

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
Extensión Bahía de Caráquez
Campus Universitario Doctor Héctor Uscoovich Balda

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS DE GRADO PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
COMPUTACION, COMERCIO Y ADMINISTRACION

TEMA:

“LA INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO BRASIL DEL
CANTÓN JAMA EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016.

AUTORA:

CIBY YESHESTER MORALES PICO

DIRECTOR DE TESIS:

Mgs. Lilia Villacís

BAHÍA DE CARÁQUEZ – MANABÍ – ECUADOR

2016- 2017

CERTIFICACIÓN

En legal uso de mis funciones y atribuciones, en calidad de Director de Tesis.

CERTIFICO:

Que la presente investigación cumple a satisfacción con los requisitos y protocolos establecidos por la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí y las normas de investigación que ordenan y sugieren la estructura de la misma, por lo que puede ser presentada para su revisión y defensa.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y los fines consiguientes.

Bahía de Caráquez, Enero del 2016

Mgs. Lilia Villacis Zambrano
DOCENTE ULEAM- EXT.BAHÍA
DIRECTORA DE TESIS

Las concepciones, opiniones y contenidos generales del presente trabajo de titulación son de exclusividad y responsabilidad de sus autoras, se han reproducido ideas de trabajos autorizados exclusivamente para refrescar la investigación, sin fines especulativos.

Para constancia de nuestras afirmaciones, firmamos en unidad de Acto y de criterio.

Bahía de Caráquez, Enero del 2016

Ciby Yeshester Morales Pico

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

Previo al cumplimiento de Grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

S.E. Ana Isabel Zambrano Loor
SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA.

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios, que me permitió llegar a cumplir mis sueños y a mis padres que me brindaron su apoyo incondicional, en este proceso de formación.

A mí querida maestra y Tutora Mgs Lilia Villacis Zambrano que me trasmitió sus conocimientos, y que estuvo atenta a mi formación académica y la transmisión de valores para que llegase a ser una buena profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco de corazón a Dios y a mi familia por ser los gestores en mi vida, pilares fundamentales de mi existencia, que me han ayudado a lograr este sueño de concluir mi carrera profesional.

A mis docentes que este proceso influyeron con sus conocimientos y experiencias en mi formación académica y en especial a mi tutora de tesis la Magister Lilia Villacís Zambrano por brindarme todo su tiempo y apoyo incondicional en la dirección y proceso de mi elaboración de tesis para que pudiese culminar unos de mis anhelo y metas.

A la Universidad y a sus autoridades que supieron darme el apoyo en el tiempo pertinente durante el proceso de formación.

Solo me queda dar un millón de gracias a la vida que me permite romper todos los paradigmas para avanzar en el nuevo caminar, que deseo seguir preparándome y actualizándome como profesional

RESUMEN

El presente trabajo de investigación del tema “la influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica del centro educativo Brasil Leónidas García del cantón Jama en el año lectivo 2015-2016.

El proceso de investigación ayudó a determinar las herramientas necesarias para el manejo de los recursos tecnológicos, se indagó estos problemas los mismos que se constató poca familiarización con los recursos técnicos, buscándose un nuevo replanteamiento de métodos activos y didáctica táctil, la que dio respuesta al gran problema, que hasta el momento se llevaron a las aulas superiores

La técnica, y los métodos estadísticos que se utilizaron en los procesos de recolección de la información permitieron verificar el grave problema que arrastraban los estudiantes en el manejo de la tecnología a través del uso de las diversas programaciones digitales. Como consecuencia denotaban los estudiantes un aprendizaje precario

Con los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado a los estudiantes y maestros, se constató el grave problema que causa si no se hiciese un seguimiento del buen uso de la tecnología, caso contrario se aumentaría no solo el analfabetismo digital, sino el distorsionamiento del aprendizaje a través de signos inadecuados en la nueva enseñanza cibernética.

Se vio necesario presentar una alternativa que corrija las falencias encontradas y una de ellas fue, como implementar un fichero de software con manejo adecuado de las tics, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para equilibrar las insolvencias encontradas en la enseñanza

INDICE

CARATULA	
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	I
CERTIFICADO DE LA AUTORA	II
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
INDICE	VII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	6
1.1.-ANÁLISIS HISTÓRICO DE LA REALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	
1.2.-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
1.2.1. NUEVAS TECNOLOGIAS	
1.2.1.1 TELECOMUNICACIONES	10
1.2.1.2 MULTIMEDIA	
1.2.1.3 TIPOS DE INFORMACION MULTIMEDIA	
1.2.1.4 INTERNET	11
1.2.1.5. DEFINICION DE INTERNET	
1.2.1.6. ORTOGRAFIA ESPECIALIADA	12
1.2.2. IMPORTANCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS	
1.2.3. ELEMENTOS DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS	13
1.2.3.1. LA INFORMATICA	
1.2.4. SISTEMA DE TRATAMIENTO DE LA INFORMACION	14
1.2.5. HARDWARE	
1.2.6. COMPUTADORA	15
1.2.7. ¿QUE ES SOFTWARE?	16
1.2.8. ¿COMO SE UTILIZA EL SOFTWARE DE APLICACIÓN?	
1.2.8.1. GRAFICADORES	17
1.2.8.2. APLICACIÓN DE UTILERIA	18
1.2.8.3. APLICACIÓN PERSONALES	
1.2.8.4. APLICACIÓN DE ENTRETENIMIENTO	

1.2.9. ESTRATEGIA Y MODALIDADES DEL SOTFWARE EDUCATIVO	
1.2.10. ENSEÑANZA APRENDIAJE	20
1.2.11. UNA RENOVACION EN EL ROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
1.2.11. 1 UNA ENSEÑANZA MAS FLEXIBLE	25
1.2.12. LA EXPRESION ESCRITA, LA EXPRESION ORAL Y LA INFORMATICA	26
1.2.13. POSIBILIDADES PEDAGOGICAS DE LA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA	28
1.2.14. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	29
1.2.15 . CONCEPTUALIACIONES DEL APRENDIZAJE	31
1.2.15.1. IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE	32
1.2.15.2. TIPOS DE APRENDIZAJE	33
1.2.15.2.1. APRENDIZAJE REPETITIVO O MEMORISTICO	
1.2.15.2.2. APRENDIZAJE RECEPTIVO	34
1.2.15.2.3. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	
1.2.15.2.4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
1.2.15.2.5. APRENDIZAJE OBSERVACIONAL	
1.2.15.2.6. APRENDIZAJE LATENTE	
1.2.15.2.7. APRENDIZAJE DE MANTENIMIENTO	35
1.2.15.2.8. APRENDIZAJE INNOVADOR	
1.2.15.2.9. APRENDIZAJE VISUAL	
1.2.15.2.10. APRENDIZAJE AUDITIVO	
1.2.15.2.11. APRENDIZAJE KINESTÉSICO	36
1.2.16. FUNDAMENTACIONES DEL APRENDIZAJE SEGÚN LOS DIVERSOS PEDAGOGOS	36
1.2.17. PROBLEMAS DE APRENDIZAJE	38
1.2.17.1. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y DE ENSEÑANZA	
1.2.17.2. CLASIFICACION DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	39
1.2.17.3. MODELO CONDUCTISTA	
1.2.17.4. MODELO CONSTRUCTISTA	40
1.2.18. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	41

CAPITULO II	
2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	42
2.1.2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES	
2.1.3. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES	50
2 1.4. ANÁLISIS GLOBAL DEL TRABAJO DE CAMPO	58
CAPITULO III	
3.1 TEMA DE LA PROPUESTA	59
3.2. JUSTIFICACIÓN	
3.3 OBJETIVO GENERAL	
3.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	60
3.5. CONTENIDOS DE LA PROPUESTA	
3.6.DESARROLLO DE UN TEMA DE LA PROPUESTA	61
3.7. METODOLOGÍA	62
3.8 RECURSOS FINANCIEROS	63
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXO	
FICHAS DE LAS ENCUESTAS (ESTUDIANTES, DOCENTES)	
FOTOS	
NOMINA DE ESTUDIANTES	
OFICIOS DE LA ESCUELA QUE SE REALIZÓ LAS ENCUESTAS	

INTRODUCCIÓN

La investigación referente a la “la influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica del centro educativo Brasil Leónidas García del cantón jama en el año lectivo 2015-2016.

El tema tecnológico tiene resultados, porque permite abordar un argumento que tiene conexión en la enseñanza aprendizaje, porque la utilización de los recursos técnicos, es de vital importancia para la regulación de sistemas tecnológicos y transmisión del significado en la práctica digital, alcanzando un nivel de conocimiento que va acorde a la revolución informática que se vive en este nuevo siglo, es decir en la cibernética

Hoy aprender desde el mundo digital, no solamente se requiere de habilidades y destrezas corporativas, sino también, habilidades táctiles, que van unidas a un aprendizaje de base aptitudinal, que conlleva a un conocimiento de ciencia dentro de un contexto virtual

El ser humano tiene la necesidad de comunicarse, una de las maneras que utiliza para ello es la tecnología, que ha cambiado todo tipo de enseñanza, desde la comunicación gestual, visual y verbal para llegar al conocimiento, y si no se hace de manera adecuada con las normas establecidas desde la comunicación informática, se estaría distorsionando todos tipo de comunicación, que el ser humano tiene para romper fronteras universales.

Hoy los analistas de sistemas, dicen que es necesario formar a la juventud desde unos valores educativos y cognitivos, porque si no se caería en el analfabetismo cibernético que está siendo muy fuerte en especial la juventud y la niñez, por esto es necesario que se tome en serio una formación integral y no paralela, es decir que haya una enseñanza interdisciplinaria donde el conocimiento sea regido por la tecnologías respetando los niveles de sistemas de aprendizaje, siendo protagonista el estudiante

Otra de las grandes dificultades es que la tecnología, va mucho más rápido que el aprendizaje del ser humano, no se está preparado para ello, y el proceso es lento, además no se cuenta con los medios necesarios para hacerlo, es verdad que el Estado forma al elemento humano, pero falta los recursos para cambiar nuestras aulas memoristas en aulas tecnológicas

En este proceso de aprender haciendo, donde es necesario contar con la tecnología para impartir una enseñanza de calidad es necesario que el maestro haga del aprendizaje un medio eficaz, donde el estudiante se le artífice de conocimientos, a partir de la tecnología dosificada que del maestro haga de ella, por ende se podría decir que esta enseñanza será para la vida dejando atrás el aprendizaje conductista.

En las escuelas rurales y urbanas, se ve la gran necesidad de formar para el uso de las nuevas tecnologías , para que el aprendizaje sea más significativo y la enseñanza permita aprender desde las diversas áreas del conocimiento, es decir que los diversos niveles de los estudiantes debe ser un proceso de seguimiento, para que ayude a encausar este grave problema, en hacer un buen uso de la tecnología.

Sin embargo, la adecuada introducción de las nuevas tecnologías en la educación debe obedecer a un proyecto educativo y debe estar guiada por los objetivos claramente definidos. Cada uno de los usuarios deberá encontrar las respuestas a sus propias necesidades y escoger las aplicaciones que más convienen para el logro de sus objetivos.

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

En nuestro país se observa, que las nuevas tecnologías más se las utiliza como medios y no como fines, las nuevas tecnologías no son malas, el problema está en que no se las tergiversa ya que son mal empleadas en nuestro ámbito educativo y son manipuladas sin un propósito. Los docentes no están en la cabida, de impartir conocimientos sobre las nuevas tecnologías, ya que estos no han sido ni siquiera actualizados en lo que incumbe al desarrollo de las nuevas tecnologías en la educación y como usar para el desarrollo de su clase.

Revisando los trabajos realizado a nivel de la universidad se han cumplido varios trabajos referentes al tema, que coinciden con alguna de las variables propuestas como son:

Uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación y su influencia en el desarrollo de la inteligencia de los estudiantes del 5to. 6to. y 7mo. Grados básicos de la escuela básica José Perfecto Quiroz de la comunidad Horconcitos del Cantón Chone Provincia de Manabí durante el periodo 2013-2014. de Lucas Álava Josefa Gregoria.

La tecnología de información y comunicación (tic) y su incidencia en los logros de aprendizaje en los estudiantes de 2do a 7mo grado de la escuela de educación básica "Miguel Centeno" en el Sitio San Miguel de Briceño del Cantón san Vicente, periodo lectivo 2014-2015. De Santos Ortega María Gabriela

Análisis diseño e implementación de los puntos de una red aplicada al laboratorio como complemento de la red informática de campus de la Universidad Laica Eloy Alfaro Extensión Bahía de Caráquez durante el período de enero del 2009 a julio del 2009 . De Ureta Reynoso Andrea Patricia Zedeño Chalaes María Isabel

Además en la sistematizaciones realizadas, a través de la bibliografía investigada se puede constatar que varios autores hablan de las nuevas tecnologías que están dando resultados en un nuevo concoidemente

informático, como se puede ver en los siguientes autores que están en la línea del tema planteado como es La influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se creó el lenguaje Pascal y algunas universidades comenzaron a utilizar la computadora en la enseñanza de este lenguaje en un intento por sustituir el BASIC, para aprovechar los beneficios de la Programación Estructurada. La compañía Canon lanza al mercado la primera calculadora de bolsillo el 14 de abril de 1970.

1972-La Unesco y el Comité de Enseñanza de la Ciencia del ICSU (International Council of Scientific Unions), en París, destacaron dos trabajos. Uno fue el uso de las primeras videocaseteras para fines educativos; el otro fue la demostración del sistema PLATO conectado desde las terminales de París hasta la computadora en Illinois.

1985- Empiezan a aparecer programas que se incorporan a la enseñanza en centros de estudios. Aparecen tutoriales de ofimática que enseñan el sistema operativo MS-DOS, WORDSTAR, WORDPERFECT, LOTUS, DBASE, WINDOWS, y otras aplicaciones informáticas. Se enseña programación; lenguajes como PASCAL, C, COBOL, BASIC, DBASE.

Periódicamente se suscitan en la sociedad debates que sacan a colación la conveniencia o no de reformas ortográficas, con propuestas que van desde muy tímidos retoques a las normas vigentes hasta radicales cambios.

No se trata de un fenómeno actual, sino que parecen circunstanciales a la historia del lenguaje: en español surgieron ya desde las primeras etapas de fijación del español y han sido una constante hasta nuestros días.

Este proceso depende de las posibilidades cognoscitivas y de las oportunidades que el niño tenga para interactuar con el objeto de conocimiento. Y me atrevería a decir que quien comprende la importancia social de la tecnología, lleva andado gran parte en el camino del aprendizaje.

Con la integración de las TICS en los centros (internet, pizarras digitales en las aulas, salas multiuso..), se abre nuevas ventanas al mundo que permite a estudiantes y profesores el acceso a cualquier información necesaria en cualquier momento, la comunicación con compañeros y colegas de todo el planeta para intercambiar ideas y materiales, para trabajar juntos.

Aparece un nuevo paradigma de la enseñanza mucho más personalizado, centrado en el estudiante y basado en el socio constructivismo pedagógico que, sin olvidar los demás contenidos del currículo, asegura a los estudiantes las competencias en TICS que la sociedad demanda y otras tan importantes como la curiosidad y de aprender a aprender, la iniciativa y responsabilidad, el trabajo en equipo posibilitara a los estudiantes ser constructores de su propio conocimiento.

Por lo que se desea conocer la realidad del uso del internet en los estudiantes, porque actualmente la mayoría de los docentes, lo usan de forma inadecuada como es: para video juegos, escuchar música, chat, perdiendo mucho tiempo en temas que perjudica a los estudiantes.

La investigación va a permitir conocer ventajas y desventajas del uso y abuso de las TICS y especialmente el internet tanto para investigar (biblioteca virtual), llevar cursos a distancias, ver videoconferencia, software, participar en concursos, etc. Lo más importante es saber que estas, no se presentan de manera aislada sino que interactúan, persiguiendo conseguir nuevas realidades comunicativas, haciendo así un aprendizaje único, el mismo que ayudara a integrarlo dentro del contexto urbano y rural.

CAPÍTULO I

1.1. ANÁLISIS HISTORICO DE LA REALIDAD DE LA INVESTIGACION

Existen diversos factores que influyen para lograr el estudio de las nuevas tecnologías para ser logradas exitosamente: una de ellas es la motivación del docente hacia el estudiante, la forma como dosifique el contenido, la utilización de los implementos digitales son los que van a llevar al estudiante a mejorar su aprendizaje informático.

Los avances en investigación y tecnología corroboran cada vez más, que la implementación del uso de las computadoras en los seres humanos tiene que ser cada vez más accesible para que satisfaga las necesidades. En razón de lo cual se verificara la importancia de que la tecnología en los estudiantes sea satisfactoria y que llene todas las necesidades que estos tengan en el proceso de aprendizaje

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

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

Por otro lado las necesidades de resolver esta problemática son para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes sacándole beneficio a las nuevas tecnologías en relación a la educación y así alimentar su capacidad de manejo y desarrollo para su vida.

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

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

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

El estudio investigativo será documentado como medio de consulta para los estudiantes de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión Bahía de Caráquez, además se encontrará al alcance de todo el personal del Centro Educativo Brasil Leónidas García, para que sirva como proyecto en programas de educación tendientes a mejorar la calidad de enseñanza y por ende el aprendizaje de los estudiantes.

No hay que olvidar que en la actualidad la gran mayoría de los niños en edad escolar tiene acceso a internet, ya sea que tengan una computadora propia o que puedan acceder a ella en su escuela o en la casa de algún

compañero obteniendo beneficios para realizar trabajos escolares, buscar información, intercambiar ideas con otros niños.

Se desarrolla esta investigación con la finalidad de conocer la realidad de las TICS en la sociedad educativa ecuatoriana y que ayude al aprendizaje significativo y finalmente sirva de fuente de consulta obligatorio para posteriores trabajos de investigación orientados a esta asignatura a varios maestros que desean enseñanza desde una pedagogía constructivista con visión a futuro.

1.2. FUNDAMENTACIÒN TEÒRICA

1.2.1. NUEVAS TECNOLOGÍAS

GUÍA DEL ESTUDIANTE (1995). Nos referimos a ellas como una serie de nuevos medios que van desde los hipertextos, los multimedia, Internet, la realidad virtual, o la televisión por satélite. Una característica común que las definen es que estas nuevas tecnologías giran de manera interactiva en torno a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales y su combinación como son los multimedia.

En la actualidad, cuando hablamos de nuevas tecnologías, lo primero que se nos viene a la mente son las redes informáticas, que permiten que al interactuar los ordenadores unos con otros amplíen la potencia y funcionalidad que tienen de forma individual, permitiendo no sólo procesar información almacenada en soportes físicos, sino también acceder a recursos y servicios prestados por ordenadores situados en lugares remotos.

ADELL, J. (1995): Las nuevas tecnologías vendrían a diferenciarse de las tradicionales, en las posibilidades de creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

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

1.2.1.1. TELECOMUNICACIONES

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

1.2.1.2. MULTIMEDIA

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión «multimedios». Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

1.2.1.3. TIPOS DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA:

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

Los materiales multimedia se han convertido en los nuevos recursos para el profesorado y el alumnado. La labor en los próximos años es elaborar contenidos multimedia adecuados a las distintas etapas educativas y contar

con bancos actualizados de dichos contenidos que puedan utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula.

ROA MACKENZIE, Mauricio. (1989). En los últimos años, se está dando cada vez mayor importancia al uso de las nuevas tecnologías en la educación. El desarrollo y estandarización del uso de Internet, que no sólo es un medio utilizado en los centros de trabajo sino también en todos los ámbitos sociales de las personas, ha convertido a este medio en un recurso esencial como instrumento en el proceso formativo y educativo.

Nos encontramos en un nuevo panorama de la educación en donde las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías (Internet, todos sus recursos, contenidos multimedia, etc.) pueden ser un elemento de ayuda para facilitar la comprensión y el aprendizaje de los contenidos a aprender en las distintas materias o áreas de conocimiento.

1.2.1.4. INTERNET.-

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

1.2.1.5. DEFINICIÓN DE INTERNET

BENAVIDES YATES, Andrés. (1996). En la actualidad el término Internet ha pasado a formar parte de nuestro lenguaje común. De hecho, todo el mundo

comprende el significado de cualquier frase en la que se mencione a lo largo de una conversación. Pero no es fácil definir Internet, ya que podemos hacerlo desde varios puntos de vista:

Desde el punto de vista técnico, se trata de una “red de redes”, es decir, un conjunto de redes informáticas de ámbito mundial. Desde el punto de vista de quienes podemos usarla, Internet engloba un conjunto amplísimo de servicios, entre los que destacan la World Wide Web y el correo electrónico.

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

1.2.2. LA IMPORTANCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS

GUÍA DEL ESTUDIANTE (1995). Las nuevas tecnologías por sí mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas, si estas no son utilizadas para la enseñanza, los estudiantes tendrán ideas erróneas en lo que es la tecnología y para qué sirve esta en la educación y no desarrollarán las nuevas alternativas que ofrecen para la estimulación sensorial. Pueden estimular y potenciar la vista, el oído y el tacto.

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

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

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

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

1.2.3. ELEMENTOS DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS

1.2.3.1. INFORMÁTICA.-

La Informática es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información.

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

1.2.4. SISTEMAS DE TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Los sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos, permiten el procesamiento automático de la información. Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

- Entrada: captación de la información.
- Proceso: tratamiento de la información.
- Salida: transmisión de resultados.

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

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

1.2.5. HARDWARE

El término hardware se refiere a todas las partes tangibles de un sistema informático; sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Son cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado software.

El término es propio del idioma inglés (literalmente traducido: partes duras), su traducción al español no tiene un significado acorde, por tal motivo se la ha adoptado tal cual es y suena; la Real Academia Española lo define. como «Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora» .El término, aunque sea lo más común, no solamente se aplica a las computadoras; del mismo modo, también un robot, un teléfono móvil, una cámara fotográfica o un reproductor multimedia poseen hardware(y software).

1.2.6. COMPUTADORA

ROA MACKENZIE, Mauricio. (1989). Una computadora o computador (del inglés computer yeste del latín computare -calcular), también denominada ordenador (del francés ordinateur, y este del latínordinator), es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa.

Una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador. La computadora, además de la rutina o programa informático

Se necesita de datos específicos (a estos datos, en conjunto, se les conoce como "Input" en inglés o de entrada) que deben ser suministrados, y que son requeridos al momento de la ejecución, para proporcionar el producto final del procesamiento de datos, que recibe el nombre de "output" o de salida.

La información puede ser entonces utilizada, reinterpretada, copiada, transferida, o retransmitida a otra(s) persona(s), computadora(s) o componente(s) electrónico(s) local o remotamente usando diferentes sistemas de telecomunicación, pudiendo ser grabada, salvada o almacenada en algún tipo de dispositivo o unidad de almacenamiento.

La característica principal que la distingue de otros dispositivos similares, como la calculadora no programable, es que es una máquina de propósito general, es decir, puede realizar tareas muy diversas, de acuerdo a las posibilidades que brinde los lenguajes de programación y el hardware..

1.2.7. ¿QUÈ ES SOFTWARE?

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

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

1.2.8. ¿CÒMO SE UTILIZA EL SOFTWARE DE APLICACIÓN?

El software de aplicación ha sido escrito con el fin de realizar casi cualquier tarea imaginable. Esté puede ser utilizado en cualquier instalación

informática, independiente del empleo que vayamos a hacer de ella. Existen literalmente miles de estos programas para ser aplicados en diferentes tareas, desde procesamiento de palabras hasta cómo seleccionar una universidad. Como existen muchos programas se dividen en cuatro categorías de software de aplicaciones:

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

Aplicaciones de Entretenimiento.

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

Procesadores de palabras: Estos permiten hacer cambios y correcciones con facilidad, permiten revisar la ortografía e incluso la gramática de un documento, cambiar la apariencia de la letra, agregar gráficos, fusionar listas de direcciones con cartas con envío de correo en grupo, general tablas de contenido, etc.

También se puede usar para crear cualquier tipo de documento (carta de negocio, documentos legales).

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

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

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

1.2.8.2. APLICACIONES DE UTILERÍA: Las utilerías, que componen la segunda categoría de aplicaciones de software, te ayudan a administrar a darle mantenimiento a tu computadora.

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

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

1.2.9. ESTRATEGIAS Y MODALIDADES DEL SOFTWARE EDUCATIVO

DÍAZ BARRIGA, Frida. (1998).Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

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

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación. Por lo anteriormente señalado tenemos la idea de desarrollar todo el potencial del aprendizaje y de alguna manera de favorecer el aprender a aprender a través de la actividad, con el uso adecuado de estrategias;

Nisbeth y Shucksmith dicen "la mayoría de los alumnos son capaces de aprender mejor de lo que lo hacen si desarrollamos estrategias, así se produciría una mejora".

1.2.10. ENSEÑANZA APRENDIZAJE.-

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

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

BENAVIDES YATES, Andrés. (1996). La educación superior no es ajena a esta renovación metodológica en la que el profesor ha dejado de ser el eje de la enseñanza en el aula y ahora el alumno ocupa el centro de la actividad bajo un modelo de aprendizaje independiente, que el docente promueve auxiliándose de recursos como las tecnologías de la información y la comunicación.

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

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

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

Las nuevas tecnologías constituyen un excelente recurso didáctico a utilizar para aprovechar las posibilidades que ofrecen en las distintas áreas y niveles educativos, para incidir de forma positiva y dinámica en el proceso de enseñanza aprendizaje, y para motivar al alumno a desarrollar su aprendizaje de forma independiente y activa

1.2.11. UNA RENOVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

BOIZARD P., Alicia.; PEREZ A., Miguel. (1996). El proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) es considerado por muchos docentes, en la actualidad, como poco productivo, mecánico y repetitivo, en el que el alumno se esfuerza poco, y la formación de valores ,la adquisición de normas de comportamiento y de métodos de aprendizaje, puede verse afectada de forma negativa.

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

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

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

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

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

Ya desde marzo de 1962, Ernesto Che Guevara planteaba: "El mundo camina hacia la era electrónica...Todo indica que esta ciencia se constituirá en algo así como una medida del desarrollo; quien la domine será un país de vanguardia.

Vamos a volcar nuestros esfuerzos en este sentido con audacia revolucionaria”.

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

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

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

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

Están influyendo en las organizaciones educativas con el aumento de información y con nuevos sistemas de enseñanza que suponen profundos cambios. Una de sus principales influencias es la posibilidad de superar y romper las barreras espacio y tiempo, al permitir que profesores y alumnos puedan encontrarse en lugares y tiempos diferentes lo que permite la ampliación de los intercambios de experiencias, así como el perfeccionamiento del seguimiento y control de los estudiantes.

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

tecnologías, una consideración de su efectividad y las perspectivas en la dinámica de los cambios que ocurren en la institución.

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

- Todas las carreras han introducido la enseñanza de la Informática a partir de las necesidades del modelo del profesional, así como se utiliza por diferentes disciplinas y asignaturas en aras de un perfeccionamiento del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Los planes de estudio de la Educación Media y Media Superior también han sufrido cambios que han permitido que con diferentes objetivos y métodos el estudio de esta disciplina.
- La creación de una red nacional de Joven Club de Computación con objetivos recreativos y cognoscitivos para el aprendizaje de la Informática en los jóvenes y en la familia cubana de forma general.
- El estado ha invertido grandes sumas de divisas en la adquisición de equipos para lograr el cumplimiento de los planes nacionales en los diferentes niveles de la enseñanza.
- La estructura de un sistema de superación posgraduada a partir de diferentes vías para garantizar el nivel profesional de los encargados de desarrollar este proceso.
- El logro en nuestros principales centros de la conexión a Internet así como universalizar el uso de las nuevas tecnologías de avanzadas.

Teniendo en cuenta todos estos avances los autores de este trabajo proponen el uso de estas tecnologías de la Informática en el diseño

curricular de la asignatura Redacción y Estilo II, en la Sede Universitaria de Santa, en la carrera Comunicación Social, lo que permitirá enriquecer y fortalecer el trabajo de los profesores de la asignatura, y el estudio independiente de los estudiantes, respondiendo a las exigencias actuales en el campo de la educación: la formación de un profesional competente.

El proceso de aprendizaje (PEA) debe estar dirigido a que el alumnado

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

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

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

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

Al introducir las nuevas tecnologías en la enseñanza se deben producir cambios en las categorías principales del sistema didáctico, objetivos-contenidos - métodos y cómo los medios se integran al sistema

didáctico con lo que resulta un sistema más complejo: objetivos-contenidos-métodos-medios a lo que se suma la necesidad de cambios en la forma de evaluación y de la organización del proceso.

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

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

1.2.11.1 UNA ENSEÑANZA MÁS FLEXIBLE

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

Es un modelo flexible porque enfrenta diversas situaciones laborales, particularidades territoriales y ritmos individuales de aprovechamiento académico.

Es estructurado porque favorece la organización y desarrollo del aprendizaje centrado en el estudiante para fortalecer su responsabilidad y el

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

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

1.2.12. LA EXPRESIÓN ESCRITA, LA EXPRESIÓN ORAL Y LA INFORMÁTICA

La asignatura Redacción y Estilo II(1996) puede apoyarse en las nuevas tecnologías para motivar a los estudiantes a ejercitar aspectos que le son medulares en el uso adecuado de la lengua materna a través de una serie de actividades que le permitan saber cómo va su aprendizaje, cuáles son sus debilidades, enriquecer el vocabulario acorde al perfil profesional; usar las estructuras de la lengua para expresar su pensamiento con claridad, coherencia y fluidez, con suficiencia en las ideas; desarrollar la capacidad creadora en la producción de textos de modo tal que los egresados puedan servirse de la lengua materna para realizar análisis y valoraciones de acuerdo con nuestros principios ideológicos, éticos y estéticos, lo que garantizará la comunicación e intercambio de conocimientos, impresiones y experiencias en todas las esferas de la actividad social y en específico en su labor como comunicador social.

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

insuficiencias que dañan la calidad del aprendizaje y sobre todo la habilidad de escribir.

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

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

Sus objetivos generales están proyectados a desarrollar en nuestros estudiantes hábitos y habilidades en el uso de la lengua oral y escrita que propicien asumir, de modo creador e independiente, ulteriores exigencias académicas y profesionales.

Es una asignatura taller y como su nombre lo indica en ella se deben ejercitar una serie de conocimientos ya aprendidos por los estudiantes de forma práctica y dinámica.

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

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

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

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

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

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

1.2.13. POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DE LA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA

Es necesario saber que nuestros estudiantes tienen características diferentes y se mueven en distintos entornos laborales por lo que se les

hace, en ocasiones difícil y tedioso, desarrollar las actividades orientadas para su estudio independiente.

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

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

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

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

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

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

1.2.14. ENSEÑANZA / APRENDIZAJE

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende.

Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetúa su existencia.

Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

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

1.2.15. CONCEPTUALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

(Ernest Hilgard) El aprendizaje se define como el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (como la fatiga o bajo el efecto de las drogas).

Manifestando sobre el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento, aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

(Feldman, 2005) También se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia por ejemplo: observando a otras personas.

(Schunk, 1991). Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

Manifiesta que el aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

(Feldman, 2005) Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinapsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo.

Todo aprendizaje y desarrollo del mismo depende de la capacidad de captación del ser humano sin duda; es por eso, que a pesar de que nuestro cuerpo este programado para la adquisición de conocimientos, depende de nosotros la interpretación de éstos.

1.2.15.1. IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE

El aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro.⁶ Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos.

Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas:⁷ el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área prefrontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. Nos damos cuenta que el aprendizaje se da cuando observamos que hay un verdadero cambio de conducta.

1.2.15.2. TIPOS DE APRENDIZAJE

Los seres humanos perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes. Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla.

Estos estudios han demostrado que las creencias tradicionales sobre los entornos de aprendizaje más favorables son erróneas. Estas creencias sostienen afirmaciones como: que los estudiantes aprenden mejor en un entorno tranquilo, que una buena iluminación es importante para el aprendizaje, que la mejor hora para estudiar es por la mañana y que comer dificulta el aprendizaje. Según la información de la que disponemos actualmente no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para todo el mundo.

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

1.2.15.2.1. APRENDIZAJE REPETITIVO O MEMORÍSTICO:

Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

1.2.15.2.2. APRENDIZAJE RECEPTIVO

En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

1.2.15.2.3. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

1.2.15.2.4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

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

1.2.15.2.5. APRENDIZAJE OBSERVACIONAL

Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

1.2.15.2.6. APRENDIZAJE LATENTE

Aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo. Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen cinco tipos de aprendizaje

1.2.15.2.7. APRENDIZAJE DE MANTENIMIENTO

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

1.2.15.2.8. APRENDIZAJE INNOVADOR

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

1.2.15.2.9. APRENDIZAJE VISUAL

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

persona visual que percibe las cosas individualmente. Se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada "modelo".

1.2.15.2.10. APRENDIZAJE AUDITIVO

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

1.2.15.2.11. APRENDIZAJE KINESTÉSICO

Las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas kinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción.

1.2.16. DIVERSAS FUNDAMENTACIONES DEL APRENDIZAJE SEGÚN LOS DIERSOS PEDAGÒGOS.

(PÁVLOV, 1990), propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa) genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo

que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades

(ALBERT BANDURA 1875) propone el aprendizaje observacional o vicario. Según su teoría se aprenden nuevas conductas a través del refuerzo o castigo, o a través del aprendizaje observacional, en ausencia de reforzamiento directo.

Sin duda la capacidad visual del ser humano y la captación del aprendizaje por medio de este sentido es uno de los más adquisitivos, por el cual se deben aplicar metodologías adecuadas que conlleven a una retentiva recíproca no momentánea en todo los parámetros correspondientes en base a la normativa ortográfica.

(D. AUSUBEL, J. NOVAK) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

Los conocimientos se basan en fases repetitivas, de tal manera que el autor nos fundamenta que el educador debe usar una correcta estructura y proceso de contenidos que faciliten el aprendizaje en los estudiantes.

(JEAN PIAGET) propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el

alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

No existen conocimientos de complejidad extrema, la clave se encuentra en la fundamentación y aplicación de métodos motivacionales que reflejen el aprendizaje de forma atraíble a los estudiantes sin dejar brechas en la enseñanza y la adquisición del conocimiento.

(VYGOTSKI), considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

La sociedad es la base de todo aprendizaje, sin embargo debemos utilizar directrices de enseñanza adecuadas que conlleven al conocimiento estrechando los fundamentos precarios con los actuales.

*(DOMAN, SPITZ, ZUCMAN Y DELACATO 1967)*La teoría más controvertida y polémica acerca de las dificultades del aprendizaje. Conocida como “teoría de la organización neurológica”, la misma indica que niños con deficiencias en el aprendizaje o lesiones cerebrales no tienen la capacidad de evolucionar con la mayor normalidad como resultado de la mala organización en su sistema nervioso. Los impulsores de esta teoría sometieron a prueba un método de recuperación concentrado en ejercicios motores, dietas y un tratamiento con CO₂ asegurando que modificaba la estructura cerebral del niño y le facilitaba el desarrollo de una organización neurológica normal.

Los seres humanos poseen diversas formas de aprendizaje, cada ser humano es un mundo y por ende tienen diferentes maneras de captación cuando nos referimos a conocimientos, para las cuales existen un sin número de metodologías a aplicar, incluso si se manifiesta algún tipo de

deficiencia; se deben romper los paradigmas y evolucionar los procesos de aprendizaje de forma personalizada, desarrollando habilidades de enseñanza en cada uno de los aprendices.

(DAVID AUSUBEL 1918–2008) cuando una persona desarrolla un proceso de aprendizaje significativo, modifica los conocimientos que poseía a partir de la adquisición de la nueva información mientras que, de manera simultánea, esta nueva información adquirida también produce .

El mundo moldea a las personas y siempre hay un nuevo conocimiento que adquirir, éste se manifiesta en diversos procesos de aprendizaje, en el cual el nivel de captación depende de la capacidad interpretativa del aprendiz.

1.2. 17.- PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Podemos decir que los problemas de aprendizaje son aquellos problemas que son causados por las diversas maneras que tiene el cerebro de funcionar, y la forma en la cual este procesa la información. Los problemas de aprendizaje varían de una persona a otra, y se presentan en muchas personas, es decir, son comunes, manifestándose por lo general en los primeros años de edad escolar. Generalmente los problemas de aprendizaje no implican poca capacidad mental, sino por el contrario suelen presentarse en personas con altos niveles de inteligencia o con niveles promedios.

Analizamos las posibles causas, a nivel general, de los problemas de aprendizaje, entre las cuales podemos decir que están los factores genéticos, los factores pre y peri natales, las madres y padres mayores, disfunciones neurológicas. De la misma manera estudiamos las posibles consecuencias en cuanto al lenguaje hablado, escrito, aritmética, razonamiento y habilidades para la organización; factores primordiales en la escuela.

1.2. 17.1. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y DE ENSEÑANZA

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

De la misma forma, Dansereau (1985) y también Nisbet y Shucksmith (1987) las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

1.2. 17.2. CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

1.2. 17.3. MODELO CONDUCTISTA

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

una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico.

1.2. 17.4. MODELO CONSTRUCTIVISTA

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

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es por tanto necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel, quienes realizaron investigaciones en el campo de la adquisición de conocimientos del niño.

Últimamente, sin embargo, a raíz de las importantes críticas, de peso y que no pueden ser pasadas por alto, que ha sufrido este modelo por parte de pedagogas como Inger Enkvist, y también por la constatación de los sensibles reveses que ha sufrido en forma del generalizado deterioro de exigencia y calidad en los sistemas educativos europeos que lo han adoptado, algunos países como Gran Bretaña empiezan a desterrar este modelo de sus sistemas de enseñanza.

1.2. 18. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

DÍAZ BARRIGA, Frida. (1998). el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

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

El aprendizaje es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno en otras palabras existe una retroalimentación. El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia.

Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras

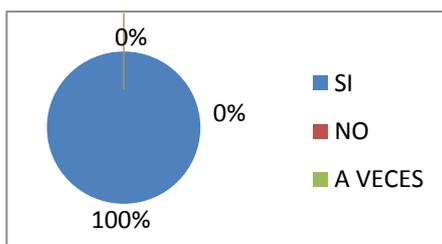
CAPÍTULO II

2.1.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

2.1.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1.- ¿USTED UTILIZA LAS TICS DE LOS ESTUDIANTES CUANDO IMPARTE LA MATERIA?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	5	100
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	2	100



ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

INTERPRETACIÓN

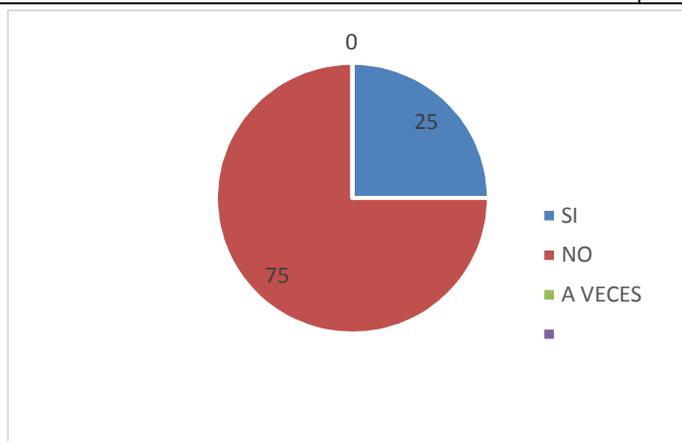
De los 5 docentes encuestados se manifiesta que el 100% de ellos si utilizan las tics en sus estudiantes, para impartir la catedra

ANÁLISIS

Los promotores educacionales nos afirman que ellos si están muy pendientes de la forma en como ellos imparten la catedra a los sus estudiantes. Esto demuestra que hay en ellos grande preocupación que sus estudiantes manejen destrezas y habilidades intelectuales

2. ¿CÓNOCE USTED LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA MANEJAR LA NUEVA TECNOLOGIA?

INDICADOR	F	%
SI	2	25
NO	3	75
A VECES	0	0
	2	100



ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que de los cinco docentes encuestado 2 de ellos conocen las herramientas necesarias para el uso de la nueva tecnología, mientras que los tres docentes comentan que ellos no tienen conocimiento de ello

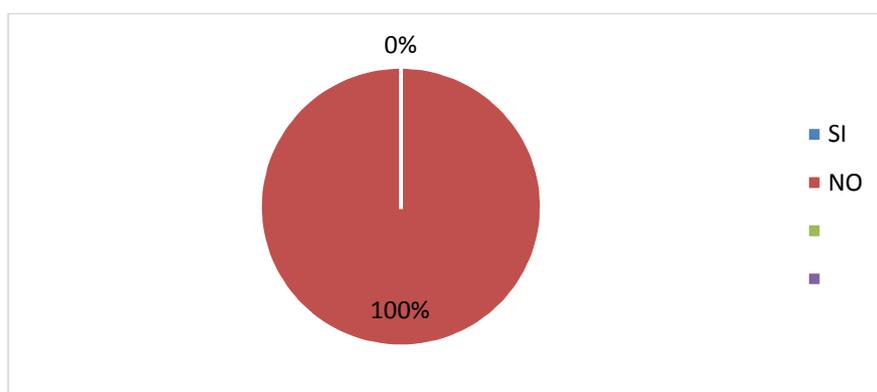
ANÁLISIS:

Se evidencia que los maestros tienden a mejorar el alcance en las materias con la metodología que explican, por lo que están seguros que enseñan a partir de la experiencia con los estudiantes donde tienen muy en claro que la manera más notable en la que pueden para llegar a los estudiantes es a través de las imágenes o videos con las herramientas necesarias es cuando se escribe.

3. ¿Ha TRABAJADO USTED CON SOFTWARE EDUCATIVO?

INDICADOR	F	%
SI	0	0
NO	5	100

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



ELABORADO POR: Cibyl Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela

“Brasil Leónidas García

INTERPRETACIÓN:

El 100% de los docentes encuestados confirman que ellos no saben utilizar ningún software educativo

ANÁLISIS

Los docentes tienen en claro sus metodologías de enseñanza pero con la ayuda de la nueva tecnología los software educativo se han convertido una de las mayores herramientas para poder enseñar

4. ¿UTILIZAS DIA POSITIVAS PARA MEJORAR LA CALIDAD EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES?

INDICADOR	F	%
SI	0	,0
NO	5	100
TOTAL	5	100



ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

INTERPRETACIÓN:

El 100% de los docentes encuestados no utilizan en ningún momento material de apoyo como las diapositivas para realizar o impartir la cátedra, por ende se les dificulta la utilización de dicho equipo visual.

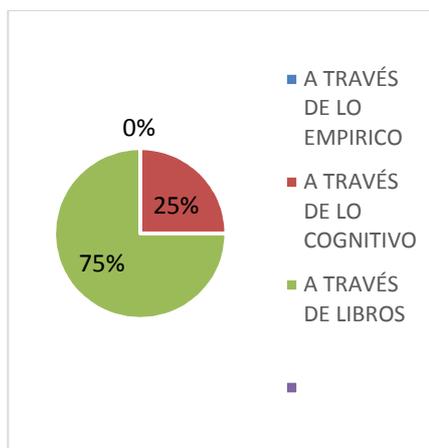
ANÁLISIS:

Los docentes manifiestan que si es muy necesario aplicar la utilización de los recursos digitales, para que el estudiante capte y memorice las clases dadas, con mayor facilidad

5. ¿QUÉ ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE SEGÚN TU PENSAMIENTO CRITICO?

INDICADOR	F	%
A TRAVÉS DE LO EMPIRICO	0	0
A TRAVÉS DE LO COGNITIVO	2	25
A TRAVÉS DE LIBROS	3	75
TOTAL	2	100

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



ELABORADO POR: Cibby Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

INTERPRETACIÓN

El 25% de los encuestadas mencionan que a través del método cognitivo los estudiantes aprenderían la cátedra, mientras que el 75% de los docentes encuestados manifestaron que el proceso de enseñanza lo realizan a través de libros o guías pedagógicas.

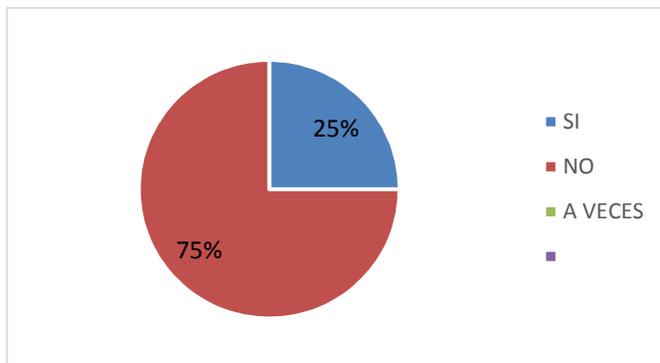
ANÁLISIS

Sin duda los docentes encuestados nos aseguran que una metodología didáctica es clave para el aprendizaje de la escritura es la lectura, por los métodos tradicionales que están acostumbrados los maestros, por ende se tramiten lo que se aprenden.

6. ¿TE GUSTA UTILIZAR LA LECTURA PENSAMIENTO CRITICO PARA QUE LOS ESTUDIANTES PRODUZCAN UN NUEVO CONOCIMIENTO?

INDICADOR	F	%
SI	2	25
NO	3	75
A VECES	0	0
TOTAL	2	100

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



ELABORADO POR: Cibby Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela
"Brasil Leónidas García"

INTERPRETACIÓN:

De esta manera el 25% de los docentes mencionan que utilizan la lectura con pensamiento crítico en su didáctica de aprendizaje, mientras que el otro 75% nos cuentan que no la utilizan

ANÁLISIS:

Las encuestadas manifiestan que la lectura con pensamiento crítico no siempre se la aplica, quedando como resultado que un si la utilizan mientras que otros no la ven tan eficaz. No hay una conciencia crítica para enseñar a partir de contextos lectores, por esta razón no se da una lectura a partir de las operaciones intelectuales, que son la más práctica para el aprendizaje

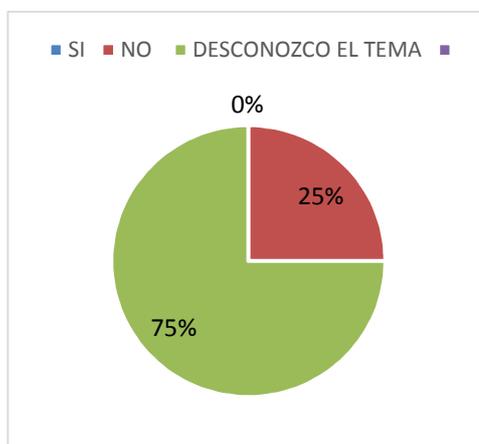
7. ¿UTILIZAS LA CULTURA DIGITAL PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES?

INDICADOR	F	%
SI	0	0
NO	2	25
DESCONOZCO EL TEMA	3	75

ELABORADO POR: Cibby Morales Pico

FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela “Brasil Leónidas García”

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN:

El 100% de los docentes encuestados, el 25% de ellos no utilizan la cultura digital para retroalimentar, el 75% de ellos manifestaron que desconocen el tema

ANÁLISIS:

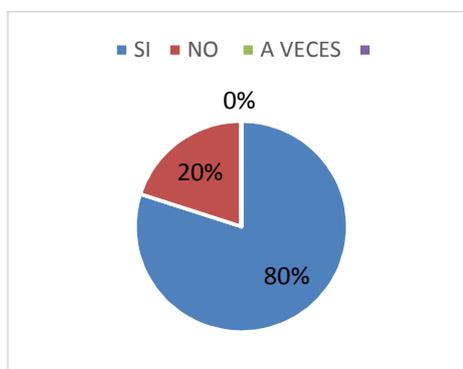
Se puede verificar a través de los resultados que se distorsiona el aprendizaje significativo por el memorista, porque no enseñan ni producen conocimiento, cabe notar que los docentes prefieren el tipo de aprendizaje significativo debido a que los estudiantes se pueden desarrollar más cognitivamente.

8. ¿CREES QUE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS SON DISTRACTORES PARA EL APRENDIZAJE?

INDICADOR	F	%
SI	4	80
NO	1	20
A VECES	0	0
TOTAL	5	100

ELABORADO POR: Cibby Morales Pico
FUENTE: Docentes del 7mo año de educación básica de la escuela
 “Brasil Leónidas García”

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN:

Notamos que el 80% de los docentes encuestados manifiestan que las nuevas tecnologías son distractoras para los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje, mientras que el 20% manifestó que era antes de ayuda

ANÁLISIS

Se puede verificar con estos resultados que los docentes casi la mayoría en su totalidad encuentran que los nuevos tecnologías afectan al estudiante en el proceso de aprendizaje. Demás bien ellos implementan otras técnicas metodológicas. Esto demuestran que es de vital importancia tener en cuenta estrategias lectora para la utilización de una enseñanza práctica.

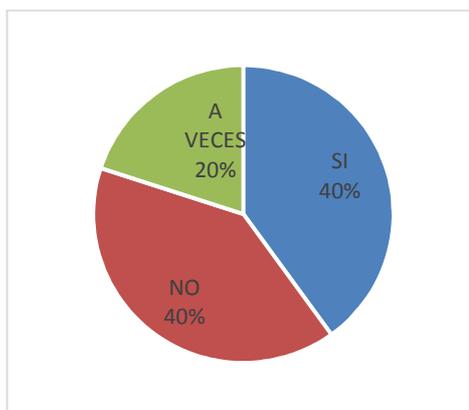
2.1.3.- ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

1.- ¿UTILIZAS LA COMPUTADOTRA PARA REALIZAR TUS TAREAS?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	4	40
NO	4	40
A VECES	2	20
TOTAL	10	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico
FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela
 “Brasil Leónidas García”

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN:

De los 10 estudiantes encuestado 4 de ellos que equivalen Al 40% manifiesta que si utilizan la computadora para realizar tareas, también 4 estudiantes manifestaron que ellos no utilizan la computadora para realizar las tareas, pero 2 de ellos son el 20% dicen que a veces.

ANÁLISIS:

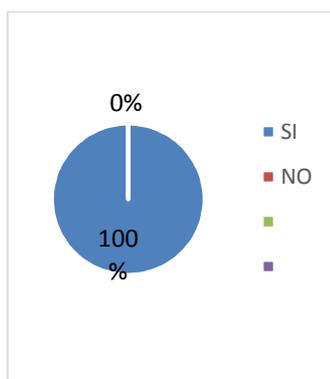
Con estos resultados se puede distinguir que la mayoría de los estudiante, si encuentran como una actividad gustosa en realizar la tareas en la computadora , cosa que no es tan gratificante para el profesor ya que la mayoría mal utiliza este recurso tecnológico.

2. ¿EN TU ESCUELA HAY LABORATORIO INFORMATICO?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	10	100
NO	0	10
TOTAL	0	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico
FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela
 “Brasil Leónidas García”

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN:

El 100% de los estudiantes encuestados confirman que en su institución si cuentan con laboratorio informático.

ANÁLISIS:

Los resultados demuestran que es de gran importancia, tener un laboratorio informático es imprescindible para un aprendizaje siempre y cuando estos recursos sean utilizados en recatar el aprendizaje

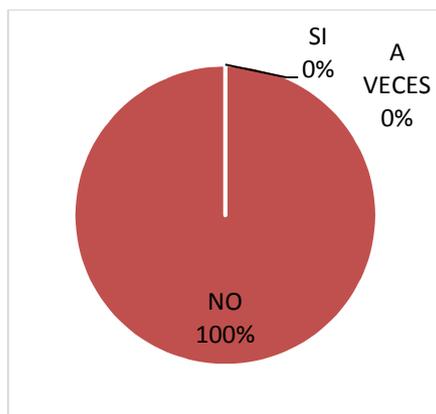
3. ¿TU MAESTRA UTILIZA RECURSOS TECNOLOGICOS PARA ENSEÑARLES?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	0	0
NO	10	100
A VECES	0	0
TOTAL	10	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACION:

El 100% de los estudiantes afirman que su docente no utiliza ningún material tecnológico para impartir clases.

ANÁLISIS:

Es importante saber que los niños cuentan con una enseñanza basada en la bibliografía, a pesar de no poseen los materiales necesarios los docentes. Esto significa que es necesario que se cree una conciencia de hábitos cibernautitas para crear un ambiente que le conlleve a un aprendizaje significativo.

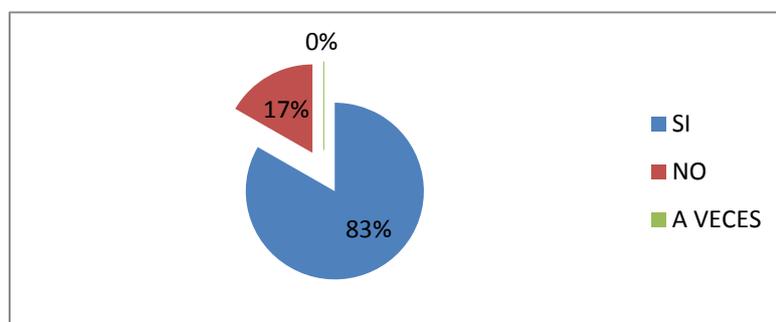
4. ¿TU MAESTRA TE CORRIGE CUANDO ESCRIBES INADECUADAMENTE?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	5	83,3
NO	1	17
A VECES	0	0
	10	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN:

Un 83% de los encuestados manifiestan ser corregidos por su profesora cuando no escriben correctamente, sin embargo el 17% de los mismos afirman todo lo contrario.

ANÁLISIS:

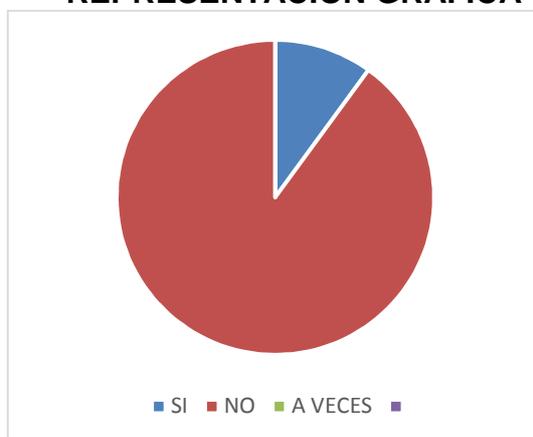
Podemos notar que la mayoría de estudiantes son corregidos cuando escriben incorrectamente por su docente. Aunque este método no es recomendable porque no se asumen con responsabilidad lo que se aprenden desde la vida y para responder a la realidad existente.

5. ¿UTILIZA UNA PÁGINA WEB PARA DESARROLLAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LAS AULAS?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	1	10
NO	9	90
A VECES	0	0
	10	100

ELABORADO POR: Cibby Morales Pico

FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

INTERPRETACIÓN:

De manera similar un 90 % de los encuestados manifiestan que no utilizan una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas, pero el 10% de los mismos afirman todo lo contrario.

ANÁLISIS:

Podemos notar que la mayoría de estudiantes no utiliza una página web para desarrollar los conocimientos adquiridos en las aulas, las páginas web que utilizan en su mayoría no ayudan en el proceso educativo, ya que el estudiante a penas ingresa al internet, solo lo hace con un objetivo distractivo no educativo

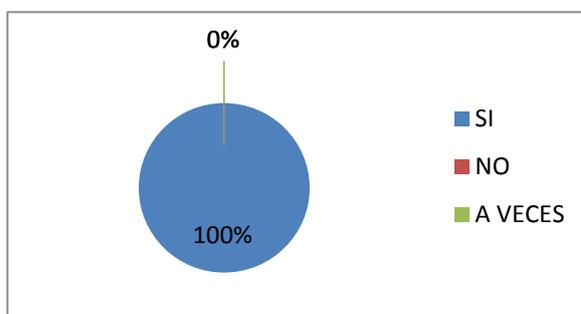
6. ¿CREE UD. QUE LA MATERIA DE COMPUTACIÓN ES IMPORTANTE PARA SU EDUCACIÓN?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	10	100
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	10	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN:

El 100% de los estudiantes del 7moAEB manifiestan debe ser muy importante que le den computación, ya que en la actualidad necesitan tener esos conocimientos informáticos.

ANÁLISIS:

Todos los encuestados mediante este resultado nos afirman que poseen una cultura digital. Este método es fundamental para que los estudiantes produzcan un nuevo conocimiento, sea este un parámetro para aprender para la vida.

7. CREE UD. QUE ES UN BUEN MÉTODO ENSEÑAR CON UNA HERRAMIENTA COMO UN COMPUTADOR?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	8	80
NO	2	20
TOTAL	10	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA**INTERPRETACIÓN:**

Podemos notar que un 80% de los estudiantes encuestados de éste nivel saben con seguridad que la utilización de este método informático ayuda aprender educativamente, mientras que el 20% manifiesta que esto no ayuda aprender ya que se perdería la costumbre educativa.

ANÁLISIS:

Los estudiantes sin duda alguna tienen en clara su conceptualización en lo que concierne a la nueva tecnología, ya que los mismos aseguran que ésta sirve para escribir de forma correcta las palabras. Por esta razón es indispensable que se maneje las reglas y se apliquen a partir de una práctica visual

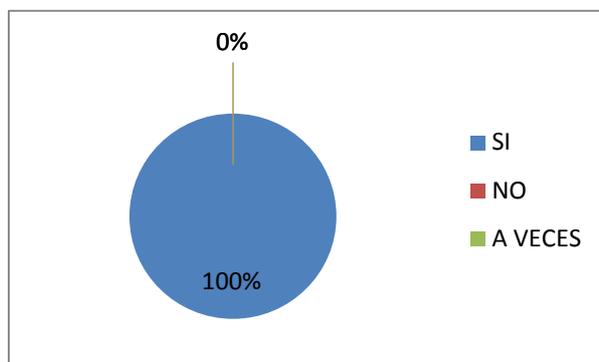
8. ¿TE GUSTA APRENDER A TRAVÉS DE LA TECNOLOGIA?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SI	10	100
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	10	100

ELABORADO POR: Ciby Morales Pico

FUENTE: Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela "Brasil Leónidas García"

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



INTERPRETACIÓN

El 100% de los estudiantes del 7mo AEB afirman que les gusta aprender y adquirir todo tipo de conocimientos a través de la tecnología.

ANÁLISIS: La mayoría de los encuestados creen que es satisfactorio el aprendizaje a través de la informática. Es necesario aprovechar esta aptitud digital, para extrapolar el conocimiento y de esta manera hacer del aprendizaje un producto que te ayude a manejar un conocimiento científico.

2.1.4.- ANÁLISIS GLOBAL DE TRABAJO DE CAMPO

El diagnóstico procesado ayudó a procesar los fallos que se dan en la enseñanza referente al mal uso de las nuevas tecnologías, aunque los maestros no perciben este desafío, pero los estudiantes sí la evidencia en sus respuestas. Esto expresa que hay una objeción en la enseñanza, por ende los maestros deben sensibilizarse ante este error para que se tome medidas urgentes en lo referente a la utilización de la tecnología, haciendo de ella un aprendizaje ubicuo que permite llegar a toda la población.

Se verificó el objetivo planteado, tomando desde los estudiantes y maestros, porque ir a equilibrar las invenciones encontradas en el proceso de la enseñanza de un buen manejo tecnológico a través de la computadora y el software educativos.

Se patentiza la hipótesis, referente a la gran influencia que tiene la tecnología en la enseñanza y aprendizaje. Sin dudas las nuevas tecnologías pueden suministrar medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y para la gestión de los entornos educativos en general.

Además se identificó que antes los problemas encontrados se puede facilitar la colaboración entre las familias, los centros educativos, el mundo laboral y los medios de comunicación, pueden proporcionar medios para hacer llegar en todo momento y en cualquier lugar la formación en la medida que los maestros estén preparados para que también pueden contribuir a superar o mejorar los problemas de aprendizaje educativos y sociales; pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus estudiantes, que son las personas que ahora se está formando, para que sean los nuevos ciudadanos de la sociedad del conocimiento.

CAPITULO III

3.1.- TEMA DE PROPUESTA

Elaboración de un fichero de computación básica sobre el manejo y uso adecuado de las tics en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de básica del Centro Educativo Brasil Leónidas García

3.2.- JUSTIFICACIÓN

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

La necesidad de mejorar la calidad de la educación de los estudiantes del Centro Educativo Brasil Leónidas García

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

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

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

3.3. OBJETIVO GENERAL

Elaboración de un fichero de computación básica, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje con los contenidos apropiados para

los estudiantes del séptimo año de educación básica del Centro Educativo Brasil Leónidas García del cantón Jama.

3.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar los contenidos apropiados que serán incorporados en el fichero didáctico
- Seleccionar cada uno de los elementos que serán útiles para el diseño de fichero didáctico del software.

Socializar el manual con los profesores y autoridades, los contenidos pedagógicos que se dosificarían a los estudiantes

Evaluar el proceso de dosificación del manual para verificar su efectividad

3.5- CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
Utilización de la computadora	Practica en la sala de computo
Uso de Power Point como portafolio personal del alumnado	Presentación de los diversos modelos
Diseño del fichero virtual	Ubicar en internet Observación directa
Fichero virtual	Redacción del informe, manual
Creación de posters mediante power point para congresos, seminarios o jornadas	Presentación de dibujos apropiados
Conocer las diversas plataformas virtuales por ejemplo Dropbox, Edmodo, etc.	Presentación de tareas
Creación de montajes audiovisuales (cuentos graficos o multimedia) mediante	A través de las practicas y dibujos prediseñados

Power popint y el escaner	
Introducción al procesador de textos y un programa de dibujo	Para presentar el portafolio del estudiante
Crear aplicaciones informáticas	Aplicación a las asignaturas
Crear y mantener un repositorio personal de recursos digitales y multimedia para docencia y estudiantes	Realizarlos a partir de tareas

3.6. DESARROLLO DE UN TEMA DE LA PROPUESTA

TEMA

Uso adecuado de la computadora

OBJETIVO

Seleccionar los elementos necesarios para diseño de estrategias para el aprendizaje en el uso de la computadora

DINÁMICA

Presentar una canción que hable de la computadora

CONTENIDO

Aspectos formales de software y hardware como se estructura la computadora

PROCEDIMENTALES

- Presentación de los trabajos escritos, atendiendo a los aspectos con funcionales y formales del manejo y uso adecuado: orden, limpieza, legibilidad, sangría y margen.
- - Utilización de la computadora, como redactar texto en Word, hacer diapositivas en power point .
 - Evaluación del uso adecuado de la computadora
 - Identificación de las partes de la computadora.
 - Clasificación del software y hardware

- Utilización de Microsoft Word .
- Redactar una carta en Microsoft Word y enviarla a través de la plataforma educativa Edmodo.

ACTITUDINALES

Respeto por los hábitos de presentación en los trabajos realizados en Word.
Valoración de la importancia de la descripción en la ampliación del software
Valoración a la creatividad para poder manejar bien la computadora

ESTRATEGIAS

Producción escrita de:

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

ACTIVIDADES

Los docentes entregarán a los estudiantes fichas para poder identificar el hardware y software, para saber cómo está estructurado la computadora, además a través de imágenes pueden enseñar, la arquitectura informática

3.7. METODOLOGÍA

- A través de talleres
- Trabajos grupales

3.8. RECURSOS FINANCIEROS

Descripción	Cantidad	Unidad de medida	Costo unitario	Costo total
	1000	Hojas	5,00	\$ 15.00
Papel boom				
		Unidad	0.25	\$ 2.50
Materiales de oficina	10			
	3	Unidad	15.00	45.00
Empastados				
	-	Indeterminado	-	\$100.00
Internet				
Copias	50	Hojas	0.05	\$2.50
Anillados	6	Unidad	1.00	\$ 6.00
Impresiones	500	Hojas	0.15	\$ 75 .00
Compra de computadora completa	1	Unidad	720.00	\$ 720.00
Viáticos	100	Días	3.00	\$ 300.00
Cd.	2		2.50	\$5.00
	1.1	Sub total:		1.2 \$ 1271.00
	1.3	Imprevisto 10%		1.4 \$50.00
	1.5	1Total:		1.6 \$1321.00

CONCLUSIONES

Los resultados han demostrado que los estudiantes no tienen mucho conocimiento del uso de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza detectándose una gran necesidad de impartir conocimientos a través de una práctica virtual

Hay una gran evidencia en la presentación de los trabajos, la confusión de la como poder manejar una computadora o un enfocus ya que esto para ellos es algo nuevo

Se constató que los métodos que la maestra usa, no incentiva a los estudiantes un buen interés educativo ya que utilizan métodos tradicionalistas, por lo que no implica un compromiso, ni concienciación de hacer un buen uso de la computadora a través de todas las asignaturas, es decir que no hay trabajo en conjunto para romper paradigma egocentristas.

Los resultados demuestran que las actividades del área de computación no están orientadas a un aprendizaje activo, sino más bien a un aprendizaje memorístico por ende esto no ayuda aprehender, la enseñanza de esta manera puntual, no permite que el estudiante asuma un aprendizaje para la vida, por lo que es necesario cambiar el proceso de instrucción

No se demuestra en el proceso de enseñanza un seguimiento del trabajo, no se ve un trabajo interdisciplinario de forma constante para potenciar habilidades y destrezas significativas ortográficas, por consiguiente se va creando estudiantes pasivos en cuanto el manejo respectivo de las nuevas tecnologías

RECOMENDACIONES

El replantearse un programa con nuevas metodologías a través de un fichero despertará en el estudiante un compromiso de aprehender con responsabilidad a partir de las nuevas innovaciones tecnológica, la misma que permitirá al estudiantes ser artífice de su adquisición del aprendizaje significativo.

Es necesario que los docentes trabajen los contenidos desde una relación global, es decir a través de métodos constructivista, es decir que ellos descubran el nuevo conocimiento para que este saber lo apliquen en todo el proceso de aprendizaje, considerando que la enseñanza lectora se evidencia desde la adquisición de posteriores aprendizaje por ende si no se utiliza bien la cultura digital habrá problemas rezagados en el desarrollo del aprendizajes más complejos.

Si se plantea una nueva metodología con responsabilidad los estudiantes se volverían activos y serían capaces de producir texto desde su realidad, haciéndolos protagonista de su aprendizaje, si se trabajase a través de un fichero ellos tendrían sus propios portafolios, que les ayudarían a crear redes, autocorrigiéndose desde sus propios errores.

BIBLIOGRAFIA

ADELL, J. (1995): "La navegación hipertextual en el World- Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos".

<http://www.uib.es/depart/gte/adell.html>.

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

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

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

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

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

SYSTEM., Centro de formación, SL. "Internet Tomo 2" Desarrollo del Sistema de información con certificado de calidad ISO 9001:94 por AENOR. Sevilla España,

Copyright © 2002, por System Centros de Formación, S.L.

SYSTEM., Centro de formación, SL. "Windows XP Tomo 1" Desarrollo del Sistema de información con certificado de calidad ISO 9001:94 por AENOR.

Sevilla-España, Copyright © 2002, por System Centros de Formación, S.L.

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

ANEXOS



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO DE MANABI”
EXTENSIÓN BAHIA DE CARAQUEZ
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN



Como estudiante egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación, mención Computación, Comercio y Administración estoy realizando un análisis de la influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, para mi trabajo de tesis en el centro educativo Brasil Leonidas García, mediante una encuesta.

DOCENTE

Marcar con una X y responda lo que usted crea correspondiente con toda sinceridad

1. ¿usted utiliza las tics de los estudiantes cuando imparte la materia?

SI NO A VECES

2. ¿Conoce Usted Las Herramientas Necesarias Para Manejar La Nueva Tecnología?

SI NO A VECES

3. ¿Ha Trabajado Usted Con Software Educativo?

SI NO

4. ¿Utilizas diapositivas para mejorar la calidad educativa de los estudiantes?

SI NO

5. ¿Qué estrategias didácticas utilizas para la enseñanza y aprendizaje según tu pensamiento crítico?

EMPIRICO COGNITIVO A TRAVÉS DE LIBROS

6. ¿Te Gusta Utilizar La Lectura Pensamiento Crítico Para Que Los Estudiantes Produzcan Un Nuevo Conocimiento?

SI NO A VECES

7. ¿Utilizas La Cultura Digital Para Retroalimentar A Los Estudiantes?

SI
TEMA

NO

DESCONOZCO EL

8. ¿Crees Que Las Nuevas Tecnologías Son Distractores Para El Aprendizaje?

SI

NO

A VECES



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO DE MANABI”
EXTENSIÓN BAHIA DE CARAQUEZ
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN



Como estudiante egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación, mención Computación, Comercio y Administración estoy realizando un análisis de la influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, para mi trabajo de tesis en el centro educativo Brasil Leonidas García, mediante una encuesta.

ESTUDIANTE

Marcar con una X y responda lo que usted crea correspondiente con toda sinceridad

1. ¿Utilizas La Computadora Para Realizar Tus Tareas?

SI NO A VECES

2. ¿en tu escuela hay laboratorio informático?

SI NO

3. ¿Tu Maestra Utiliza Recursos Tecnológicos Para Enseñarles?

SI NO A VECES

4. ¿Tu Maestra Te Corrige Cuando Escribes Inadecuadamente?

SI NO A VECES

5. ¿Utiliza Una Página Web Para Desarrollar Los Conocimientos Adquiridos En Las Aulas?

SI NO A VECES

6. ¿Cree Ud. Que La Materia De Computación Es Importante Para Su Educación?

SI NO A VECES

7. Cree Ud. Que Es Un Buen Método Enseñar Con Una Herramienta Como Un Computador?

SI

NO

A VECES

8. ¿Te Gusta Aprender A Través De La Tecnología?

SI

NO

A VECES

