de narrarle el camino evolutivo que tomó PowerPoint, desde su infancia cuando era conocido como Presenter, un programa básico de creación de diapositivas, hasta su estado actual como campeón indiscutible en el mundo de los programas de software de presentaciones.

PowerPoint 95 (versión 7.0 de PowerPoint) fue introducido en agosto de 1995 y estaba basado en un código completamente nuevo, Visual C++ . La introducción de PowerPoint 95 trajo apareado otra situación. Los usuarios se empezaron a dar cuenta de que la proyección electrónica de sus presentaciones en una pantalla era una opción factible. Una opción que también les permitía hacer cambios de último minuto.

PowerPoint 97 (PowerPoint 8.0) se hizo disponible dentro del paquete Office 97 en enero de 1997. En esta versión, el motor de animación tomó

dramáticos pasos hacia delante. Los **SHOWS PERSONALIZADOS** (Custom Shows) le permitían a los usuarios a definir caminos únicos a través del mismo juego de diapositivas de presentaciones, mientras que **GRABAR NARRACIONES** y un reproductor de media incrustado reconocieron el interés creciente del presentador en el poder de los medios digitales.

Esperado por mucho tiempo, **PowerPoint 98 para Mac** apareció en enero de 1998 e igualó la funcionabilidad de la versión Windows. Por primera vez, la casi perfecta compatibilidad entre plataformas se hizo realidad.

PowerPoint 2000 (versión 9.0) vino al mercado en marzo de 1999 para complacer al deseo creciente de poder guardar y abrir el mismo archivo tanto en HTML como en su formato binario nativo. Otras importantes funciones de la aplicación, como animación y gráficos estadísticos, vinieron relativamente sin cambios mayores. PowerPoint 2000 introdujo funciones fáciles de hacer que le permitieron al presentador estandarizar esas áreas frecuentemente excluidas como eran la inconsistencia de mayúsculas, formateo de errores y diferencias de resolución entre computadora y proyector.

PowerPoint 2003 no se diferenció mucho con respecto a la versión 2002/XP. Mejora la colaboración entre presentadores y ahora contiene la opción "Empacar para CD", que facilita el quemar presentaciones con contenido multimedia y que agrega el visor en CD-ROM para su distribución. También hay un soporte mejorado para gráficos y multimedia.

La versión actual, PowerPoint 2007, que salió al mercado en noviembre del 2006, trajo grandes cambios en la interfaz del usuario y muy mejoradas capacidades gráficas.

2.4.2 Variable Dependiente

2.4.2.1 El aprendizaje cognitivo

“El aprendizaje CONGNITIVO es uno de los procesos más importantes para la psicología científica actual. El aprendizaje es un cambio casi permanente en el comportamiento organismo, mediante el aprendizaje es posible modificar lo que se ha aprendido anteriormente. Además de las otras especies que nacen con instrucciones genéticas para la supervivencia, los humanos, tenemos la capacidad de aprendizaje la cual nos da más flexibilidad para adaptarnos al medio ambiente”. (Audiolibro de la nota: "El aprendizaje cognoscitivo o cognitivo").

El aprendizaje cognitivo según Piaget:

Para la teoría de PIAGET, *“el sujeto y la realidad son inseparables, porque el punto de partida es la interacción entre ambos: la acción transformadora del sujeto sobre el mundo”.*

Digamos pues que el mismo tipo de intercambios adaptativos que se producen entre los organismos y el medio en el nivel biológico, se producirían del mismo modo en el proceso de conocimiento de los objetos, esta vez, a nivel psicológico.

Aunque la herencia constituye la base de la que se inicia la construcción cognitiva, Piaget sostiene que las personas no nacen provistas de nociones y categorías innatas, sino que éstas se van elaborando durante el transcurso del desarrollo.

Concepciones teóricas de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo

La teoría de JEAN PIAGET, *“se denomina de forma general, como Epistemología Genética, por cuanto es el intento de explicar el curso del desarrollo intelectual humano desde la fase inicial del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos consientes de comportamiento regulado y hábil.”*

Piaget parte de la base de considerar la inteligencia como un proceso de adaptación que verifica permanentemente entre el individuo y su ámbito socio cultural.

La categoría fundamental para comprender la relación entre un sistema vivo y su ambiente es el equilibrio. En un medio altamente cambiante, cualquier organismo vivo debe producir modificaciones tanto de su conducta (adaptación) como de su estructura interna (organización) para permanecer estable y no desaparecer. Esta característica vital no solo se corresponde con la existencia biológica sino que es igualmente aplicable a los procesos del conocimiento, considerados por tanto como procesos que tienden al equilibrio más efectivo entre el hombre y su medio.

La relación causal entre estos dos tipos de modificaciones (conducta externa y estructura interna) se produce a partir de las acciones externas con objetos que ejecuta el niño, las cuales mediante un proceso de interiorización, se transforman paulatinamente en estructuras intelectuales internas, ideales. El proceso de interiorización de estas estructuras, Piaget lo explica a través de la elaboración de una teoría del desarrollo y de sus estadios correspondientes.”

El Contexto de la Psicología Cognitiva.

La psicología cognitiva se preocupa del estudio de procesos tales como lenguaje, percepción, memoria, razonamiento y resolución de problema. Ella concibe al sujeto como un procesador activo de los estímulos. Es este procesamiento, y no los estímulos en forma directa, lo que determina nuestro comportamiento.

Bajo esta perspectiva, para JEAN PIAGET, *“los niños construyen activamente su mundo al interactuar con él”*. Por lo anterior, este autor pone énfasis en el rol de la acción en el proceso de aprendizaje. La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget es una de las más importantes. Divide el desarrollo cognitivo en etapas caracterizadas por la posesión de estructuras lógicas cualitativamente diferentes, que dan cuenta de ciertas capacidades e imponen determinadas restricciones a los niños. Con todo, la noción piagetiana del desarrollo cognitivo en términos de estructuras lógicas progresivamente más complejas ha recibido múltiples críticas por parte de otros teóricos cognitivos, en especial de los teóricos provenientes de la corriente de procesamiento de la información o descubrimientos nuevos.

BRUNER *“Propone una teoría de la instrucción que considera cuatro aspectos fundamentales: la motivación a aprender, la estructura del conocimiento a aprender, la estructura o aprendizajes previos del individuo, y el refuerzo al aprendizaje.”*

Otros teóricos del procesamiento de la información describen el desarrollo cognitivo en términos de capacidades crecientes en procesos básicos tales como la memoria, la atención, el almacenamiento y la recuperación de la información.

2.4.2.2 Pedagogía

La Pedagogía es la teoría y disciplina que comprende, busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada en la transformación ética y axiológica de las instituciones formativas y de la realización integral de todas las personas.

Se denomina pedagogía a la ciencia encargada del estudio de la educación como fenómeno social. El término se deriva de las raíces griegas “paidos” (niño) y “gogía” (conducir); en efecto, en la antigua Grecia, el pedagogo era el esclavo encargado de educar a los niños. Con el tiempo la palabra adquiere nuevos matices hasta convertirse en la disciplina encargada de abocarse a la transmisión eficiente de conocimientos. Es así como cualquier persona integrada al ámbito docente debe tener conocimientos en esta materia.

Cabe señalar que son varias las civilizaciones antiguas, además de la griega, que pusieron un fuerte énfasis en desarrollar un tipo de educación acorde a lo que consideraban sus necesidades y las necesidades del grupo. Así, puede nombrarse a Egipto, la India, China, los antiguos judíos, etc. En todos ellos la religión mucha importancia, y a ella se le adosaban las matemáticas, la filosofía, el arte, etc.

No obstante, la pedagogía como disciplina propiamente dicha inicia su derrotero en el siglo XIX para afianzarse en el siglo XX y ha acogido una gran variedad de tendencias en su seno: pedagogía tradicional, en la que el rol activo lo ostenta el maestro y el alumno es un mero receptor de conocimientos; pedagogía activa, en la que el alumno tiene un rol activo y el maestro es ante todo un conductor; enseñanza programada, en la que la tecnología tiene un rol fundamental; constructivismo, que hace hincapié en la responsabilidad del individuo ante su propio aprendizaje; y finalmente, la pedagogía no directiva, en

la que el educador es un motivador que crea situaciones problemáticas que deben ser resueltas.

En una sociedad que cambia continuamente de modo vertiginoso, la educación tiene un rol fundamental para la adaptación del individuo, por lo que también es importante el modo en que esta se encara. Cualquier tendencia en el modo en que la educación se imparte debe tener en cuenta siempre la motivación que tiene una persona para aprender, y esta siempre se relaciona con mejorar su calidad de vida.

2.4.2.3 Didáctica

La definición literal de Didáctica en su doble raíz docere: enseñar y discere: aprender, se corresponde con la evolución de dos vocablos esenciales, dado que a la vez las actividades de enseñar y aprender, reclaman la interacción entre los agentes que las realizan. Desde una visión activo-participativa de la Didáctica, el docente de «docere» es el que enseña, pero a la vez es el que más aprende en este proceso de mejora continua de la tarea de co-aprender con los colegas y los estudiantes. La segunda acepción se corresponde con la voz «discere», que hace mención al que aprende, capaz de aprovechar una enseñanza de calidad para comprenderse a sí mismo y dar respuesta a los continuos desafíos de un mundo en permanente cambio.

Los agentes, docentes y discentes, hacen referencia a los protagonistas, que construyen un conocimiento esencial, que se ha ido consolidando y dando respuesta al proceso interactivo o acto didáctico (Rodríguez Diéguez y Fernández,), *“quienes consideran la actuación didáctica en reciprocidad entre docente y discente, definida como acto comunicativo-interactivo.”*

Medina. (2000) dice: *“que es necesario un estudio riguroso del conjunto de procesos e interacciones y la comprensión del intercambio favorable y*

formativo entre docente-discente al llevarse a cabo la acción de enseñanza-aprendizaje”.

De la Torre (2000) *“Surge y se consolida una disciplina pedagógica específica que hace objeto de estudio la realización y proyección de tal proceso de enseñanza-aprendizaje y el conjunto de tareas más formativas que han de llevarse a cabo aplicando una metodología propiciadora de su óptima adaptación. La Didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos; con singular incidencia en la mejora de los sistemas educativos reglados y las micro y meso comunidades implicadas (Escolar, familiar, multicultural e intercultural) y espacios no formales.”*

“La didáctica actual es ese campo de conocimientos, de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran sobre todo en los procesos de enseñanza y aprendizaje”. (ZABALZA, 2000)

La Didáctica es una disciplina de naturaleza-pedagógica, orientada por las finalidades educativas, y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La Didáctica amplía el saber pedagógico y psicopedagógico aportando los modelos socio-comunicativos y las teorías más explicativas y comprensivas de las acciones docentes-discentes, ofreciendo la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4.2.4 El proceso enseñanza-aprendizaje

Dr. Rubén Edel Navarro (2004) dice: *“Proceso que tiene como finalidad la formación del estudiante en las áreas del saber humano”*

El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete, todo lo cual constituyen en definitiva premisas y requisitos para que la Educación logre los objetivos propuestos

En el proceso de enseñanza-aprendizaje podemos diferenciar en tres fases:

Es aquella en la que el profesor diseña, planifica y organiza lo que va a ser el acto didáctico.

Es la fase en la que se da el acto didáctico.

Fase en la que el profesor reflexiona y evalúa las anteriores fases.

Para conseguir una buena enseñanza se debe dar este proceso. Este proceso debe ser continuo.

Una vez realizado el proceso tenemos que analizar en qué fallan los alumnos en particular e insistir en el problema de cada uno.

Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje

Se estudia la unidad didáctica del proceso enseñanza-aprendizaje, donde la primera, con todos sus componentes, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en última instancia, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad objetiva. Se exponen algunos elementos conceptuales básicos relacionados con el aprendizaje, un proceso de naturaleza compleja, cuya esencia es la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o capacidades. Se tratan las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, con un desarrollado espectacular en los últimos años, y en las que se establece que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje y que, según la forma del funcionamiento o estado fisiológico del cerebro y del subsistema nervioso central en general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

La enseñanza

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

El proceso de enseñanza, con todos sus componentes asociados, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad que lo circunda. Dicho proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, con respecto al cual debe organizarse y dirigirse. En esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social.

El aprendizaje

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

El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas)

El aprendizaje puede considerarse igualmente como el producto o fruto de una interacción social y, desde este punto de vista, es intrínsecamente un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. Un sujeto aprende de otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia

práctica y reflexiva, construye e interioriza nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida. De esta forma, los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente. De aquí, que el aprendizaje pueda considerarse como un producto y un resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, en el hilo conductor, el comando del desarrollo.

La concepción neurofisiológica

Las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, donde se establece la participación de los hemisferios cerebrales en este proceso, se han desarrollado de una forma espectacular en los últimos años, a tal grado, que se ha llegado a plantear que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje; que según su forma de funcionamiento o estado fisiológico, así como del subsistema nervioso central en un sentido más general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

La unidad estructural y funcional del subsistema nervioso central es la neurona. Su principal representante es el cerebro, con un peso aproximado de unos 1 500 gramos en un individuo adulto y constituido por aproximadamente 10 000 millones de neuronas, altamente especializadas y, a la vez, interrelacionadas, que conforman una red compleja y con posibilidades de recibir información, procesarla, analizarla y elaborar respuestas.

En el proceso de aprendizaje, que lleva al conocimiento de aspectos concretos de la realidad objetiva, el influjo o entrada de información tiene lugar a través de estructuras especiales conocidas con el nombre genérico de receptores o analizadores sensoriales: el visual, el auditivo, el táctil, el gustativo y el olfatorio. En estos analizadores, debidamente estimulados, se originan señales

electromagnéticas (llamadas potenciales de acción) que se trasladan hacia el subsistema nervioso central por vías centrípetas específicas.

La concepción neurofisiológica del aprendizaje no es antagónica con ninguna otra concepción al respecto, todo lo contrario, es complemento de todas, por separado y en su conjunto, por cuanto, desde la más simple sensación hasta el más complejo pensamiento, juicio, idea, emoción o interés, no se desarrollarían y surgirían como tales sin la existencia de un sustrato material neuronal que, debidamente interrelacionado en sus unidades constitutivas e influenciado por los múltiples factores físicos, químicos, biológicos y sociales del entorno del individuo, constituye la fuente originaria de todos ellos.

De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

La Educación.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el

educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión” (AUSUBEL Y COLBS., 2000).

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida.

De acuerdo con PÉREZ GÓMEZ (2001) *“el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas”*.

Papel docente en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Dr. Rubén Edel Navarro (2004). *“En un contexto social que provee a los ciudadanos de todo tipo de información e instrumentos para procesarla, el papel del docente se centrará en ayudar a los estudiantes para que puedan, sepan y quieran aprender. Y en este sentido les proporcionará especialmente: orientación, motivación y recursos didácticos”*.

- Los estudiantes, que pretenden realizar determinados aprendizajes a partir de las indicaciones del profesor mediante la interacción con los recursos formativos que tienen a su alcance.
- Los objetivos educativos que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos:
- Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", meta cognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo...
- Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesaria para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.
- Valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

El contexto en el que se realiza el acto didáctico. Según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones (tiempo, espacio...), etc. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

La estrategia didáctica con la que el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos.

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios:

- Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes. Procurar amenidad.
- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo.
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.” Dr. Rubén E del Navarro (2004).

2.5 Hipótesis

El uso de PowerPoint por parte de los docentes incidirá en el Proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro.

2.6 Señalamiento de Variables

Variable independiente: PowerPoint.

Variable dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la Investigación

La investigación se enmarca en un estudio de tipo mixto (Cuanti-cualitativo) el cual se desarrolla en dos etapas:

- Cuantitativa Descriptiva Correlacional
- Cualitativa o Interpretativa.
- Cuantitativa.- porque es medible numéricamente con el apoyo de la numérica descriptiva.

Cualitativa porque se pretende reflejar la situación actual del problema, su planificación empírica; analizando sus características para expresarlos en los análisis del plan de contingencia que se está proponiendo ya que sus resultados se someten a un análisis crítico en base del marco teórico.

También se tomará en cuenta la inferencia inductiva; la misma que ayudará a obtener un resultado de los datos recolectado en la encuesta cumpliendo con el respectivo análisis y verificación de dichos resultados.

3.2. Modalidades de la Investigación

En el presente proyecto las modalidades de la investigación utilizada son las siguientes:

Investigación Documental y Bibliográfica.-Permite realizar un buen proceso de investigación; conocer analizar y evaluar diferentes teorías, enfoques y conceptualización de distintos autores. Referentes al enfoque de estudio, tal es nuestro caso que nos apoyamos en: Textos, folletos, libros y documentos de internet.

Estadísticas del Ministerio de Educación y todos aquellos que tengan información relevante para el desarrollo de la investigación.

Investigación de Campo.- El estudio sistematizado de esta investigación se realiza en el lugar de los hechos.

En donde el investigador toma contacto en forma directa con la realidad para obtener la información.

3.3. Tipo de la Investigación

El tipo de la investigación es Descriptivo ya que permite predicciones rudimentarias que se puede medir: porque se clasificó los diferentes tipos de Softwares Educativos para de ellos escoger el más conveniente para potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que requiere de conocimiento suficiente para crear interés, está enfocada a una comparación ente dos o más fenómenos, situaciones, permite clasificar elementos de comportamiento, con cierto criterio.

También se utilizará una investigación de campo que permitirá adentrarme en la realidad donde voy a investigar.

3.4. Población y Muestra

Esta investigación se realiza en la Escuela Mariscal Sucre del Cantón Píllaro Provincia del Tungurahua teniendo como sujetos de información a:

- Toda la población estudiantil del cuarto año de Educación Básica en un número de 66 niños y niñas.
- 14 docentes y 66 niños y niñas.
- Totales de sujetos de información 80.

Siendo que la población es pequeña no fue necesario calcular una muestra.

3.5. Operacionalización de variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: POWERPOINT

Cuadro N.- 1 Variable Independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas - Instrumentos
Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora.	Programa	Código	¿Conoce usted del programa PowerPoint?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
	Presentaciones	Conjunto de comando	¿Cree que PowerPoint sería gran ayuda para que las clases sean más claras?	
		Puntos esenciales	¿De qué manera capta mejor la clase?	
		Secuencia ordenada de diapositivas o slides	¿Su maestro utiliza el computador para dar la clase?	
		Comunicar ideas		
		Formato texto, dibujos, gráficos o vídeos		

Elaborado por: Verónica Basantes.

VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Cuadro N.- 2 Variable Dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas - Instrumentos
Proceso que tiene como finalidad la formación del estudiante en las áreas del saber humano.	Formación del estudiante Áreas del Saber humano	Desarrollo intelectual del individuo Mejorar facultades individuales Ciencias Formales Ciencias Naturales Ciencias Sociales	¿Cree usted que las nuevas tecnologías aportarían en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Cuenta en su institución con equipos informáticos disponibles para que los maestros dicten clases? ¿Cree que el computador es una buena herramienta para mejorar el aprendizaje? ¿Cómo está capacitado su maestro para impartir sus clases en el computador?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

Elaborado por: Verónica Basantes.

3.6. Técnicas de la Información

Técnicas: La Encuesta.

Instrumento: Cuestionario estructurado.

3.6.1. Recolección de Información

El proceso que se utilizó es el siguiente:

1. Se determinó los sujetos de Investigación: En este caso los informantes son 14 Docentes y 66 estudiantes. A los docentes y estudiantes se aplicó la técnica de la encuesta.
2. Se elaboró los instrumentos de la encuesta (Anexo 1 y 2): Para la encuesta los contenidos de la operacionalización de las variables de la hipótesis.
3. Las encuestas se aplicaron en el mes de Septiembre del 2010 en las respectivas aulas. Para la aplicación de las encuestas se contó con el permiso de las autoridades de la Institución.

3.7. Validez y Confiabilidad

Los instrumentos fueron validos atreves de la prueba piloto con 8 estudiantes de la institución y dos maestros. Además de haber sido sometidos a la revisión por un experto.

Validez. La encuesta es un instrumento de recolección valido, en cuanto mide de una manera demostrable aquello que se trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas.

Confiabilidad. Se establece la confiabilidad del instrumento en base a los resultados obtenidos en la prueba piloto con 8 estudiantes y 2 maestros.

3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N.- 3 Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	14 Docentes, 66 estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Píllaro.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre la Tecnología de la Información Comunicación sobre el Software Educativo PowerPoint como material didáctico en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje
4.- ¿Quién?	Investigadora: Verónica Basantes
5.- ¿Cuándo?	Septiembre 2010.
6.- ¿Lugar de recolección de datos?	Escuela Mariscal Sucre.
7.- ¿Cuántas veces?	Por dos ocasiones.
8.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta.
9.- ¿Con qué?	Cuestionario.
10.- ¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración de todos los involucrados.

Elaborado por: Verónica Basantes.

3.9. Procesamiento de la Información

El proceso de la información es el siguiente:

1. Se realiza la limpieza de la información.
2. Se procede a la codificación de las repuestas.
3. Se tabula las diferentes repuestas.
4. Se presenta gráficamente las tabulaciones.
5. Con ese insumo se procede a elaborar resultados y a interpretarlos, teniendo en cuenta el Marco Teórico.
6. Con el análisis, la interpretación de resultados y aplicación estadística se verifica la Hipótesis.
7. Se realiza conclusiones generales y las recomendaciones.
8. A partir de las conclusiones se formula una propuesta de solución al problema investigado.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a Docentes del cuarto año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro.

1.- ¿Cuenta en su institución con equipos informáticos?

Cuadro N.- 4.- ¿Cuenta en su institución con equipos informáticos?

ALTERNATIVAS	Nº DOCENTES	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
NO SÉ	0	0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación de Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

Elaborado por: Verónica Basantes

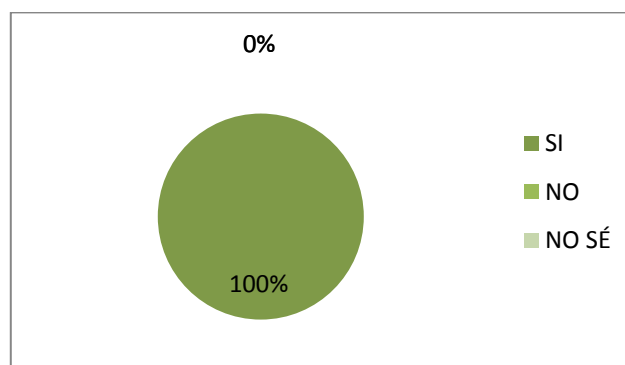


Gráfico N.- 5 ¿Cuenta en su institución con equipos informáticos?

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 100% de los docentes encuestados opinan que en su institución si cuentan con equipos informáticos. Los porcentajes obtenidos permiten deducir que la escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” cuenta con equipos informáticos necesarios para aplicar la tecnología al proceso enseñanza-aprendizaje.

2.- ¿Sabe utilizar una computadora?

Cuadro N° 5 ¿Sabe utilizar una computadora?

ALTERNATIVAS	Nº DOCENTES	PORCENTAJE
MUCHO	2	14%
POCO	9	64%
NI MUCHO NO POCO	0	0%
NADA	3	22%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

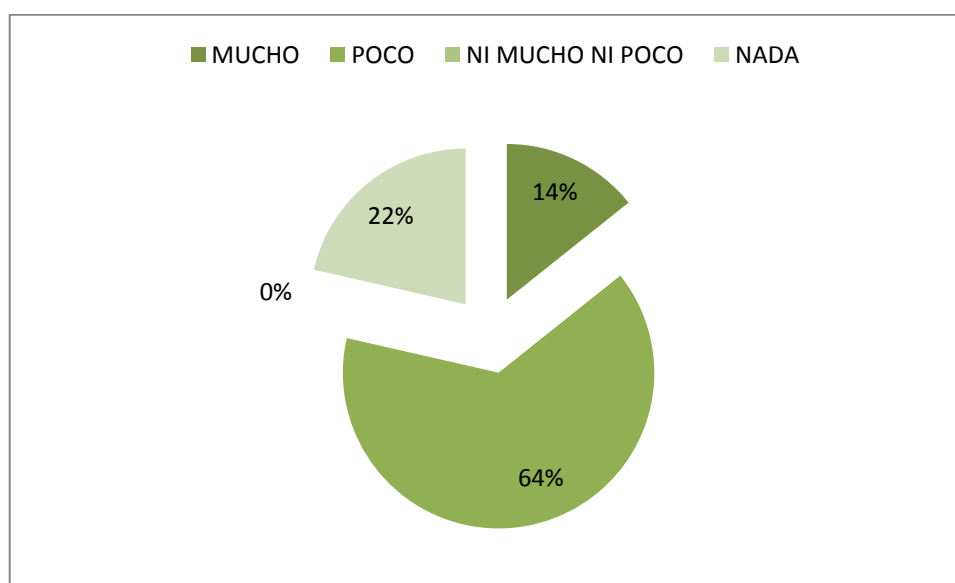


Gráfico N.-6 ¿Sabe utilizar una computadora?

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 64% de los docentes sabe utilizar poco una computadora, el 22% nada, el 14% mucho y el 0% nada. Debido a estos porcentajes se deduce que todos los docentes saben utilizar la computadora lo que permite el desarrollo de herramientas para optimizar el aprendizaje en base a la tecnología.

3.- ¿Utiliza usted la computadora para impartir sus clases?

Cuadro N° 6. ¿Utiliza usted la computadora para impartir sus clases?

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	7%
A VECES	0	0 %
NUNCA	13	93 %
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes.

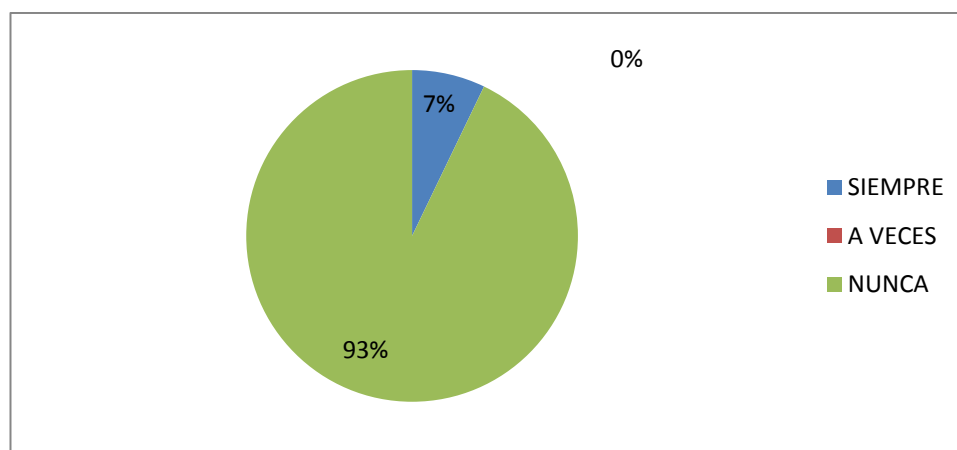


Gráfico N.-7 ¿Utiliza usted la computadora para impartir sus clases?

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes.

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 93% de los docentes nunca utilizan la computadora para impartir sus clases, el 7% siempre y el 0% a veces. En base a los datos obtenidos podemos concluir que los docentes no utilizan la computadora para impartir sus clases ya que es una de las herramientas tecnológicas para elaborar material didáctico con el cual podemos mejorar el aprendizaje.

4.- ¿Cree usted que la utilización de las tecnologías de la informática como material didáctico sería un apoyo para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?

Cuadro N° 7 ¿Cree usted que la utilización de las tecnologías de la informática como material didáctico sería un apoyo para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?

ALTERNATIVAS	Nº DOCENTES	PORCENTAJE
TOTALMENTE DE ACUERDO	10	71%
DE ACUERDO	4	29%
EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes.

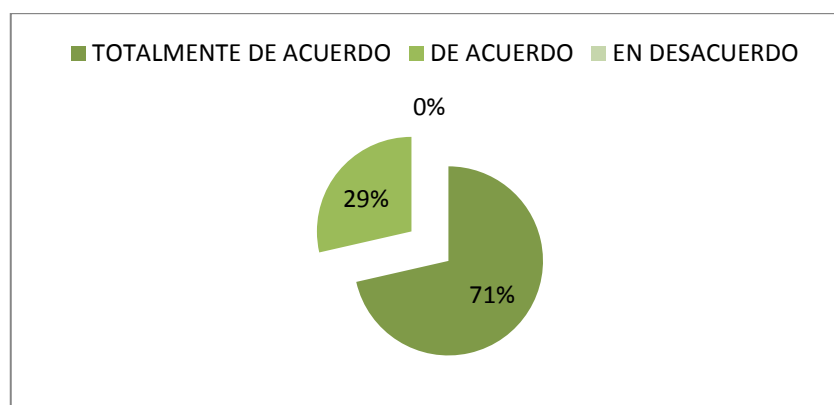


Gráfico N.º 8 ¿Cree usted que la utilización de las tecnologías de la informática como material didáctico sería un apoyo para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes.

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 71% de los docentes encuestados está totalmente de acuerdo en la utilización de tecnologías de la informática como material didáctico sería un apoyo para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje, el 29% está de acuerdo y el 0% en desacuerdo. De acuerdo a los porcentajes obtenidos se deduce que los docentes en su totalidad están de acuerdo en la utilización de las tecnologías de la informática como material didáctico sería un apoyo para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

5.- ¿Conoce usted el Programa PowerPoint?

Cuadro N° 8; Conoce usted el Programa PowerPoint?

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
MUCHO	2	14%
POCO	6	43%
NADA	6	43%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes.

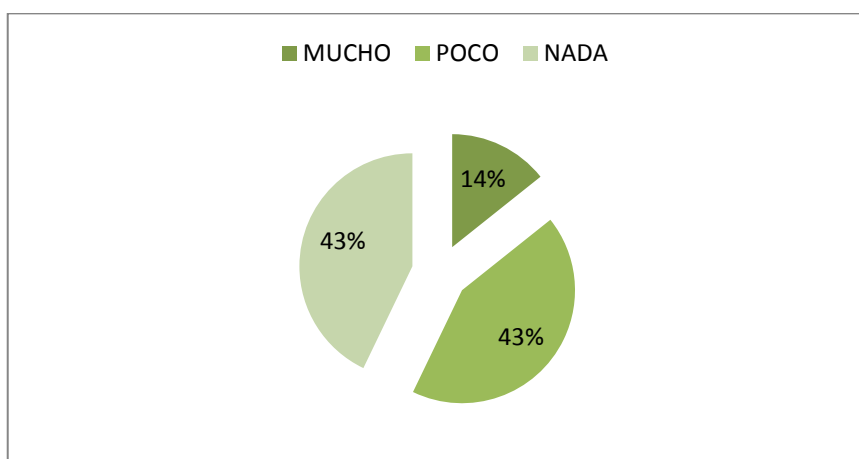


Gráfico N.-9 ¿Conoce usted el Programa PowerPoint?

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes.

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 43% de los docentes encuestados conocen poco del programa de PowerPoint, el 43% conoce nada y el 14% conoce mucho. De estos porcentajes se deduce que algunos docentes conocen poco y otros nada el programa PowerPoint.

6.- ¿Le gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint que es una de las herramientas tecnológicas que se puede utilizar como material didáctico?

Cuadro N° 9 ¿Le gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint que es una de las herramientas tecnológicas que se puede utilizar como material didáctico?

ALTERNATIVAS	Nº DOCENTES	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

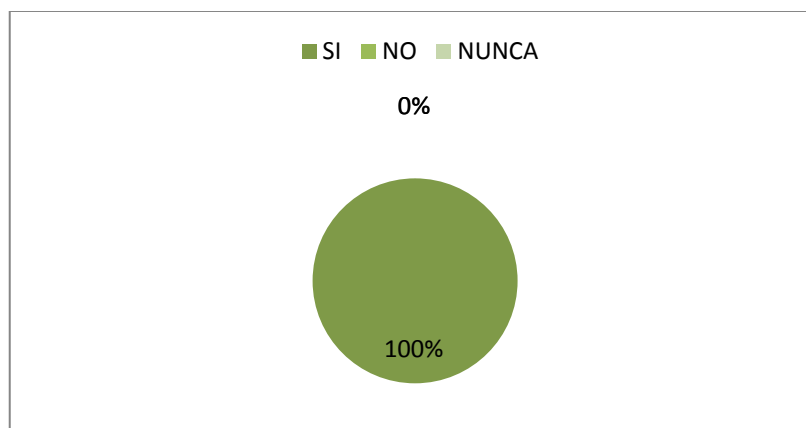


Gráfico N.-10 ¿Le gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint que es una de las herramientas tecnológicas que se puede utilizar como material didáctico?

Fuente: Encuesta dirigida a docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 100% de los docentes encuestados les gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint que es una de las herramientas tecnológicas utilizadas como material didáctico. Con base a estos porcentajes se concluye que los docentes quieren la capacitación sobre el programa PowerPoint, ya que es una de las herramientas tecnológicas más utilizadas como material didáctico por lo tanto asistirían con gran interés y motivación.

4.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a Estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro.

1.- ¿Sabes utilizar una computadora?

Cuadro N° 10 ¿Sabes utilizar una computadora?

ALTERNATIVAS	N° ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	19	29%
NO	47	71%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

Elaborado por: Verónica Basantes

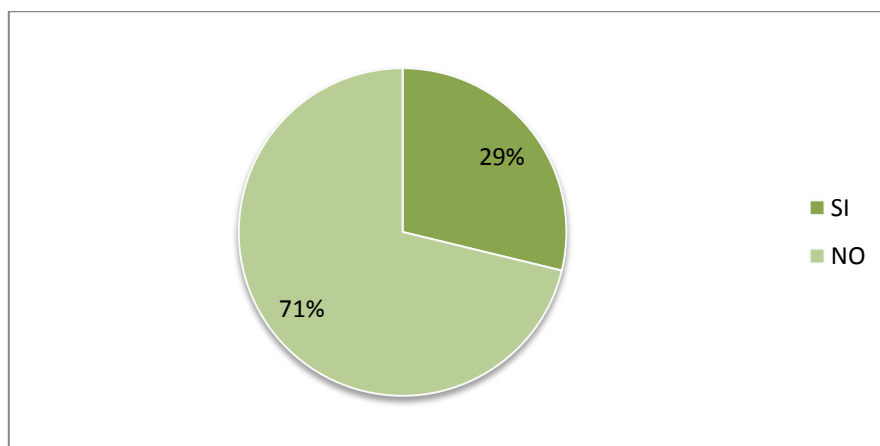


Gráfico N.-11 ¿Sabes utilizar una computadora?

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación :De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 71% de los estudiantes encuestados no saben utilizar una computadora, el 29% si utiliza una computadora. De acuerdo a estos porcentajes podemos decir que la mayoría de los estudiantes no saben utilizar una computadora, por lo que el estudiante no puede desenvolverse en el mundo de la tecnología.

2.- ¿Te diviertes utilizando la computadora?

Cuadro N° 11 ¿Te diviertes utilizando la computadora?

ALTERNATIVAS	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUCHO	52	79%
POCO	13	20%
NI MUCHO NI POCO	1	1%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.
Elaborado por: Verónica Basantes

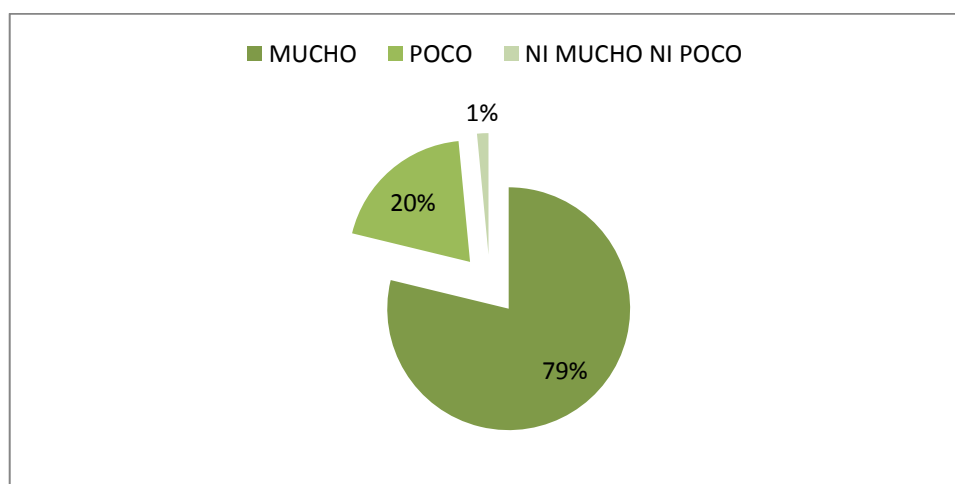


Gráfico N.-12 ¿Te diviertes utilizando la computadora?

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.
Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 79% de los estudiantes se divierten mucho utilizando una computadora, el 20% poco y el 1% ni mucho ni poco. De acuerdo con los datos obtenidos podemos concluir que la mayoría de los estudiantes se divierten utilizando una computadora, por lo que permite mejorar el proceso enseñanza –aprendizaje.

3.- ¿Sin contar con el maestro de Computación; tus otros maestros imparten sus clases con el apoyo de un computador?

Cuadro N° 12 ¿Sin contar con el maestro de Computación; tus otros maestros imparten sus clases con el apoyo de un computador?

ALTERNATIVAS	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
A VECES	1	2%
NUNCA	65	98%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

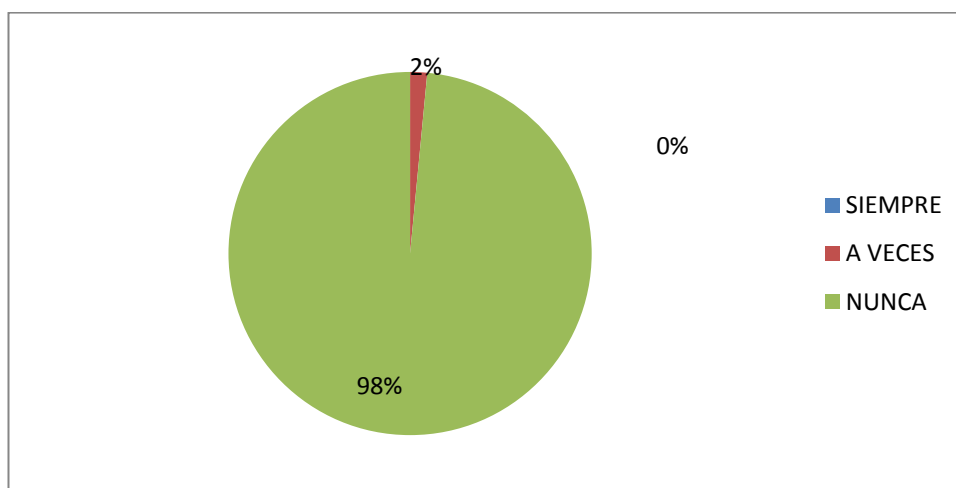


Gráfico N.-13 ¿Sin contar con el maestro de Computación; tus otros maestros imparten sus clases con el apoyo de un computador?

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 98% de los estudiantes manifiestan que el maestro nunca imparten sus clases con el apoyo de un computador, el 2% a veces y el 0% siempre. Con base en estos porcentajes se concluye que todos los estudiantes están de acuerdo que el maestro imparta sus clases con el apoyo de un computador, ya que se lograría llamar atención para mejorar su aprendizaje.

4.- ¿Cómo quisieras que fueran las clases?

Cuadro N° 13 ¿Cómo quisieras que fueran las clases?

ALTERNATIVAS	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUY MOTIVADA	63	95%
MUY DESMOTIVADA	2	3%
NI MOTIVADA NI DESMOTIVADA	1	2%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

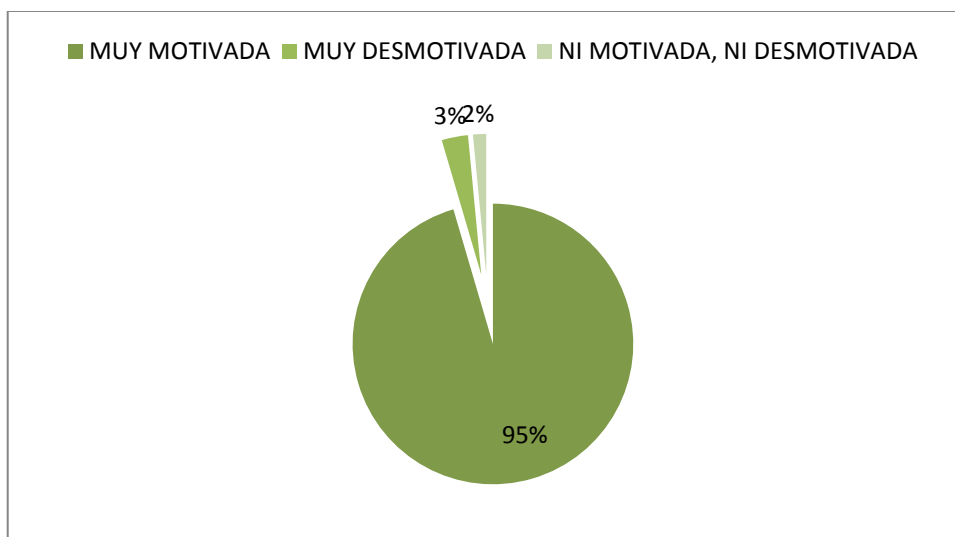


Gráfico N.-14 ¿Cómo quisieras que fueran las clases?

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 95% de los estudiantes quieren que las clases sean muy motivadas, el 3% sean muy desmotivadas y el 2% ni motivadas, ni desmotivadas. Los porcentajes obtenidos permiten deducir que todos los estudiantes piensan que al ser muy motivadas las clases despertarían su interés por aprender.

5.- ¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?

Cuadro N° 14 ¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?

ALTERNATIVAS	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	46	70%
NO	20	30%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

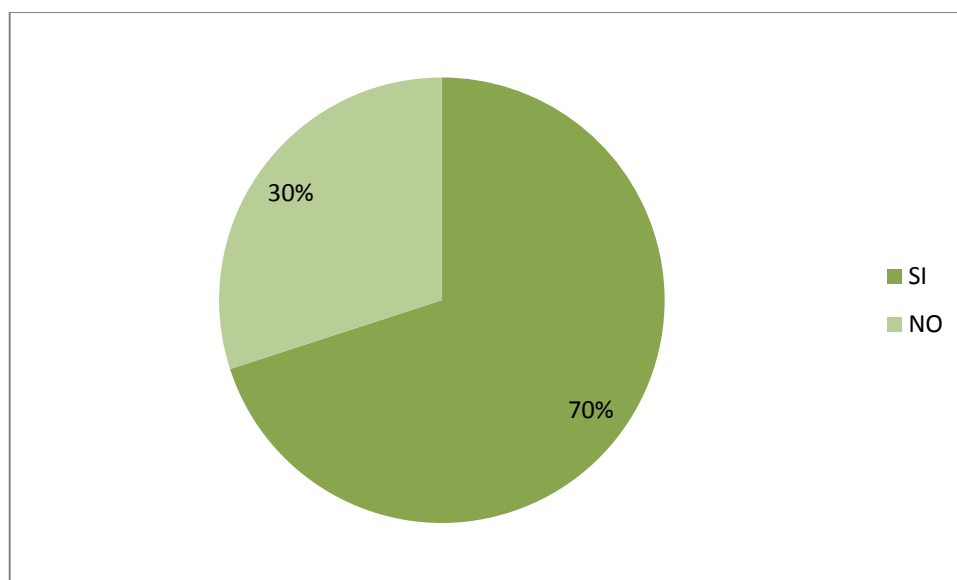


Gráfico N.-15 ¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 70% de los estudiantes creen que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje, el 30% no. Con base a los porcentajes obtenidos se concluye que los estudiantes mejorarían su aprendizaje al utilizar su maestro el computador en clase ya que es una de las herramientas más utilizadas.

6.- ¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?

Cuadro N° 15 ¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?

ALTERNATIVAS	Nº ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	49	74%
NO	17	26%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

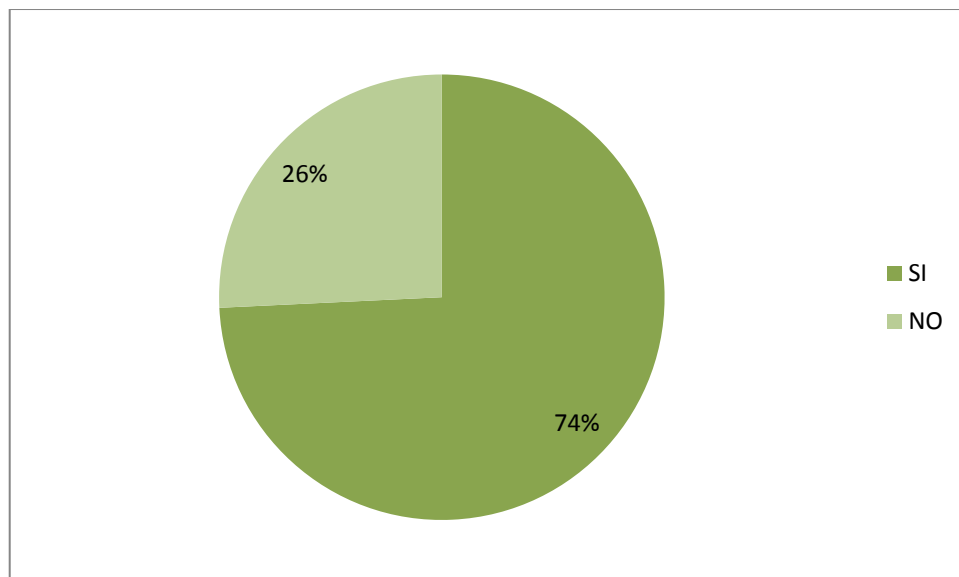


Gráfico N.-16 ¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariscal Sucre".

Elaborado por: Verónica Basantes

Análisis e interpretación: De los datos obtenidos podemos darnos cuenta que el 74% de los estudiantes les gustaría conocer el programa PowerPoint, no el 26%. De acuerdo a los porcentajes obtenidos se deduce que los estudiantes creen necesario conocer el programa PowerPoint ya que es uno de los programas fácil de manejar y necesario en la educación.

4.2.- VERIFICACIÓN DE LA HIPOTESIS

Para verificar la Hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi-cuadrado o X^2 de pearson, que nos permitió contrastar de dos a mas grupos ante una misma interrogante.

1.- Modelo Lógico

H₁- El PowerPoint incide en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Píllaro Provincia de Tungurahua durante el período junio-octubre 2010

H₀- El PowerPoint no incide en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Píllaro Provincia de Tungurahua durante el período junio-octubre 2010.

2.- Modelo Matemático

H₀: O = E

H₁: O ≠ E

3.- Modelo Estadístico

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

4.- Selección de nivel de significancia

Se utilizará el nivel alfa = 0.05

5.- Descripción de la población

Tomando como muestra aleatoria el total de la población de 66 estudiantes, 14 docentes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro de la Provincia de Tungurahua.

6.- Especificación del Estadístico

Se trata de un cuadrado de contingencia de 3 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

7.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad

$$gl = (f - 1)(c - 1)$$

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

$$gl = (2)(1)$$

$$gl = 2$$

Por lo tanto con 2 grados de libertad y un nivel de 0.05 la tabla del $X^2_t = 5.991$ Por tanto si $X^2_t \leq X^2_c$ se aceptará la H_0 caso contrario se rechazará.

$X^2 = 5.991$ L Representamos gráficamente

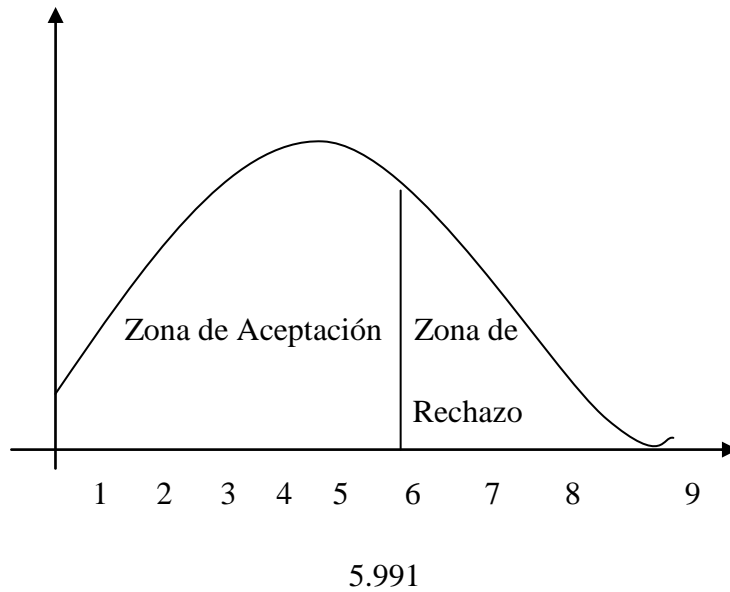


Grafico N° 17 Frecuencia mínima de Chi-cuadrado total
Elaborado por: Verónica Basantes

8.- Recolección de datos y cálculos de los estadísticos

Frecuencias Observadas Estudiantes

Cuadro N.-16

CATEGORÍAS		ALTERNATIVAS		SUBTOTAL
1	¿Sabes utilizar una computadora?	SI	NO	66
		19	47	
5	¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?	46	20	66
6	¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?	49	17	66
SUBTOTALES		114	84	198

Fuente: Frecuencias Observadas Estudiantes
Elaborado por: Verónica Basantes.

Frecuencias Esperadas Estudiantes

Cuadro N°17

CATEGORÍAS		ALTERNATIVAS		SUBTOTAL
1	¿Sabes utilizar una computadora?	SI	NO	66
		38	28	
5	¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?	38	28	66
6	¿Te gustaría conocer el programa PowerPoint?	38	28	66
SUBTOTALES		114	84	198

Fuente: Frecuencias Observadas Estudiantes

Elaborado por: Verónica Basantes.

9.- Cálculo de Chi cuadrado Estudiantes

Cuadro N.-18

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² / E
19	38	-19	361	9.5
47	28	19	361	12.8928
46	38	8	64	1.6842
20	28	-8	64	2.2857
49	38	11	121	3.1842
17	28	-11	121	4.3214
198	198			33.8683

Fuente: Chi-cuadrado

Elaborado por: Verónica Basantes

10.- Decisión Final

Con 2 gl con un nivel de 0.05 $X^2_t = 5.991$

$X^2_c = 33.8683$ en 1 caso de los estudiantes y de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna que dice:

H1.- El PowerPoint incide en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro Provincia de Tungurahua durante el período junio-octubre 2010

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones:

Luego de revisar la investigación y la tabulación de los datos se determina que:

- En la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro cuenta con equipos informáticos que podrían facilitar el aprendizaje de los estudiantes en todas las áreas educativas.
- No utilizan los docentes el programa PowerPoint, están totalmente de acuerdo que al utilizar la tecnología como herramienta para elaborar material didáctico mejorará el proceso Enseñanza- Aprendizaje por lo que creen necesario la capacitación.
- Los estudiantes tampoco saben utilizar el programa PowerPoint pero desean conocer.

5.2. Recomendaciones:

Después de haber realizado esta investigación se establece las siguientes recomendaciones:

1. Promover conjuntamente con las autoridades y docentes una estrategia adecuada para la utilización del software educativo PowerPoint como material didáctico.

2. Establecer temáticas y horarios que permitan a los estudiantes obtener mediante la práctica un buen desarrollo en el Proceso enseñanza aprendizaje.
3. Capacitar a 14 docentes y 66 estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” sobre la elaboración y aplicación de PowerPoint como recurso didáctico para facilitar el Proceso enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título de la Propuesta: “Capacitación”

“Capacitación a docentes y estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” sobre la Elaboración y Aplicación de POWERPOINT como recurso didáctico para facilitar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.”

Institución : Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

Beneficiarios : 14 docentes y 66 estudiantes.

Ubicación : Cantón Píllaro Provincia de Tungurahua.

Tiempo Estimado para la Ejecución:

Inicio : Noviembre 2010

Fin : Diciembre 2010

Equipo Responsable para la Investigación de la Propuesta: Autoridades e Investigadora.

6.2. Antecedentes de la Propuesta

Luego de la investigación realizada se determinó implementar jornadas de capacitación para lograr la utilización y aplicación de POWERPOINT como material didáctico con el fin de mejorar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre” del Cantón Pillaro, la misma que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta a docentes, estudiantes, en la que se demuestra la necesidad de que los docentes conozcan, manejen el Software Educativo POWERPOINT para elaborar material didáctico para un buen Proceso Enseñanza-Aprendizaje .

Que se logre un buen aprendizaje en los estudiantes con una clase motivada, creativa con estrategias para discernir el uso de POWERPOINT en la elaboración de material didáctico para un buen Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Sobre la propuesta no se ha encontrado ninguna otra información en otra investigación.

6.3. Justificación

La investigación es de interés porque permitirá la elaboración de material didáctico en PowerPoint lo cual permitirá desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

El trabajo de investigación tiene importancia porque se buscará establecer un adecuado uso de PowerPoint por parte de los docentes en el accionar diario de la institución y de los niños y niñas que en ellos se forman.

Esta investigación es novedosa porque con esto ayudaremos a que los docentes elaboren su material didáctico apoyado en la tecnología.

El trabajo investigativo será de utilidad teórica porque se utilizará bibliografía actualizada y especializada para el tema. Además tendrá utilidad práctica porque se planteará una alternativa de solución al problema investigado.

La investigación contribuirá con la misión y visión de la Escuela Mariscal Sucre declarada en sus lineamientos.

El impacto será a nivel personal ya que tendremos niños y niñas con un mejor conocimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje.

A nivel escolar tendremos niños y niñas dinámicos, creativos, y reflexivos. A nivel social se convierten en personas críticas e investigadoras y más seguras de sí mismo.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Diseñar una capacitación sobre el Programa PowerPoint para potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje.

6.4.2. Objetivo Específico

Estructurar estrategias para la utilización de POWERPOINT como recurso didáctico respetando los lineamientos técnicos para su aplicación.

Elaborar un plan de capacitación sobre la aplicación de PowerPoint.

6.5. Análisis de Factibilidad

El presente trabajo es factible en primer lugar porque cuento con recursos humanos, económicos, técnicos, materiales necesarios, el talento humano para su aplicación, apoyando con los permisos necesarios y por la voluntad de las autoridades de la institución.

6.6 Fundamentación

6.6.1 Fundamentación Científico-Técnica

6.6.2 Introducción

La propuesta se basa en textos, teorías y paradigmas que permitan analizar con ajuste a las circunstancias de la vida actual el propósito de estimular el software educativo PowerPoint en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje a través de todos los aportes científicos que permiten y permitirán la bibliografía y la linkografía a nivel nacional e internacional.

Desarrollo de la Propuesta

PowerPoint

Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora.

Características

El sistema es bastante sencillo: se crean "diapositivas" o slides que contienen información, en formato de texto, dibujos, gráficos o videos. Para formar estas diapositivas se puede escoger entre una gran variedad de plantillas prediseñadas. Incluso es común que las empresas diseñen sus propias plantillas para homogenizar las presentaciones PowerPoint de sus ejecutivos, incluyendo los logos y colores propios de cada organización. Una vez desarrollados estos slides o diapositivas, se pueden imprimir o se puede hacer una presentación propiamente tal, pasando por cada slide utilizando el mouse u otros dispositivos señaladores. Incluso se puede programar una presentación para que cada diapositiva dure una determinada cantidad de tiempo. Los archivos que contienen presentaciones PowerPoint los reconoceremos por sus extensiones .ppt, .pot o .pps, siendo la primera la más común.

Las ventajas de PowerPoint

Vamos a partir la serie “Enseñando con Tecnologías” con la introducción al uso de las presentaciones de PowerPoint en las aulas. PowerPoint es la herramienta que nos ofrece Microsoft Office para crear presentaciones. Las presentaciones son imprescindibles hoy en día ya que permiten comunicar información e ideas de forma visual y atractiva.

Se pueden utilizar presentaciones en la enseñanza como apoyo al profesor para desarrollar un determinado tema o para exponer resultados de una investigación. En definitiva, PowerPoint es una herramienta útil siempre que se quiera exponer información de forma visual y agradable para captar la atención del alumno.

Con PowerPoint podemos crear presentaciones de forma fácil y rápida pero con gran calidad ya que incorpora gráficos, dibujos, imágenes, sonido o

video. Por su sencillo funcionamiento y fácil impresión, su uso se ha extendido ampliamente en la sala de clases, ya que permite reforzar los contenidos con sencillos punteos o esquemas hasta con sofisticadas gráficas interactivas.

También favorece un mayor control del tiempo, ya sea utilizando las opciones de temporalización o por el propio ritmo de encadenamiento.

La proyección de estos contenidos puede realizarse en la pantalla del computador, sobre telones de proyección o directamente en la pared de un aula o auditorio.

Como te habíamos anticipado, en el Internet se encuentran manuales completos de las distintas versiones de PowerPoint; también hay foros de discusión, respuestas de expertos y ejemplos de diseño. Pincha aquí para conocer una selección interesante de direcciones web para aprender sobre PowerPoint y su uso adecuado.

Desventajas de PowerPoint

- La tendencia de las presentaciones a "convencer" a la audiencia (coercitiva)
- Tablas demasiado simplificadas de la información

Algunas de las críticas que se le hacen a PowerPoint aplicables a la educación, a la ingeniería y de los negocios.

- Presentación simplista de ideas, que se representan generalmente en listas o puntos muy breves.

El proceso enseñanza-aprendizaje

Proceso que tiene como finalidad la formación del estudiante en las áreas del saber humano.

El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete, todo lo cual constituyen en definitiva premisas y requisitos para que la Educación logre los objetivos propuestos

Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje

Se estudia la unidad didáctica del proceso enseñanza-aprendizaje, donde la primera, con todos sus componentes, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en última instancia, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad objetiva. Se exponen algunos elementos conceptuales básicos relacionados con el aprendizaje, un proceso de naturaleza compleja, cuya esencia es la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o capacidades. Se tratan las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, con un desarrollo espectacular en los últimos años, y en las que se establece que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje y que, según la forma del funcionamiento o estado fisiológico del cerebro y del subsistema nervioso central en general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

La enseñanza

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

El aprendizaje

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

El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas)

La concepción neurofisiológica

Las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, donde se establece la participación de los hemisferios cerebrales en este proceso, se han desarrollado de una forma espectacular en los últimos años, a tal grado, que se ha llegado a plantear que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje; que según su forma de funcionamiento o estado fisiológico, así como del subsistema nervioso central en un sentido más general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

La Educación.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión

PLAN DE CLASE

Área: Informática

Año Lectivo: 2010-2011.

Dirigida a: Docentes y Estudiantes

Año: Cuarto Año

Tema: PowerPoint.

Duración: 1 hora diaria.

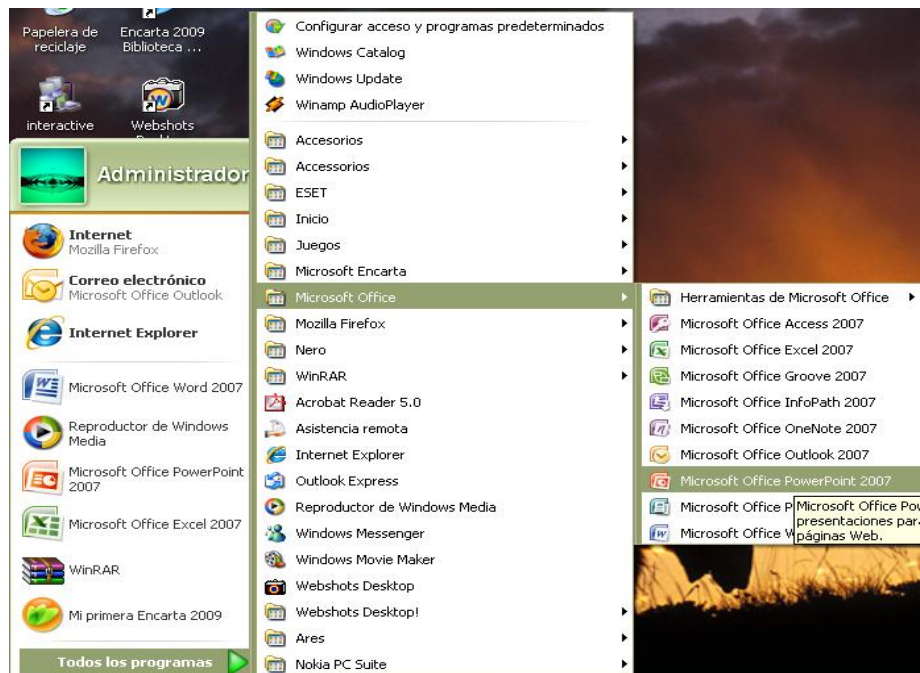
Objetivos: Proporcionar a docentes y estudiantes del cuarto año de educación básica una guía del programa PowerPoint que permita despertar el interés en la elaboración de material didáctico para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

DESTREZAS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Adquirir conocimientos Básicos sobre el Manejo de PowerPoint.	PowerPoint	Acceso a Powerpoint Aplicación de diseño en una diapositiva Aplicar fondo a una diapositiva Aplicar formas en las diapositivas Animación a los diseños de PowerPoint Visualizar las Diapositivas	Proyectores. Computadoras. Documentos de apoyo. Equipos de computación. Materiales de oficina. Circulares de convocatoria Fotocopia del Informe. Elaboración de informes. Toma de correctivos. Aportes institucionales	Investigadora Autoridades

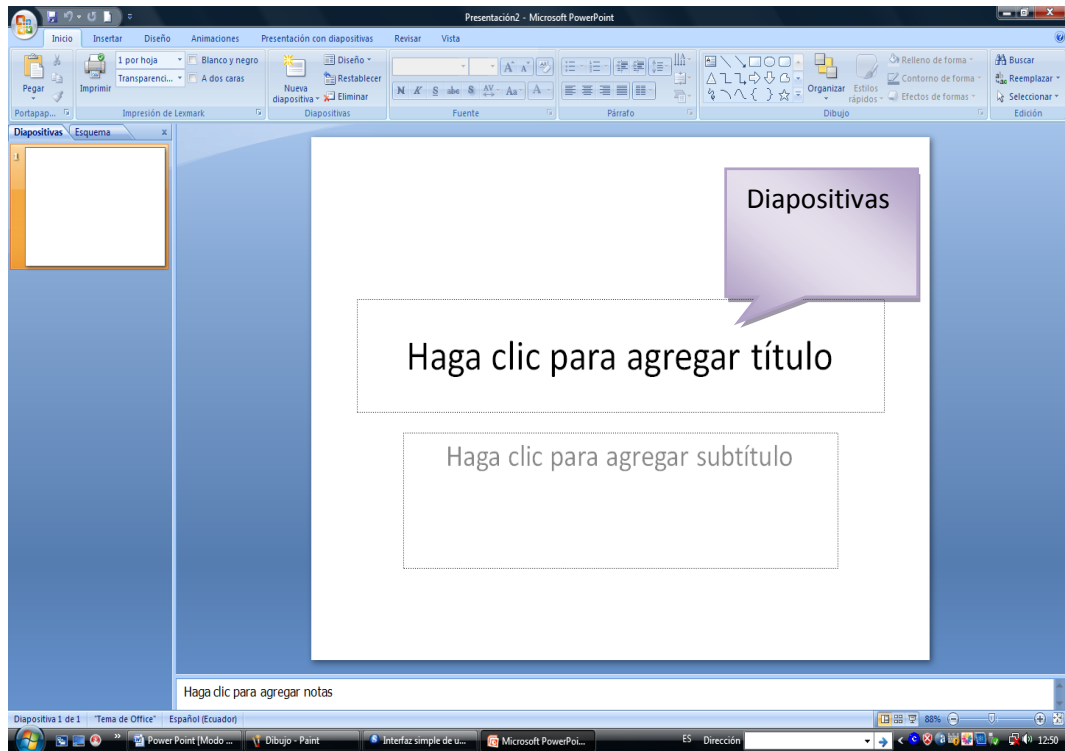
Actividades:

ACCESO A POWERPOINT

- 1.- Inicio
- 2.- Todos los programas
3. - Microsoft Office
4. - Clic en PowerPoint

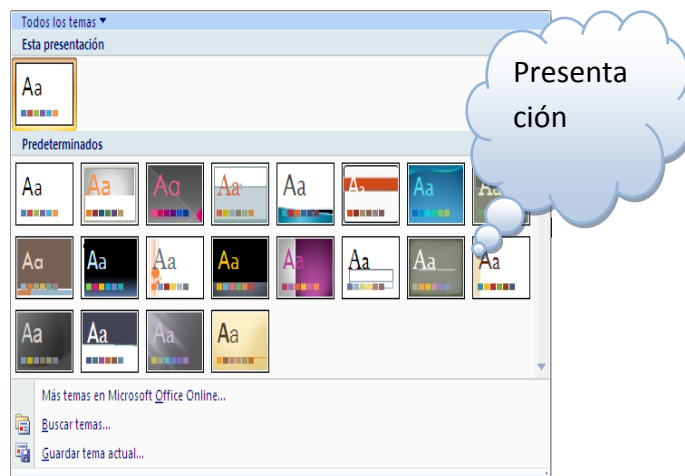


PANTALLA PRINCIPAL DE POWERPOINT



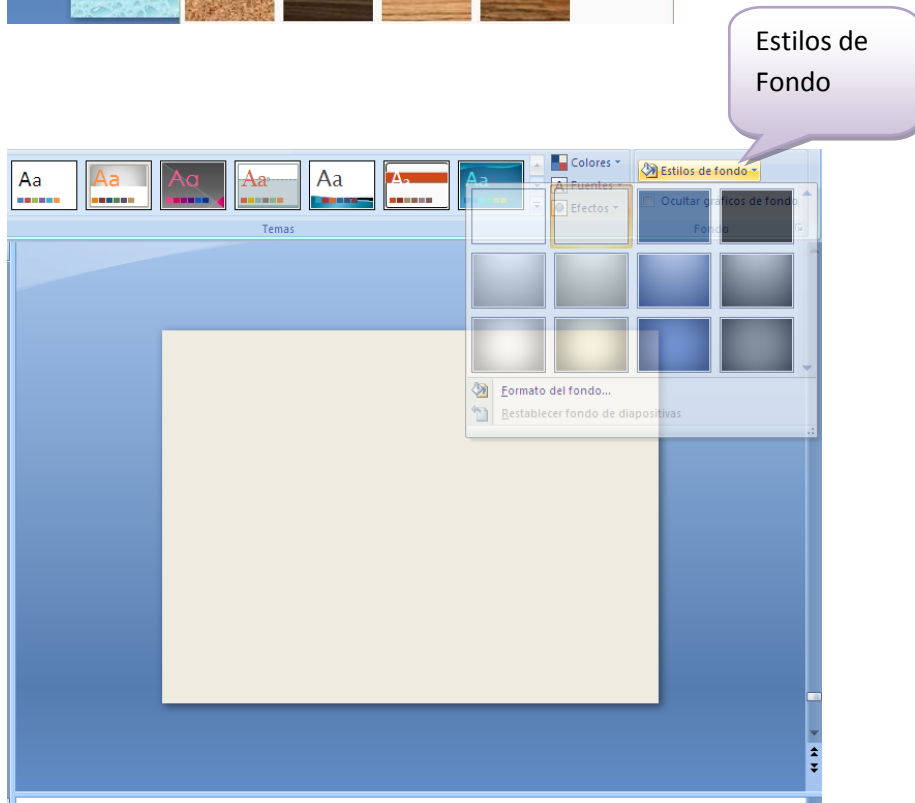
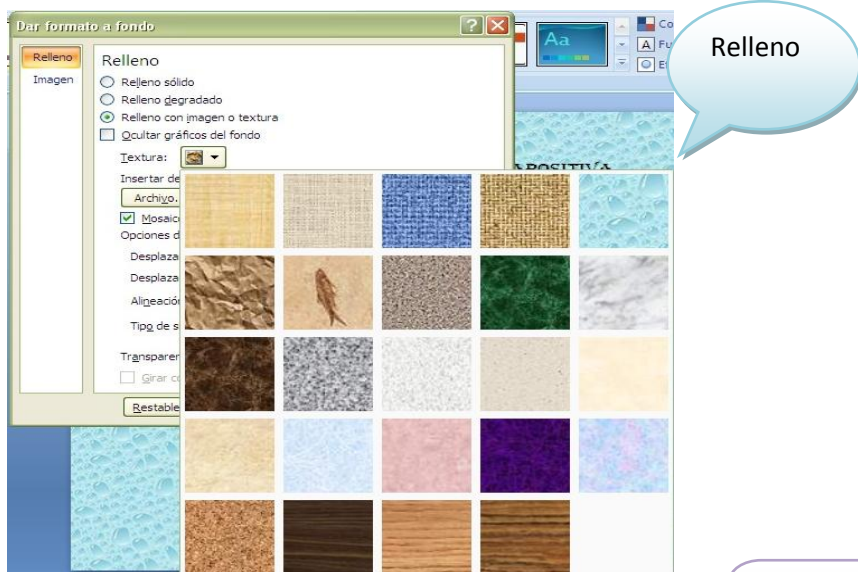
APLICACIÓN DE DISEÑO EN UNA DIAPOSITIVA

- 1.-Clic en diseño en el área de trabajo
- 2.- Escogemos el diseño de fondo a la planilla seleccionada
- 3.- Introducimos una nueva diapositiva y vemos que sigue el patrón de la creada.



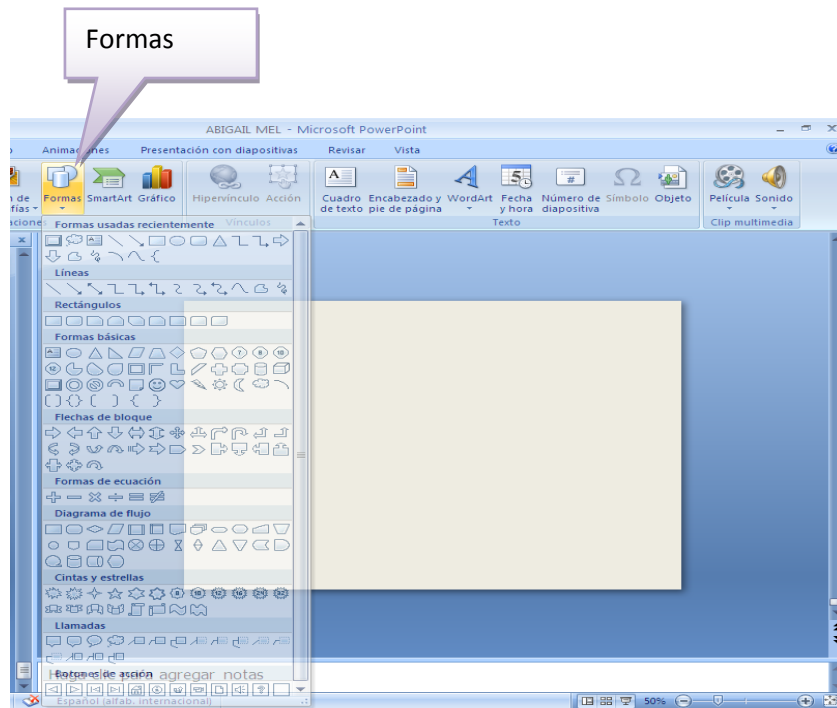
APLICAR FONDO A UNA DIAPOSITIVA

- 1.- Pestaña de diseño
- 2.- Estilos de fondo
- 3.- Formato de fondo
- 4.- Si deseamos fondo con textura damos clic en relleno con imagen o textura, también se puede utilizar relleno degradado.

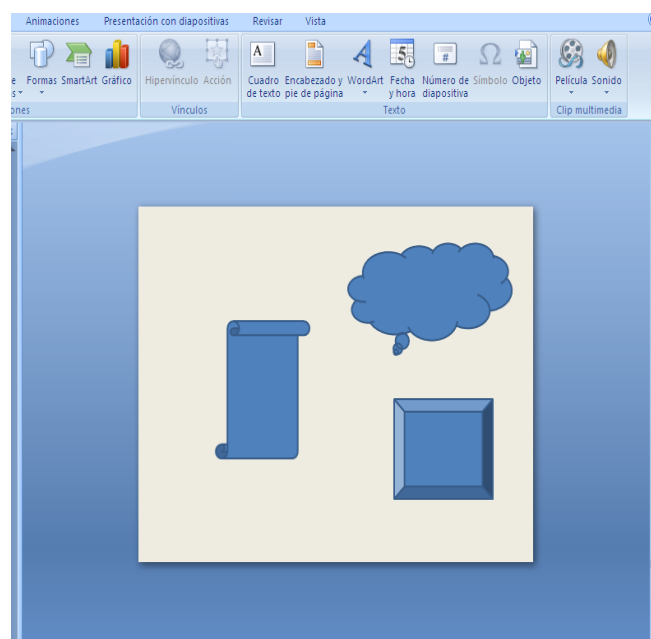


APLICAR FORMAS EN LAS DIAPOSITIVAS

- Hacer clic en insertar
- Clic izquierdo en formas
- Aparecerá una gama de formas. Escoger la más adecuada para la lectura

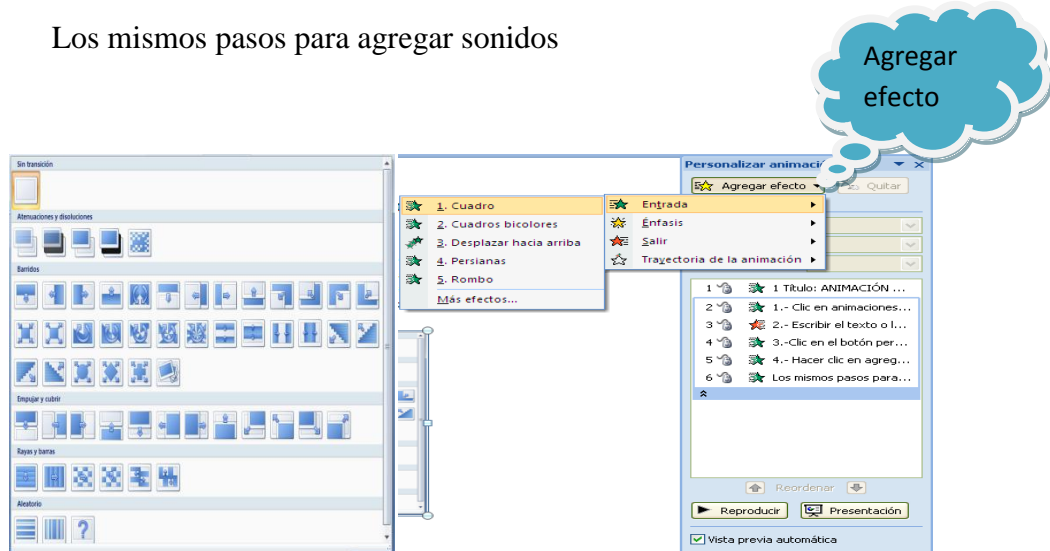


Diapositiva aplicada con formas.



ANIMACIÓN A LOS DISEÑOS DE POWERPOINT

- 1.- Clic en animaciones en el área de trabajo
 - 2.- Escribir el texto o la imagen seleccionada
 - 3.-Clic en el botón personalizar animación
 - 4.- Hacer clic en agregar efecto (entrada cuadro u otra que te agrade)
- Los mismos pasos para agregar sonidos



VISUALIZAR LAS DIAPOSITIVAS

- 1.- Buscamos la carpeta que guardamos las diapositivas
- 2.- Abrimos cada diapositiva con enter o clic izquierdo.



TEMA: LA VIDA

Un dueño de un pequeño negocio amigo del mejor poeta, un día lo encontró en la calle y le dijo:

Amigo estoy necesitando vender mi casa que usted tan bien lo conoce.

¿Me podría ayudar a redactar el aviso para el diario?

El poeta tomo lápiz y papel, y escribió:

“Se vende encantadora propiedad, donde cantan los pájaros al amanecer en las extensas arboledas, rodeado por las cristalinas aguas de un lindo riachuelo.

La casa bañada por el sol naciente ofrece la sombra tranquila de las tardes en la ventana.



Algún tiempo después el poeta encontró al amigo y le pregunto si ya había vendido la casa.

El amigo le contesto que después de haber leído el aviso se dio cuenta de las maravillas que tenía.

MORALEJA:

A veces no nos damos cuenta de las cosas buenas que tenemos y vamos tras falsos tesoros.

Reflexión:

Debemos valorizar lo que tenemos y que nos fue dado gratuitamente: la vida, los amigos, la sonrisa, el conocimiento que adquirimos, la salud y el poder razonar.



6.7. Modelo operativo

Cuadro N.- 19 Modelo Operativo

Fases	Etapas	Meta	Actividades	Recurso	Responsables	Tiempo
Fase I Socialización de resultados de la investigación	SOCIALIZACIÓN Del 15 al 19 Noviembre	Hasta el 19 de Noviembre se socializará al 100% los resultados de la propuesta	Reuniones con autoridades, docentes.	Proyectors. Computadoras. Documentos de apoyo. Circulares de convocatoria.	Investigadora	4 días.
Fase II Planificación de la propuesta	PLANIFICACIÓN Del 22 al 26 Noviembre	Hasta el 26 de Noviembre estará concluida al 100% la planificación de la propuesta	Análisis de los resultados. Toma de decisiones. Construcción de la propuesta. Presentación a las autoridades.	Equipos de computación. Materiales de oficina.	Investigadora	4 días.
Fase III Ejecución de la propuesta	EJECUCIÓN Del 29 de Noviembre al 29 Diciembre	Hasta 29 de Diciembre se concluirá la capacitación a docentes y estudiantes.	Puesto en marcha de acuerdo a las actividades programadas. Capacitación al personal docente y estudiantes.	Proyector Computadoras Internet Documentos de apoyo. Fotocopia del Informe.	Investigadora	30 Días
Fase IV Evaluación de la propuesta	EVALUACIÓN Del 3 al 31 de Enero	La propuesta será evaluada constantemente en el mes de Enero.	Autoevaluación de los procesos.	Elaboración de informes. Aportaciones institucionales. Toma de correctivos. Aportes institucionales.	Autoridades	29 Días

Elaborado por Verónica Basantes.

6.8 Administración

6.8.1 Recursos

6.8.1.1 Recursos Humanos

- Tutor de tesis
- Director de la Institución
- Personal Docente
- Estudiantes
- Investigador

6.8.1.2 Recursos Materiales

- Computadora de escritorio y Portátil
- Dispositivos de almacenamiento (USB Y CD)
- Internet
- Transporte

6.8.1.3 Recursos Económicos

Cuadro N.- 20 Recursos económicos

Detalle	Valor
Documentos de apoyo	50.00
Materiales de oficina	80.00
Transporte	14.00
Internet	10.00
Fotocopia del Informe	30.00
Total	194.00

Elaborado por: Verónica Basantes

6.8.1.4 Cronograma de la Propuesta

Cuadro N.- 21 Cronograma

Mes y Semana Actividades	Noviembre				Diciembre				Enero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Formulación de la Propuesta												
2. Elaboración de la Propuesta												
3. Socialización de la Propuesta												
4. Planificación de actividades												
5. Ejecución: Capacitación a docentes y estudiantes												
6. Procesamiento de datos												
6. Evaluación de la Propuesta												
7. Análisis de resultados y conclusiones												

Elaborado por: Verónica Basantes

6.9.Previsión de Evaluación

El proyecto será evaluado en forma permanente y continua así también se realizará una evaluación al final en base a los objetivos planteados y a los resultados adquiridos.

Cuadro N.- 22 Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	1.- Aspectos a ser evaluados.
2.- ¿Por qué evaluar?	2.- Razones que justifican la evaluación.
3.- ¿Para qué evaluar?	3.- Objetivos del plan de evaluación.
4.- ¿Con qué criterios?	4.-Pertinencia, coherencia, efectividad, eficiencia, eficacia, otros.
5.- Indicadores.	5.- Cuantitativos y cualitativos.
6.- ¿Quién evalúa?	6.- Investigadora: Verónica Basantes.
7.- ¿Cuándo evaluar?	7.- En períodos determinados de la propuesta.
8.- ¿Cómo evaluar?	8.- Proceso metodológico.
9.- ¿Fuentes de información?	9.- Personas, documentos, obras, otras.
10.- ¿Con qué evaluar?	10.- Instrumentos.(encuestas)

Elaborado por: Verónica Basantes.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, Luis (2000). "¿Cuál es el nivel o dificultad de la enseñanza que se está exigiendo en la aplicación del nuevo sistema educativo?. Revista EDUCAR, 26, pp. 53-74
- ALONSO, Catalina; GALLEGO, Domingo (2002). "Ley de calidad. Tecnologías de la Información y la Comunicación". Revista de Educación MECD, diciembre 2002
- BELTRAN LLERA, Jesús A. (2003). "De la Pedagogía de la Memoria a la Pedagogía de la Imaginación". En FUNDACIÓN ENCUENTRO; BELTRAN LLERA, J.A. (2003). La novedad Pedagógica de Internet. Madrid: Educared.
- FUNDACIÓN ENCUENTRO; BELTRAN LLERA, J.A. (2003). La novedad Pedagógica de Internet. Madrid: Educared.
- JONASSEN, D.H. (2000). Computers as a mindtools for schools. New Jersey: Prentice Hall
- MARTÍN PATIÑO, José María; BELTRAN LLERA, Jesús; PÉREZ, Luz (2003). Cómo aprender con Internet. Madrid: Fundación Encuentro.
- PIAGET, J. (2000). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.
- VIGOTSKY, L. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Editorial Crítica.
- ZABALZA. (2000). "Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento didáctico". En MEDINA,A; SEVILLANO, M.L. (coords): Didáctica-Adaptación, vol-1, p. 85-220" Madrid: UNED
- SANCHO, Joana (2003). "En busca de respuestas para las necesidades educativas de la sociedad actual. Una perspectiva transdisciplinar de la tecnología". ALONSO TAPIA, Jesús (2000). Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias. Barcelona: Edebé.
- ALONSO TAPIA, Jesús (2001). "Motivación y estrategias de aprendizaje. Principios para su mejora en alumnos universitarios". En GARCÍA-VALCARCEL, Ana. Didáctica Universitaria." Madrid: La Muralla.

LINKOGRAFÍA

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

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

www.contextoeducativo.com

www.aldeaeducativa.com

www.laondaeducativa.com

www.diariolahora.com

www.ministeriode_educación.com

www.ministeriode_educación.com

<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>

www.powerpoint.com

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

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

www.pedagogía.com

www.apendizajecognitivo.com

www.didáctica.com

ileana@infomed.sld.cu

ANEXOS



ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES.

OBJETIVO: Recoger un informe para establecer el nivel de utilización de la tecnología en la elaboración de material didáctico hacer utilizado en la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

INSTRUCTIVO:

Marque con una X la alternativa que crea conveniente.

1. ¿Cuenta en su institución con equipos informáticos?

- Si ()
No ()
No sé ()

2. ¿Sabe utilizar una computadora?

- Mucho ()
Poco ()
Ni mucho, ni poco ()
Nada ()

3. ¿Utiliza usted la computadora para impartir sus clases?

- Siempre ()
A veces ()
Nunca ()

4. ¿Cree usted que la utilización de las tecnologías de la informática como material didáctico sería un apoyo para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

5. ¿Conoce usted el Programa PowerPoint?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

6. ¿Le gustaría tener una capacitación sobre el Programa PowerPoint que es una de las herramientas tecnológicas que se puede utilizar como material didáctico?

Si ()

No ()

Nunca ()

¡Muchas gracias por su colaboración !



ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN ENCUESTAS DIRIGIDAS A: ESTUDIANTES.

OBJETIVO: Recoger un informe para establecer el nivel de utilización de la tecnología en la elaboración de material didáctico hacer utilizado en la comunidad educativa de la Escuela Fiscal Mixta “Mariscal Sucre”.

INSTRUCTIVO:

Marque con una X la alternativa que crea conveniente

1. ¿Sabes utilizar una computadora?

Si ()

No ()

2. ¿Te diviertes utilizando la computadora?

Mucho ()

Poco ()

Ni mucho, ni poco ()

3. ¿Sin contar con el maestro de Computación; tus otros maestros imparten sus clases con el apoyo de un computador?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

4. ¿Cómo quisieras que fueran tus clases?

Muy motivada ()

Muy Desmotivada ()

Ni motivada, ni desmotivada ()

5. ¿Cree usted que al utilizar su maestro el computador en clase mejoraría su aprendizaje?

Si ()

No ()

6. ¿Te gustaría conocer el Programa PowerPoint?

Si ()

No ()

¡Muchas gracias por su colaboración!