



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE**

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
LICENCIADO
MENCION: COMPUTACIÓN, COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN

TÍTULO:

**Estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje
de las nociones básicas en Computación**

AUTORES:

María Vanessa Cedeño Zambrano
Patricio Alejandro Cedeño Zambrano

TUTOR:

Dr. Víctor Jama Zambrano

CHONE- MANABÍ- ECUADOR

2017

Dr. Víctor Jama Zambrano, Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí Extensión Chone, en calidad de Tutor de Titulación.

CERTIFICO:

Que el presente Trabajo de Titulación: “**Estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje** de las nociones básicas en Computación”, ha sido exhaustivamente revisado en varias sesiones de trabajo, se encuentra listo para su presentación.

Las opiniones y conceptos vertidos en este trabajo de titulación, son fruto de la perseverancia y originalidad de sus autores, siendo de su exclusiva responsabilidad.

Chone, Marzo del 2017

TUTOR



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La responsabilidad de la investigación, resultados y conclusiones emitidas en este Trabajo de Titulación pertenecen exclusivamente a sus autores.

El derecho intelectual de este Trabajo de Titulación corresponde a la Universidad Laica “ELOY ALFARO” de Manabí campus Chone.

Los autores.

María Vanessa Cedeño Zambrano

Patricio Alejandro Cedeño Zambrano



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE**

FACULTAD: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA COMPUTACIÓN COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe escrito de investigación sobre el Trabajo de Titulación con el Título: “**Estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación**”, elaborado por los egresados: María Vanessa Cedeño Zambrano y Patricio Alejandro Cedeño Zambrano.

Chone, Febrero de 2017

Ing. Odilón Schnabel Delgado
DECANO

Dr. Víctor Jama Zambrano
TUTOR DE TITULACIÓN

MIEMBRO DE TRIBUNAL

MIEMBRO DE TRIBUNAL

SECRETARIA

DEDICATORIA

Primero a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre Zeneida.

Mi madre, por darme la vida, quererme mucho, creer en mí y porque siempre me apoyaste. Mama gracias por darme una carrera para mi futuro, todo esto te lo debo a ti.

A mis hermanos y familiares.

A mis hermanos de momentos difíciles; a mi hermano Javier por los que participaron directa o indirectamente en la elaboración de este trabajo.

Vanessa y Patricio.

AGRADECIMIENTO

A nuestras familias como fuente de apoyo constante e incondicional en toda nuestra vida y en nuestros años de preparación profesional y en especial queremos expresar nuestro más grande agradecimiento a la persona que ha hecho de nosotros seres responsables, el agradecimiento infinito a nuestra Madre que durante nuestra vida universitaria nos apoyó incondicionalmente hasta el final.

Vanessa y Patricio

RESUMEN

La trayectoria escolar de Unidad Educativa Raquel Intriago del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone, su metodología de estudio está basada en los estilos de enseñanza de la educación tradicional, Docentes que aplican ciertas técnicas de enseñanza en función de una práctica diaria. En este contexto son de gran importancia el uso de entornos y metodologías facilitadoras del aprendizaje que permitan al alumno aprender y convertir las informaciones en conocimientos. Dentro de la contextualización del tema, surgió como problema, la Limitada destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación en los Estudiantes de Básica Media, el mismo que se lo observo en el desarrollo de las practicas pre profesionales de los investigadores, teniendo como objeto de estudio el proceso enseñanza-aprendizaje y como campo de acción investigativa el proceso enseñanza-aprendizaje en las destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en Computación. El objetivo planteado fue: Establecer estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación en los Estudiantes de básica media. El Diseño metodológico aplicado se basó en los métodos inductivo-deductivos, analítico – sintético. La población de 108 personas con muestras representativas de 100 estudiantes y 8 Docentes. Como técnicas de campo se aplicó una guía de observación a los estudiantes y una entrevista para Docentes y Directivos. Se llegaron a las siguientes conclusiones: Que los Docentes son renuentes al cambio y que sus competencias educacionales las desarrolla de manera muy particular en el aula con una Didáctica que representa la escuela tradicional.

Palabras claves: Computación, estrategias, aprendizaje, nociones, didáctica.

SUMMARY

The school trajectory of the Educational Unit Raquel Intriago of the Bravos Chicos Site of Chone, its methodology of study is based on the teaching styles of traditional education, Teachers who apply certain teaching techniques according to a daily practice. In this context, the use of learning environments and methodologies that allow students to learn and convert information into knowledge is of great importance. Within the contextualization of the subject, the limited learning skills of the basic notions in Computing in Basic Students appeared as a problem, the same that was observed in the development of the pre-professional practices of the researchers, having as object Of study the teaching-learning process and as field of investigation action the teaching-learning process in the Learning skills of the basic notions in Computing. The objective was to: Establish ludic strategies in computer science for the learning skills of basic concepts in Computing in Basic Students. The applied methodological design was based on the inductive-deductive, analytical-synthetic methods. The population of 108 people with representative samples of 100 students and 8 Teachers. As field techniques, an observation guide was applied to the students and an interview for teachers and managers. The following conclusions were reached: That Teachers are reluctant to change and that their educational competences develop them in a very particular way in the classroom with a didactic that represents the traditional school.

Key words: Computation, strategies, learning, notions, didactics.

ÍNDICE

Título y portada	I
Aprobación del tutor	II
Autoría de tesis	III
Aprobación del tribunal de grado	IV
Dedicatoria	V
Agradecimiento	VI
Resumen	VII
Summary	VIII
Índice de contenidos	IX
Introducción	1
CAPITULO I- Estado del Arte	10
1.1. Proceso enseñanza-aprendizaje en Computación	10
1.1.1. La Comunicación para el desarrollo de las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación.	11
1.2. Destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en Computación	25
1.3. Estrategias Lúdicas	33
CAPÍTULO II	37
2. Diagnosticar las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza de computación y el aprendizaje que tienen los estudiantes en cuanto a las nociones básicas.	37
2.1. Ficha de Observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone.	37
2.2. Entrevista dirigida a: Docentes de la Escuela	54
CAPITULO III	60
3. PROPUESTA	60
4. Bibliografía	86
5. Anexos	88

INTRODUCCION

La trayectoria escolar de Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone, antes denominada escuela, es un centro escolar que ha venido funcionando basado en los estilos de enseñanza de la educación tradicional, Docentes que aplican ciertas metodologías en función de una práctica diaria, y sobre la base de su experiencia académica, determina la posibilidad de generar un cambio en su proceso de enseñanza, sin embargo son recurrentes con la forma que tienen para transmitir los conocimientos a los estudiantes, aplicando técnicas y estrategias de aprendizaje que no configuran la aprehensión del nuevo saber o tratan de mejorar en función de los nuevos paradigmas que hoy por hoy se plantean en la educación actual, en donde la informática ha revolucionado todos los sistemas de enseñanza- aprendizaje, y en donde el alumnado se debe convertir en el centro de todo proceso educativo, siendo protagonista de su propio desarrollo cognitivo.

Lo anecdótico, es que la Escuela cuenta con un centro de cómputo, teniendo instalado un programa que aplica a todas las instituciones fiscales públicas (UBUNTU), pero está siendo inutilizable por los Docentes, tanto para impartir sus clases, como para desarrollar destrezas de aprendizaje sobre las nociones básicas en Computación, tan indispensable ahora en la digitalización de la sociedad globalizada.

La no aplicación de una metodología didáctica, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo curricular de estos con herramientas tecnológicas; los estándares y resultados de aprendizaje evaluables; y los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias en informática, resulta ser una utopía en la institución objeto del estudio, por cuanto los Docentes son analfabetos informáticos, no demuestran una actitud para capacitarse en estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación, y lo que preocupa mucho más a la comunidad educativa, es que son renuentes al cambio, lo que limita toda intención por aplicar en los proceso clases , herramientas tecnológicas que posibilita un

mejor aprendizaje o un mayor sentido de la docencia a través de la tecnología, como si lo hacen otras instituciones educativas de la localidad.

Desde todo punto de vista, se observa que los Docentes no están tratando temas que permita a los estudiantes introducirlos al mundo de la informática y la computación, ejercer en ellos un dominio de esta ciencia para el desarrollo integral de su personalidad, que lo oriente a la buena utilización de esta para el aprendizaje y conozca sobre todas las cosas el manipular una computadora con todas sus partes, su funcionamiento y su estructura, así como la de utilizar páginas con tratamientos de textos y gráficos, la gestión documental, la agenda, la planificación del tiempo, la mensajería electrónica. Procesamiento de textos. Bases de datos, las redes sociales, etc., lo que conlleva a los educandos a ingresar al mundo de la informática de manera inusual con graves perjuicios para su desarrollo cognitivo y por ende del aprendizaje.

Visto de otro modo se entiende que la Informática, es la ciencia que estudia el tratamiento de la información por medio de sistemas informáticos, que viene a constituirse en el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de la computadora, que si los Docentes del centro escolar se apropian de las maquinas que están en la institución, sus clases tendría otra manera en la cual los alumnos puedan aprender, lo que facilitaría su actuación frente a los educandos.

ADELL, J. (1997) informa que “El dominio de las (TIC) Tecnologías de Información y Comunicación, es un requerimiento para ser competitivo en la nueva sociedad del siglo XXI, debido a la época global en la que estamos inmersos”. Ante esta situación, las escuelas rurales deben responder al contexto general en el cual se ubican, el objetivo de esta investigación, es Diagnosticar las estrategias que utilizan los Docentes para la enseñanza de Computación y el aprendizaje que tienen los Estudiantes en cuanto a las nociones básicas, para establecer estrategias lúdicas en informática para desarrollar destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación y con esto orientarlos desde sus primeros años de escolaridad sobre lo que son

las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), o como se lo llama ahora, tecnologías de aprendizaje y del conocimiento (TAC)”.

desde otro punto de vista hacer docencia en la educación general básica, están determinadas a la ordenación de esfuerzos, a la determinación de objetivos académicos y de política externa e interna, a la creación y aplicación de una adecuada normatividad para alumnos, personal docente, administrativo, técnico y manual; todo ello con la finalidad de establecer en la institución educativa las condiciones para que se desarrolle un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje y un gobierno escolar eficiente y exitoso.

Lo que hace suponer que la Docencia escolar debe y tiene que mejorar sustancialmente en el orden de su competencia con la aplicación de los TAC (tecnologías de aprendizaje y del conocimiento), por la cual quien ejerza esta función, no puede estar ajena a los cambios globales de la enseñanza y de la aplicación de herramientas tecnológicas producto de la época en que vivimos.

Otro elemento importante que se debe trabajar en los procesos escolares es la comunicación virtual que se entiende como el proceso mediante el cual el hombre se interrelaciona con su entorno social, donde vive y participa pero no como se lo hacía antes, sino a través de medios tecnológicos que permita transportar un mensaje de manera rápida y oportuna, sin que esto infiera en las actividades regulares de los Docentes o en el plano de autoridades interna y externa, como es el caso en el momento de la matriculación, o algún particular que se le desee comunicar a los padres de familias, representantes legales u tutores de los estudiantes o en otros de los casos información requerida por el Ministerio de educación, los Distritos, las zonales o los circuitos. BARBERA, E. (2006). Formación continua y uso educativo de las tecnologías.

Por lo que se debe de hacer esfuerzo y seguir la línea como lo hacen otras instituciones educativas del medio, el país y el mundo.

Las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación, tiene como fin primordial facilitar en el proceso de enseñanza, medios tecnológicos

para el aprendizaje, a sabiendas que una prolija aplicación sistematizados de estos instrumentos, agiliza en los niños y niñas escolares un alto grado de atención y con esto un gran sentido para la aprehensión de la información, que con otros recursos didácticos no es posible de alcanzarlos, por lo que se puede suponer un alto logro de desempeño en los estudiantes.

BRICEÑO, Bertha (2015), en estudios realizados demuestran la importancia de la informática y el uso de la computadora como herramientas pedagógicas para el aprendizaje, la cual debe ser un proceso recíproco y multidireccional. Porque un sistema de enseñanza-aprendizaje completo, no fluye hacia arriba o hacia abajo solamente, o a lo largo de un solo nivel o estrato de la institución. Al contrario, la utilización de un sistema tecnológico en esta doble vía, se complementa en una interacción que entraña la ocurrencia de estímulos desde cualquier dirección, es decir que las competencias académicas tanto del que enseña como del que aprende es mucho más significativa, que cuando no se las utilizan como debe de ser.

La investigación que se realizó parte de una problemática social, en donde las escuelas públicas deben y tienen que responder a las exigencias del sistema educativo actual, y toda la comunicación informativa se la realiza a través de medios tecnológicos, y a la brevedad posible, y es ahí en donde muchos Docentes escolares tienen problemas.

Este tipo de educación se la realiza por el inusitado desarrollo del proceso educativo o la aceleración de procesos, en la que no se limita a establecer la relación pedagógica educador-educando dentro del aula, sino que considera las relaciones que se originan entre todos los miembros de la comunidad educativa (educandos, educadores, empleados, autoridades escolares y padres de familia) quienes por la vía de una participación acorde con sus funciones y atribuciones enriquecen el proceso mismo en forma significativa.

Lo que se requiere y se lo asigna como elemento intermedio, no es la relación de educandos y educadores, sino la importancia y lo fundamental que tienen los recursos tecnológicos en el aprendizaje de los estudiantes, al no hacerlo, se

lo está excluyendo de lo que se debe hacer para enseñar ahora en educación. Para muchos docentes, es un gran reto la implantación de las nuevas tecnologías informáticas en el mundo educativo. Pero el papel del aprendizaje es básicamente lograr el desarrollo integral de la persona preparándola para el mundo que le corresponde vivir. Según esto, la introducción de la tecnología informática en la educación tendría por objetivo preparar a los alumnos en su adaptación al mundo tecnológico en el que están inmersos.

Así mismo es necesario distinguir, por tanto, entre información y conocimiento, la mera disponibilidad de informaciones no garantiza la adquisición de conocimientos, es necesario que el alumno, apoyado y guiado por el profesor, sea capaz de “aprender a aprender”, esto es acceder a la información, comprenderla, resaltar las ideas fundamentales, estructurarla, y tener una visión crítica sobre la misma. El alumno pasa a ser el centro del proceso de Aprendizaje, es el que construye el conocimiento, a través del apoyo y guía del profesor.

BAILLAT, G. (2012).expresa: “En este contexto son de gran importancia el uso de entornos y metodologías facilitadoras del aprendizaje que permitan al alumno aprender y convertir las informaciones en conocimientos”. Las TIC son elementos adecuados para la creación de estos entornos por parte de los profesores, apoyando el aprendizaje constructivo, colaborativo y por descubrimiento.

Estrategias lúdicas en informática.- El uso de las TIC presenta ventajas en su comparación con los recursos utilizados en la enseñanza tradicional. La mayoría de estas ventajas están relacionadas directamente con las propias características de las TIC. Pero lo más importante no es la Docencia como tal, sino el recurso con los medios a que se tenga que incluir para el trabajo. Entre ellas cabe destacar:

Información variada.- Ampliar el horizonte del conocimiento, es posible cuando desde la administración escolar se planifica de manera estructural o de

la comisión técnica pedagógica el procesamiento de la información o contenidos por áreas del conocimiento, ajustándose al nivel o grado, como de las edades de los alumnos/as. La información a emitir o a ser trabajada con los estudiantes debe ser de un alto nivel de conocimiento y probada, no empírica para que no confundan algún contenido o teoría en la formación de ellos.

Potenciar la innovación educativa.- En la actualidad no se puede quedar ninguna institución rezagada de las tecnologías de la Información y la comunicación social, todos los centros educativos del país y del mundo debe y tienen que incorporarlas a su sistema habitual de trabajo, para mejorar los procesos administrativos y la gestión escolar.

BARBERA, E. (2006). “La educación en la red permite la Formación continua y uso educativo de las tecnologías”. La nueva sociedad utiliza nuevas tecnologías que favorecen nuevas metodologías. Si bien no es una relación causa-efecto, es indudable que los profesores que conocen nuevas tecnologías tienden a buscar nuevas formas de enseñar y nuevas metodologías didácticas más adecuadas a la sociedad actual y a los conocimientos y destrezas que deben desarrollar los estudiantes para su adaptación al mundo adulto. Si la administración utiliza un software desde el punto de vista técnico, es importante para la gestión del administrador.

Sin lugar a duda, el uso de la TIC con fines educativos deberá atender a posibles riesgos que pueden influir negativamente en la adquisición de conocimientos. Entre ellos deberíamos destacar:

Pseudoinformación.- El poder acceder a gran cantidad de información, no significa estar mejor informado o formado, es necesario, por tanto, dotar al estudiante de herramientas que le permitan seleccionar la información relevante de la que no lo es, así como, distinguir la información con fines tendenciosos o manipuladores.

Sobrecarga de información.- Internet nos ofrece la posibilidad de obtener mucha información en un corto espacio de tiempo, por ello, es posible que el

estudiante no disponga del tiempo para poder reflexionar e interiorizar la información relevante, produciéndose en algunos casos sobrecarga de información dando lugar al efecto de saturación cognitiva, que impediría el aprendizaje. Para evitar estos efectos negativos, los sujetos deben ser conscientes de este proceso, de modo que les permita establecer una temporalización o sincronía entre la información externa y sus procesos mentales cognitivos.

Asimismo, es aconsejable dotar a los sujetos de herramientas que les faciliten el análisis de las informaciones para una mejor comprensión e interiorización de las mismas –ej. Mapas conceptuales-. Por otro lado, el conocimiento de este efecto de saturación, que alguna vez hemos sentido al navegar por Internet, debe llevar a los programadores de aplicaciones educativas hipermedia a diseñarlas atendiendo a que faciliten el aprendizaje y la comprensión de los conceptos relevantes, creando estructuras que no propicien, la pérdida o la sobrecarga cognitiva. Todo esto es posible cuando desde la administración del centro se les proporciona a los Docentes los medios tecnológicos para realizarlo, porque por si solos ellos no lo hacen.

Este estilo de enseñar procesos con herramientas tecnológicas, implica incorporar nuevas estrategias tanto en el campo de la docencia como en la administración escolar, aunque el problema no solo pasa de incorporarlas, el asunto radica que los centros deben de llegar a la altura de una administración rápida y eficiente, capaz de producir o dar un resultado mucho más rápido de lo que era la mecánica natural de proceder en la administración escolar en la actualidad de manera lenta y deficiente.

El uso de las TIC produce una ruptura de las limitaciones físicas del espacio 'sala', actuando como un espacio de comunicación e intercambio de información entre los miembros de la comunidad educativa (directivos, padres, profesores, alumnos,...). El uso de la informática y pedagógico de las redes de comunicación puede propiciar que la relación entre administradores, educadores y educandos encuentre un ambiente que estimule la función de la comunidad educativa, como un agente activo de su propia instrucción, y la del

todo el personal, como un guía más como una autoridad inapelable. En suma, Internet no solo provee herramientas, medios, recursos y contenidos sino, principalmente, entornos y ambientes que promueven interacciones y experiencias de interconexión e innovación educativa.

Cuando en un ambiente de trabajo se propicia la interacción con medios informáticos, se está escribiendo otra faceta de la educación actual, porque los fines educativos esta por los medios en que se emplee actualmente, y sobre todo la interconexión y la comunicación que debe de existir en los actuales momentos, para que exista una educación de calidad y los procesos de gestión educativa fluya con mayor rapidez.

Dentro de la contextualización del tema, surgió como problema, la Limitada destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación en los Estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone en el periodo 2016-2017, el mismo que se lo observo en el desarrollo de las practicas pre profesionales de los investigadores, teniendo como objeto de estudio el proceso enseñanza-aprendizaje y como **campo de acción investigativa** el proceso enseñanza-aprendizaje Destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en Computación

Se planteó como Hipótesis la siguiente que no se logró despejar por cuanto aún no se aplica la propuesta: “Si se aplican estrategias lúdicas en informática entonces mejora el aprendizaje de las nociones básicas en Computación en los Estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone en el periodo 2016-2017.

El objetivo planteado: Establecer estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación en los Estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone en el periodo 2016-2017. El Diseño metodológico aplicado se basó en los métodos inductivo-deductivos para indagar la problema en la unidad educativa, el analítico sintético para el

análisis de las teorías tratadas y también para el análisis de los resultados del diagnóstico, así como para los aportes sustanciales de la propuesta. Teniendo una población de 108 personas con muestras representativas de 100 estudiantes y 8 Docentes.

Como **técnicas** para el diagnóstico se aplicó una guía de observación para observar el aprendizaje que tienen los Estudiantes en cuanto a las nociones básicas en informática. En la cual se diseñara un cuestionario de aspectos a observar y coordinar con los Directivos de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone en el periodo 2016-2017.

La Entrevista se la realizó a los Docentes y Directivos de la Institución, para Diagnosticar las estrategias que utilizan los Docentes en la enseñanza de Computación

Se llegaron a las siguientes conclusiones: Que los Docentes son renuentes al cambio y que sus competencias educacionales las desarrolla de manera muy particular en el aula con una Didáctica que representa la escuela tradicional.

En el capítulo I, se detallaran temas inmersos en el Proceso enseñanza aprendizaje en computación, el Aprendizaje de las nociones básicas en computación y estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación

En el capítulo II, se Diagnosticó las estrategias que utilizan los Docentes para la enseñanza de Computación y el aprendizaje que tienen los Estudiantes en cuanto a las nociones básicas.

En el capítulo III, se planteo estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación en los Estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone en el periodo 2016-2017 y se culminó con el diseño de ciertos instrumentos de medición de resultados.

CAPITULO I

1. ESTADO DEL ARTE

1.1. Proceso enseñanza-aprendizaje en Computación

Cuando se analizó de la formación integral de los niños y niñas en la educación general básica, los Padres y los Docentes deben de tener muy en cuenta aspectos fundamentales que se deben de considerar en la educación de ellos, no importa la asignatura o porque en este caso nos vamos a referir al Proceso enseñanza-aprendizaje en Computación, sino que la educación en el plano escolar advierte tener una mayor complejidad al momento de transmitir el mensaje o la información a los estudiantes, porque esta influye en su cognición en la recepción del mensaje y en la trasmisión del mismo, lo que indica que la comunicación que se tenga juega un papel importante y trascendental en el desarrollo de un aprendizaje básico y formal en los estudiantes.

Entonces como punto de partida en este estudio, resulta que la tarea de educar, formar e instruir no solamente recae en los actores del proceso educativo, sino que implica considerar aspectos categóricos y que la ciencia actual la considera como los medios didácticos para llegar a los fines, esto es que no depende de los involucrados sino de los elementos que estos utilicen para la trasmisión del conocimiento, como la comunicación con sus diferentes canales y características de trasmisión y los espacios o ambientes para la interlocución de los aprendizajes, lo que resulta tener situaciones compartidas para el aprendizaje entre quienes son partes del desarrollo educativo de los estudiantes.

Pero entonces para tener un espacio más estrecho de formación sobre principios básicos de conocimientos en las asignaturas y en particular en computación es indispensable hablar de la comunicación, de los padres de familia y del entorno educativo como elementos constitutivos del proceso enseñanza-aprendizaje, para lo cual es categórico referirse sobre sus características, su importancia y sobre todo su aplicación en la formación integral de los educandos. En definitiva para que los estudiantes tengan o puedan recibir una enseñanza apegadas a los criterios de la educación actual

ante la persistencia de medios tan persuasivo para la educación e influyente en los estudiantes, resulta valioso que se proponga una educación alineada a constructos educativos que incluya herramientas tecnológicas de manera directa y objetiva.

1.1.1. La Comunicación para el desarrollo de las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación.

La comunicación se entiende como el proceso mediante el cual el hombre se interrelaciona con su entorno social, donde vive y participa. Es algo más que transportar un mensaje, es el proceso que incluye la respuesta, la interpretación y la réplica, cerrando el circuito significativo que va del emisor al receptor y viceversa. En este marco se concibe que si las palabras son el reflejo de las cosas, la comunicación es el reflejo del entendimiento. La comunicación es diálogo directo del hombre con el hombre, en todo su repertorio de intercambios, desde los más elementales hasta los más complejos. En la comunicación afluyen todos los conocimientos y los descubrimientos del hombre para hacer comprensible cuanto le rodea (BELLOCH (2012)).

En consideración del concepto de Belloch, se establecen que la comunicación es el vínculo relacional entre la teoría y la información que se tenga de la convivencia o experiencia de su entorno, aunque esta forma de interpretar una realidad sea distinta del mismo concepto, no implica que ambas formas de interpretar la realidad contraponga el sentido de la naturaleza o de la comunicación normal que se tenga sobre las cosas. La comunicación que orienta o fundamenta este autor, esta sobre las forma o estilo de comunicarse para que los mensajes sea receptado en la medida que se lo emite, debe partir de la intención del mensaje o de la objetividad del mensaje para que la comunicación a más de ser informarse sea un canal de construcción de aprendizaje significativo.

La comunicación es el medio seguro para una eficiente relación en todos los campos en que el hombre se desenvuelve, por ello se hace necesario que se practique en cada momento de la vida, así nos permite comprender, aclarar y

sobre todo utilizar la retroalimentación para tomar decisiones e influir en los demás.

Debido a la importancia de la comunicación en la educación se ha seleccionado el presente tema, pues en la complejidad escolar la comunicación se convierte en un elemento eje en el proceso enseñanza aprendizaje en cada uno de los niveles, que contribuirán al logro de los objetivos educacionales.

Entonces se puede decir que la comunicación es el medio más eficiente para transmitir información, es decir esta provoca relaciones muy estrecha entre el emisor y el receptor. Todo está en la calidad del mensaje que se quiera proyectar.

Es importante aclarar que en una institución educativa se puede dar la información, pero no se da la comunicación, como lo señala Belloch (2012) cuando establece la siguiente diferencia:

"La información se define como el flujo de datos que emana de aquellas acciones provocadas por las instrucciones que da la dirección, según los objetivos institucionales previamente señalados, y la comunicación como un proceso de intercambio de significados entre las personas, el cual se produce principalmente por medio del lenguaje".

Simplemente se puede decir que la información es el conjunto de teorías científicas y empíricas que el emisor trasmite por diferentes canales y la comunicación se traduce en el método o la vía para transmitir esa teoría.

Lo que podría deducir que el flujo de la información entre quien emite el mensaje y quien percibe o recibe el mismo obedece a la efectividad en que se trasmite el mensaje y de la persona que lo envía, a esto se le atribuye las técnicas y las estrategias que utiliza para hacerlo y quien lo hace debe ser una persona que entienda el mensaje es decir que dice con claridad y conocimiento lo que expresa y lo segundo la forma de manifestarlo o expresarlo, porque si no es así la comunicación entendida dentro del proceso enseñanza aprendizaje resulta fallida y los conocimientos que se desea que los estudiantes aprendan resulta una limitación en el aprendizaje y más aún en computación, que

requiere de una información técnica y precisa para desarrollar destrezas en esta área.

Además podemos decir como así lo refieren muchos psicopedagogos en el aprendizaje, que toda información emitida con claridad, debe ser procesada y sistematizada de manera lógica y coherente, lo que pueda resultar provechosa cuando los contenidos se lo hace de manera consciente de la capacidad de los estudiantes para recibirla, por cuanto al asimilarla de tal manera que no se cree contrariedades es posible generar nuevos conocimientos y entonces se puede hablar que la comunicación efectiva debe ser una comunicación en donde la información sea pertinente y clara.

El rol del Maestro que trasfiere conocimientos a la medida del desarrollo y crecimientos de sus estudiantes juega un papel muy importante y para llegar a esto el Docente debe de generarlo a través de la aplicación de una buena didáctica.

Esto nos lleva resaltar la importancia de que en todos los niveles del sistema educativo deberían estar vinculados por medio del proceso de la comunicación y de la información; esto aseguraría un mejor entendimiento y cumplimiento de las políticas educativas, tanto en el nivel central el Ministerio de Educación Pública, como en el nivel regional y en el nivel local, puesto que de la comunicación que exista entre cada uno de los niveles dependerá el adecuado o inadecuado funcionamiento que realice cada nivel y los resultados estará fundamentado en los procesos que se apliquen para llegar al conocimiento.

Cuando se inicia un proceso dentro del aula de clase, lo primero que se debe de diseñar son los medios o formas de comunicación con los estudiantes, porque se debe estar consciente que la efectividad del aprendizaje se logra cuando los canales de trasmisión de la teoría, sean canales por la cual exista confiabilidad y sean canales de comunicación con suficiencia para el logro de resultados, y sobre la línea de esta concepción, partiendo desde una óptica educativa, se debe pensar por seleccionar los canales de comunicación que sean propicio para la trasmisión del conocimiento y que esto se vea reflejado en la aprehensión o en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Dentro de esta forma de entender la enseñanza, se debe pensar que la lógica de todo proceso educativo pasa por que el Docente tenga una buena comunicación entre los demás actores de la comunidad educativa, es decir Directivos, Padres, y Estudiantes, pero una comunicación amplia, divergente y transaccional, discutida y argumentada en el plano de la escolaridad, con mensajes claros y sobre todo con conocimiento de causa que permita interactuar desde una percepción del mensaje científico, procesado y sistematizado de manera categórica, que admita su estudio y análisis, partiendo de su realidad y contexto, creando un vínculo entre la teoría y la práctica. ,

Autores como Soza, citado por Myers (2011), en estudios realizados demuestran la importancia de la comunicación dentro de la institución educativa, la cual debe ser un proceso recíproco y multidireccional. La comunicación completa no fluye hacia arriba o hacia abajo solamente, o a lo largo de un solo nivel o estrato de la institución. Al contrario, la comunicación completa es una interacción que entraña la ocurrencia de estímulos desde cualquier estrato. Esto indica que la comunicación está presente en todos los escenarios en donde interactúa el ser humano, su valor no se lo debe desconocer, sino que se debe considerar la eficiencia de esta en todo proceso.

Es importante establecer que sin comunicación, ninguna organización sea esta educativa o no puede existir, dado que cada una es, ante todo, un sistema de interacciones estructurales, y que toda interacción presupone alguna forma de comunicación.

En consecuencia la comunicación es un medio que facilita la gestión educativa. En el caso de las instituciones educativas puede ayudar a que todos los miembros participen dinámicamente en la formulación de objetivos y planes institucionales más acordes con su realidad.

El director de una institución educativa debe ser un comunicador efectivo, lo cual le sirve, entre otras cosas, para motivar, alentar el sentido de participación e interés por el trabajo. Además al comunicarse y compartir información,

vigoriza el sentido de pertenencia a la institución. Como hemos visto, en la administración educativa es fundamental que haya comunicación efectiva, recíproca, participativa, en donde los involucrados en la educación participen en la toma de decisiones.

La vida en la nueva sociedad del conocimiento exige un comportamiento más independiente, responsable y menos supeditado al cumplimiento rutinario de órdenes. Para prosperar, e incluso a veces para sobrevivir, los individuos deben estar preparados para tomar decisiones responsables en situaciones nuevas e inesperadas. (UNESCO, 2015)

Esto representa un inconveniente ya que la comunicación debe ser un esfuerzo mancomunado que se da entre personas que comparten objetivos, sentimientos y propósitos.

En la administración de la educación en cualquiera de sus niveles, el proceso de la comunicación debe estar presente en todas las acciones inherentes al proceso escolar: planificación, dirección, control y evaluación. De este modo se daría una participación responsable por todos los involucrados en el proceso educativo.

Retana (2012) consideraba que la comunicación entre las instituciones educativas se establece mediante cartas, telegramas, reuniones, charlas, conferencias, calendarios. La técnica que se utiliza con mayor frecuencia es la circular, típica de una comunicación limitada, porque se convierte más en una transmisión de información que en una comunicación, ya que se impide la retroalimentación y representa un mecanismo descendente u horizontal. Esto nos da a entender que la comunicación que se debe de establecer en el proceso enseñanza aprendizaje, debe ser aquella que posibilite interactuar, es decir ser partícipe de manera directa lo que el Docente trasfiere a sus estudiantes, porque de esta manera se puede retroalimentar si la información no es entendida o comprendida, y aquí es importante que quien trasmite la información en esta caso el Profesor la amplíe y la argumente hasta el punto que las trasmisión del conocimiento sea entendido y fijado en el estudiante.

Cuando la comunicación es transmitida por medios no directos, se logra en muchas ocasiones tergiversaciones del mensaje, y en muchas ocasiones el aprendizaje es limitado porque no se ha dado una comunicación efectiva y categórica. Esta situación que se da aun en las organizaciones educativas no es justificable, ya que, de acuerdo Jorge Arturo Mirabal Martínez (2012), existe una buena cantidad de técnicas de comunicación escritas, técnicas de comunicación oral, auxiliares, interpersonales y audiovisuales que se deberían incorporar en el intercambio que se mantiene entre las organizaciones y entre las personas, sin embargo tanto a evolucionado las ciencias informáticas que estos mecanismos quedan en traspié frente a las nuevas tecnologías para el aprendizaje.

El presente estudio que hemos realizado se seleccionó primero por la relevancia que tiene el tema en la medida que el Ministerio de Educación Pública viene impulsando una Política Educativa que trata de mejorar la calidad de la educación, y esto no será posible si es el proceso de comunicación que se utilice no es el más adecuado. Y segundo porque la revisión bibliográfica previa al estudio, reveló que no existe investigación sobre el tema en la provincia de Heredia.

Por tanto los argumentos expuestos en este documento se colige que el logro de las políticas educativas institucionales podría realizarse en mejor forma si el proceso de la comunicación, la información y las técnicas que se apliquen en la administración sean las más apropiadas.

Altagracia Paulino, (2010), expresa que La integración de padres y madres es fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje, pues de ellos/as depende el éxito de sus hijos/as en la escuela. En ese sentido, López, (2009) señala "cuando padres y madres participan en la vida escolar de sus hijos/as, esto parece tener repercusiones positivas, tales; como una mayor autoestima, un mejor rendimiento escolar, mejores relaciones padres-hijos y actitudes más positivas de padres y madres hacia la escuela". Entonces resulta que si sumamos la comunicación como eje del aprendizaje y el aporte de los padres como parte de la convivencia del niño o la niña en su sus diferentes entornos, sean estos el aula, el patio, la casa, la comunidad entre otros, se posibilita un

mayor desarrollo cognitivo para alcanzar el dominio de principios básicos en computación, o en cualquier asignatura que este dentro de la malla escolar.

Esta aseveraciones de la realidad de padres y maestros, no es más sino la necesidad que los miembros de la comunidad educativa tengan la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de roles específicos frente a sus descendientes, y en particular de aquellos niños y niñas que tienen ciertos grados de discapacidad, que lo limitan a tener un aprendizaje significativo y respuestas ante la enseñanza practicada y teorizadas por los maestros.

Además, se hace imprescindible y retórica la trascendencia formativa de los padres en todo proceso educativo, ellos como parte integral en la construcción familiar y eje trascendente en la formación de sus hijos e hijas, debe de considerar su posición frente a cada una de las actividades que desarrollan cada miembro de la familia, porque ellos son quienes fundamentara una serie de principios para la formación del carácter y la personalidad, para hacer de ellos elementos importantes en la sociedad de que son parte.

Cuando en una familia, existen niños y niñas con capacidades diferentes, deben de considerarse aspectos fundamentales para el fortalecimiento de sus capacidades en la que tienen dificultad o debilidades, que le obstaculizan tener un aprendizaje característico y que lo definan como un elemento sustancial en todo momento del proceso educativo, que no sea impedimento para desarrollarse integralmente y qué más bien colabore de manera gradual y útil, en cada momento y etapa en el camino por la construcción de saberes, que lo categoriza y lo determina como una persona con iguales capacidades cognitivas, intelectivas, sociales y culturales que los demás estudiantes.

Desde otro punto de vista, se entiende, que la formación Integral de los padres, es el desarrollo formativo que ellos hayan tenido en su proceso educativo, es decir que tienen las condiciones académicas e instrucciones para guiar a sus hijos e hijas que por situaciones diversas tienen o padece de alguna discapacidad sean esta físicas, emocionales, cognitivas o genéticas, etc., es decir no están al mismo nivel de otros estudiantes, que gozan de la plenitud de todas sus capacidades.

Cuando se presenta casos de esta naturaleza, sin duda se requiere que tanto padres y maestros, sean personas que tengan una vasta preparación académica e instrucciones, porque se requiere trasponer una serie de métodos, técnicas y procedimientos para formar y educar a niños y niñas que tienen dificultades de aprendizaje, porque es objeto de una discapacidad y que entran en desventajas con estudiantes de un mismo nivel y edad.

Estas características que definen a cada niño o niña con porcentajes de discapacidad, hace de que la educación que ellos puedan recibir, sea una educación especial, en el sentido de manejar instrumentos de mayor peso y categoría frente a estudiantes que tienen todas sus capacidades.

Cuando el padre o la madre, así como los miembros del grupo familiar tienen una buena educación formativa, es valioso e importante para la construcción de conocimientos en el niño o la niña que tienen problemas de aprendizaje objeto de una o varias discapacidades que padecen, porque si no están preparados, lastimosamente el aprendizaje que puedan tener por una enseñanza masificadora. va a repercutir en todas sus diferentes etapas de crecimiento y desarrollo que puedan experimentar, y sus aspiraciones de vida como ser humano se verán coartadas en la inclemencia y en la exclusión social en la que todos somos parte, en la que involucramos al estado, a la familia y toda la sociedad.

Porque hablar de discapacidades o capacidades diferentes en el proceso enseñanza aprendizaje de las nociones básicas de computación y en sentido estricto del aprendizaje y como lo se lo dijo en párrafos anteriores, hay que considerar varios aspectos para construir verdaderos aprendizajes en los estudiantes y más aún en un área que están siendo considerada en la educación actual, es importante estudiar su entorno inmediato y las repercusiones que ahora están atentando contra la educación, como es el manejo de las redes sociales, que no tiene dirección en los procesos clases y que se configura en medios influyentes en la mente de los educandos, y por eso los padres al igual que tener una comunicación efectiva, es la de establecer mecanismos didácticos pedagógicos para la instrucción de contenidos elementales y formativos en la educación general básica, en años

inferiores de este nivel, como es básica elemental y básica media, en la cual los contenidos deben de responder a la construcción de ideas desde el plano de las teorías a la formación de pequeñas definiciones y conceptos que parta desde su propia realidad y destrezas adquiridas de manera natural y por la práctica diaria.

Cuando se refleja un concepto que nace de la propia reflexión del alumno o alumna desde la aprehensión del conocimiento como figura de comprensión de una teoría, esto representa o amerita una realidad entre los estudiantes y su nivel de conocimiento alcanzado, que se explica cuando al relacionarse con los demás, demuestra dominio o competencia sobre lo que hace, lo que significa que la trasmisión de la idea o el conocimiento por parte del Docente o del padre del niño o la niña o cualquier persona que sea, ha tenido eco cuando este logra transmitir lo que sabe, de tal manera que conjugar comunicación, contenidos y padres de familia, es sumamente importante para la adquisición de nociones básicas en este caso de computación.

Pero es importante añadir a esta siembra del conocimiento en los estudiantes, es la que expresan los educadores de vocación en el ejercicio de la Docencia, al iniciar una tarea educativa, que dice: Lo que hoy van a aprender es algo nuevo espero que preste mucha atención y así no tenga problemas al finalizar el año escolar. Aunque la partida evoca una cualidad o quizás una forma de presionar para fijar el conocimiento en los alumnos y alumnas, resulta una preocupación incesante de la escuela tradicional, mas sin embargo los Docentes se apropian de los contenidos y ellos a su estilo no están creando las condiciones para el aprendizaje de las teorías elementales que den fruto a corto tiempo del mensaje que se quiera llegar con los estudiantes, ellos están contradiciendo su propia forma de pensar o filosofía asistida por crear espacios de aprendizaje exitosos, y lo que es más se torna este ambiente irrelevante para la construcción del conocimiento.

Este hecho se vincula a los cambios profundos que se están produciendo en los distintos escenarios en donde se genera educación formativa, poniéndose en debate o en cuestionamiento lo que ha venido haciendo la escuela hasta la actualidad, poniendo en riesgo los sistemas de escolaridad que no han creado

la sostenibilidad de la escuela, que sigue produciendo los mismos ciudadanos desde 4 décadas atrás, con la misma forma de pensar y actuar, de moverse en los mismos horizontes en cuanto a los Docentes frente a los contenidos, de estos frente a los métodos, a las técnicas y a los procedimientos, una escuela que vive renegando el pasado sin construir el presente, que no innova aun teniendo otros medios para enseñar y construir otros aprendizajes con la tecnología, que no abre campo a la realización plena de los estudiantes, que siguen respondiendo a paradigmas del siglo XIX y XX, a sabiendas que el mundo actual gira a los nuevos contenidos y técnica de aprendizaje del siglo XXI , y que las tecnologías de hoy que son parte ya de los nuevos procesos de aprendizaje se debe de aplicar como obligatorio en los centros escolares para sustentar las teorías que posibilite desde temprana edad una educación básica elemental muy significativa y en particular de las ciencias informática y del manipular una computadora como recurso para conocer principios de computación a temprana edad.

Entonces la escuela debe tratar en el intento de dar cuenta de la complejidad de la función docente, se coincide en enumerar una serie de rasgos que la caracterizan: multiplicidad de tareas; variedad de contextos en que estas tareas se desarrollan; complejidad del acto pedagógico; inmediatez; indeterminación de las situaciones que se suscitan en el curso del trabajo docente; implicación personal y posicionamiento ético que supone la tarea de hacer un trabajo respecto a los estudiantes.

Pese a la coincidencia general en identificar estos rasgos, tanto las políticas de formación como el debate pedagógico, soslayan la misma complejidad que proclama. y sus respuestas al problema oscilan entre el tecnicismo y la improvisación que hacen, cuando realizan una actividad académica en el aula, es cuando fijan y hacen participe de sus experiencias y costumbres en la práctica educativa, Citado de Heinsen, (2007), cuando padres y madres se integran en el proceso educativo, alumnos/as de todos los niveles sobresalen más en sus esfuerzos académicos y tienen actitudes más positivas respecto a la escuela, aspiraciones más altas y otros tipos de comportamientos positivos si tienen padres que se preocupan, y se involucran a su educación formal.

Altagracia Paulino, (2010). Lo que nos da a entender que para enseñar se requiere tener ciertas cualidades para entender las tendencias de los alumnos.

Esta realidad de causalidad, obedece a un estilo o formas de enseñanza que ha dado resultado en la escuela tradicional, en la cual y desde el plano educativo en que lo miremos, los padres y la familia, es la primera escuela en donde se aprende a convivir y a relacionarse con los demás, es ahí, en donde son sustanciales la siembra de valores, que le permita a los niños y niñas a mirar a los seres humanos, como seres pensantes, con derechos y obligaciones, enmarcada en normas y reglas preestablecidas, que no necesitan de un marco jurídico, sino de tener la competencia moral para determinar y juzgar los hechos que suceden y atañen a un grupo de persona o a las personas en el desarrollo de actividades, sean estas de cualquier índole.

Otro factor en el aprendizaje de los citados como la comunicación, los padres y ahora la familia son criterios, sustanciados en una realidad patentada en los principios de esta, que expresa la génesis del pensamiento familiar, cuyos elementos entran a configurar el nuevo esquema mental del niño o la niña en su proceso formativo, que como aspiración de esta primera escuela, es la de entregar un ser con categorías distintas, pero semejantes al modelo de desarrollo y crecimiento de la familia, la escuela y la comunidad, en la que sea parte integrante de la misma y que sus aportes, sirvan para ir edificando una comunidad desarrollada, técnica y científica, pero sobre todo humanista, que se enfoque en los problemas del ser humano y que en lo posible soluciones los mismos. Cuando se forma a un ser humano con actitudes positivas, considerando algunos elementos formativos y educativos, entonces, estamos aportando a una sólida formación académica, que trasluce en los moral y espiritual, y en una sociedad civilizada, y así se construye los aprendizajes bajo esta visión.

John Beckett (2014) expresa: Aquí están los elementos claves por medio de los cuales nos llegamos a reconciliar con el Padre. Todos y cada uno de ellos tienen una importancia vital. Si uno solo de ellos estuviera ausente, podría impedir que nuestra relación fuera completa.

Este pensamiento es de un gran orador universal, que resalta los elementos idóneos de una relación muy intrínseca, que debe de tener padres e hijos, y de estos con la escolaridad de ellos, en su formación académica, moral e espiritual, en donde destaca, la importancia de criar a un hijo e hija en el amor del señor, eje importante en la convivencia que ellos tengan en el contexto en que se encuentren, es decir, ambos deben de conciliar una buena relación, partiendo del criterio formativo de los padres y revalorando las actitudes de sus hijos e hijas en el ámbito en donde ellos se desarrollan y se crían, por lo que el comportamiento, de cada uno de ellos, debe ser guiado por principios de sana convivencia, de respeto, de relaciones intrapersonales e interpersonales con canales de alta comunicación, que evoquen situaciones de afecto y de considerar los derechos y obligaciones, como normas y reglas de vida, esta forma de actuar configura un aprendizaje con un alto grado de rendimiento y con gran sentido.

Todos estos elementos citados, desde el enfoque epistemológico de la experiencia, debe de ser canalizado y fortalecido en el centro escolar, por las autoridades y maestros, que sintonicen los problemas que por hoy aquejan a la organización escolar, una institucionalidad educativa que no puede perder su oficio, para la cual fue creada, que los temas de involucrar al proceso educativo a los padres, no sea síntomas de discusiones y debates a diario, en donde siempre existan culpables, y ninguno asuman su responsabilidad como tal.

Los padres son el eje integrador de cada familia, sus roles, especifican la noble responsabilidad en su hacer del hogar, el oficio que ellos emprendan por mejorar las condiciones de los suyos, y para atender los requerimientos que tengan sus herederos, deben de conjugar varios aspectos, y no descuidar una de las prioridades junto con los maestros de brindarle una educación con calidad y calidez, y compartir experiencias para atender con eficiencia la educación de ellos.

De estos dos conceptos, tanto de maestros como de los padres, se debe de tratar en cómo mejorar las estrategias para ser más incluyente, en la cual los

padres no estén atomizados y descuiden su verdadero rol, sino que se discutan, los mecanismos de intervención de cada caso, en donde se formulen de manera correcta, modelos educativos que respondan a tener de principio la forma de cómo preparar a los padres, para que asistan correctamente de este modo sean compatibles sus conocimientos con los aprendidos en la escuela..

Para comprender el proceso de formación integral es necesario aclarar algunos términos que son fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Altagracia Paulino, (2010), lo que implica no solo de entender al niño o la niña en sus necesidades educativas, sino crear las condiciones necesarias para que este aprenda, y es ahí en donde se hace propicia la participación de los padres y la familia que ayude al Docente y a la escuela en su misión de educar y formar de acuerdo a los preceptos o contenidos de la ciencia actual.

Sobremano se debe crear espacio de interaprendizaje entre todo los miembros de la comunidad educativa, porque el sentido de la educación es la que todos seamos partes del proceso y más aún cuando tenemos que involucrar otros elementos para que la información científica sea percibida por los educandos y para ellos debemos de considerar y estudiar los canales de comunicación necesaria para la construir de aprendizaje significativos en área como computación y otras ciencias básicas.

También para generar un conocimiento nuevo en área como la mencionadas anteriormente, hay que tener en cuenta el grado de escolaridad de los estudiantes, sin duda se tienen que hacer antes de emprender con una nueva teoría es la de diagnosticar el nivel de aprendizaje que este alumno o alumna posee.

Desde este punto de vista, los factores citados que potencia el aprendizaje de los estudiantes se lo debe de manejar con mucha responsabilidad académica, en el sentido de instruir al niño o la niña en condiciones favorables y no en situaciones desfavorable para su conocimiento, con el propósito que él pueda entender y comprender con facilidad las nuevas teorías y sustentar en el

aprendizaje previo la construcción de uno nuevo, con facilidad a los mecanismos de instrucción que utiliza el Docente. Esto se complementa con las experiencias tanto de los mismos Maestros como de sus estudiantes.

Cuando el Maestro, guía o media el aprendizaje, tienen una relación directa y afectiva con los padres de familia, la gestión del conocimiento dentro del proceso educativo es muy significativa, y los logros de aprendizaje alcanzados por los estudiantes, se convertiría en desempeño de los mismos, lo que afianzaría la promoción del aprendizaje a otro nivel, contribuyendo al desarrollo educativo de toda una comunidad, ejerciendo de esta manera su rol en los ámbitos de las competencias y de la funcionalidad de cada uno de los que son parte de la comunidad educativa.

la relación con la integración, puede ser entendida como "una estrategia educativa que se refiere a la inmersión de niños con necesidades educativas especiales en aulas regulares, a la vez que están recibiendo los servicios relacionados a la educación. a escuela de integración surge como una opción innovadora frente a la escuela anquilosada tradicional y excluyente; se define por su apertura y aceptación en las aulas regulares (Juárez Núñez. 2010)

En términos generales, hablar de formación, implica la utilización de estrategias en la realidad objetiva de un proceso clase, en la que todos los estudiantes deben de ser partícipes de cada actividad programada por él o los docentes.

Dentro de cada actividad programada, no deben de obviarse situaciones que traten de diferenciar la integralidad o las características de cada alumno o alumna, porque el dinamismo de una clase o de un proceso de enseñanza-aprendizaje, es el resultado cuando se ejecutan situaciones complejas y relevantes, en la información que se trasmite a los educandos, en el sentido o en el componente de una educación de calidad y calidez.

Cuando se trabaja de manera coherente y sistemática, en los procesos de formación, hay que considerar algunos elementos que son sustanciales en la aplicación del modelo educativo por competencias, en primer lugar concordamos con la investigación teórica, en la cual los contenidos

seleccionados deben de ser analizado de manera exhaustiva, prolija y con sentido de pertenencia al contexto en donde se desarrolla esa información, en esta realidad, evoca el compromiso del Docente en permitir aplicar una didáctica, que justifique la realización de actividades en cadena, en donde el estudiante sea orientado conforme a un nivel de apego a la realidad de sus capacidades intelectivas y creativas, que ejerzan desde el momento que recibe la información, sea aprehendidas y aplicadas en su contexto sea familiar, escolar o comunitario, en la cual se concluye que el aula es el lugar que se construye un nuevo aprendizaje.

1.2. Destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en Computación

Cuando un niño o una niña comienzan a manosear una computadora aun sin conocer sus partes y elementos o el manejo de cada una de ellas dentro de un sistema operativo, permite al estudiante asimilar ciertas características de la computadora y de forma curiosa despierta en él las ganas de seguir manipulándola hasta que logra un aprendizaje que lo familiariza y lo entretiene, a tal punto que después se convierte en una herramienta indispensable para pasar su mayor tiempo en ella y entretenerse en lo que el descubrió y lo que le interesa en lo posterior.

Diccionario Océano 2015, define a la destreza como la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta, satisfactoria, es decir, hacer algo con destreza implicará hacerlo y bien. “María presenta una enorme destreza a la hora de la realización de trabajos en la computadora, los años dedicados a la práctica de esta área de conocimiento la han ayudado muchísimo”.

Visto de otro modo: La destreza es el arte de hacer las cosas con dedicación y empeño, es conocer la forma y manera de cómo hacerlo, lo que implica forjar, idear, concebir el manejo de algo, que más de hacerlo bien, como así lo explica, obedece a un ritmo de aprendizaje que enseña a vista de otro lo que

es capaz de hacer y lo que es posible construir con el talento que tiene frente a un objeto o cosa.

Entonces en el plano de la pertinencia que los estudiantes tienen en función de los aprendizajes que opera en él por la enseñanza recibida, se explica desde el campo de la instrucción que los estudiantes tienen la capacidad de manipular una computadora, de tal manera que los principios básicos que se pudieran transmitir por simple teoría, no es más que la práctica que ya operan e ellos.

Esto implica que las destrezas que los estudiantes tienen en el manejo de una computadora debe ser parte de la idea transformadora en otros aprendizajes que son dados de manera sistemática para alcanzar un grado más de conocimiento en las diferentes asignaturas del currículo.

Cuando se tiene destrezas en computación o si conoce de manera correcta cuales son las nociones básicas, estos aprendizajes constituidos en una forma de operar de los estudiantes, facilita la aprehensión de otros contenidos y es posible diagramas conocimientos partiendo del manejo computacional que tenga los estudiantes.

Desde este punto de vista se puede entender que las destrezas que el niño o la niña adquiera en el manejo de una computadora, está fijada en el nivel de aprehensión y de utilidad que él pueda encontrar en ella. La realidad para el manejo de la misma es otra, a que la componen o cómo hacerlo o Para desarrollar las Destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en Computación resulta indispensable el uso de los medios electrónicos y la digitalización y sobre todo la confluencia de los dos, han permitido crear entornos de comunicación totalmente nuevos que se desprenden de situaciones básicas y elementales para crear nuevas formas o estar inmerso .entornos diferentes a lo que en un principio estaba siendo parte, lo que quiere decir que cuando el niño o la niña ya tienen ciertas destrezas, ellos no se quedan ahí, siguen entrando en otros campos en donde el medio físico y en ellos la información se sitúa en un espacio no real a los que muchos autores

han denominado “ciberespacio” o “espacio virtual”, por lo que se dispone de posibilidades de transmisión de la información casi instantánea y a nivel global.

La gran influencia de estos medios se produce por el enorme impacto que presentan en todos los órdenes sociales (políticos, económicos, etc.), pero el resultado de la implantación de estas nuevas tecnologías dependerá en gran medida de los contextos sociales en los que se produzcan, y del uso que los ciudadanos hagan de las mismas. Internet como elemento más representativo de las TIC facilita el tratamiento, creación, transferencia y comunicación de la información a nivel mundial. Cabe decir, que cuando los niños y niñas exploran el mundo de la computación desde la edad temprana, y son orientados para el manejo de la misma con razones académicas, ellos descubren otros campos que le permite descubrir algunas situaciones que esta ofrece a los estudiantes.

Las TIC han cambiado el soporte primordial del conocimiento, que producirá cambios en los modos de conocer y pensar de los hombres. El nuevo modo de acceso al conocimiento se produce a través de los hiperdocumentos, que presentan tres características fundamentales en cuanto a la influencia que pueden tener sobre la cognición humana: información multimedia, un alto grado de interactividad y una estructura no lineal. Sin embargo, aún hoy no conocemos con claridad los cambios que se producirán en el pensamiento y conocimiento humano, únicamente es posible conjeturar cuales podrían ser.

La influencia de los lenguajes audiovisuales produce lo que se ha venido denominando “la cultura de la imagen en movimiento”, junto a los efectos de la “sobrecarga de información” y la “pseudoinformación”. Esto propicia para diversos autores (Adell, 1997) “la disminución y dispersión de la atención, una cultura "mosaico", sin profundidad, la falta de estructuración, la superficialidad, la estandarización de los mensajes, la información como espectáculo, etc.”.

Una reflexión sobre estos temas, es importante para el uso de estos medios en los procesos de enseñanza/aprendizaje. Por otro lado Internet puede ser una ventana que desde el aula nos muestre el mundo, un elemento rico en

informaciones que es necesario aprender a valorar críticamente, un puente entre el individuo y otros grupos con los que es posible colaborar.

La Sociedad del Aprendizaje es un sistema cultural que necesita, para sobrevivir, que los individuos estén sometidos a un proceso continuado de educación y aprendizaje (lifelong learning), para mantener el bienestar social y el progreso cognitivo del alumno/a en el aula.

Todo esto se desprende cuando los estudiantes adquieren destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en Computación, como punto de partida para que los educandos desde el plano de la formalidad de las teorías sobre este campo que se desarrolla en el aula, surge las competencias que han de transformarse en destrezas como la habilidad del niño/a, frente a este concepto de la era de la informática, que apareció en la escuela y dentro del ámbito escolar de manera informal y no regularizada, porque más allá de una enseñanza, el mundo y sobre todo nuestras escuelas los estudiantes ya andan y camina con la digitalización, que viene en cierto modo a contraponer lo que los Docentes pueden a través del currículo enseñar o producir aprendizajes significativos.

María de la Paz., en un artículo relacionado al aprendizaje significativo y la apropiación social de la ciencia y la tecnología integralidad educativa, expresan lo siguiente:

“La formación de los estudiantes en una sociedad de la información y el conocimiento, es un reto que promete mayores probabilidades de éxito en la transformación del sistema educativo, lo que conlleva a generar masa crítica con las personas responsables de crear, e impulsar nuevas propuestas y entornos educativos, diseñar oportunidades de aprendizaje, así como crear el entorno propicio en el aula posibilitando el uso y la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por parte de los estudiantes para aprender, comunicar y fomentar su creatividad”

Pero cuál es el precio o cuál sería los efectos colaterales si el Docente en el

aula no genera estas iniciativas frente a una sociedad digitalizada por si sola y sin intervención de la escuela en los procesos de aprendizajes? , esto significaría tener dos posiciones frente a los estudiantes: En lo primero la construcción del aprendizaje sería muy insignificante desde el mismo hecho que los educandos por estar inmerso en una sociedad influenciada por la tecnología y haber nacido bajo los criterios de la misma, no son impactados por el Docente que apenas sabe cómo mover un teclado. Y lo segundo la deficiente planificación desde el marco institucional que no contemplan en el currículo sistema de trabajo que profundice en teorías básicas de computación que parta desde la propuesta escolar y que genere encuentros de participación con medios tecnológicos, a través de estrategias que contemplen el manejo formativo de las herramientas tecnológicas como medio de aprendizaje.

Entonces las competencias que se transforma en destrezas, tiene que mirarse como lo están tratando de aplicar en otros sistemas escolares en el mundo, en la cual la tecnología es parte fundamental en los procesos de enseñanza aprendizaje para la generación del conocimiento que Según Davenport (2010) existen cinco modos de generación de conocimiento, estos son: adquisición, destinación de recursos, fusión, adaptación y redes del conocimiento.

Por lo que, los sistemas de información se encarga de transformar los datos en información y se define como un "conjunto formal de procesos operando sobre una colección de datos, estructurados de acuerdo con las necesidades de una organización, que recopilan, elaboran y distribuyen la información necesaria para las actividades de dicha organización y para las actividades de dirección y control correspondientes" (Martínez, 2001)

Entonces si hacemos una comparación de lo que sostiene Davenport (2010) sobre la generación del conocimiento y lo relacionamos con los sistemas de información, esto implica que para llegar al conocimiento se requiere aplicar una serie de procesos para alcanzar tales propósitos, que con la ayuda de la tecnología su generación advierte mayores logros y fundamentación y se enfatiza en los procesos fundamentales del mismo (creación y transmisión del

conocimiento) con la ayuda de la tecnología que es posible cuando el estudiante tiene destrezas para hacerlo.

Cuando se habla sobre generación de conocimiento se refiere tanto al conocimiento adquirido por una organización como el desarrollado en la misma. El conocimiento adquirido no tiene por qué haber sido creado recientemente, solo debe ser nuevo para la organización.(Davenport, 2010).

A la medida y desarrollo del intelecto humano La Sociedad de la Inteligencia es un concepto operativo que se define por la idea de "inteligencia mancomunada". Los grupos, en cuanto a sistemas de comunicación, interacción y relaciones afectivas, aumentan o disminuyen la capacidad de los individuos para resolver problemas, desarrollar la capacidad creadora o alcanzar mayores niveles de bienestar" (Marina, J.A., 1999: 14).

La educación, en este enfoque social, tiene la de participar en la construcción de la sociedad del aprendizaje, a partir de los recursos humanos y tecnológicos con los que cuenta en esta nueva sociedad de la información. Pero lo que aún no se establecen si las tecnologías con su amplio nivel de aceptación, es la de hacer persona robóticas o dependientes de las tecnologías.

Las manifestaciones de las aptitudes de los estudiantes y de quienes hacen la comunidad educativa, mucha veces depende de la formación que esta persona haya tenido en su proceso de construcción del conocimiento, pero resulta que unos si incorporan nuevas tendencias educativas, pero otros no lo hacen, por el solo imperio de la experiencias que entra a relucir en muchos casos.

Entonces resulta propicio la integración de las Tics en la educación, no como un recurso didáctico del Docente, sino como una herramienta de aprendizaje de los estudiantes, que a medida que ellos operen en su utilidad frente al nuevo conocimiento, este generará resultados positivos en su capacidad de aprehender y en su estilo de enfocar los criterios del aprendizaje desde el punto de vista de las tecnologías, que si no se orienta o se instruye de manera correcta, los estudiantes en cierta medida se vuelven dependiente de las

tecnologías, y el posiblemente se reduciría su capacidad de pensar y crear de manera que el pensamiento generado no se ejercita por la práctica de observación de su contextos o de fenómenos o hechos estudiados, sino que se genera de la navegación internautica que se refieren otros pensadores.

Lo que se ha visto desde este punto de vista de lo indispensable que son las tecnologías y lo innecesarios en ciertos procesos de aprendizaje para desarrollar aprendizaje significativo en los estudiantes, que requieren entrenar el cerebro sobre prácticas naturales del concepto y la idea, desde una cosmovisión de la cultura y la educación que cada pueblo tienen y que se ha generado por las costumbres y las practicas diarias de ese conocimiento, sin desmerecer el desarrollo de actividades con las tecnologías como medio para el ejercicio de tareas curriculares en el aula y para ir más allá de la simple percepción de la realidad a descubrir otras realidades.

A pesar del esfuerzo realizado para destinar amplios recursos a la informatización de los centros educativos, actualmente el problema de la integración de las TIC en la educación, no se establece tanto en relación al equipamiento físico de los ordenadores, como a la utilización que de los mismos se haga en el proceso educativo y la influencia que los mismos tendrán sobre la estructura organizativa de los centros.

En este sentido, la integración del ordenador en el sistema educativo, supone en muchos casos un cambio en los modos de impartir la docencia y la administración escolar y en los valores y roles que durante siglos han prevalecido, por lo que es difícil de lograr. No obstante, los sistemas educativos han ido adaptándose a las necesidades de las diferentes etapas o modelos sociales que no pueden eludirlos porque son creados justamente para suplir una serie de falencias operativas que se han dado y desarrollado por las exigencias de cada sociedad, es decir cada momento histórico tiene y debe responder a las circunstancias y necesidades del momento.

Existen diversos factores que tienen una influencia directa sobre el proceso de integración de las TIC. Estos factores están íntimamente relacionados con la

necesidad de tener una educación más competente y relacionada con sociedades más desarrolladas con la nuestra, lo que hace suponer, que nuestros profesionales y sobremanera la administración escolar debe responder de acuerdo a las necesidades del entorno y características del centro para mejorar los procesos administrativos en concordancia con lo que propone las instituciones modernas que si han acogido de manera inmediata procesos tecnológicos avanzados.

Más allá de la dotación de recursos, existen, por un lado, necesidades de formación del profesorado que deben ser resueltas, y, por otro, cuestiones relativas al diseño y la producción de materiales válidos para los procesos administrativos y de enseñanza y aprendizaje. Y es que la cuestión clave del uso software y de los medios informáticos y audiovisuales en educación recae directamente sobre los usos concretos y no sobre los medios en sí mismos".

Esto hace suponer que se requiere de cambiar la actitud de quienes están ejerciendo la administración o gestión escolar o de como lo que están desarrollando procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula de clase y en cada una de las actividades académicas, es decir que el caso no pasa solo de dotarlos de recursos tecnológicos para los estamentos antes señalados. Sino de cambiar su filosofía de pensar para actuar, de manera muy distintas a lo que opinaban desde hace una década atrás en donde las tecnologías tenían otro impacto en la administración escolar, en donde prevalecía el sano juicio mecánico y costumbristas de sus directivos y en donde la educación caminaba a pasos muy lentos.

La sociedad y quienes se educan un centro escolar, así como de los padres de familia exigen mayor dinamismo en los procesos educativos, porque la influencia de las tecnologías esta en todos los campos del ser humano, y están en todas las líneas de acción de los mismos, sean estos letrados o iletrados, pero lo cierto es que exigen información más rápida, veraz y oportuna de sus hijos e hijas, y es ahí en donde la escuela o ahora llamada Unidades educativas deben de responder con prontitud ante los requerimientos de los usuarios.

Para muchos docentes, es un gran reto la implantación de las nuevas tecnologías informáticas en el mundo educativo. Pero el papel del aprendizaje es básicamente lograr el desarrollo integral de la persona preparándola para el mundo que le corresponde vivir. Según esto, la introducción de la tecnología informática en la educación tendría por objetivo preparar a los alumnos en su adaptación al mundo tecnológico en el que están inmersos.

1.3. Estrategias Lúdicas

Desde la Comisión Europea (2000) se plantea la necesidad de que el sistema educativo actual proporcione un primer acceso a los equipos y programas informáticos, de modo que, los estudiantes aprendan a utilizar la tecnología. Pero, además, se realiza especial hincapié, en que esta fase de aprendizaje "básico" de la tecnología, debe continuarse con la fase "utilizar para aprender", esto es, el estudiante estará preparado para utilizar la tecnología como una herramienta que le permite hallar información y comunicarse, integrando esta metodología de trabajo en el proceso de innovación del propio sistema educativo.

Dicho de esta manera, es oportuno aclarar lo que piensa la Comunidad de Naciones Europeas, que los sistemas educativos no solo son mecanismos de intervención rápida, sino que requieren cambiar estructuras que están ancladas en toda una sociedad, y que resulta muy difícil dar vuelta a esta realidad, lo que si se debe hacer en pro de insertar las tecnologías en el ámbito escolar, es de preparar o capacitar a los Docentes con técnicas y estrategias innovadoras y con programas que respondan a las características de los centros escolares a la nueva realidad del mundo moderno y para eso hay que trabajar con la nueva generación de impacto para responder a las realidades y los contextos de convivencia en la educación general básica y en particular con los años básicos de escolaridad, debido a que el mundo de la digitalización es una influencia muy bien traída a nuestra sociedad educativa, no podemos pensar de manera

muy egoísta, cuando nuestros estudiantes requieren un cambio en la manera de enseñar de nuestros maestros.

En este contexto son de gran importancia el uso de entornos y metodologías facilitadoras del aprendizaje que permitan al alumno aprender y convertir las informaciones en conocimientos. Las TIC son elementos adecuados para la creación de estos entornos por parte de los profesores, apoyando el aprendizaje constructivo, colaborativo y por descubrimiento. Estas conceptualizaciones nos hacen ver la realidad en la cual hoy en día está girando la educación con el despliegue de las tecnologías, su pronunciamiento es categórico en la educación actual, tanto por la guía en la que se deben enfocar los Docentes en el manejo de teorías dentro del aula o como por la seguridad en la trasmisión de saberes a través de medios tecnológicos. Lo que implica desde la instrucción, es el empleo de herramientas didácticas o la de diseñar instrumentos, que responda a los intereses de conocimiento y aprendizajes de los alumnos/as, para esto juega un papel importante y preponderante el nivel de preparación de los Docentes frente a las Tics, sobre todo en la preparación de los instrumentos de aplicación en la generación del conocimiento y la comunicación directa y efectiva al emitir los mensajes para que los pueda descodificar los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que juega un papel indispensable los padres y la familia como soporte educativo en el desarrollo del su hijo e hija frente a los nuevos conocimientos.

El uso de las TIC presenta ventajas en su comparación con los recursos utilizados en la enseñanza tradicional. La mayoría de estas ventajas están relacionadas directamente con las propias características de las TIC. Pero lo más importante no es la administración como tal, sino el recurso con los medios a que se tenga que incluir para el trabajo. Entre ellas cabe destacar:

Información variada.- Ampliar el horizonte del conocimiento, es posible cuando desde la administración escolar se planifica de manera estructural o de la comisión técnica pedagógica el procesamiento de la información o contenidos por áreas del conocimiento, ajustándose al nivel o grado, como de las edades de los alumnos/as. La información a emitir o a ser trabajada con los

estudiantes debe ser de un alto nivel de conocimiento y probada, no empírica para que no confundan algún contenido o teoría en la formación de ellos.

Flexibilidad instruccional.- Cuando se maneja una base de datos previamente analizada y procesada por sus docentes y revisada minuciosamente a través de programas técnicamente adecuados para el efecto el ritmo de aprendizaje va hacer de un alto nivel en donde el Docente al tener mayor información va hacer flexible instruccionalmente adecuando a los alumnos/as a las necesidades diversas que se presentan en el aula. Esto genera mayor participación cuando se aplica procedimientos innovadores.

Aumento de la motivación.- Según Paredes, J.; Arruda, R. D (2012), expresan:

“La temática de la motivación tiene una larga tradición, algo abandonada en el campo de la didáctica y con aproximaciones en el ámbito de la psicología básica interesada en el rendimiento educativo de los estudiantes. Según Mallart (2008), la motivación es una fuerza interna de los estudiantes compuesta por pensamiento, creencias y emociones que surge y pervive en ellos orientada a la realización de tareas propuestas en la docencia de una materia.”

Entonces se considera que cuando en la planificación y en la práctica educativa en el aula se aplican metodologías o se trata de trabajar con sistemas de amplia proyección didáctica tecnológica y se los estudiante se sentasen frente a una computadora para desarrollar aprendizaje de manera ordenada y con mecanismos de participación directa y experimental, se puede decir que el aprendizaje se revierte en una práctica más que provoca el desarrollo de destrezas computacionales desde el laboratorio o desde la misma aula de clase, lo que significaría el nivel de motivación que se generan cuando los estudiantes aprenden desde una computadora orientados por el Profesor, y sobre los contenidos que le entretiene y que están acorde a su nivel de complejidad en que están.

Así mismo y porque los procesos clases están relacionados con las políticas institucionales y desde la administración escolar, se estima que son estos lo que desde la visión institucional deben de inculcar procedimientos creativos para la enseñanza a través de las tecnologías sobre insumos básicos y elementales para generar en el futuro situaciones de aprendizajes complejas y de mayor impacto en los alumnos/as, esto significa que en el ámbito escolar deben de optar en todos los niveles empezar por transmitir con bastante singularidad las nociones básicas como puente para desarrollar actividades que demande mayor trabajo y mayor aporte de los estudiantes en cada tarea que haga dentro y fuera del aula. De igual manera, la administración escolar con medios tecnológicos para la atención de las necesidades del centro, esto motiva a quien trabaja en el mismo como para los usuarios, debido a que se refleja una administración moderna que se ajusta a los cambio de la época y esto eleva la imagen institucional y la autoestima de quien los ocupa.

Una estrategia Actividades colaborativas con materiales figurativas y del uso adecuado de las TIC, en la práctica escolar genera y potencia las actividades colaborativas y cooperativas entre los alumnos y también la colaboración con otros estudiantes, esto conlleva a interactuar de manera directa y creativa con los compañeros del aula que posibilita situaciones de entretenimiento y de juegos a través de estrategias lúdicas, porque si el Docente prepara juegos y se los aplica para su instrucción como vinculo de enlace entre el contenido y lo que como Maestro deseamos que aprenda, entonces resulta que lo expresado en teoría se efectiviza con mayor rigurosidad.

La nueva sociedad utiliza nuevas tecnologías que favorecen nuevas metodologías. Si bien no es una relación causa-efecto, es indudable que los profesores que conocen nuevas tecnologías tienden a buscar nuevas formas de enseñar y nuevas metodologías didácticas más adecuadas a la sociedad actual y a los conocimientos y destrezas que deben desarrollar los estudiantes para su adaptación al mundo adulto. Sin lugar a duda, el uso de la TIC con fines educativos deberá atender a posibles riesgos que pueden influir negativamente en la adquisición de conocimientos.

CAPITULO II

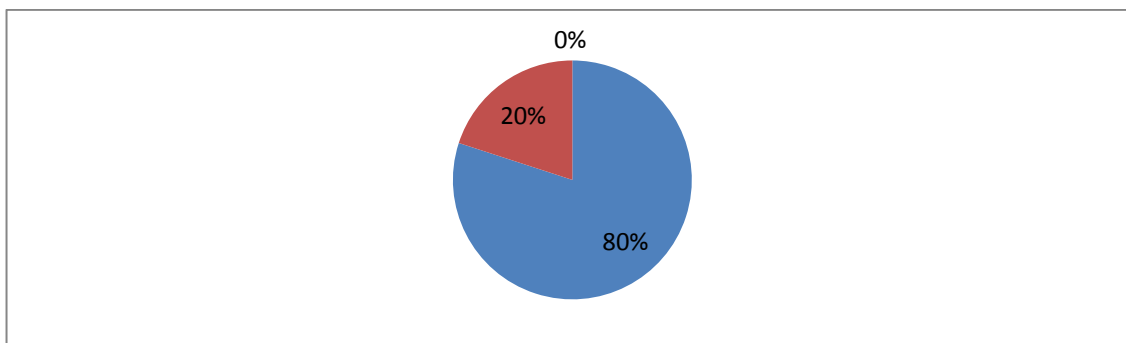
2. DIAGNOSTICAR LAS ESTRATEGIAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES PARA LA ENSEÑANZA DE COMPUTACIÓN Y EL APRENDIZAJE QUE TIENEN LOS ESTUDIANTES EN CUANTO A LAS NOCIONES BÁSICAS.

ITEM 1. Identifica el ordenador

ALTERNATIVA	f	%
SI	80	80
NO	20	20
EN PARTE	0	0
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 1



Análisis e interpretación

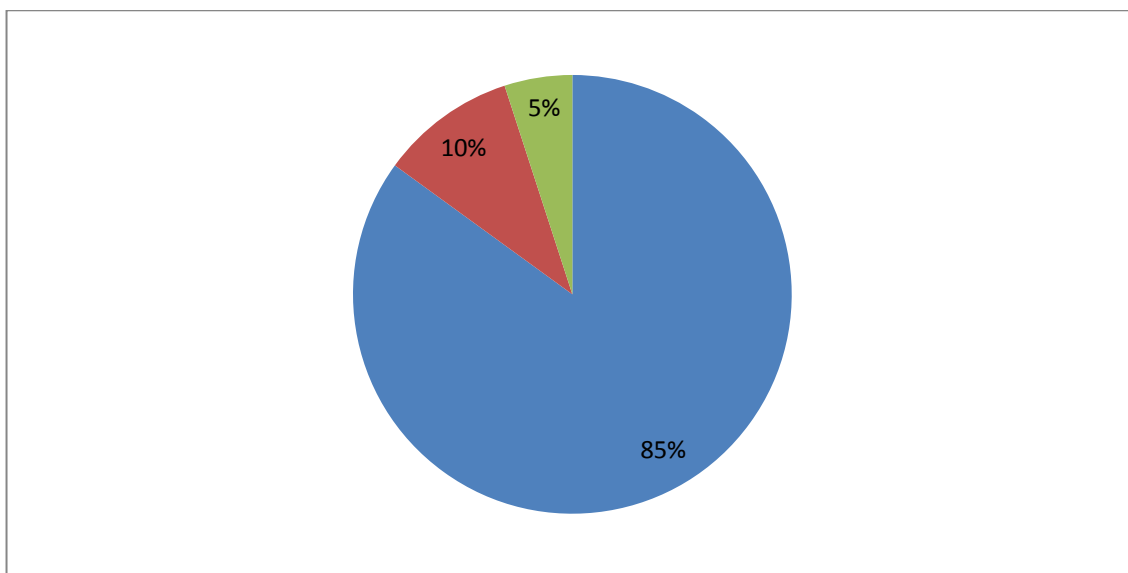
Que el 80% de la muestra seleccionada informa que si identifica el ordenador. Que el 20% informa que no identifica el ordenador. Es decir los chicos si conocen en un alto porcentaje lo que es un ordenador, lo que determina tener un conocimiento previo sobre este tema.

ITEM 2. Identifica El Hardware, que es la Parte física, incluye el ordenador, sus piezas y todos los dispositivos que acompañan (impresora, monitor, mouse, disquetera...)

ALTERNATIVA	f	%
SI	85	85
NO	10	10
EN PARTE	5	5
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 2



Análisis e interpretación

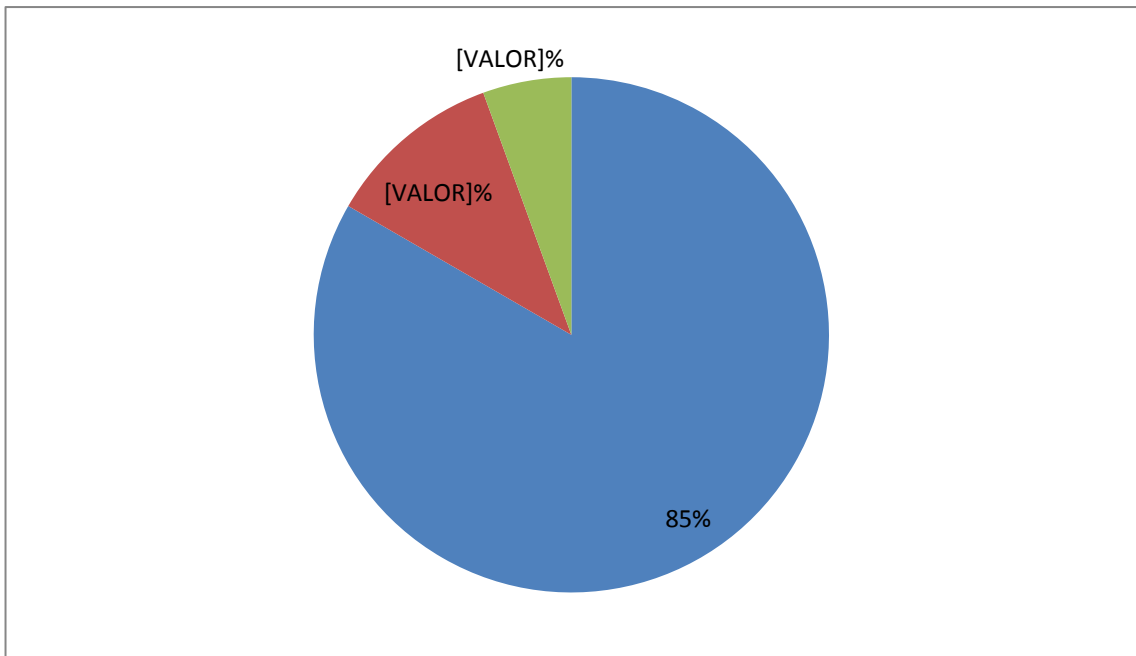
Cuando se establece criterios de trabajo dentro del aula, es posible que los estudiantes identifiquen lo que es un Hardware, lo que sucede en la Unidad objeto de estudio, en donde el 85% saben claramente distinguirlo, lo que determina un nivel de aceptación y conocimiento de lo básico y elemental que tienen una computadora, lo que permite tener una relación directa de los estudiantes con los equipos tecnológicos que dispone la Institución. Cuando se observa que un grupo pequeño con el 10% que no saben distinguir lo que es un Hardware es porque no le presta atención o no tienen actitud de aprender.

ITEM 3. Identifica El Software, que es la parte lógica, es decir los programas y los datos necesarios para que la parte física funcione y produzca resultados.

ALTERNATIVA	f	%
SI	75	85
NO	10	10
EN PARTE	15	5
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 3



Análisis e interpretación

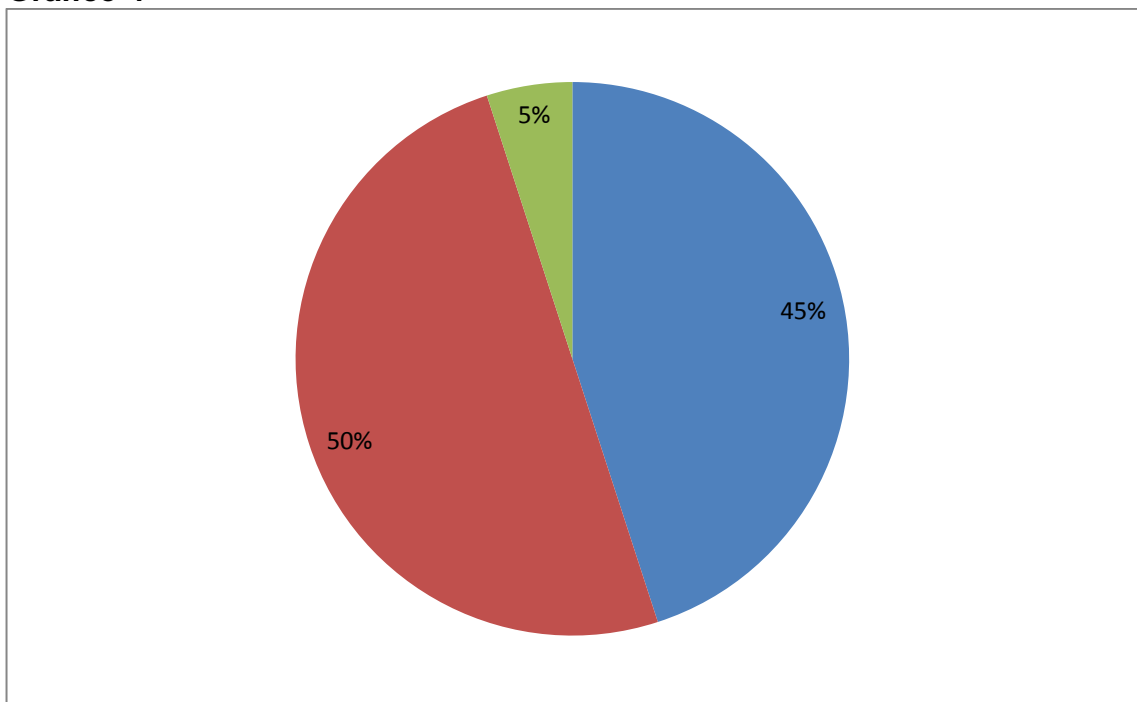
Un Software es la parte lógica, es decir los programas y los datos necesarios para que la parte física funcione y produzca resultados, es quizás en donde los estudiantes tengan ciertas dudas o tal vez situaciones en la cual no Cuando se establece criterios de trabajo dentro del aula, es posible que los estudiantes identifique lo que es un Hardware, lo que sucede en la Unidad objeto de estudio, en donde el 85% saben claramente distinguirlo, lo que determina un nivel de aceptación y conocimiento de lo básico y elemental que tienen una computadora, lo que permite tener una relación directa de los estudiantes con los equipos tecnológicos que dispone la Institución.

ITEM 4. Recibe datos de entrada, por parte del usuario o por otro medio.

ALTERNATIVA	f	%
SI	45	45
NO	50	50
EN PARTE	5	5
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 4



Análisis e interpretación

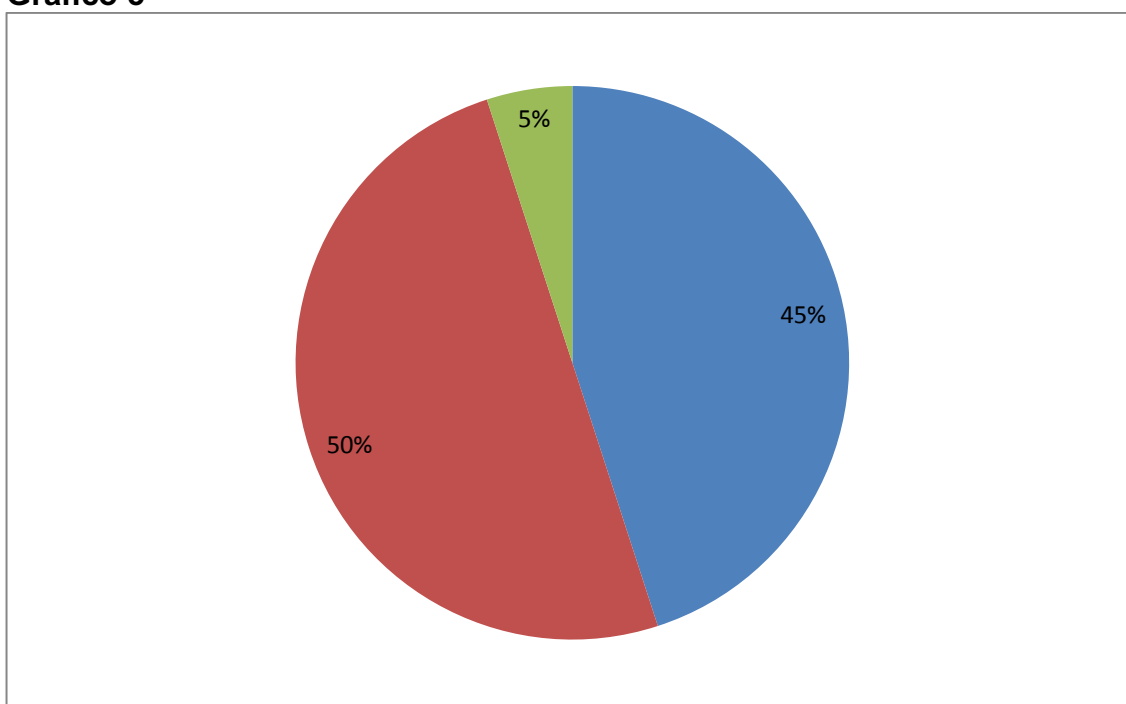
Recibir datos de entrada, por parte del usuario o por otro medio se puede decir que son aquellos que permiten la comunicación entre la computadora y el usuario. Los datos se leen de los dispositivos de entrada y se almacenan en la memoria central o interna, situación que es complicada para los estudiantes, porque según resultados el 50% no lo hacen, y apenas el 45% tienen esa actitud frente al computador, y un 5% lo hace en parte. Esto nos da a entender que falta mucho por desarrollar en los estudiantes, y probablemente según criterios de los propios Docentes, es la falta de práctica que adolecen los educandos.

ITEM 5. Procesa datos (realizando siempre cálculos numéricos).

ALTERNATIVA	f	%
SI	45	45
NO	50	50
EN PARTE	5	5
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 5



Análisis e interpretación

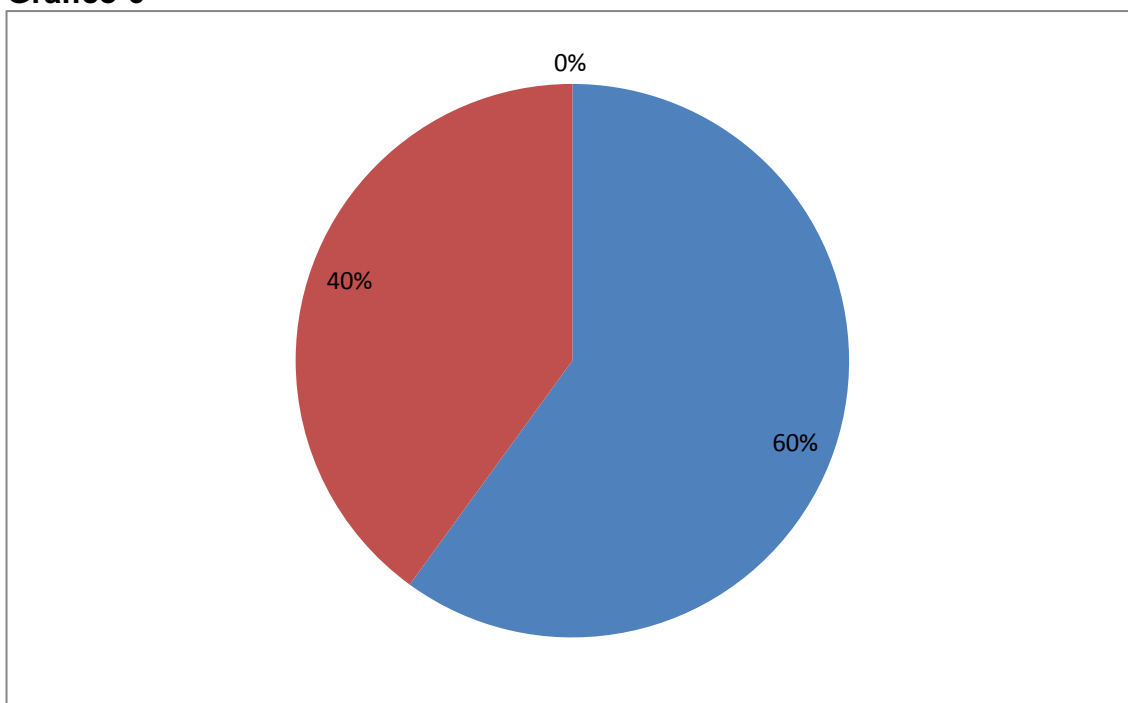
Hablando de las generalidades se puede decir que los datos son un conjunto de hechos, es decir unidades individuales de información. Estos datos pueden ser: Numéricos: Dentro de estos tenemos, Reportes de ventas, cifras de los inventarios, notas en los exámenes, etc. Esta tendencia se refleja desde la pregunta anterior, lo que invoca a que los estudiantes son graduales a la medida que desarrollan aprendizaje, por eso el 50% no lo hacen, y apenas el 45% tienen esa actitud frente al computador, y un 5% lo hace en parte. Lo que se generan dos grupos de trabajo en función del desarrollo de destrezas en nociones básicas de computación.

ITEM 6. Genera salida, presentaciones resultado, en cualquier tipo de formato (pantalla, papel etc.)

ALTERNATIVA	f	%
SI	60	60
NO	40	40
EN PARTE	0	0
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 6



Análisis e interpretación

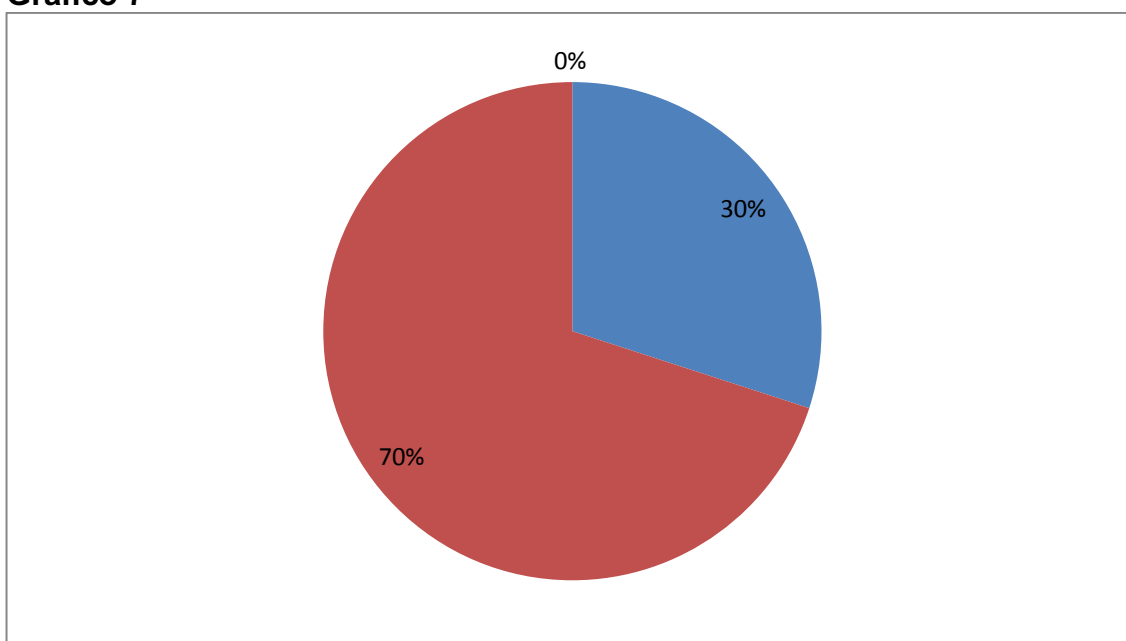
Como especifica la pregunta si el estudiante en este nivel genera salida, presentaciones resultado, en cualquier tipo de formato (pantalla, papel etc.) podemos decir que si lo hace en un 60%, lo que permite entender que el sistema de trabajo está aportando al desarrollo de estas destrezas, lo que se explica según los resultados, es que existe un 40% que no lo hace, lo que significaría situaciones muy complejas con el grupo de estudiantes, por lo que unos descifran situaciones en el manejo del computador, esto lo lleva en ventaja a los que no están asimilando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

ITEM 7. Considera Ud. que aprende mejor cuando puede ver u observar

ALTERNATIVA	f	%
SI	30	30
NO	70	70
EN PARTE	0	0
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 7



Análisis e interpretación

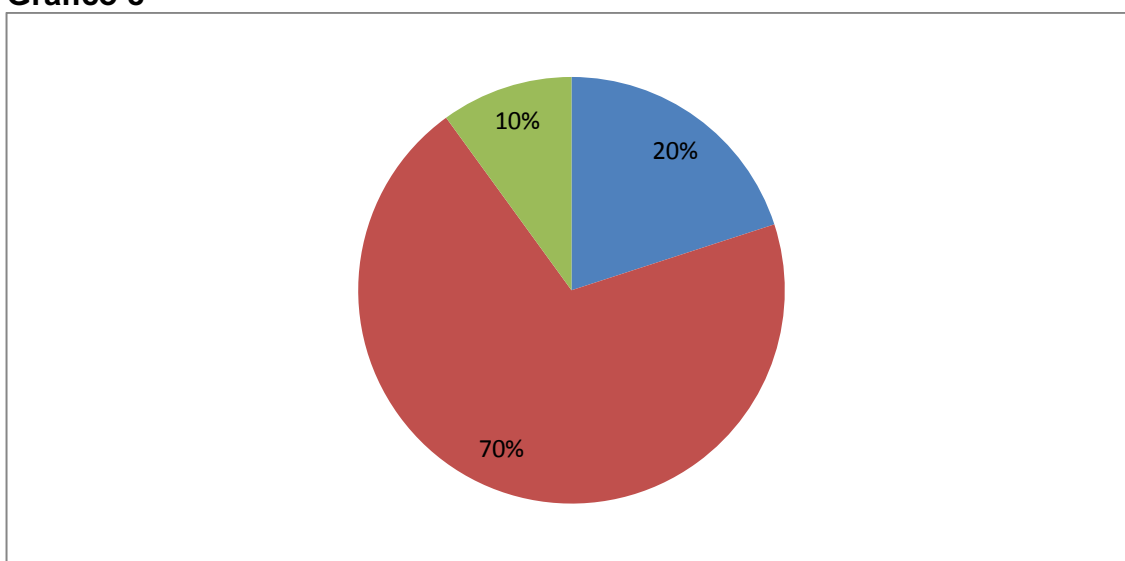
Partiendo de una lógica del aprendizaje y por lo singular que es aprender computación y en respuesta a que si se considera aprender mejor cuando se ve y se observa, podemos decir que no se desarrolla destrezas de manera cuando se observa un objeto o cosa, por eso tenemos como resultado que en un 30% aprende observando, y un 70% a través del computador, esto permite entender que si los estudiantes en estos niveles se familiarizan con el computador y ejercita sus habilidades manipulando el artefacto, se genera destrezas muy significativas, en tal sentido que la práctica sea con el Docente o por sí solo, se traduce en aprendizaje formativo e instrumental, que le posibilita desarrollar un mayor conocimiento.

ITEM 8. Utiliza su maestro algún recurso informático para impartir clases.

ALTERNATIVA	f	%
SI	20	20
NO	70	70
EN PARTE	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 8



Análisis e interpretación

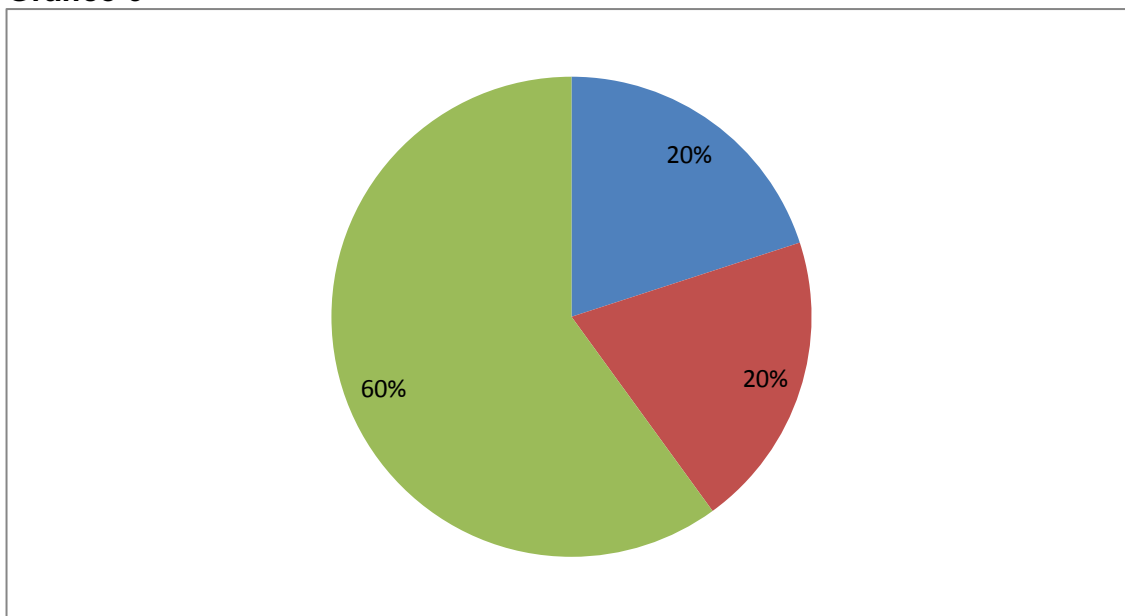
Según los resultados propios de la investigación, se puede decir que los maestros no están utilizando algún recurso informático para impartir clases, lo que significa desde esta óptica, limitar el desarrollo de competencias computacionales desde la práctica del laboratorio, ya que si los Docentes en un 70% no lo hace, de qué manera ellos los encargados de instruir lo pueden hacer desde la formación o desde la construcción de aprendizaje a través de los contenidos curriculares, lo que en cierto caso estarían afectando en sí los procesos clases. Un 20% expresaron que si utilizan y un y un 10%, en parte. Esto en parte colabora a sustentar los criterios de las preguntas anteriores en el manejo de la computadora por un grupo de estudiantes que están siendo parte de las tecnologías.

ITEM 9. Te gustaría que tu maestro imparta sus clases usando los pictogramas.

ALTERNATIVA	f	%
SI	20	20
NO	20	20
EN PARTE	60	60
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 9



Análisis e interpretación

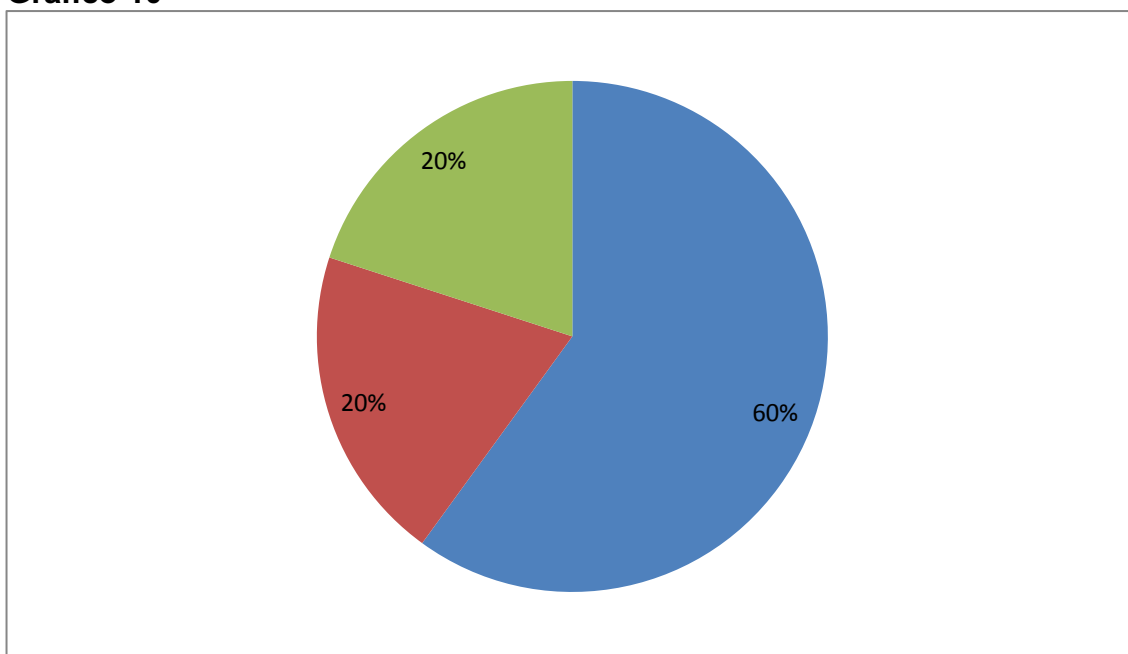
En relación de la pregunta en cuanto si le gustaría que su maestro imparta sus clases usando los pictogramas, realmente esta no tuvo la respuesta que necesitábamos conocer por parte de los estudiantes, debido a que los estudiantes desconocían lo que eran los pictogramas, Según los resultados propios de la investigación, se puede decir que los pictogramas son formas de enseñar a través de gráficos, sin embargo el 60% lo ven como una técnica intermedia de aprendizaje, frente a 20% que no están de acuerdo y un 20% que sí, lo que significa la probabilidad de desarrollar nociones básicas en computación, es por intermedio de los pictogramas.

ITEM 10. Realiza operaciones elementales como (Imprimir, copiar archivos, formatear discos, ejecutar etc.).

ALTERNATIVA	f	%
SI	60	60
NO	20	20
EN PARTE	20	20
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 10



Análisis e interpretación

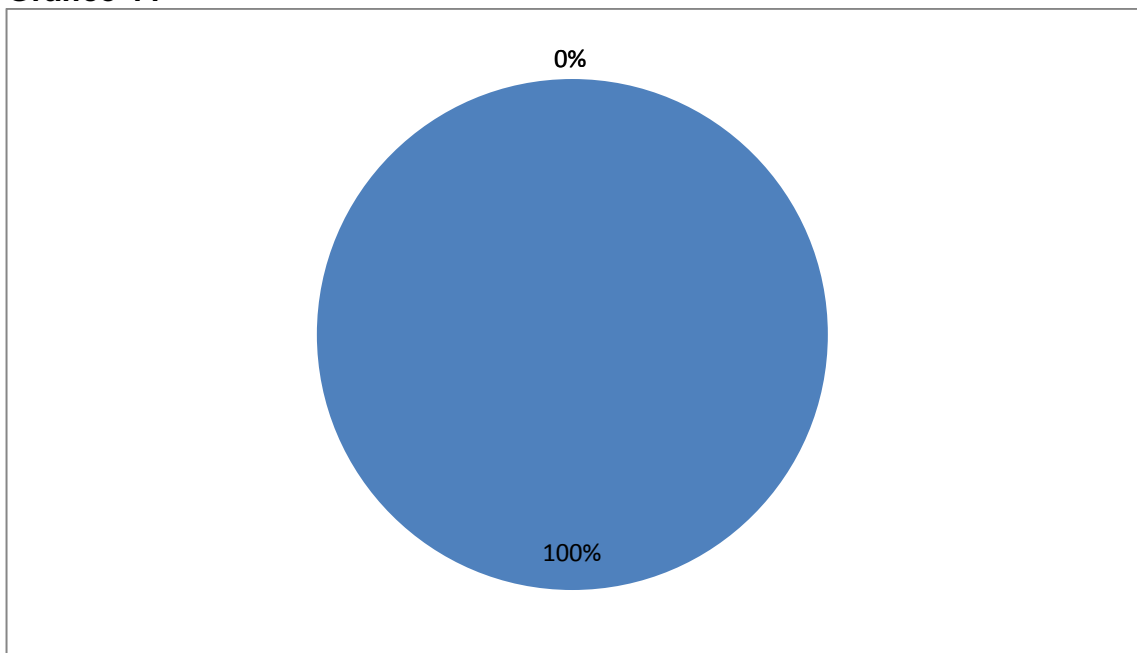
El 60% de los observados se puede decir que realiza operaciones elementales como (Imprimir, copiar archivos, formatear discos, ejecutar etc.), estas tareas son básicas cuando un estudiante empieza a manipular y trabajar en una computadora, el mismo hecho de estar al frente del computador, se ve la curiosidad de hacer cosas que si no se las ha enseñado, recurren a realizarlas por si solos. Además se puede notar que un 20% no lo hacen y un 20% lo hace en parte, lo que determina que la mayor cantidad de estudiantes están inmersos en actividades computacionales.

ITEM 11. Prende correctamente la computadora

ALTERNATIVA	f	%
SI	100	100
NO	0	0
EN PARTE	0	0
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 11



Análisis e interpretación

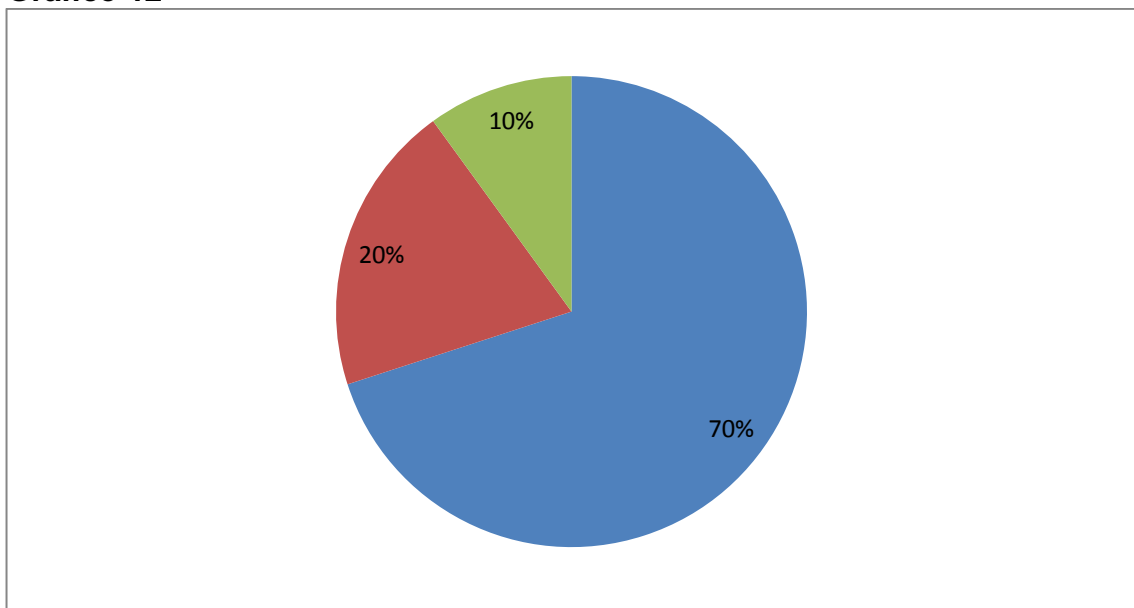
El 100% de los observados se puede decir que prende correctamente la computadora este indicador nos demuestra que los estudiantes sean estos de alto o bajo nivel de conocimientos en esta asignatura como lo es de computación, tenga o no destrezas en informática, es común ver como ellos tienen la facilidad y la destrezas de prender una computadora, y no porque seas una tarea común o diaria o sea lo que primero se haga para encender una computadora, sino que hemos visto que en muchas ocasiones con otros estudiantes no lo realiza por situaciones de no tener la oportunidad de estar al frente de la maquina o porque no le gusta simplemente.

ITEM 12. Entra con facilidad a los programas

ALTERNATIVA	f	%
SI	70	70
NO	20	20
EN PARTE	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 12



Análisis e interpretación

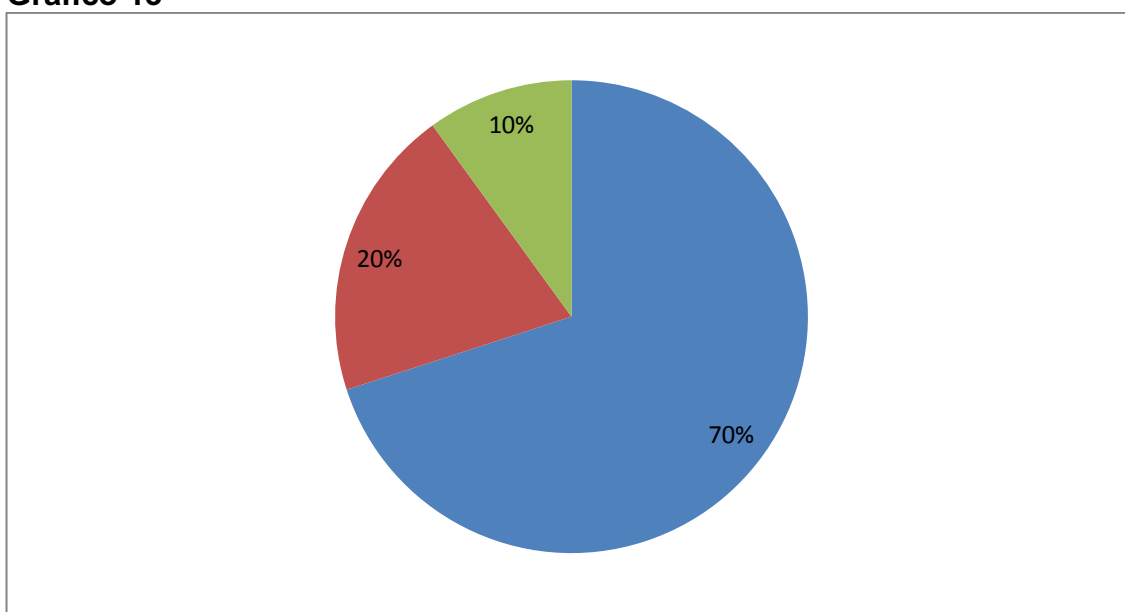
Entrar con facilidad a los programas es una situación de prácticas y de ejercicios en una computadora, esto lo podemos entender cuando el 70%, si lo pueden hacer con facilidad, lo que indica que es un numero aceptable en relación a la población total investigada, lo cual es parte del trabajo que se realizan con ellos, sin embargo hay un 20 % que tienen dificultad, entendiendo desde este punto de vista que son deficiencias de los estudiantes por aprender o por desarrollar una destrezas en la computadora que es un ejercicio que solo se lo gana con la práctica que si no lo hacen pasan por este problema. El 10% que lo hacen a medias, obedece a criterios de los mismos estudiantes que expresaron que muchas veces no se aplican en lo que el Docente les enseña.

ITEM 13. Realiza archivos

ALTERNATIVA	f	%
SI	70	70
NO	20	20
EN PARTE	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 13



Análisis e interpretación

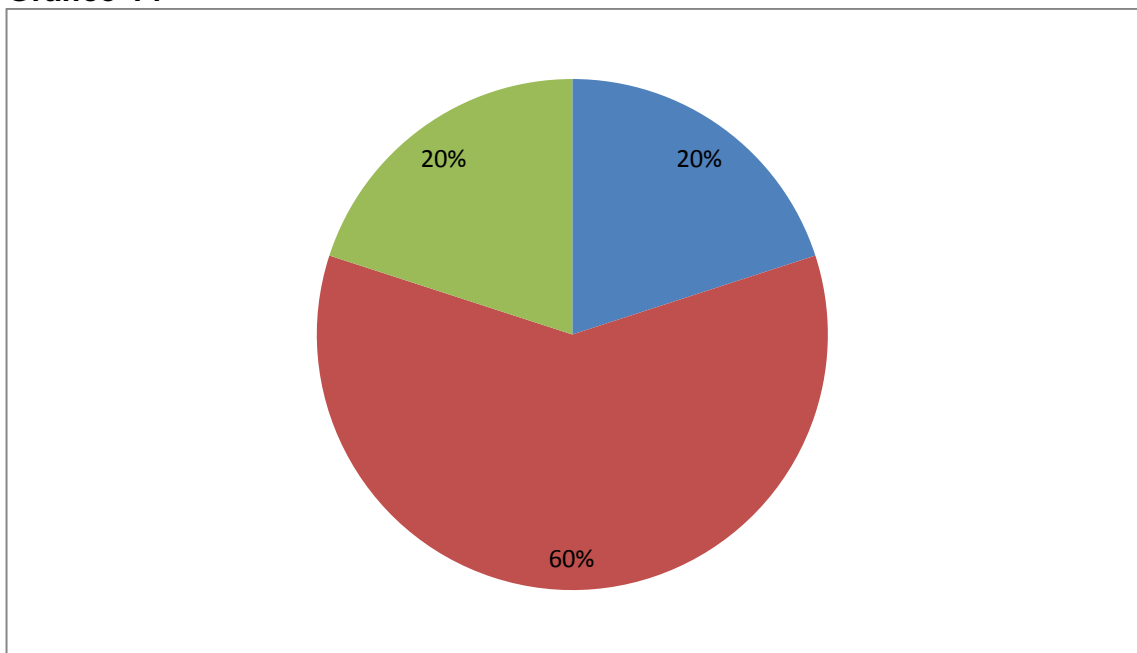
Se ha observado que cuando los estudiantes son orientados mediante procesos de enseñanza en donde la teoría se sustenta con la práctica y esta se la desarrolla con procedimientos adecuados, es posible tener alumnos y alumnas que ejercitan estas cualidades, aun en este nivel, lo que supone tener un alto número de educandos que realizan archivos (70%), es decir los chicos deben de entender que los archivos informáticos son el medio de que disponemos para almacenar información no volátil en un dispositivo de almacenamiento, es lo que se debe hacer como uno de los primeros pasos cuando estamos aprendiendo a manipular una computadora, en cambio un 20% no lo hace y un 10% lo hace en parte, esto mide el nivel que tienen los estudiantes de este centro.

ITEM 14. Abre carpetas de manera ordenada

ALTERNATIVA	f	%
SI	20	20
NO	60	60
EN PARTE	20	20
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 14



Análisis e interpretación

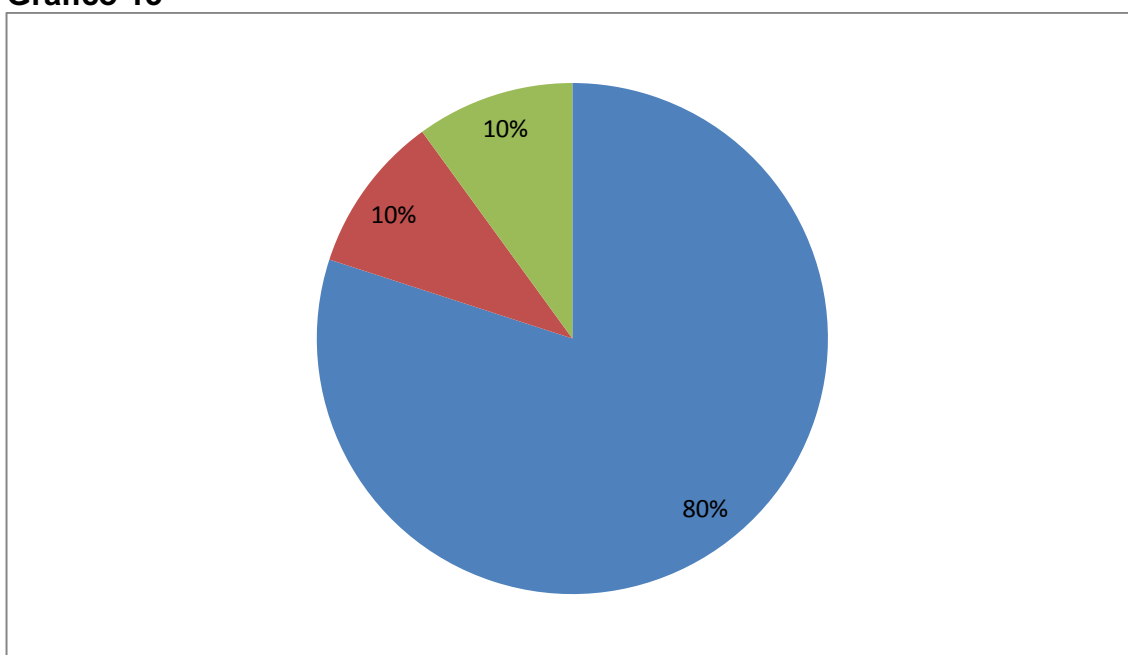
Al tener un alto porcentaje si los estudiantes observados abren carpetas de manera ordenada podemos decir que el 60%, no lo hace, en sentido que al abrir los archivos de la computadora a pedido por el Docente estos se tardaron en encontrarlo, lo que nos da la pauta que no tienen un orden establecido cuando alguien requiera de una información ir al archivo pertinente. Al tener un porcentaje menor sobre la población en estudio, es decir que son ordenados para abrir carpetas (20%), lo que indica que esta aptitud no responde a las orientaciones del Docente, sino que son estudiantes que de algún modo tienen esta facultad para llevar sus cosas dentro de un ordenador.

ITEM 15. Realiza texto en Word

ALTERNATIVA	f	%
SI	80	80
NO	10	10
EN PARTE	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 15



Análisis e interpretación

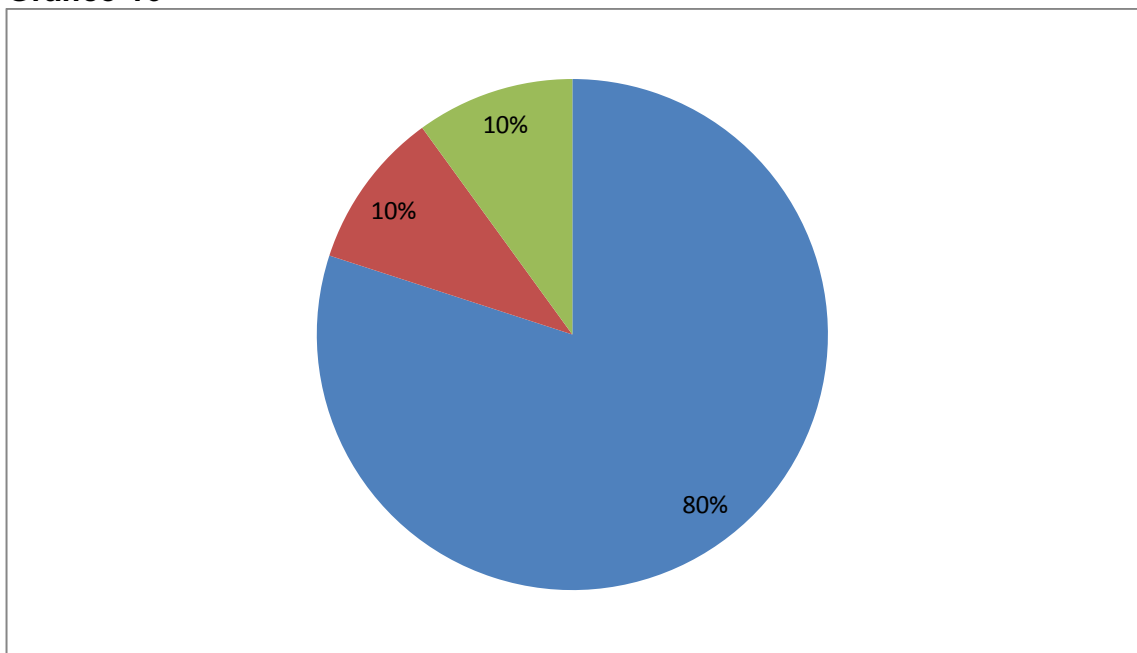
Se tiene un alto porcentaje en el sentido que los estudiantes realizan texto en Word en un 80%, en la que se comprende que una de las primeras clases en la cual los educandos realizan al entrar al mundo mágico de la computación y de la informática es la de escribir texto en Word, práctica que deben de ser sucesivas y orientadoras desde el plano de la didáctica, que son los primeros pasos y que se debe de hacer respetando ciertas normas de redacción, en la que se debe de introducirlas desde el principio de cada clase que se tenga con ellos, además existe un 10% que no lo hace y un 10% que lo hacen en parte, por lo que se observa ciertas deficiencias desde el inicio de la teoría en este campo que no se logra a que todos desarrollen esta destreza.

ITEM 16. Entra a internet con facilidad

ALTERNATIVA	f	%
SI	80	80
NO	10	10
EN PARTE	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 16



Análisis e interpretación

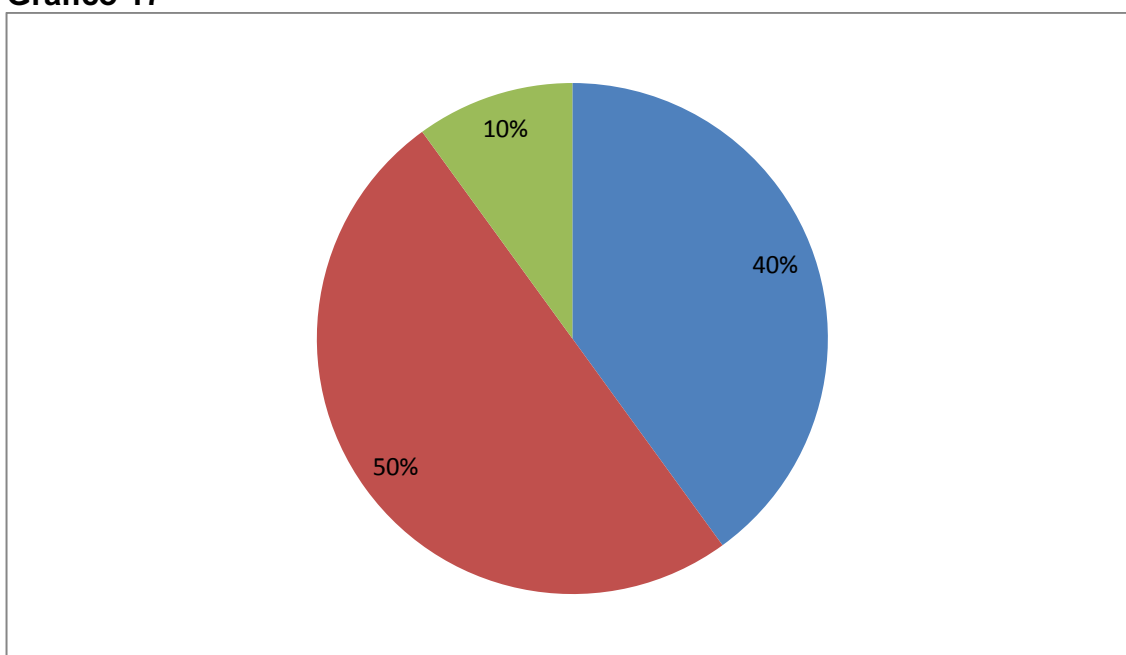
Entrar a internet con facilidad que lo hacen los estudiantes en un 80%, es sumamente importante en relación al desarrollo de destrezas en la computadora, como se lo expreso en aspectos anteriores, lo que se entiende que esta práctica no sale de un trabajo didáctico y planificado del Docente que enseña computación, sino que este resultado responde a la utilización en móviles que utilizan los estudiantes de manera particular, pero si hay que decir que esto es muy bueno, pero lo contradictorio es que los chicos lo utilizan en actividades no curriculares que afecta al desarrollo cognitivo del aprendizaje, además existe un 10% que no lo hace y un 10% que lo hacen en parte.

ITEM 17. Cumple instrucciones para el manejo del computador

ALTERNATIVA	f	%
SI	40	40
NO	50	50
EN PARTE	10	10
TOTAL	100	100

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo
Investigadores: Vanessa Cedeño- Patricio Cedeño

Gráfico 17



Análisis e interpretación

A vista de los investigadores, se pudo observar que los estudiantes no siguen las instrucciones en el computador, además desconocen conceptos básicos que deben de entender para su manejo, lo que en un 40% lo hacen conforme dice los manuales de computación, sin embargo se observa que los estudiantes son prácticos al manejo del computador, es decir actúan mecánicamente sin fundamentar las teorías que deben seguirse para el buen uso del mismo, que según lo observado en un 50% no lo hacen y un 10% lo hace en parte. Esto indica que los procesos utilizados para desarrollar nociones básicas de computación no están aplicando metodología para este propósito.

2.1. Entrevista dirigida a: Docentes de la Escuela

1. ¿Es usted profesional graduado en Informática? Explique.

Respuesta. No, pero si conozco bastante sobre este tema.

Análisis. Es importante conocer el perfil de los Docentes que trabajan en computación, porque mediante este criterio se puede entender la importancia para enseñar

Computación lo que si se observo es que los Docentes son renuentes a trabajar en el laboratorio.

2. ¿Cuál es su grado de adaptación a los nuevos cambios en el uso de la tecnología en los procesos clase?

Respuesta. Las tecnologías no están invadiendo, considero que los cambios deben partir desde las clases en el aula con tecnología y sin tecnología, porque para enseñar se requiere de tener experiencias en lo que enseña.

Análisis. Desde este punto de vista, podemos entender que los Docentes no aplican o no utilizan las tecnologías para enseñar y así desarrollar una clase más interactiva y dinámica, siguen trabajando de manera rutinaria y sin novedad en lo que hace. Desde el plano de la docencia actual, es necesario que los Docentes se inserten en los nuevos enfoques de la educación de hoy, considerando para esto las tecnologías como medio de innovación del aprendizaje.

3. ¿Utiliza usted algún tipo de Recursos Informáticos como material didáctico para impartir sus clases? Explique

Respuesta. Generalmente no lo hacen, porque consideran que los materiales tecnológicos complican el aprendizaje, además que no contamos con recursos

en las aulas, lo que si tenemos es un laboratorio que en verdad muy poco lo utilizan los Docentes.

Análisis. La idea de utilizar muy poco los recursos tecnológicos, no contribuye a desarrollar en los estudiantes destrezas computacionales, esto permite limitar ciertas habilidades que si tienen los estudiantes en sentido de conocer y manipular una computadora que por otros medios si utilizan, y porque al observarlos en ciertas tareas lo hacen en su mayor parte bien, lo que contribuye en ciertas medidas estar al impacto de las tecnologías en el mundo de hoy.

4. ¿Considera Ud. ¿Que la aplicación de técnicas didácticas tecnológicas permite desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes? Explique.

Respuesta. Consideran los Docentes y están conscientes que la tecnología ayuda al individuo a estar más conectado con la ciencia, pero consideran que la didáctica a través de las tecnologías es hacer lo mismo sin ellas, es decir los procesos se cumplen y se llega al logro de aprendizaje deseado.

Análisis. Se entiende que los Docentes no aplican o no están desarrollando una didáctica tecnológica para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, no porque es mejor con o sin la tecnología, sino que al no tener destrezas o habilidades los Docentes en el manejo de estrategias didácticas con las tecnologías y al no contar con los recursos necesarios, trabajar sin ella le facilitaría para cumplir con el pensum de estudio. Sin embargo, al estar con estudiantes que tienen apertura para las tecnologías, los Docentes deben de prepararse para entrar en competencias con los estudiantes.

5. ¿Considera Ud. ¿Que el uso de técnicas creativas permite que los estudiantes se interesen más por aprender computación? Explique.

Respuesta. ¿Cuándo a los Docentes se les hace una pregunta de esta naturaleza, tienden a responder que sí, y cuando explica sobre lo cuestionado,

simplemente dicen que el uso de técnicas creativas permite que los estudiantes se interesen más por aprender computación, pero sostiene que en cierta medida las tecnologías es un medio que ayuda en parte, pero ellos consideran que la práctica de computación, lo que acarrea problemas con el educando, porque no se aplican a sus estudios, sino que se distraen en el mismo, lo que hace de este poco menos productivo al desarrollar otras área de conocimiento.

Análisis. En el común de la educación se puede entender, que a muchos Docentes como que no le pega lo de la tecnología, y eso es entendible porque la mayor parte de ellos no nacieron con la digitalización de la educación, ellos aprendieron un sistema de enseñanza aprendizaje con una didáctica y pedagogía más centrada en la práctica común de las teorías dadas, lo hicieron en otros momentos, en otras épocas y con otros tipos de estudiantes, menos exigentes a los estudiantes de ahora, ellos están digitalizados y por consiguiente requieren que sus Docentes trabajen bajo estos nuevos patrones educativos, y si la institución por intermedio de sus autoridades y Docentes no se incorporan a estos cambios, lastimosamente quienes pagan las consecuencias son los propios estudiantes, porque ellos están siendo influenciado tecnológicamente por la sociedad. Entonces se requiere que los Docentes traten de trabajar con procesos clases que incluyan como recursos los medios tecnológicos, desde la explicación de un tema hasta la investigación del mismo.

6. ¿Para que se evalúa, y cuál es el objetivo de la evaluación en computación? Explique.

Respuesta. La evaluación es el proceso por el cual se trata de medir el nivel de conocimiento que posee el estudiante, es muy necesaria para detectar problemas de aprendizaje de estos y de enseñanza en los Docentes, lo que determina los logros alcanzados y si la metodología aplicada ha dado resultado, desde este punto de vista los Docentes expresaron que se evalúa en computación[aunque no es una asignatura que está en el currículo, dice que se evalúa para determinar en el chico o la chica el desarrollo de destrezas, porque no hay otra manera de tener el conocimiento de estos al frente de una computadora.

Análisis. Se puede entender que los Docentes tienen muy en claro lo que es evaluar y en particular cuando se trata de tener un criterio en el desarrollo de destrezas computacionales, lo que significa que, si los Docentes son amplios sobre este tema, entonces tienen muy en cuenta que es lo que se evalúa y como se lo evalúa. Esto permite establecer una relación Maestro/ alumno muy significativa y consciente de la realidad, lo que sucede es que al no estar frecuentemente apegado al trabajo con tecnología a muchos se les complica trabajar con estos medios.

7. Los juegos que se apliquen para el desarrollo de aprendizaje en computación despiertan interés por la asignatura, /

Respuesta. Los Docentes están de acuerdo que el juego es muy importante para el desarrollo de aprendizaje en computación, ya que desde cómo se lo mire, estos despiertan interés por la informática, y cuando más se trabaja de esta manera. Dicen que salen de la monotonía y del aburrimiento.

Análisis. Esto nos da a entender que en teoría es magnífica la forma de trabajar con juegos, y sabemos que a través de la lúdica se logra afianzar los conocimientos en los estudiantes, ya que este motiva el aprendizaje. Pero lo contrario a este criterio es que los Docentes no están desarrollando aprendizaje por esta vía, y más aun no generan actividades didácticas a través de estos medios y en particular con el incentivo a desarrollar nociones básicas en computación, en la que todos los Docentes deben de participar, aunque no sepan o conozca sobre esta área de conocimiento muy importante en la generación de nuevos aprendizajes.

Además, es importante considerar dentro de este estudio, es la particularidad en que tanto Docentes y estudiantes deben de ser parte de la nueva era de la educación, en la que la búsqueda de la información o el desarrollo de esta tiene otro valor en la ciencia.

8. ¿Ud. ¿Utiliza el laboratorio para desarrollar aprendizajes con sus estudiantes?

Respuesta. El laboratorio se lo utiliza de vez en cuando, porque muchos de los Docentes desarrollan sus clases en el aula y no preparan material para exponer con la ayuda del proyector.

Análisis. Sin duda los Docentes consideran que el laboratorio de computación es para desarrollar procesos de enseñanza solo para aquellos estudiantes que desean aprender esta asignatura, y por eso no la utilizan para desarrollar ciertas clases en la que es necesario utilizar las tecnologías.

9. ¿Ud. Expone sus teorías del proceso de enseñanza a través de un computador o con la ayuda de otro recurso tecnológico?

Respuesta. No, de vez en cuando.

Análisis. Como se ha venido sosteniendo, los Docentes utilizan muy poco recurso tecnológico para desarrollar sus clases, para ello es más significativo utilizar el marcador y el cuaderno de apuntes como medio para explorar en los alumnos sus teorías.

10. ¿Cuál es el nivel de aportación para la enseñanza, que usted considera con la aplicación de recursos tecnológicos en el aula?

Respuesta. Los Docentes sostienen que la tecnología aporta mucho en el desarrollo de la docencia en el aula, es un medio que proporciona una serie de formas o estilo para mostrar los contenidos de una manera más atractiva y sobre todo cuando existen estudiantes con un bajo nivel de aprendizaje.

Análisis. Es importante conocer lo que piensan los Docentes en cuanto a la importancia de la tecnología para enseñar y para que aprendan los estudiantes, entonces nos queda pensar que a los Docentes les falta un poco de atrevimiento para trabajar con medios tecnológicos, y consciente están que todo lo que respecta al campo de la educación se lo hará bajo estos medios.

11. ¿Cómo Ud. Desarrollaría un proceso clase en el aula? Con la ayuda de un recurso tecnológico como la computadora o sin ellos. ¿Y cuál daría mayores resultados?

Respuesta. Sin duda la tecnología da buenos resultados en la educación y es por eso la importancia de estos en los procesos escolares, pero en la actualidad y así como se está llevando la educación, consideran los Maestros que la experiencia con una buena Didáctica es mejor.

Análisis. La práctica educativa o el ejercicio de la Docencia determina que recursos usar al momento de impartir las clases, pero hay que considerar según los propios Docentes, que la tecnología es sumamente valiosa para darle ritmo a la enseñanza y desarrollar aprendizajes significativos en los escolares, ya que la tecnología despierta el interés en los alumnos por aprender, lo que sucede en varias ocasiones es la mala dirección al utilizar recursos tecnológicos para enseñar o para que los estudiantes generen conocimientos.

12. Una competencia es una destreza, como Ud. ¿La lograría en computación?

Respuesta. En particular los Docentes opinaron que para desarrollar competencias computacionales, lo más importante es practicar con el computador, ya que las destrezas se logra cuando el niño o la niña están siempre manipulando una computadora.

Análisis. En conclusión podemos mencionar que en la actualidad los procesos educativos son más atractivos, eficientes y significativos cuando los Docentes planifican en sus clases con la utilización de recursos tecnológicos para enseñar, los mismos que deben ser diversos, en la cual el juego debe ser una de las principales características.

CAPITULO III

3. PROPUESTA

TEMA. Establecer estrategias lúdicas en Informática para desarrollar las Destrezas de Aprendizaje de las nociones básicas en computación en los estudiantes de Básica Media.

INTRODUCCION.

El tema que nos orientó a la investigación fue; “Establecer estrategias lúdicas en Informática para desarrollar las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en computación en los estudiantes de básica media.”, el mismo que a través de los diferentes procesos investigativo se lo planteo desde una problemática institucional, en los Estudiantes de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del sitio Bravos Chicos, parroquia San Antonio del cantón Chone.

Desde una realidad globalizada, se intenta llegar con elementos de juicios para enfrentar un problema no de los estudiantes al saber o no sobre computación, en lo básico y elemental, sino a conocer que el problema radica en los Docentes que no aplican medios tecnológicos para la enseñanza aprendizaje, y desarrollando procesos significativos que ubique a sus estudiantes en el mismo nivel que otros educandos están.

Se justifica esta propuesta, por cuanto la institución teniendo un centro de cómputo, no se lo está utilizando de la mejor manera o aprovechando este recurso muy valioso para presentar los contenidos curriculares muy ampliamente y significativamente, además porque es importante capacitar a los Docentes sobre estrategias básicas para desarrollar en los estudiantes nociones básicas y posteriormente puedan utilizar de la mejor manera el sistema de computación para el aprendizaje.

Además se plantea contenidos sobre la Influencia de las TIC en el proceso de aprendizaje significativo, porque consideramos la parte motivacional y el buen

uso de esta herramienta metodológica tan necesaria en la actualidad en la educación escolar, y porque gran parte de los sistemas educativos, sobre todo aquellos que se desarrollan en un contexto socioeconómico alto, buscan incorporar a su metodología el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Esto con la finalidad de brindar los conocimientos y herramientas necesarias que caracterizan la época en la que vivimos, marcada cada vez más, por las innovaciones tecnológicas.

Además, con las constantes innovaciones tecnológicas, cada día se cuentan con mayores recursos que pueden ser utilizados para lograr aprendizajes significativos y duraderos en los niños, tanto dentro del aula como fuera de ella. Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y este es el centro del proceso educativo, es importante considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación, como plantea Calero Pérez (2005).

Es por esto que el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Sin embargo, en la actualidad, los niños y niñas conviven con equipos tecnológicos desde que nacen, haciendo un llamado de atención a la escuela, la cual debería de incorporar estas tecnologías a los ambientes en los cuales los niños se desarrollan durante el horario escolar.

En la propuesta que se aplicará están dadas estrategias didácticas tecnológicas en la que se ha caracterizado la aplicación de un software como herramienta de fácil uso y aplicación para adentrar a los estudiantes al mundo de la informática a través de juegos, imágenes y ejemplarizando cada parte de la computadora, para lo cual hay que capacitar a los Docentes sobre el manejo de la misma.

Entonces la propuesta se enfoca en una serie de contenidos que están dados en la misma, que permite a los involucrados conocer más sobre estrategias didácticas, pero desde el manejo de un software educativo, que es una aplicación informática, que, utilizada con una adecuada estrategia pedagógica,

puede llegar a ser un efectivo instrumento para acompañar el proceso de enseñanza – aprendizaje, solo hay que seguir sus lineamientos en posición de los objetivos planteados en la planificación micro curricular. Así mismo y conociendo las competencias de los Docentes están establecidas otras estrategias didácticas para que los Docentes que no manejan el internet u otro recurso tecnológico la apliquen a su estilo y forma de enseñar lo complejo y fácil a la vez que son las computadoras en la actualidad.

JUSTIFICACION

Se justifica esta propuesta, por cuanto la institución teniendo un centro de cómputo, no se lo está utilizando de la mejor manera o aprovechando este recurso muy valioso para presentar los contenidos curriculares muy ampliamente y significativamente, además porque es importante capacitar a los Docentes sobre estrategias básicas para desarrollar en los estudiantes nociones básicas y posteriormente puedan utilizar de la mejor manera el sistema de computación para el aprendizaje.

La problemática en estudio, deja en claro lo necesario e importante que son los recursos tecnológicos para la educación de hoy, debido a que los centros escolares deben y tienen la obligación de brindar a los estudiantes una educación que se acople a los cambios y a los nuevos sistemas de enseñanza del mundo actual, lo que significa que la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo, no puede desobligarse de o excluirse de la época en que vivimos, en donde las tecnologías ha revolucionado al mundo de la ciencia y la técnica, y es ahí en donde debemos de empezar por generar una cultura tecnológica para que los estudiantes estén a la par con otras instituciones educativas del cantón, la provincia y el país.

Además resulta interesante, que los Docentes tomen en cuenta que ellos son parte del problema, y que para ser parte de la solución deben de capacitarse y entrenarse sobre estrategias didácticas tecnológicas y sobre a aprender a manejar la computadora y todo los servicios que esta brinda para quien hace uso de la misma y que si establecen un plan de trabajo, el público beneficiario a más de los estudiantes como objeto de estudio, seria los propios Docentes.

Es de anotar que este tipo de investigación sobre el aprendizaje de las nociones básicas en computación, no se ha realizado porque siempre se ha considerado factores externos del aprendizaje, pero hay que entender que la complejidad de un estudio mucha veces radica en la estructura de un conocimiento, es decir de situaciones lógicas que debe de empezar con una

base de ideas, cortas y precisas por la edad del niño o la niña, su nivel cognitivo para llegar a un concepto con mayor profundidad, por lo que la propuesta responde a los nuevos enfoques de la educación de hoy, y a los paradigmas de la nueva sociedad.

OBJETIVOS

General

Establecer estrategias lúdicas en informática para desarrollar las Destrezas de Aprendizaje de las nociones Básicas en Computación en los Estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo del Sitio Bravos Chicos del cantón Chone en el periodo 2016-2017.

Específicos

Investigar y seleccionar los contenidos de la propuesta

Seleccionar las estrategias lúdicas en informática para desarrollar las Destrezas de aprendizaje de las nociones Básicas en Computación.

Diseñar la aplicación de las estrategias

Monitorear y evaluar la propuesta

CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

Estrategias lúdicas en informática para las destrezas de aprendizaje de las nociones básicas en Computación.

Definición del software educativo

Sánchez (1999), define el concepto genérico de **Software Educativo** como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Además, brinda un concepto más restringido de software educativo, definiéndolo como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñanza -aprendizaje.

Según Rodríguez Lamas (2000), el software educativo es una aplicación informática, que, utilizada con una adecuada estrategia pedagógica, puede llegar a ser un efectivo instrumento para acompañar el proceso de enseñanza -aprendizaje.

Por lo tanto, los software educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje, con la finalidad de hacer dicho proceso más lúdico y entretenido logrando aprendizajes más significativos y duraderos.

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. Esto permite desarrollar destrezas desde la plataforma en la que se los coloca y sobre el andén en clase de los estudiantes, es decir esto permite enfocar la enseñanza muy claramente.

El software educativo puede tener como base diferentes temas, incluyendo animales, granjas, aeropuertos, el sistema solar, entre otros. Asimismo, cada software educativo buscar reforzar distintas áreas, como la matemática o el lenguaje. Además, dichos temas se desarrollan de formas muy diversas y con distintos niveles de complejidad según la edad a la que está dirigido. Sin embargo, de acuerdo a lo planteado por Montellano Nolasco (2007), la mayoría comparte las siguientes características:

Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido. Facilita las representaciones animadas. Desarrolla habilidades a través de la ejercitación y repetición. Permite el trabajo diferenciado, de acuerdo al progreso de cada niño, e introduce a los estudiantes al uso de los medios computarizados. Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.

Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas. En el aula de cuatro y cinco años, es fundamental considerar los conocimientos previos al momento de introducir un software educativo. De preferencia, el tema de dicho software debe estar relacionado con los temas tratados dentro del aula. Asimismo, es fundamental empezar desde lo más esencial y básico, como es el manejo del *Mouse*, para, conforme el niño va adquiriendo y desarrollando mayores habilidades y destrezas, aumentar progresivamente el nivel de dificultad.

Clasificación y usos del software educativo

Existe gran diversidad de software según sus funciones, objetivos y el público al que están dirigidos. A continuación, se detallará sobre algunos tipos.

Software educativo abierto o Micro mundos

El software educativo abierto resalta y busca el aprendizaje creativo, más que la enseñanza. Es decir, no tiene objetivos específicos a alcanzar, sino más bien, presenta un ambiente virtual que permite la exploración y construcción de

aprendizajes. Lo dicho se conoce como micro mundo. Este micro mundo permite al alumno, una vez familiarizado con él, modificarlo y crear proyectos nuevos según sus intereses personales. Las críticas más comunes contra este tipo de software son: Debido a que no tiene objetivos de aprendizajes específicos, cada alumno puede aprender distintas cosas, por lo cual no permite una evaluación equitativa y uniforme.

El rol del educador se ve complejizado al utilizar dicho tipo de software, ya que no se limita a enseñar contenidos, sino más bien a incentivar la exploración y el descubrimiento por parte de los alumnos, haciéndoles notar las diversas estrategias que pueden utilizar para llegar a alcanzar distintos aprendizajes. Esto para algunos docentes resulta complicado y consideran que los desvía del logro de sus objetivos. Ejemplos de este tipo de software son: Scratch (imagen a la izquierda), GeoGebra, y Etoys (imagen a la derecha).

Instrucción asistida por la computadora

Como sostiene De Mesa (2011): La instrucción asistida por computadora, o CAI; (Computer Assisted Instruction) implica el uso generalizado de la computadora del aula como medio de enseñanza. La instrucción asistida por la computadora, abarca sistemas que van desde los clásicos materiales programados de estímulo-respuesta hasta tutoriales y simuladores, siendo todos estos sistemas herramientas auxiliares en la enseñanza.

The Access Center (2006), sostiene que la instrucción asistida por la computadora brinda ventajas como: lograr cierto grado de interacción entre el alumno y el programa, permitir a los alumnos avanzar a su propio ritmo, brindar una retroalimentación inmediata que le indica al alumno si su respuesta es correcta o no, y permite que los alumnos refuercen habilidades adquiridas previamente, como estrategias y habilidades para resolver problemas.

Juegos simuladores

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación han aportado una serie de posibilidades virtuales que permiten la reconstrucción, acercamiento y comprensión de la realidad brindando al usuario la posibilidad de experimentar y concretarlos contenidos más abstractos y complejos de los procesos sociales y naturales.

En este sentido, como plantea Cuenca López (2006), a través de los juegos, los alumnos pueden aproximarse a conceptos que están conformados por gran cantidad de variables, como: la evolución, el cambio y la permanencia, minimizando la dificultad que implica la comprensión de sistemas tan complejos. Desde esta perspectiva, los juegos de simulación permiten una experiencia visual a través de la cual se pueden visualizar diversos escenarios, condiciones y situaciones. A través de los juegos de simulación, el proceso de comprensión de contenidos complejos y abstractos se convierte en una actividad más atractiva y motivadora gracias al componente lúdico que estos recursos proporcionan.

En la actualidad existe un intenso debate sobre el uso de los juegos informáticos por niños y adolescentes. Muchos puntos de vista consideran que los juegos informáticos son los que generan los valores negativos en los niños y adolescentes, transmitiéndoles gran cantidad de violencia.

Además, con frecuencia se les adjudica, a los juegos informáticos, un componente a socializador debido a que se sostiene que limita la interacción con otras personas.

Sin embargo, también están apareciendo diversos trabajos que apuntan a que los videojuegos no son tan negativos como se había establecido hace unos años puntualizándose algunos aspectos que pueden ser bastante positivos. Johnson (2005), considera que los videojuegos entrenan las capacidades cognitivas como la deducción, el reconocimiento de modelos visuales, la jerarquización de prioridades y la toma rápida de decisiones. Igualmente,

sostiene que desarrollan la agilidad mental y la coordinación visual, llegándose a emplear para tratar problemas visuales como el estrabismo y la ambliopía o incluso para la superación de fobias, enfrentándose a sus miedos en un entorno de realidad virtual.

Software temático: El software temático son aquellos que buscan desarrollar digitalmente un tema específico o temas dirigidos a un público determinado. Por ejemplo, cuentos digitales, plataformas de estimulación temprana, actividades musicales, e incluso actividades para realizar con las pizarras interactivas digitales. Por ejemplo, las estrategias de juegos en el computador.

Influencia de las TIC en el proceso de aprendizaje significativo

En la actualidad, gran parte de los sistemas educativos, sobre todo aquellos que se desarrollan en un contexto socioeconómico alto, buscan incorporar a su metodología el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Esto con la finalidad de brindar los conocimientos y herramientas necesarias que caracterizan la época en la que vivimos, marcada cada vez más, por las innovaciones tecnológicas. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, “Los docentes y la enseñanza en un mundo *en* mutación”, describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.

Al respecto, UNESCO (2004) señala que, en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promoviendo la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor de la pizarra y el discurso, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

De igual manera opinan Palomo, Ruiz y Sánchez (2008), quienes indican que las TIC ofrecen la posibilidad de interacción del alumno con la tecnología

utilizada, fomentando una educación activa, a través de la cual el alumno toma decisiones según sus preferencias y necesidades. Por ejemplo, el alumno puede decidir cuándo aumentar el nivel de complejidad en un juego, o, pueden decidir sobre qué tema quieren aprender, desarrollando, así, su iniciativa.

De esta forma, Bautista (2007) establece que a través de programas de capacitación docente se trate de utilizar, familiarizar y empoderar a los docentes para que utilicen las TIC como un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. Para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar creativamente estas herramientas.

Para lograr avances significativos, es necesario contar con docentes capacitados y actualizados. Además, es fundamental equipar los espacios escolares con diversos equipos y aparatos tecnológicos como: televisores, videograbadoras, computadoras y conexión a internet. La mayor parte de niños que nacen en este siglo, y sobre todo aquellos que pertenecen a un entorno socioeconómico pudiente, crecen rodeados de la tecnología y saben utilizarla desde muy pequeños, por lo cual, recae en los docentes y padres de familia, conocer y familiarizarse con estas tecnologías, para poder aprovecharlas y utilizarlas como un medio adicional, pero no único ni excluyente de enseñanza.

De esta forma es que las TIC se están convirtiendo gradualmente en un instrumento cada vez más necesario en los centros educativos. Asimismo, estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia como, por ejemplo, el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos a través de los buscadores y la gran cantidad de información existente en internet.

Incluso a través del acceso a videos educativos, canciones y enorme variedad de material didáctico. De igual manera, las nuevas tecnologías permiten acceder a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, videoconferencias, chat, foros, etc.) que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, páginas web, presentaciones multimedia, e incluso

aplicaciones interactivas para el aprendizaje como: recursos en páginas web y visitas virtuales, entre otros.

Es importante destacar que el uso de las TIC también favorece el trabajo colaborativo con los iguales, es decir, el trabajo en grupo. Esto no sólo debido a que en ocasiones los niños deben compartir una computadora con otro compañero/a, sino porque con frecuencia se ayudan mutuamente para lograr determinado objetivo o incluso uno le enseña al otro cómo jugar y trabajan de manera conjunta para lograr las tareas encomendadas por el docente.

Palomo et al. (2008) sostienen que la experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de los que se dispone en las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, y ayudar a resolver problemas a los que los tienen. Asimismo, estimula a los componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el porqué de tal opinión.

Además, con las constantes innovaciones tecnológicas, cada día se cuentan con mayores recursos que pueden ser utilizados para lograr aprendizajes significativos y duraderos en los niños, tanto dentro del aula como fuera de ella. Entre ellos, la pizarra digital interactiva, la “Smart table”, las tablets, el Ipod, los teléfonos celulares inteligentes, entre otros. Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y este es el centro del proceso educativo, es importante considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación, como plantea Calero Pérez (2005).

Es por esto que el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Sin embargo, en la actualidad, los niños y niñas conviven con equipos tecnológicos desde que nacen, haciendo un llamado de atención a la escuela, la cual debería de incorporar estas tecnologías a los ambientes en los cuales los niños se desarrollan durante el horario escolar.

Es así, que es fundamental considerar dos elementos esenciales en el desarrollo de un niño: el juego, medio a través del cual aprende innatamente, y,

las tecnologías de la comunicación e información, las cuales rodean al niño o niña desde que nace. Y de ahí la necesidad de conocer el juego digital (la unión del juego con las TIC) y el juego pedagógico (medio innato a través del cual los niños aprenden y se desarrollan).

Características del juego

El juego es un recurso de aprendizaje indispensable. No obstante, aún hay muchos docentes que no incluyen el juego dentro de sus actividades como medio de aprendizaje. Es decir, en ocasiones limitan el juego a momentos exclusivos como el recreo.

Chaves y Heudebert (2010) enfatizan en que una de las ventajas más grandes que brinda el juego es que permite resolver problemas simbólicamente y, al jugar, se dan distintos procesos mentales que el niño va poniendo en práctica. Además, el disfrute que proporciona el juego a los niños es un factor resaltante en cuanto a la motivación y el grado de atención que los niños pueden alcanzar. De ahí la importancia de aprovechar las distintas oportunidades de aprendizaje que surgen durante el juego.

Desde el punto de vista de Calero Pérez (2005), las principales características del juego:

Son:

- a) El juego debe ser siempre libre. Ya que, por obligación, deja de ser juego.
- b) El juego consiste en escapar a una esfera temporal de actividades que posee su Tendencia propia.
- c) El juego es completamente subjetivo, por lo cual es totalmente independiente del mundo exterior.
- d) El juego crea un mundo de fantasía al transformar la realidad externa.

e) El juego se practica debido a la satisfacción que produce; es desinteresado.

f) El juego se da en determinados límites de tiempo y espacio.

g) El juego tiene un orden determinado, y el cambio más pequeño puede anularlo.

h) A través del juego se manifiestan las facultades del niño, al buscar soluciones a las diferentes situaciones que surgen.

i) El encanto del juego aumenta cuando está rodeado de misterio. Es decir, cuando los niños hacen de él un secreto, como si fuera de ellos y de nadie más.

La correcta aplicación de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia en la educación es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se prioriza el aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia necesaria a la educación integral y pensante. A pesar de los adelantos en tecnología, tanto escuelas como hogares, siguen optando por una metodología tradicional y por relaciones verticales.

La escuela tradicionalista sumerge a los niños en la rigidez escolar, memorización de lo que el profesor les dice, la obediencia ciega, la no criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrico, es decir, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vetado o, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es un cambio profundo en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene como objetivo respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. El niño es el eje de la acción educativa, y el juego el medio más importante para educar.

Chapouille (2007), sostiene que los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Para autores como Vygotsky, jugar, ya sea en forma libre o estructurada, es una fase necesaria que hace de puente entre la fantasía y la realidad y le permite al niño un desarrollo social e intelectual mientras está viviendo una etapa eminentemente lúdica de su desarrollo. Bettelheim, citado por Alsina (2006), por ejemplo, sostiene que: “El mundo lúdico de los niños es tan real e importante para ellos como para el adulto el mundo del trabajo, y, como consecuencia, se debería de conceder la misma dignidad”.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

La tecnología en las aulas.-La tecnología de la educación es la suma total de las actividades que hacen que la persona modifique sus ambientes externos (materiales) o internos (de comportamiento). Una aplicación sistemática de los recursos del conocimiento científico del proceso que necesita cada individuo para adquirir y utilizar los conocimientos. Cuando superficialmente se habla de «nuevas tecnologías», estamos empleando incorrectamente un adjetivo, ya que lo nuevo lo confundimos con lo último, «el último grito en aplicación de técnicas». En tecnología de la educación, en primer lugar como hemos dicho en varias ocasiones, no hay que confundir máquinas o artefactos con aplicación de tecnologías, que tienen más que ver con la organización de medios y recursos que con los mismos medios.

El recurso no tiene por qué pasar de moda, o ser utilizado mientras esta dure como es costumbre hacer. Un recurso puede ser eterno si lo utiliza posee la creatividad planificadora adecuada para hacerlo útil. Lo que importa desde esta realidad, que si el centro escolar contribuye a sus miembros en particular a los Docentes que es trasmisor del conocimiento, el proceso educativo tendría una esperanza de mayor rendimiento entre sus estudiantes.

(Enrique Martínez-Salanova Sánchez 2009) El método socrático seguimos utilizándolo, con distintos contenidos, igual que usamos la pizarra, o el libro. Una enciclopedia en CD-ROM o en Internet no pierde su carácter de enciclopedia; lo que cambia es su forma de utilización, la facilidad y velocidad en el manejo, la calidad, movilidad y sonorización de sus ilustraciones.

FORMATIVA DEL PROGRAMA DE ASIGNATURA) ASIGNATURA
Computación SEMESTRE Primer Semestre AÑO DE LA CARRERA 2017 N°
DE HORAS TOTALES 64 Horas

AL TÉRMINO DE LA ASIGNATURA, el (la) estudiante, quedará capacitado para utilizar las herramientas básicas de MS Office (en la confección de

documentos en el procesador de textos Word, informes y gráficos en Excel y presentaciones en PowerPoint), de acuerdo a norma ICDL

UNIDAD 1

NOMBRE DE LA UNIDAD: Introducción a la computación

Nº DE HORAS 20 horas.

FECHAS ESTIMADAS Sesión 1, sesión 2, sesión 3, sesión 4.

APRENDIZAJES ESPERADOS CRITERIOS DE REALIZACIÓN (Evaluación)

CONTENIDOS MATERIAL DIDÁCTICO EVALUACION Al término de la unidad el (la) estudiante queda preparado para: Aplicar procedimientos que permitan una operación segura, tanto en el manejo de software, como en el encendido y apagado de equipos computacionales de acuerdo al reconocimiento de la nomenclatura computacional

Identifica los elementos que componen una ventana de Windows.

Diferencia concepto de hardware y software

Trabaja en la administración de archivos y carpetas con el “Explorador de Windows”.

Utiliza las opciones del “Menú Inicio” de Windows

Apaga/reinicia en forma segura el computador

Realiza configuraciones básicas del entorno de Windows (configuración regional, configuración de Mouse, agregar y administrar impresoras, cambiar papel tapiz).

Utiliza las opciones básicas del “Panel de Control” Barra de título Barra de herramientas Área de trabajo Hardware Software Ventana del explorador.

Archivos Carpetas Programas Accesorios Botón apagar Botón Reiniciar Mouse Impresoras Papel tapiz Protector de pantalla.

Accesos directos Papelera de reciclaje Computador personal. Sistema Operativo. Proyector Apuntes de la clase. Evaluación práctica: Creación de carpetas Administración de archivos Configuración de impresora Modificación del entorno de Windows.

PROCEDIMIENTO.- (Es igual para cada sesión de trabajo o encuentros con los Docentes y estudiantes)

Primer momento.- Aprendizaje inductivo (Hablar sobre experiencias previas. Relatos de trabajos en el manejo del computador).

Segundo momento.- Reflexionar sobre el aporte de la informática a la ciencia, mensaje significativo. Semejanzas – diferencias.

Tercer momento.- Conceptualizaciones. Las teorías serán presentadas a través de imagen si lo hacemos en el aula y si es en el laboratorio se lo hacen con el computador. En el desarrollo de las teorías es importante aplicar las mismas con juegos creativos, se lo puede hacer con cada asignatura. (No es necesario solamente hablarle de las partes de la computadora sino utilizarlas con el desarrollo de las teorías en cada asignatura. (Se recomienda bajar en internet software aplicados a cada asignatura y de acuerdo al contenido planificado de las clases)

Manejar en forma eficiente el procesador de textos en la elaboración de documentos e informes profesionales que contengan imágenes, bases de datos y combinación de correspondencia de acuerdo a las herramientas básicas que entrega el software.

Reconoce el entorno de la aplicación.

Utiliza comandos básicos del procesador de textos Word.

Crea documentos a partir de una plantilla en blanco.

Configura páginas.

Opera en bloques y documentos.

Utiliza los formatos de presentación de caracteres (negrita, cursiva, subrayado, tipo de fuente, color y tamaño).

Utiliza formatos de párrafo (alineación, sangrías e interlineados).

Utiliza técnicas avanzadas de comandos de edición (letra capital, bordes y sombreados, encabezado y pie de página).

Importa imágenes.

Configura imágenes.

Archiva documentos. Recupera documentos. Ventana de Word. Teclas de desplazamiento. Teclas de selección. Área de trabajo. Barra de Menú. Barra de Herramientas. Texto Fuentes. Párrafos. Viñetas. Elementos gráficos.

Cuarto momento: Evaluación práctica: Creación de un documento de acuerdo a pauta de trabajo impresa

Una vez pasada los 4 momentos, los Directivos y Docentes, asumirán el manejo de las actividades diarias y en pleno funcionamiento para el desarrollo académico y para el buen servicio a los estudiantes.

Los resultados a que se quiere llegar, son que **la Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo**, tenga un sistema trabajo clases de óptima calidad en los procesos pedagógicos, utilizando medios tecnológicos y que debe ser asumido por las instituciones educativas para su imagen y desarrollo institucional.

Así mismo se busca que los Directivos y Docentes, asuman competencias tecnológicas para su trabajo diario, reflejándose esto en la pedagogía y didáctica que apliquen con sus estudiantes.

INSTRUMENTOS DE MONITOREO Y EVALUACION DE LA PROPUESTA

Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo

MONITOREO Y EVALUACION DE LA PROPUESTA

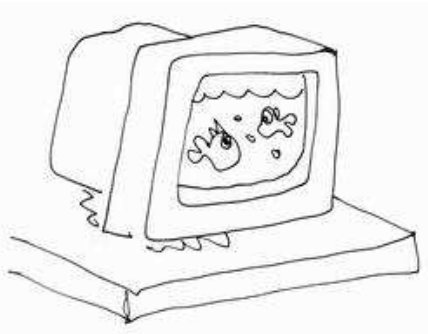
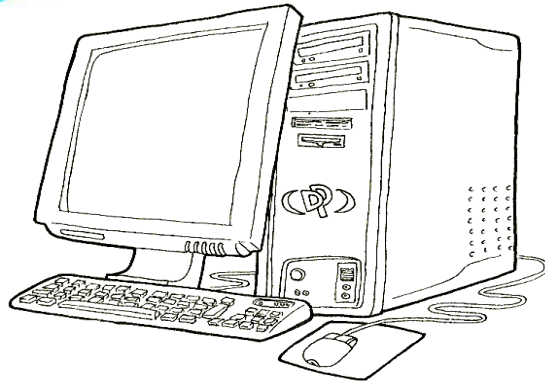
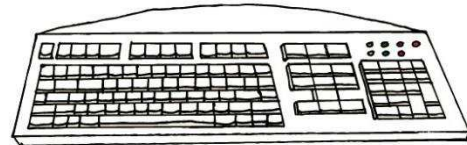
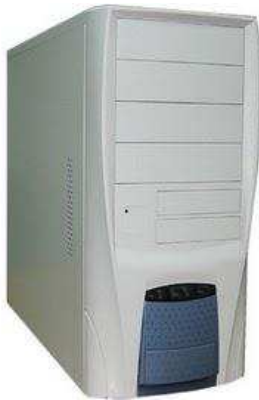
¡Hola!, amigos,

BIENVENIDOS A LA CLASE DE COMPUTACIÓN.

Les invito a observar estas
figuras y colorearlas. Con



www.colorear.info



Buen trabajo
Felicitaciones

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

BLOQUE I

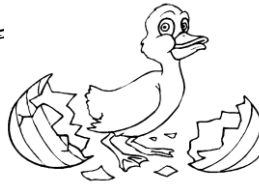
Capacidad:
Razonamiento lógico

Destreza:
Identificar



Amiguito/a, BIENVENIDO a las clases de Computación. Ahora te invito a contestar las preguntas que se muestran a continuación, porque sólo así podremos saber ayudarte a aprender computación.

Identifica los objetos y colores.

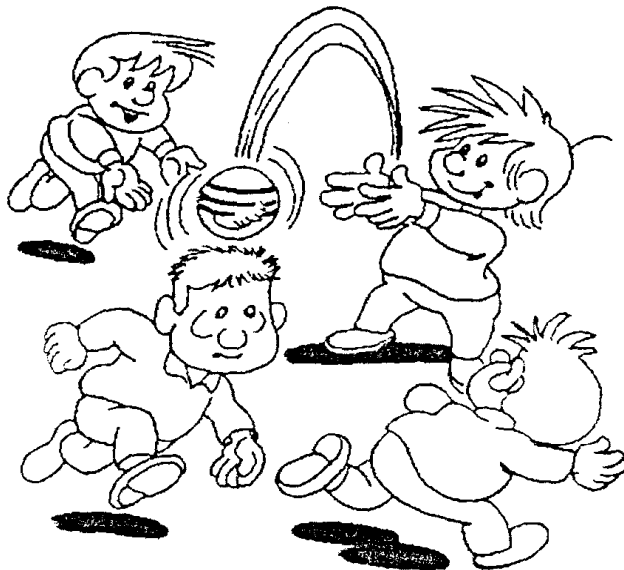


BLOQUE II

Capacidad:
Orientación espacio - temporal

Destreza:
Ubicar

Colorea a los niños que están corriendo hacia su derecha;



EVALUACIÓN DE PROCESO

**BLOQUE
I**

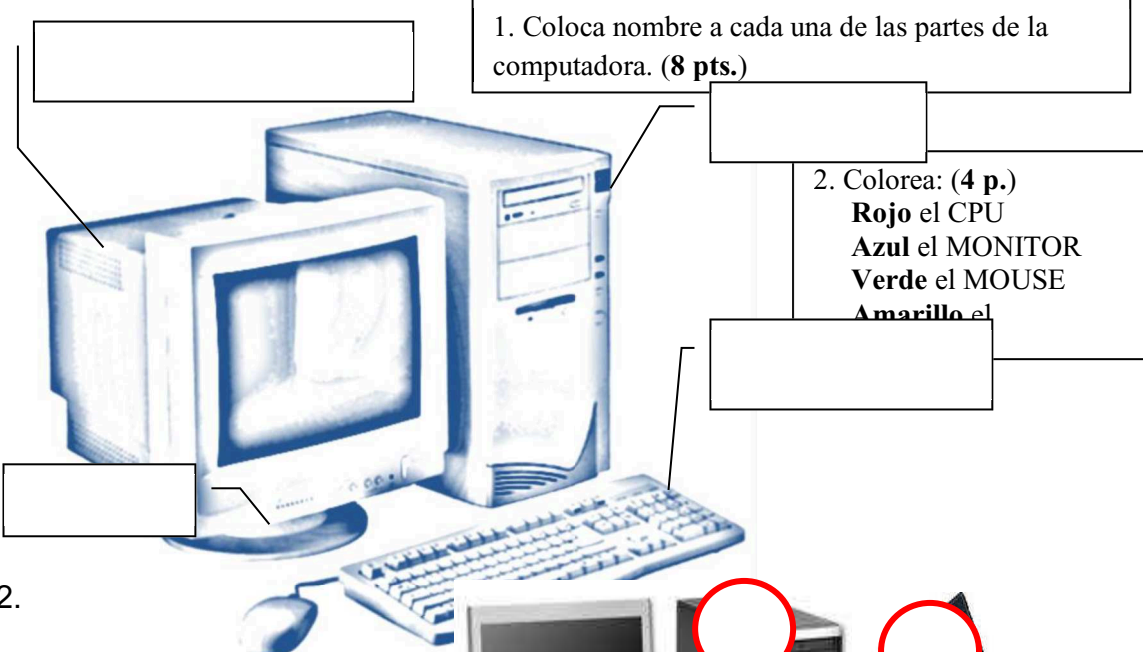
**Capacidad:
Razonamiento lógico**

**Destreza:
Identificar**

1. **IDENTIFICA** las partes de la computadora.

1. Coloca nombre a cada una de las partes de la computadora. (8 pts.)

2. Colorea: (4 p.)
Rojo el CPU
Azul el MONITOR
Verde el MOUSE
Amarillo el



2.

1. Escribe su nombre en la línea que corresponde. (4p.)
2. Escribe un número
① ó ②
Sobre la figura teniendo en cuenta el orden de invención. (4p.)



FICHA DE OBSERVACIÓN
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO: Computación e Informática

Nº de orden	E S C A L A	INDICADORES	Hace clic con el dedo índice, medio y anular	Orienta el mouse hacia la pantalla del monitor	Hace clic con el dedo índice	Hace clic con el dedo índice (2 presiones)	Realiza desplazamientos cortos, sobre la superficie plana	Arrastra el mouse hacia el punto señalado	Desplaza el mouse con facilidad	NIVEL DE LOGRO
		APELLIDOS Y NOMBRES	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										

FICHA DE OBSERVACIÓN
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO: Computación e Informática

Nº de orden	E S C A L A	INDICADORES	No utiliza modelos	Investiga funciones de las teclas	Investiga funciones de las herramientas	Intenta salir del juego de diferentes formas	NIVEL DE LOGRO
		APELLIDOS Y NOMBRES	0-5	0-5	0-5	0-5	
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

Unidad Educativa Raquel Intriago de Hidalgo

EVALUACIÓN FINAL

**BLOQUE
I**

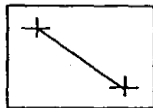
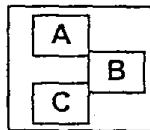
**Capacidad:
Razonamiento lógico**

**Destreza:
Identificar**

1. **IDENTIFICA** los elementos escribiendo su nombre en la línea que corresponde y luego colorea sólo a la computadora. (10 p.)



2. **Reconoce** las figuras uniéndolas con una flecha con el juego que representan. (10 p.)



Teddy

Colorea

1 – 2 – 3

Tiralíneas

Comeletras

Diseño organizacional

Para manejar la propuesta se lo hace siguiendo el esquema institucional.

LA DIRECTORA – CONSEJO TÉCNICO - COMISION PEDAGOGICA-
RESPONSABLE DEL AREA DE INFORMATICA.

La Directora.-Responsable del desarrollo institucional, tendrá en su mano la aplicación del software a que se cumplan con todo los procedimientos.

El Consejo Técnico.- Asume las competencias de validar la propuesta e insertarla en los procesos académicos de la institución, su viabilidad y su ejecución en los diferentes actores de la comunidad educativa, estudia los tiempos y los espacios de trabajo. Así como el seguimiento y evaluación de la misma.

La Comisión Pedagógica.-Se enfoca en la pertinencia académica, así como los métodos y las técnicas más importantes para que la propuesta cumpla con sus diferentes etapas de trabajo. Aplicara una ficha técnica cada mes tanto a los miembros de la parte administrativa como a los Docentes para conocer su uso y manejo del mismo, e informar tanto a la Directora como al consejo técnico.

Un Docente informático.-Tiene la responsabilidad de cumplir el procedimiento establecido en la propuesta, en la de capacitarlos para el manejo y uso del software, en la utilidad del mismo en los diferentes procesos administrativos, así como la de su utilización académica por los Docentes sobre con la aplicación de juegos para desarrollar desde este dispositivo nociones básicas de computación.

BIBLIOGRAFIA

ALTAGRACIA, Paulino, (2010), Ley de Competencia, Puerto Rico

ADELL, J. (1997) "Tendencias de educación en la sociedad de las tecnologías de la información".

BAILLAT, G. (2012, marzo). Propuestas Educativas Innovadoras. Conferencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

BARBERA, E. (2006). La educación en la red. Formación continua y uso educativo de las tecnologías. Ed. Paidós, México, D.F

BELLOCH ORTÍZ Consuelo (2012),: Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia

BECKETT, John (2014): Elementos claves para la Educación familiar. Renacer. Revista Cristiana

BRICEÑO PIRA, Bertha Lilia (2015): Usos de las tic en preescolar: hacia la integración curricular. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá

CAVAZOS RODRÍGUEZ, Blanca Esthela: La gestión administrativa para incorporar las TIC como recurso de calidad educativa, 2010.

EDUTECH: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7.

GARCÍA RETANA, José Ángel (2012) La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje www.revista-educacion.ucr.ac.cr

GARCÍA, B. (2009, marzo). *Propuestas Educativas Innovadoras*. Ponencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

HERNÁNDEZ, G. (2009, marzo). *Propuestas Educativas Innovadoras*. Ponencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

HASNI, A. (2009, marzo). *Propuestas Educativas Innovadoras*. Conferencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

JABIF, L. (2009, marzo). *Los Protagonistas del Proceso Educativo*. Conferencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

JOAQUÍN Paredes; y DÍAS Rogerio de Arruda (2012): *La motivación del uso de las tic en la formación de profesorado en educación ambiental*: Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Avda. Francisco Tomás y Valiente, 3, 28049, Madrid, España

JUÁREZ NÚÑEZ, José Manuel (2010): *De la educación especial a la educación inclusiva*. Argumentos (Méx.) vol.23 no.62 México ene./abr. 2010

MIRABAL MARTÍNEZ, Jorge Arturo (2012): *El aprendizaje de la Teoría de la Comunicación como competencia en la formación universitaria del comunicólogo en México*

PAZ BARRERA María, Martha Janeth López S., Martha Rosa Bedoya T.: *El aprendizaje significativo y la apropiación social de la ciencia y la tecnología integralidad educativa*. Artículo UNAD 2015.

RAMÍREZ, M. (2009, Marzo). Propuestas Educativas Innovadoras. Ponencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

SCHMELKES, S. (2009, marzo). Los Protagonistas del Proceso educativo. Conferencia presentada en el XVI Jornada de Actualización Docente. Escuela de Ciencias de la Educación. Monterey, N.L.

TREJO, J. (2007). La formación de maestros y las TIC. Revista EDECARE Renovación Educativa Innovadoras. 1 (1) 22-24

UGALDE (1980) Administración del currículum. San José, Costa Rica: EUNED

UNESCO: Alexey Semenov, Instituto de Educación Abierta de Moscú (Federación Rusa) cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las tic (2015)

ANEXOS



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE**

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA

Entrevista dirigida a: Docentes de la Escuela

OBJETIVO: Diagnosticar las estrategias que utilizan los Docentes para la enseñanza de Computación.

INSTRUCCIONES: Mucho agradeceré se sirva responder con sinceridad.

1.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha:

1.2. Ubicación: Rural () Urbana () Urbana marginal ()

1.3. Parroquia:

1. ¿Es usted profesional graduado en Informática?. Explique
2. ¿Cuál es su grado de adaptación a los nuevos cambios en el uso de la tecnología en los procesos clase?.
3. ¿Utiliza usted algún tipo de Recursos Informáticos como material didáctico para impartir sus clases? Explique
4. ¿Considera Ud. Que la aplicación de técnicas didácticas tecnológicas permite desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes?. Explique
5. ¿Considera Ud. Que el uso de técnicas creativas permiten que los estudiantes se interesen más por aprender computación? Explique
6. ¿ Para que se evalúa, y cuál es el objetivo de la evaluación en computación?. Explique
7. Los juegos que se apliquen para el desarrollo de aprendizaje en computación despiertan interés por la asignatura
8. ¿Ud. Utiliza el laboratorio para desarrollar aprendizajes con sus estudiantes?.
9. ¿Ud. Expone sus teorías del proceso de enseñanza a través de un computador o con la ayuda de otro recurso tecnológico?
10. ¿Cuál es el nivel de aportación para la enseñanza, que usted considera con la aplicación de recursos tecnológicos en el aula?
11. ¿Cómo Ud. Desarrollaría un proceso clase en el aula. Con la ayuda de un recurso tecnológico como la computadora o sin ellos. Y cual daría mayor resultados? .
12. Una competencia es una destreza, como Ud. La lograría en computación?



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: COMPUTACIÓN COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN

Ficha de Observación dirigida a: Estudiantes de la Escuela

OBJETIVO: Diagnosticar el aprendizaje que tienen los Estudiantes en cuanto a las nociones básicas de computación.

Nombre y Apellidos:

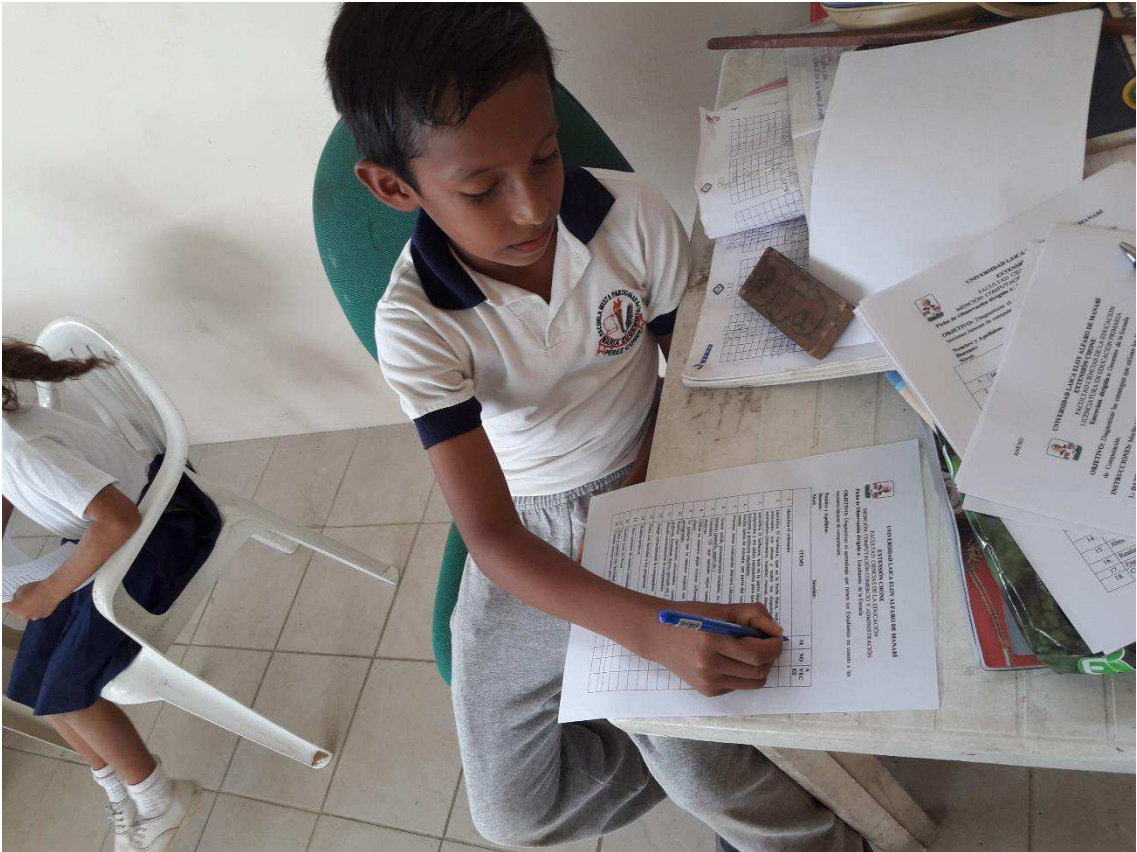
Docente:

Nivel:

Sección:

ITEMS		Si	No	a veces
1.	Identifica el ordenador			
2.	Identifica El Hardware, que es la Parte física, incluye el ordenador, sus piezas y todos los dispositivos que acompañan (impresora, monitor, mouse, disquetera...)			
3.	Identifica El Software, que es la parte lógica, es decir los programas y los datos necesarios para que la parte física funcione y produzca resultados			
4.	Recibe datos de entrada, por parte del usuario o por otro medio			
5.	Procesa datos (realizando siempre cálculos numéricos)			
6.	Genera salida, presentaciones resultado, en cualquier tipo de formato (pantalla, papel etc.)			
7.	Considera Ud. que aprende mejor cuando puede ver u observar.			
8.	Utiliza su maestro algún recurso informático para impartir clases.			
9.	Te gustaría que tu maestro imparta sus clases usando los pictogramas.			
10.	Realiza operaciones elementales como (Imprimir, copiar archivos, formatear discos, ejecutar etc.).			
11.	Prende correctamente la computadora			
12.	Apaga correctamente la computadora			
13.	Entra con facilidad a los programas			
14.	Realiza archivos			
15.	Abre carpetas de manera ordenada			
16.	Realiza texto en Word			
17.	Entra a internet con facilidad			
18.	Cumple instrucciones para el manejo del computador			

APLICACION Y SOCIALIZACION DE FICHAS DE OBSERVACION CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAQUEL INTRIAGO





**APLICACIÓN DE ENTREVISTA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
RAQUEL INTRIAGO**

