

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

Trabajo de grado para la obtención del título de Magíster en
Educación y Desarrollo Social

Tema:

**LA UTILIZACIÓN DE PROGRAMAS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN,
FACILITA EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LA MATERIA DE
COMPUTACIÓN EN LOS ALUMNOS DEL SÉPTIMO AÑO DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA” DE LA CIUDAD
DE CHONE EN EL PERIODO 2006 – 2007.**

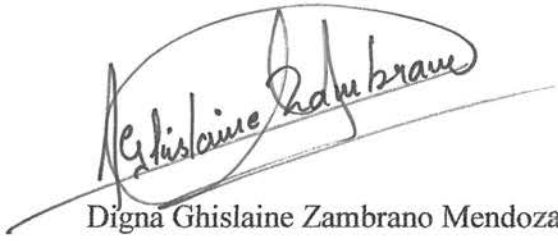
MAESTRANTE:

DIGNA GHISLAINE ZAMBRANO MENDOZA.

Director: MGST. MARTHA PEREIRA.

Calceta – Ecuador.

Del contenido del presente trabajo se responsabiliza el autor.

A handwritten signature in black ink, written in a cursive style. The signature is enclosed within a hand-drawn oval shape. The name "Digna Ghislaine Zambrano Mendoza" is clearly legible within the signature.

Digna Ghislaine Zambrano Mendoza.

AGRADECIMIENTO

Primeramente expreso mi agradecimiento a DIOS, nuestro creador y Padre Celestial, por haberme dado salud, perseverancia y sabiduría, al permitirme concluir con éxito otra de mis metas profesionales.

Mi sincera gratitud a nuestra tutora la Mgstr. Martha Pereira que con sus sabias experiencias nos supo guiar y darnos el mejor de los apoyos; y a todos quienes hacen la Universidad Tecnológica Equinoccial, por haberme brindado esta magnífica oportunidad para seguirme superando profesionalmente.

Y no puedo dejar dos de mis grandes compañeras y amigas a la vez que no me dejaron caer en esta gran aventura profesional como son la Sra. Virginia García Dueñas, que casi mi segunda madre, que con sus consejos y apoyo me daba esa fuerza para seguir adelante; la Sra. Jenny Zambrano Villegas que con su gran sabiduría supo guiarme en mis momentos más difíciles.

De igual manera a mi familia, compañeros y amigos que de una u otra forma hicieron posible que alcanzara este significativo triunfo profesional.

Ghislaine Zambrano Mendoza



DEDICATORIA

El presente trabajo, fruto de la dedicación, esfuerzo y perseverancia, de superación constante, la dedico a DIOS, quien con su Divino poder me permitió culminar con éxito mis más fervientes anhelos.

Es un sublime sentimiento y una satisfacción halagadora dedicarles este logro alcanzado a mis padres; quienes con sus sabios consejos, su apoyo moral, económico, preocupaciones, y esfuerzos han sido el pilar de apoyo en mis metas emprendidas y han formado en mí una persona útil a la sociedad, también a aquellas personas que indirectamente me apoyaron dándome cariño, comprensión y sobre todo dedicación.

Ghislaine Zambrano Mendoza



2. TEMA.

La utilización de programas básicos de computación, facilita el rendimiento escolar en la materia de computación en los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007.

Rendimiento



3. VARIABLES

Variable Independiente.

La utilización de programas básicos de computación.

Variable Dependiente.

Rendimiento escolar de los alumnos del séptimo año de la educación básica “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007.

Tabla de
Contenido



4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La tecnología de punta es el primer paso en la integración de toda nueva tecnología, es intentar hacer lo mismo que antes, pero con los nuevos juguetes de la era moderna; la informática nos ofrece una perspectiva diferente de la del ordenador solitario; ya que esta permite romper el aislamiento de las aulas, abriéndolas al mundo.

Pero el mayor potencial de las nuevas tecnologías de la información de la educación reside no solo en lo que aportarán a los métodos de la enseñanza / aprendizaje actuales, como el hecho de que están transformando radicalmente lo que rodea a la escuelas, es decir, el mundo.

Están cambiando cómo trabajamos, cómo nos relacionamos unos con otros, cómo pasamos nuestro tiempo libre y, en suma, nuestro modo de percibir y relacionarnos con la realidad y a nosotros mismos. La disociación entre una escuela oral-libresca y una realidad externa audiovisual, multimediática, instantánea y global es un hecho. No debemos sorprendernos de que la mayoría de los conocimientos que tienen los niños actuales sobre el mundo provengan de los medios informáticos de masas (cuyo objetivo, no es precisamente educar).

El papel de la escuela como fuente primaria de información ha desaparecido desde hace ya tiempo. ¿Acaso estamos ante la desaparición de la educación escolar tal como conocemos? Todas las instituciones sociales son producto de su evolución histórica y de su adaptación sucesiva a las demandas del medio. Y estas surgieron para cubrir algunas necesidades y han cambiado con el tiempo, adaptándose a las transformaciones sociales.

Los avances tecnológicos mundialmente han evolucionado cada día, obligando al hombre a



prepararse en el campo de la informática.

El ser humano siempre ha sabido que el conocimiento es el ingrediente primordial para tener poder. Esto es la premisa que ha guiado al hombre desde tiempos remotos a hacer todo lo posible por obtener y almacenar información del mundo que lo rodea.

Los pueblos primitivos acostumbraban a contar las cosas (personas, ovejas, armas, etc.) haciendo marcas en una piedra o utilizando palitos como representación numérica; entonces surge la necesidad de crear símbolos asociados a cantidades.

El hombre hábilmente día a día por sus necesidades fue descubriendo nuevas formas y maneras de comunicarse, es por ello que en el actual siglo XXI la tecnología creada por él mismo lo ha superado.

Los países desarrollados cuentan con una tecnología que ellos la denominan tecnología de punta; ésta tecnología en países en vía de desarrollo o países tercer mundista recién están desarrollándose. La educación con tecnología ha permitido conectar al hombre con miles de millones de seres vivientes, permitiendo que desde la escolaridad los infantes tengan acceso a ellas y sus padres se vean en la obligación de adquirir un computador.

La educación con tecnología en Ecuador se ha desarrollado a pasos lentos, ya que su población se encuentra aun en nivel de retraso educativo¹. Y los organismos competentes se han encargado de tratar de resolver problemas de analfabetismo en la sociedad y han dejado de lado la computación.

¹ Población analfabeta 9.44% a nivel nacional. Ecuador y su realidad

4.1. JUSTIFICACIÓN

Desde hace aproximadamente veinte años, en diversas oleadas y con diversas ideologías, numerosos autores anuncian el advenimiento de la sociedad de la información: un conjunto de transformaciones económicas y sociales que cambiarán la base material de nuestra sociedad.

Talvez uno de los fenómenos más espectaculares asociados a este conjunto de transformaciones sea la introducción generalizada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de nuestras vidas. Están cambiando nuestra manera de hacer las cosas: de trabajar, de divertirnos, de relacionarnos y de aprender.

La relación del ser humano con la tecnología es compleja; por un lado la utilizamos para ampliar nuestros sentidos y capacidades. A diferencia de los animales, el ser humano transforma su entorno, adaptándolo a sus necesidades, las reales y las socialmente inducidas, pero terminan transformándolo a él mismo y a la sociedad.

Pensemos en lo que han significado para la historia de la humanidad la escritura, la imprenta, el teléfono, la radio, el cine, la TV. Desde nuestros antepasados cazadores-recolectores que pintaban figuras en las paredes de su cueva y abrigos hasta nuestros días, la tecnología ha transformado al ser humano, y lo ha hecho para bien y para mal.

La educación en la sociedad de la tecnología de punta ha de ser un factor de igualdad social y de desarrollo personal, un derecho básico y no únicamente un producto de mercado. Los grupos de alto riesgo en términos informacionales, han de ser objetos de acciones positivas por parte de los poderes públicos.

Debe evitarse que las nuevas tecnologías acrecienten a las diferencias sociales existentes o creen sus propios marginados. ¿Están nuestros centros educativos preparados para afrontar la parte que les corresponde de este desafío? ¿Estamos formando niños y jóvenes para el futuro?

La realidad educativa en la Provincia de Manabí preocupa porque el problema socio - económico abraza a la mayoría de la población, por ser una provincia eminentemente rural; existiendo planteles educativos que no cuentan con tecnología ni un computador.

El Cantón Chone a pesar de ser el cantón más grande de la provincia de Manabí, no cuenta con grandes recursos tecnológicos en el sector educativo, enfoco aquí mi proyecto de tesis como lo es la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” ya que la institución no poseen los recursos necesarios, por que esta institución se maneja con sus propios recursos de aportes mínimos de sus padres de familias, lo cual verán que es poco para conseguir todas las herramientas; para el aprendizaje de la asignatura de computación como lo hacen las instituciones particulares que sus alumnos trabajan dos niños por cada máquina computadora; ya que en ellos el aprendizaje es notorio a final de un ciclo lectivo.

4.2 OBJETIVOS

Objetivo General.

Determinar programas básicos de computación a través de metodologías prácticas e innovadoras, didácticas para facilitar el excelente desempeño escolar en los niños del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”

Objetivo Específicos.

1. Estudios previos relacionados a los conocimientos de programas básicos en la asignatura de computación, de los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007.
2. Determinar que factores inciden que los alumnos del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” no utilicen el computador frecuentemente.
3. Determinar el rendimiento escolar de los estudiantes de la escuela en la materia de computación.
4. Comparar lo teórico con lo práctico difundido a los estudiantes del séptimo año básico en la materia computación



4.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

Pregunta central.

¿Cómo el conocimiento de programas básicos facilita el desempeño escolar en la materia de computación, de los alumnos del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”?

Preguntas subsidiarias.

- ¿Estudios previos relacionados a los conocimientos de los programas básicos en la asignatura de computación, de los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007?
- ¿Qué factores inciden en la utilización del computador para el desempeño escolar en la materia de computación en los alumnos del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”?
- ¿Cuál es el desempeño escolar de los alumnos del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”?
- ¿Cuál es la relación entre el uso de programas básicos de computación y el desempeño escolar en la materia de computación entre los alumnos de del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”?

5. MARCO TEÓRICO

Es necesario definir el papel que juega la educación, la tecnología y el desarrollo tecnológico en la sociedad moderna, así como se debe analizar su incidencia en distintos ámbitos sociales y de manera específica en la educación, es por eso que el desarrollo técnico de las nuevas tecnologías va por delante de sus repercusiones sociales.

En la enseñanza, la determinación de esa “mejor manera” dependerá de la capacidad del docente para concebir los objetivos educacionales y especialmente en el mundo de la tecnología informática, sobreponiéndose a la rutina, transformarlos a la cosa viva, actuante, dinámica, esencialmente formativa que sirva en el desarrollo integral del alumno; La educación y la instrucción de las nuevas generaciones es una labor compleja y sutil, se trata, de desarrollar el carácter, la inteligencia y la generosidad de nuevas generaciones.

Vigotsky...dice “la única buena enseñanza es aquella que precede al desarrollo”

Los experimentos e investigaciones que han hecho los psicólogos Vigotsky, Skinner y Pavlov con el comportamiento escolar y el aprendizaje significativo: los niños que acuden a la escuela siguen operando los mismos procesos, en un ambiente escolar estimulante se desarrollarán satisfactoriamente con el fin de ponerse en adecuada armonía con ese medio y en un ambiente escolar que les exige poco, es probable que cambien poco y progresen menos.

Otra de las investigaciones que hicieron en la School of Education se descubrió que los alumnos de las escuelas que siguen métodos educativos progresivos con buen ambiente social y buenas condiciones didácticas, progresan más que los que se hallan en ambientes menos

favorables y hasta en el aprendizaje sobresalen más.²

Este cometido es viable únicamente si hay una correcta adecuación entre los medios y los fines, esto es, entre los procedimientos y recursos adoptados en el aula y los objetivos previstos. Dejando a un lado otros factores fundamentalmente y decisivos, asegurando una eficaz enseñanza primaria en computación a decenas de millones de niños, constituye uno de los pilares básicos para que sobre ellos Latinoamérica pueda construir en tiempos relativamente breve. La computadora es un invento del hombre con el fin de que el sujeto este íntimamente relacionado con el objeto y hacer más fácil y alegre la vida cotidiana.³

Según Ana García dice *“que a lo largo de la historia, la tecnología cumple la transformación social en cuestión debatida, y esta sigue generando discursos encontrados que aparecen cada vez que se descarga la responsabilidad de determinadas conductas y hábitos sociales en los nuevos medios de comunicación (televisión, Internet,..)”*⁴

Mientras que el maestro crea que su función se reduce a llenar cabezas con conocimientos más o menos útiles, seguirá siendo instrumentos de quienes quieren mantener el estatus actual; Sólo cuando tengan conciencia de su rol y de transformar la sociedad, que en educación significa hacer cabezas bien hechas, personas con ciencias crítica, capaces de transformar, a su vez a la sociedad, sólo entonces el maestro, lo será de verdad.

² Libro Psicología Educativa. E. Stones. Pág. 45

³ Introducción a la informática. Mano a la obra 2000 – 2005. Artículo de Pc World.

⁴ Tecnologías apropiadas para la educación. Rodrigo Gallegos. Pág.11

Es por eso que la didáctica es la ciencia y el arte de enseñar, es el arma principal del maestro, sin la cual no puede ejercer su función profesional. Sin embargo, para que su ideal se realice, será necesario transformar a la escuela que estamos habituados, adoptar una nueva filosofía educativa de perspectivas más amplias en el campo de la enseñanza, en la práctica computacional, ya que existe un conjunto de doctrinas, principios, normas, metodologías, métodos y técnicas de acción educativa en la didáctica.

En el estudio del aprendizaje va seguido con el proceso de aprendizaje ya que se relacionan con los temas didácticos, para ayudar al estudiante a aplicar sus conocimientos, de estos procesos; también analizamos la utilización de máquinas computadoras para su uso y manejo de los programas básicos.

Ya no vislumbramos a la informática como algo futuro, sino que forma parte de nuestro presente y es tiempo de beneficiarse de la tecnología informática.

Es por eso que se esta generando un nuevo tipo de sociedad en la que el “conocimiento es la base del desarrollo”.

Es por eso que es importante el proceso de la enseñanza que tiene la aplicación en todas las materias y en todas las etapas, y estos constituyen principios didácticos; estos principios no solamente tienen el valor para la organización completa de la clase, para la formación de planes de enseñanza, elaboración de libros de textos, medios educativos, etc.

La tecnología casi no ha entrado en el sistema educativo formal y cuando lo ha hecho, ha sido



tímidamente y sin alterar apenas la esencia de los procesos educativos tradicionales.⁵

Según Jessipov y Gontaharov dice “que el enlace estricto del carácter científico de la enseñanza con la relación entre la teoría y la práctica”. Y estos son los verdaderos conocimientos, aquellos que están relacionados con la práctica... en la adquisición de conocimientos teóricos, los alumnos también deben reconocer su relación con la práctica”⁶

Es por eso que la informática permitirá un acercamiento a los docentes y alumnos a este fascinante mundo que ha permitido el avance vertiginoso de la ciencia y la tecnología, porque les permitirá tener ideas generales pero importantes, de los componentes de la computadora, de su funcionamiento integrado, la utilidad de cada uno de sus dispositivos; Además servirá para el aprendizaje significativo de los programas básicos como Word, Excel, Power Point y Paint que es la plataforma de trabajo y medios de relación entre el usuario y la máquina.

Según Tomaschewski dice “*que hay que derivar principios y reglas para el trabajo del maestro en la clase, partiendo de los principios generales del aprendizaje*”.

Es así, que el hecho social “rendimiento escolar” es independiente a cada individuo. Un individuo no tiene el poder de cambiar las expectativas y creencias colectivas en torno al rendimiento escolar normal. Está generalizado porque es social.

⁵ Tecnologías apropiadas para la educación. Rodrigo Gallegos. Pág.22

⁶ Didáctica General. K. Tomaschewski. (1966). Pág. 162



La sociedad no define explícitamente, ¿qué entiende por rendimiento escolar? Pero sí es muy explícita para plantear quiénes serían los que no cumplen las normas y cuales serían las sanciones a las que se deben ver expuestos. Está muy claramente establecido en las distintas instituciones educativas cómo se incurre en causal de expulsión, repitencia, suspensión o derivación.⁷

Durkheim señala que los hechos sociales se imponen por fuerza imperativa y coercitiva, pues su sustrato es la sociedad. Para mayor claridad al respecto veamos un ejemplo. ¿Qué pasa con un sujeto que escapa a la norma? ¿Qué pasa con un niño que no tiene un rendimiento escolar, en cualquier área, considerado normal por la sociedad? Inmediatamente el hecho social RE se impone sobre él. Sus padres son citados, es derivado a especialistas para evaluación, si las dificultades persisten y no se adapta a lo que la sociedad requiere de él, es rechazado por el sistema escolar, derivado a atención psicopedagógica, grupos diferenciales. Si después de estas “oportunidades” para su “reinserción” el individuo no logra cumplir con los requisitos que la sociedad le impone, se verá fuertemente sancionado, en el mejor de los casos con una repitencia, en el peor, con la expulsión de su comunidad educativa o del sistema escolar total. Hay casos más evidentes aún del peso coercitivo del hecho social RE.

⁷ Saavedra, Erika: Niños con rendimiento escolar normal...Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653).

5.1 MARCO DE REFERENCIA CONCEPTUAL

De acuerdo al método sociológico de Durkheim, que el rendimiento escolar constituye un hecho social. De acuerdo a ello ¿Podemos hablar de integración al interior de los distintos sistemas educativos cuando aún existen y se utilizan elementos coercitivos para apartar o sancionar a aquellos niños que incurren en un rendimiento escolar “anormal” o fuera de los estándares establecidos? Sin duda que este es un tema para una discusión extensa; sin embargo, se considera importante dejar planteado que mientras persista el hecho social Rendimiento Escolar no se podrá hablar de “inclusión” o “integración” de “niños con necesidades educativas especiales” en toda su magnitud, pues estos términos existen en la medida que el hecho social del Rendimiento Escolar existe.

El rendimiento escolar tiene que ver con ¿qué aproximación podemos hacer hacia el fenómeno de la deserción escolar y el desafío de lograr los 12 años de escolaridad de la población propuesto por el Presidente de la República hace algunos meses en relación con los requerimientos de la globalización?

Sin duda, la coerción del hecho social rendimiento escolar tiene un peso importante en determinado grupo de jóvenes que deciden abandonar el sistema escolar (en cualquiera de sus tres especies). La clave aquí, es el interés que puede mostrar la escuela por hacerse cargo de su responsabilidad en este hecho en vez de responsabilizar únicamente a factores externos a ella tales como las condiciones económicas de estos sujetos, drogadicción, nivel de escolaridad de los padres, entre otros. Y realizar un análisis en cuanto a la coerción del sistema educativo hacia estos jóvenes que no caen dentro de los estándares establecidos como adecuados y la



función que está cumpliendo la escuela al alejarlos del sistema como “elementos patológicos”, más comúnmente llamados “manzanas podridas”.⁸

Algunos métodos que se deben utilizar algorítmicamente (paso a paso) en forma programada para que el alumno puedan tener un contacto directo a un computador; en si, tener comunicación con una computadora. Lo que el docente debe enseñar y lo que el alumno debe aprender, es cómo retener, comprender y usar activamente los principios conceptuales y procedimentales disciplinares para que se produzca la transferencia del conocimiento además para que el estudiante cree sus propias destrezas sobre la materia y tenga la habilidad de manipular un computador.

En cada clase expositiva, dentro de las prácticas grupales el docente debe plantearle al alumno la resolución de un problema con la computadora a través de un enunciado para introducir la enseñanza de una nueva herramienta de computación; si bien estamos relacionados en el mundo moderno de alguna u otra forma con el creciente desarrollo de las computadoras y las nuevas tendencias de búsqueda de información en la escuela, en el colegio, universidades o en el trabajo, actividades recreativas, entre otras en fin. También es cierto que no todas las personas tienen experiencia en el uso de estas.

Países subdesarrollados desde todos los puntos de vista, precisan de un ritmo acelerado en su

⁸ Saavedra, Erika: Niños con rendimiento escolar normal...Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)



evolución económica y cultural, dejando a un lado otros factores fundamentales y decisivos, terminar el analfabetismo en su raíz, es decir, en la infancia y en la adolescencia, y asegurar una eficiente enseñanza primaria a decenas de millones de niños, constituye uno de los pilares básicos para que sobre ellos Latinoamérica pueda construir en tiempo relativamente breve. La informática - computación se puede enseñar plenamente con conocimiento, por que el maestro debe describir el proceso de la enseñanza en su forma general y descubrir las formas de este proceso; para que luego el alumno valla adaptándose al medio informático.

Hay que fijar el contenido de la clase, que los niños pueden similar dado su desarrollo y las diversas actividades prácticas computacionales, dependiendo del programa a utilizar, la didáctica o metodología que se debe organizar en la clase, pues instruir quiere decir, ante todo, organizar el aprendizaje de los niños, ésta debe informar a los maestros sobre los métodos que han de utilizar en la enseñanza de los alumnos es decir, Cómo enseña, y a los diversos caminos por los cuales el alumno debe ser llevado para cumplir los objetivos propuestos.

En el proceso de enseñanza que tienen la aplicación en todas las materias y en todas las etapas, constituyen un sistema de principios didácticos; estos principios no solamente tienen el valor para la organización completa de la clase, para la formación de planes de enseñanza, elaboración de libros de textos, medios educativos, etc. Más bien se debe ajustar el proceso de enseñanza en la escuela.

Marcelo Sobrevila. Dice “que en las dos últimas décadas la humanidad observa que entre un hecho sensacional y el que sigue transcurre un lapso cada vez más breve; el ritmo de la vida se



acelera y todos tenemos menos tiempo para hacer lo que nos proponemos tanto en el lapso individual como el colectivo”.

René Hubert definió a la educación “La educación es el conjunto de las acciones y de las influencias ejercidas voluntariamente por el ser humano sobre otro ser humano; y a la didáctica como el conjunto de preceptos, normas, reglas o principios que indican el contenido de la enseñanza, la forma de transmitir los conocimientos y la dosificación de los mismos”

Dentro de esta investigación buscaremos las metodologías apropiadas, para luego seguir procedimientos que deberán aplicarse para alcanzar los fines de la enseñanza en forma directa y segura; para luego con una lógica práctica, se hará un análisis y la experiencia se ha demostrado que son convenientes.

Nérici, Imídeo. (1973) analiza que hasta no hace mucho tiempo era creencia generalizada que para ser buen profesor, bastaba conocer bien la disciplina, para enseñarla bien.

Pero es preciso más, sobre todo una conveniente formación de metodologías - didáctica y esto corresponde a tener en cuenta las técnicas de enseñanza para un adecuado nivel evolutivo, intereses, posibilidades y peculiaridades del alumno.

La didáctica referente a la materia de computación es una disciplina orientada en mayor grado hacia la práctica, toda vez que su objetivo primordial es orientar la enseñanza informática.

El planeamiento es una exigencia que se impone día a día en todas las actividades humanas y este se hace necesario por razones de responsabilidad moral, económica, adecuación laboral y

eficiencia. El profesor necesita saber, para llevar a cabo su planeamiento, qué, por qué, a quién y cómo enseñar.

El profesor debe poner en juego todos estos aspectos, a fin de que sus esfuerzos tengan un sentido objetivo y atienda las necesidades del educando llevándolos a trabajar dentro de sus posibilidades para que, de ese modo, los resultados del aprendizaje sean satisfactorios; Seguir ciertos métodos, para alcanzar lo que queremos “camino para llegar a un fin”, puede decirse que el método es el planeamiento general de la acción de acuerdo a un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas.

Las técnicas de enseñanza en la asignatura que se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para la efectivización del aprendizaje informático del educando; La enseñanza es la formación mental sistemática y educación de los alumnos. La sistematización incluye tanto el proceso de transmisión como de adquisición de conocimientos y afecta a la Planificación de la enseñanza en general como a todos los aspectos de la misma y a las metas que se deben fijar.

Francisco Leiva Zea (1981) define a la “didáctica como la teoría general de la enseñanza, es decir, la ciencia y el arte de enseñar”

En sí, podemos decir que dentro del ámbito de educación la didáctica es el arma principal del maestro, sin la cual no puede ejercer su función profesional. Enseñar didáctica computacional es, entonces, enseñar a enseñar, y eso es lo que se pretende, con un solo mérito que lo ubica fuera de lo común.

Carlos Díaz dice “tenemos un sistema educativo que guarda estrecha relación con el subdesarrollado general del país”.

Un sistema educativo que ni siquiera ha logrado su propia identidad, ya que todavía vive como hace 150 años para contar que somos aparentemente independientes, esto es, sujeto a influencias de uno u otro país desarrollado y por que no decirlos países como los nuestros; infopobres en tecnología de punta.

Según Ricardo Nassif “La pedagogía es la disciplina, el estudio o el conjunto de normas que se refieren a un hecho o a un proceso o actividad de la educación”.

Según Alves de Mattos “La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene como objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje”.

La pedagogía es la ciencia general de la educación, debería prenderse de todos los campos que se refiere a educación por que de esta depende la acción permanente de que se vale la sociedad para preparar a los futuros hombres para su incorporación dócil a ella.

El recurso de que se vale, a su vez, la pedagogía, es la enseñanza y la enseñanza, es el sistema de conocimiento que se deben transmitir a los alumnos. La práctica en las clase se presentan de las siguientes formas: actividad práctica de los alumnos en forma de trabajo socialmente útil, solución del problema prácticos, demostración de manifestaciones de la realidad, solución de problemas- tipos”.

La sociedad enseña lo que necesita saber el individuo para la convivencia social.

Para enseñar bien, necesitamos como profesores, tener primero una noción clara y exacta de lo que es realmente “aprender” y “enseñar”, pues existe una relación directa y necesaria, no solo teóricas, sino prácticas, que es todo lo que nosotros los maestros necesitaríamos para enseñar referente a lo que es la informática, y esta variará según la idea que nos hagamos de lo que es realmente aprendizaje que pretendemos dirigir.

Ya decía: Séneca que aprendamos, no para la escuela, sino para la vida; el simple guardar en la memoria textos y palabras no prepara a nadie para la realidad de la vida con sus complejos problemas; no desarrolla la inteligencia, no aguza el ingenio, ni estimula la reflexión; sólo forma alumnos que repiten pasivamente lo que estudian, y que conservan esquemas mentales rígidos e invariables.

En el método didáctico distinguimos entre recursos, técnicas y procedimientos:

Recursos son los medios materiales de que disponemos para conducir el aprendizaje de los alumnos, como libros didácticos, guías de estudios, material escolar, pizarrones, mapas, cuadros, murales, y sobre todo las computadoras, etc.

Técnicas son maneras racionales (y que las experiencias demuestra que son eficaces) de conducir una o más fases del aprendizaje escolar por ejemplo: la técnica de la motivación, la comprobación del rendimiento, la del trabajo socializado, la de preparar planes de trabajo, la de los medios audiovisuales, etc.

Procedimientos con segmentos o series de actividades docentes en determinada fase de la enseñanza por ejemplo: procedimientos de interrogatorio, de demostración de explicación, de

corrección de tareas, de organización y aplicación de pruebas objetivas, etc.

“Lo importante es que en todos nuestros actos, tengamos un fin definido que deseemos alcanzar, a la manera de los arqueros que apuntan hacia un blanco claramente fijado.....”

ARISTÓTELES.

Según Pérez Gómez (1987), este modelo puede definirse así: “el pensamiento del profesor: conjuntos de procesos básicos que desarrolla su comportamiento preactivo (programación) e interactivo (actuación) en la enseñanza”, añadiríamos retroactivo (evaluación) para complementar el concepto del modelo discreto.

Nos referimos a la educación como una actividad organizada que ha implicado siempre los procesos de enseñar y aprender; y esta a su vez busca convertir a los educandos en seres armónicamente desarrollados para lo cual es preciso conjugar el desarrollo de las capacidades de conocer, actuar y sentir; aquí se propician los logros o productos sociales que buscan en la educación como una actividad organizada.

Según Good, T.L. y Brophy, J.E. dice que el aprendizaje “Es un proceso dinámico y activo”.

No somos receptores pasivos en los cuales se vierte el conocimiento somos procesadores activos de información, la codificamos y recodificamos en nuestros propios términos.

Según Ausubel. D. (1976). Dice “El aprendizaje es la adquisición permanente de un cuerpo de conocimiento”.

La didáctica es la forma de transmitir los conocimientos y la dosificación de los mismos, definirse conjunto de preceptos, normas, reglas o principios que indican el contenido de la enseñanza, y este indica entonces qué es lo que hay que hacer, cómo hay que hacerlo y cuando. Usando un lenguaje común entre técnicos, permítasenos decir que la didáctica “es la planificación de la enseñanza”.

En la aplicación de técnicas para la enseñanza de la computación tiene mucha importancia la aplicación de la didáctica para saber conducir el aprendizaje, sabiendo que esta nos prevé sobre el conocimiento de las diferencias individuales, ritmo de aprendizaje de los estudiantes, momentos, espacios físicos, etc., esto con la finalidad de obtener éxito en este proceso de formación del ser humano.

6. HIPÓTESIS.

La utilización del computador y los programas básicos de computación, facilitarán el rendimiento escolar en la materia de computación en de los alumnos del séptimo año de la educación básica “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007.



7. METODOLOGÍA

Sabiendo que los grupos humanos son muy heterogéneos para el aprendizaje, en las diversas materias por tanto su tratamiento es muy distinto, se han considerado para la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de computación varios métodos; o conjunto de métodos entre los más utilizados tenemos dentro de esta fase serían; método inductivo, deductivo, práctico – teórico, heurísticos, la observación y las destrezas a desarrollar.

Se le proporciona al estudiante la materia prima del trabajo que va a hacer objeto y además se dará el diagnóstico para incursionar a una hora clase y en sí encontrar todas las causas y efectos que se desenvolverían dentro de la investigación práctica-teoría; para luego ir aplicando el método inductivo por que se le inducirá ciertas teorías para luego que ellos lo vayan aplicando y esto les haría ir experimentando todo lo que ellos también han observado y los hechos a experimentar y el alumno se convence de la constancia de los fenómenos y les posibilita la generalización que lo llevará al concepto de ley científica.

Utilizaremos el método deductivo por que aquí todo lo que hemos visto en material teórico; a fin de que el estudiante lo pueda comprender más profundamente y luego llevarlo a una síntesis para que él mismo pueda sacar sus propios resultados; Otro de los métodos a utilizar es el científicos este es importante para probar todo lo que han aprendido y puedan demostrarlo una vez que lo han reconocido como valido y lo enlazaran a los conocimientos recién adquiridos con los conocimientos anteriores; este método también será caracterizado por ser racional, analítico, objetivo, claro y preciso, verificable y explicativo. Es por todas esas características que las necesitamos dentro de nuestro aprendizaje en computación.



Para enseñar a los alumnos a través del método científico de resolución de problemas con la computadora, el docente elabora un mapa conceptual (en la primera clase) y utiliza (en la primera clase y en las siguientes, en forma iterativa) un mapa conceptual para la creación de programas, para organizar el conocimiento durante el desarrollo del curso y sirve de guía al Alumno de manera tal que tenga siempre presente que dichas fases no son pasos que deban seguirse linealmente al tratar de resolver un problema, sino más bien fases que han de completarse evolutivamente en algún momento durante el proceso.

Los métodos que se utilizarán para este tipo de investigaciones son los métodos empíricos, ya que son los más utilizados como:

- ♣ **La observación.-** A través de esta obtendremos un análisis en el laboratorio de computación de la escuela “Wilfredo Viteri Medranda”; en donde se observará al estudiante con el manejo directo de los programas básicos.
- ♣ **La experimentación.-** Mediante esta herramienta metodológica el estudiante se lo evaluará a través de un test evaluativo conteniendo ejercicios prácticos de los programas a utilizar (Word, Excel, Power Point, Paint) permitiéndonos identificar las destrezas que poseen o simplemente qué desconoce.
- ♣ **Inductivo.-** Utilizaremos el método deductivo por que aquí todo lo que hemos visto en material teórico; a fin de que el estudiante lo pueda comprender más profundamente y luego llevarlo a una síntesis para que él mismo pueda sacar sus propios resultados.
- ♣ **Heurísticas.-** Con este método ayudará al estudiante a enlazar sus conocimientos es decir, entre lo teórico y lo práctico, que le sirve para este tipo de aprendizaje tecnológico.



- ♣ **Científicos.**- Este método es importante para probar todo lo que han aprendido y puedan demostrarlo una vez que lo han reconocido como válido y lo enlazarán a los conocimientos recién adquiridos y con los conocimientos anteriores; también les ayudará para la racionalizar, analizar, verificar y explicar.

7.1 PLANTEAR Y ESCOGER ESTRATEGIAS.

En los actuales momentos que se vive ante todo un mundo globalizado se debe suponer que la educación debe ser potencializadora en todos sus campos, sin embargo la realidad desfavorece estos términos debido que la educación cada día va en decadencia por múltiples factores ya sean estos sociales, económicos y políticos, esta en la obligación de sondear opiniones para recolectar información en base a encuestas ya que esta es una técnica que nos ayuda a orientar nuestro trabajo en todo el universo donde se desplegará nuestro rayo de acción.

7.2 HERRAMIENTAS.

Dentro de la investigación unas de las herramientas que vamos a utilizar es:

- Cámara de fotos.
- Diario de campo.
- Pizarra.
- Tiza líquidas.
- Computadoras.
- Trípticos.
- Carteles.
- Collage.

7.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

VARIABLES	PARÁMETROS TEÓRICOS.	PARÁMETROS OPERACIONAL.	INDICADORES.
La utilización de programas básicos de computación.	Según Jorge Castro. "compuamigos" dice que "Utilizando la computadora como una herramienta generará aprendizajes significativos con programas básicos como: Word, Excel, power point, paint dentro de la asignatura de computación". Con éstos antecedentes metodológicos es prever lo que se viene a los enlaces del aprendizaje en computación.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plan de prácticas frecuentes en el centro de cómputo. ➤ Prácticas en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cantidad de programas a utilizar. ➤ Cantidad de horas prácticas. ➤ Frecuencias de prácticas. ➤ Números de alumnos que acceden a un computador en la escuela.
Facilita el desempeño de los alumnos del séptimo año de la educación básica "Wilfrido Viteri Medranda" de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007.	Jorge Castro. "compuamigos" dice "El uso adecuado de los equipos más los programas básicos mejoran el desempeño escolar en la materia de computación". Lo socioeconómico tiene que ver con el Rendimiento Escolar. El buen uso de metodologías mejora el rendimiento escolar de los alumnos.	<ul style="list-style-type: none"> ♣ En el área de computación el uso de sus partes como el teclado y el Mouse correctamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Porcentajes de niños que van mejorando en los programas de computación. ➤ Los programas básicos como Word, Excel, Power Point, Paint que se emplearían en dichas prácticas para mejorar el desempeño escolar. ➤ Porcentajes de alumnos con un buen rendimiento en notas en la materia de computación.



9. PRESUPUESTO

RUBRO			
MATERIALES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Papel A – 4	4 resmas	4.00	16.00
Computadora	1	1300	1300
Impresiones			40.00
Fotocopias	300	0,05	15.00
Tinta de computadora	4	12	48
Libros	7	8	56
Diskettes	5	0.50	2.5
C.D	8	0.90	7.20
Lapiceros	6	0.5	2.5
Cuadernos	2	1.10	2.20
Teléfono			60.00
Anillado	8	1	8
Empastados	3	4	12
Transportes			40.00
Flash Memory	1	30	30
TOTAL			1639.40



INDICE

2.	Tema.....	1
3.	Variables.....	2
4.	Planteamiento del problema.....	3
	4.1 Justificación.....	5
	4.2 Objetivos General y Específico.....	7
	4.3 Preguntas de investigación.....	8
5.	Marco teórico.....	9
	5.1 Marco referencial.....	14
6.	Hipótesis.....	22
7.	Metodologías.....	23
	7.1 Plantear y escoger estrategias.....	25
	7.2 Herramientas.....	25
	7.3 Operacionalización de Variables.....	26
9.	Cronograma.....	27
	9.1 Presupuesto.....	28
	Índice.....	29
10.	Bibliografías.....	33

I CAPÍTULO

Estudios previos relacionados a los conocimientos de programas básicos en la asignatura de computación, de los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el período 2006 – 2007.

1. Introducción.

1.2 Diagnostico situacional de estudios previos relacionados a los conocimientos de programas básicos en la asignatura de computación de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone.

1.3 La tecnología.

1.4 Educación y tecnología educativa.

1.5 Enseñanza de la tecnología informática.

1.6 La enseñanza informática integrada en las tecnologías.

1.7 Análisis en las escuelas de la ciudad de Chone en los sectores centro urbana que poseen computadoras y han realizado algún tipo de investigación sobre la utilización de programas básicos en los alumnos de séptimo año.

1.8 Cuadro comparativo de escuela versus la elaboración de proyectos con seguimiento en computación.

1.9 Conclusión.

II CAPÍTULO

La utilización de programas básicos de computación

2.2 Introducción.

2.3 La educación con tecnología informática.

2.4 Aprendizaje significativo.

2.5 Tipo de aprendizaje: señales, estímulo-respuesta, encadenamiento, asociación verbal, discriminación múltiple, conceptos, aprendizaje de principios, resolución de problemas.

2.6 La utilización de programas básicos de computación.

2.6.1 Programas.

2.6.2 Software.

2.6.3 Utilidad (informática).

2.6.4 Microsoft Word.

2.6.4.1 Funciones de Microsoft Word.

2.6.5 Microsoft Excel.

2.6.5.1. Funciones de Microsoft Excel.

2.6.6 Power Point.

2.6.6.1 Funciones de Power Point.

2.6.7 Paint.

2.6.7.1 Funciones de Paint.

2.7 Determinación de factores que inciden en la utilización del computador para el desempeño escolar en la materia de computación de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda".

2.8 Conclusión.

Aplicación de la variable dependiente: rendimiento escolar de los alumnos del séptimo año de la educación básica "Wilfrido Viteri Medranda" de la ciudad de Chone en el período 2006 – 2007

3. 2 Introducción.

3.3 El rendimiento escolar (re)

3.4 Los argumentos para el estudio rendimiento escolar (re).

3.5 Causas y funciones del rendimiento escolar normal en el sistema educativo.

3.6 ¿Cuál es ese producto?

3.7 Determinar el rendimiento de los alumnos del séptimo año básico en la materia de computación.

3.8 Desarrollo de la evaluación.

3.8.1 Test evaluativo en Microsoft Word.

3.8.2 Resultados del test evaluativo en Microsoft Excel.

3.8.3 Test evaluativo en power point.

3.8.4 Test evaluativo en Paint.

3.9 Análisis e interpretación de resultados.

3.10 Conclusión.

IV CAPÍTULO

Relación entre el uso de programas básicos de computación y el rendimiento escolar en la materia de computación entre los alumnos de del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”

4.2 Introducción.

4.3 Análisis de datos.

4.4 Resultados de la hipótesis.

Conclusiones generales.

Recomendaciones.

Bibliografías.

Citas bibliográficas.

ANEXOS.



10. BIBLIOGRAFÍAS.

- ALVES DE MATTOS, Luiz. (1974). Compendio de didáctica General. Buenos Aires. Segunda Edición. Editorial Kapelusz.
- CAZAR, Héctor. (2003). Compendio de Computación general. Quito. Segunda Edición. Editorial Arcoiris.
- DICCIONARIO CASTELL tomo 6 (1998).
- DINACAPED. (1992). Fundamentos Psicopedagógicos del Proceso Enseñanza Aprendizaje. Quito.
- GUTIÉRREZ, Abrahan. (1990). Curso de métodos de investigación. Quito. Tercera Edición. Editorial Serie Didáctica A.G.
- LEIVA ZEA, Francisco. (1981). Didáctica General (para una educación comprometida con el cambio social) Quito. Primera edición.
- NÉRICI, Imídeo. (1973). Hacia una Didáctica General dinámica. Buenos Aires. Décima edición. Editorial Kapelusz.
- SOBREVILA, Marcelo. (1968). Didáctica de la Educación Técnica. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.
- STONES, E. (1966). Psicología educativa. Madrid. Tercera Edición. Editorial Magisterio Español, S.A.
- TOMASCHEWSKI, K. (1966). Didáctica General. México. Colección pedagógica. Editorial Grijalbo, S.A.
- TORO, Néstor. (1996). Tecnología Educativa y Diseño Instruccional. Bogota- Colombia. Quinta edición. Impreso Impreandes Presencia S.A.

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. La educación con tecnología en Ecuador se ha desarrollado a pasos lentos, ya que su población se encuentra aun en nivel de retraso educativo
2. En la School of Education se descubrió que los alumnos de las escuelas que siguen métodos educativos progresivos con buen ambiente social y buenas condiciones didácticas, progresan más que los que se hallan en ambientes menos favorables y hasta en el aprendizaje sobresalen más.
3. La computadora es un invento del hombre con el fin de que el sujeto este íntimamente relacionado con el objeto y hacer más fácil y alegre la vida cotidiana.
4. Según Ana García dice “que a lo largo de la historia, la tecnología cumple la transformación social en cuestión debatida, y esta sigue generando discursos encontrados que aparecen cada vez que se descarga la responsabilidad de determinadas conductas y hábitos sociales en los nuevos medios de comunicación (televisión, Internet,..)
5. La tecnología casi no ha entrado en el sistema educativo formal y cuando lo ha hecho, ha sido tímidamente y sin alterar apenas la esencia de los procesos educativos tradicionales.
6. Está muy claramente establecido en las distintas instituciones educativas cómo se incurre en causal de expulsión, repitencia, suspensión o derivación.
7. <http://www.oei.es/>
8. Saavedra, Erika: Niños con rendimiento escolar normal...Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

Trabajo de grado para la obtención del título de Magíster en
Educación y Desarrollo Social

LA UTILIZACIÓN DE PROGRAMAS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN,
FACILITA EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LA MATERIA DE
COMPUTACIÓN EN LOS ALUMNOS DEL SÉPTIMO AÑO DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA” DE LA CIUDAD
DE CHONE EN EL PERIODO 2006 – 2007.

MAESTRANTE:
DIGNA GHISLAINE ZAMBRANO MENDOZA.

Director: MGST. MARTHA PEREIRA.

Calceta – Ecuador.

RESUMEN

La tecnología de la educación avanza cada día a pasos agigantados, por lo tanto, no podemos quedarnos excluidos de dicho proceso, así que, cada área de estudio debe ir proyectándose a mejorar sus técnicas para tener mejor provecho en la enseñanza – aprendizaje.

Los estudiantes de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”, apliquen, usen y conozcan nuevas tecnologías en el momento actual, y que se considere a la computación como una herramienta para mejorar las condiciones de trabajo del docente y lograr mejores aprendizajes de los estudiantes.

El propósito de la tesis es involucrar al estudiante desde temprana edad a la práctica de la computación permitirá tener a mediano plazo, personal idóneo y capacitado para el desempeño de grandes desafíos en el siglo XXI.

En esta investigación se utilizaron métodos de análisis-síntesis, ya que nos permitió conocer de manera más detallada los elementos de investigación, se utilizando la observación directa, participación y conclusión, permitiendo diagnosticar que estudios previos se llevan a cabo en las diferentes escuelas del cantón Chone.

Además empleamos algunas técnicas primarias (entrevistas y encuestas), se manipulo cierta información de: revistas, folletos, Internet, trípticos, libros, bibliográfica

En este proyecto se utilizaron estrategias metodológicas sencillas y que fueron llevadas a la práctica, para que los niños aprendan y que el maestro aprenda a enseñar, además, y que les permita relacionarse con los nuevos avances de la era moderna.

Hoy existe el mundo de la competitividad donde muchas familias de un nivel medio busca la mejor alternativa para sus hijos, aunque ellos no la hayan vivido; ellos que se esfuerzan en brindar una educación acorde con estas expectativas.



El aprendizaje significativo es uno de las que más preocupan al maestro en su vida docente. La simple verbalización de las operaciones del aprendizaje no es garantía que produzca un aprendizaje significativo.

Las teorías constructivistas han generado un elevado número de investigaciones educativa que han supuesto un gran avance en la enseñanza de las ciencias informática, al integrar la estructura conceptual lógica de las disciplinas en la estructura psicológica de los estudiantes. En este sentido, interesa destacar algunos criterios del constructivismo que son fundamentales para que el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias informática sea significativo.

Es por eso que creemos necesario enseñar y que los alumnos aprendan a aprender, porque se presentan a través de una disciplina científica, y necesaria para el docente que conozca y reflexione sobre sus propias prácticas en el aula. Pensamos que para ello se debe recurrir a varias tareas del aprendizaje que dan cuenta de cómo los niños adquieren los conocimientos. Describe los diversos modelos de aprendizaje relacionado con el conductivismo y otros que provienen del marco genético y cognitivo; además el proceso de enseñanza.

Se debería proponer al maestro de la materia que pidiera que se hicieran algunos cambios en la asignatura, que se empiece por el día, que solicite un día que no sea los días vienes, que se les de dos horas en la semana y trabaje en grupos, para que no se haga muy dificultosa las prácticas, que tenga otra ayudante de cátedra y que le ayude a manejar el grupo en las prácticas



ÍNDICE.

Tema:

“La utilización de programas básicos de computación, facilita el rendimiento escolar en la materia de computación en los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el período 2006 – 2007”.

I CAPÍTULO

Estudios previos relacionados a los conocimientos de programas básicos en la asignatura de computación, de los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el período 2006 – 2007.

1. Introducción.....	1
1.2 Diagnostico situacional de estudios previos relacionados a los conocimientos de programas básicos en la asignatura de computación de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone	3
1.3 La tecnología	4
1.4 Educación y tecnología educativa.....	5
1.5 Enseñanza de la tecnología informática.....	9
1.6 La enseñanza informática integrada en las tecnologías	11
1.7 Análisis en las escuelas de la ciudad de Chone en los sectores centro urbana que poseen computadoras y han realizado algún tipo de investigación sobre la utilización de programas básicos en los alumnos de séptimo año.....	13
1.8 Cuadro comparativo de escuela versus la elaboración de proyectos con seguimiento en computación.....	14
1.9 Conclusión.....	15

II CAPÍTULO

La utilización de programas básicos de computación

2.2	Introducción.....	16
2.3	La educación con tecnología informática.....	18
2.4.	Aprendizaje significativo.....	20
2.5	Tipo de aprendizaje: señales, estímulo-respuesta, encadenamiento, asociación verbal, discriminación múltiple, conceptos, aprendizaje de principios, resolución de problemas.....	23
2.6	La utilización de programas básicos de computación.....	28
2.6.1	Programas.....	28
2.6.2	Software.....	28
2.6.3	Utilidad (informática).....	29
2.6.4	Microsoft Word.....	29
2.6.4.1	Funciones de Microsoft Word.....	29
2.6.5	Microsoft Excel.....	29
2.6.5.1.	Funciones de Microsoft Excel.	30
2.6.6	Power Point.....	30
2.6.6.1	Funciones de Power Point.....	30
2.6.7	Paint.....	31
2.6.7.1	Funciones de Paint.....	31
2.7	Determinación de factores que inciden en la utilización del computador para el desempeño escolar en la materia de computación de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda".....	32
2.8	Conclusión.....	34



III CAPÍTULO

Aplicación de la variable dependiente: rendimiento escolar de los alumnos del séptimo año de la educación básica “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el período 2006 – 2007

3.2	Introducción.....	36
3.3	El rendimiento escolar (re).....	38
3.4	Los argumentos para el estudio rendimiento escolar (re).....	38
3.5	Causas y funciones del rendimiento escolar normal en el sistema educativo.....	39
3.6	¿Cuál es ese producto?.....	40
3.7	Determinar el rendimiento de los alumnos del séptimo año básico en la materia de computación.	43
3.8	Desarrollo de la evaluación.....	43
3.8.1	Test evaluativo en Microsoft Word.....	44
3.8.2	Resultados del test evaluativo en Microsoft Excel.....	44
3.8.3	Test evaluativo en power point.....	45
3.8.4	Test evaluativo en Paint.....	45
3.9	Análisis e interpretación de resultados.....	46
3.10	Conclusión.....	50

IV CAPÍTULO

Relación entre el uso de programas básicos de computación y el rendimiento escolar en la materia de computación entre los alumnos de del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”

4.2	Introducción.....	51
4.3	Análisis de datos.....	53
4.4	Resultados de la hipótesis	54

4.5 Conclusiones generales.....	57
4.6 Recomendaciones.....	58
Bibliografías.....	59
Citas bibliográficas.....	61
ANEXOS.....	63



I CAPÍTULO

ESTUDIOS PREVIOS RELACIONADOS A LOS CONOCIMIENTOS DE PROGRAMAS BÁSICOS EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN, DE LOS ALUMNOS DEL SÉPTIMO AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA” DE LA CIUDAD DE CHONE EN EL PERIODO 2006 – 2007.

1. INTRODUCCIÓN

Conocer los principios básicos y avanzados de computación en el siglo XXI, en el manejo y aplicación de los programas de uso más frecuentes en el ámbito personal y educativo, acelerando los procesos para obtener resultados confiables, completos y efectivos. Esto permitirá al estudiante tener una mejor preparación y lograr una adecuada capacitación para hacer frente a los desafíos de la informática en el siglo XXI.

Enseñar y aprender no hace más que resaltar la estrecha relación recíproca que existe entre la relación y el aprendizaje. Dentro de la informática en lo que es práctica, lo primero que debemos enseñar al estudiante es el reconocimiento del hardware; por que sí el alumno no sabe para que sirven ciertas teclas está como en la ignorancia del aprendizaje; es decir, por ej. Si un alumno en matemáticas no se sabe las tablas de multiplicar no va a poder resolver ningún problema matemático.

Es por eso que hemos realizado un análisis en las escuelas de la ciudad de Chone en los sectores centro urbano que poseen computadoras y han realizado algún tipo de investigación



sobre la utilización de programas básicos además, de los conocimientos de programas básicos en la asignatura de computación, de los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone.

La comparación de los trabajos científicos realizados en las escuela y que nos sirvan como guía para difundirla en todo nuestro cantón, de esta manera crear en el ambiente educativo un nivel escolar aceptable en el uso y conocimiento de lo fundamental de la materia de computación; y los estudiantes que recién salen de la educación primaria vayan con un aprendizaje aceptable y que no lleven esos vacíos de discernimiento en la asignatura computación. Es Por eso que en algunos casos los estudiantes cuando ingresan a los colegios llevan grandes vacíos de conocimientos básicos informáticos.

En esta investigación se utilizaron métodos de análisis-síntesis, ya que nos permitió conocer de manera más detallada los elementos que se investigarán utilizando la observación directa, participación y conclusión, permitiendo diagnosticar que estudios previos se llevan a cabo en las diferentes escuelas del cantón Chone.

Además empleamos algunas técnicas primarias (entrevistas y encuestas), se manipulo cierta información de: revistas, folletos, Internet, trípticos, libros, bibliográfica

1.2 DIAGNOSTICO SITUACIONAL DE ESTUDIOS PREVIOS RELACIONADOS A LOS CONOCIMIENTOS DE PROGRAMAS BÁSICOS EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DE LA ESCUELA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA” DE LA CIUDAD DE CHONE.

En el Ecuador en el año de 1997, comenzó el gran auge tecnología de punta, por que se empezó a darles seminarios a los profesores sobre computación; además en el año 2000 se hizo otro seminario más profundo al que se lo denominó Maestr@.com para que esto les permita formar niñas, niños y adolescentes, que integren armónicamente el conocimiento científico de la informática computacional, la solvencia técnica y académica, con el compromiso social de contribuir decididamente a la construcción de una sociedad que proporcione bienestar y oportunidades a toda la población.

Por está razón y analizando metodologías práctico – teórica nos empeñamos en aplicar en nuestra institución a través de la computación una nueva óptica de mejorar la calidad de la educación, permitiéndoles que los alumnos del séptimo año básico conozcan el computador y puedan acceder a los programas básicos.

En el campo de la educación de igual manera, se han incorporado nuevas teorías, así se habla de paradigmas educativos, se analiza, se discute los aportes y las limitaciones de las corrientes pedagógicas: tradicionalistas; elitista, pragmáticas; constructivistas, individualistas y subjetivas; críticas, alternativas y transformadoras.

En estos tiempos la necesidad de ir acorde con los avances tecnológicos, nos obliga a



prepararnos en el campo de la informática; quien no conoce lo básico y fundamental sobre este tema; no esta evolucionando; se quedará rezagado en viejas eras; sin poder prosperar de acuerdo a estos tiempos.

1.3 La tecnología.

La tecnología de la educación avanza cada día a pasos agigantados, por lo tanto, quedamos excluidos de dicho proceso, así que, cada área de estudio debe ir proyectándose a mejorar sus técnicas para tener mejor provecho en la enseñanza – aprendizaje.

Es necesario definir el papel que juega la tecnología en la sociedad, así como analizar su incidencia en distintos ámbitos sociales y de manera específica en la educación, ya que las nuevas tecnologías de la informática van por delante de todo estudio que se realice.

Los estudiantes de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”, que conozcan, usen y apliquen nuevas tecnologías en el momento actual, y que se considere a la computación como una herramienta para mejorar las condiciones de trabajo del docente y lograr mejores aprendizajes de los estudiantes.

Es importante además que los estudiantes estén en contacto directo con las nuevas tecnologías. Sin embargo, es fundamental que cada uno de los alumnos participantes se apropien de la idea que éste es un aprendizaje continuo; que la práctica y la búsqueda permanente de nuevas aplicaciones serán una fuente de conocimientos a desarrollarse para que niñas, niños y jóvenes aprendan más, mejor y con alegría. Involucrar al estudiante desde temprana edad a la práctica

de la computación permitirá tener a mediano plazo, personal idóneo y capacitado para el desempeño de grandes desafíos en el siglo XXI.

La tecnología casi no ha entrado en el sistema educativo formal y cuando lo ha hecho, ha sido tímidamente y sin alterar apenas la esencia de los procesos educativos tradicionales.

La tecnología educativa consiste en la aplicación del conocimiento científico u organizado mediante un proceso sistémico e interdisciplinario adecuado a un determinado contexto histórico – social para satisfacer las necesidades de orden cuantitativo y cualitativo, procurando mejorar el funcionamiento y los resultados del sistema educativo en todos sus niveles, modos, formas, ámbitos e instancias.

1.4 Educación y tecnología educativa

Partimos de un principio generalmente aceptado que define la educación como el máximo sistema de realización integral.

Prácticamente en todos los países del mundo la educación es reconocida como uno de los derechos fundamentales del hombre cuyo ejercicio por parte de niños, jóvenes y adultos sin distinciones de ninguna índole se convierten a su vez en condición imprescindible para ejercer los demás derechos humanos: como proceso o actividad organizada, como producto social, como una institución.

El proceso, en educación es la actividad organizada que ha cumplido siempre en los procesos de enseñar y aprender.

Pero mientras en otras esferas el avance es sorprendente, el sector educativo parece haberse



quedado atrás como impermeabilizado a todos los vientos de renovación de cambio, lo que explica en buena parte el por qué de tan debatida crisis mundial de la función social del sistema educativo.

Dentro de la tecnología informática moderna uno de los factores que no se debe desprender es las prácticas que se hacen en sus respectivas máquinas computadoras para que en sí, el alumno vaya adquiriendo sus propias destrezas conforme a sus reglas.¹

Debemos tener una visión del mundo, de la vida, una perspectiva general, una forma de desmenuzar la complejidad del mundo real, y aquí influyen en proceso de enseñanza - aprendizaje. Según Plovlov, Watson, Thorndike y Skinner; esta teoría tiene condicionamiento clásico, instrumental y operante.²

De acuerdo con estos paradigmas, en el aula el alumno es como una “máquina” dotadas de competencias aprendidas, que pone en práctica según las necesidades.

Un buen método de enseñanza garantiza un buen aprendizaje.

El alumno es un receptor de “conceptos y contenidos” cuya única pretensión es aprender lo que se le enseña.

Un profesor competente, crea, sin más, alumnos competentes. La evaluación es considerada como un proceso sumativo de valoración y se centra en el producto que debe ser medible y cuantificable. Por todo ello, se concluye que este aprendizaje es externo al sujeto y se deriva

¹ Néstor Arboleda Toro. Tecnología Educativa y diseño Instruccional. Pág. 64.

² Libro Psicología Educativa. E. Stones.



de la interacción mecánica con el medio. Una buena enseñanza lleva necesariamente a un buen aprendizaje. El sujeto es un receptor pasivo de los estímulos externos que recibe y así aprende.

Todas estas teorías suponen una búsqueda alternativa a las teorías factoriales de la inteligencia como algo dado e inamovible. Frente al modelo estático de la inteligencia se propone un modelo dinámico, con la finalidad fundamental de mejorar la velocidad de asimilación de los sujetos y elevar así la competencia intelectual y el pensamiento, es decir el desarrollo cognitivo.

La inteligencia, la creatividad, el pensamiento crítico y reflexivo, son temas constantes con este paradigma. El modelo de enseñanza – aprendizaje está centrado en los procesos de aprendizaje y por lo tanto, en el sujeto que aprende en cuanto al procesador de información capaz de dar significación y sentido a lo aprendido.

El modelo del profesor que subyace en este enfoque es técnico – crítico y el currículo es abierto y flexible; el profesor es sobre todo gestor del proceso de interacción del aula, crea expectativas y genera un clima de confianza. Su modelo de enseñanza – aprendizaje está centrado en la vida y en el contexto socio – cultural y natural, con el fin de favorecer el aprendizaje significativa a partir de las experiencias.

Néstor Toro. (1996) dice en general “que la Tecnología es un proceso que consiste en la ampliación del conocimiento científico u organizado con el fin de solucionar problemas prácticos en un determinado campo del saber, mediante la utilización de métodos, técnicas e

instrumentos y equipos”.

Según E Stones. (1966). Dice que “el aprendizaje va seguido de un examen de los procesos aprendizajes”.

El aprendizaje empieza en el nacimiento, posiblemente antes, los procesos fundamentales en el funcionamiento durante su aprendizaje preescolar sean aplicables al aprendizaje en la escuela.

Lo que el maestro necesita es un cierto encuadre sistemático dentro del cual trabajar con sus alumnos para conseguir su aprendizaje más efectivo.

El aprendizaje significativo es uno de las que más preocupan al maestro en su vida docente. La simple verbalización de las operaciones del aprendizaje no es garantía que produzca un aprendizaje significativo.

Piaget ha estudiado la formación de los niños durante un largo periodo y sostiene que se produce por una serie de etapas:

Primera etapa: es la sensomotora (del nacimiento a los 2 años), cuando el niño depende por entero para su conocimiento del mundo de sus impresiones sensoriales de lo concreto.

Segunda etapa: es la inteligencia preconceptual. El niño comienza a formarse conceptos, pero hasta el momento no tiene idea de que haya distintas clases de cosas.

Tercera etapa: el pensamiento intuitivo: los niños valoran la realidad sobre las bases de sus apariencias sensibles dominantes.

Cuarta etapa: es la de las operaciones concretas: el niño ya ha conseguido la idea de la conservación en muchos campos, pero depende de la realidad para realizar operaciones

mentales.

Quinta etapa: se caracteriza por las operaciones formales y en ella el niño puede razonar ya sin depender de lo concreto.

Bruner enlaza las ideas de Piaget, Luria y Vigotsky “sostiene que el hombre ha desarrollado habilidades que le permiten representarse”

Los contextos institucionales, para los procesos de enseñar y aprender a cambiar según la época y lugar, según las formas y modos de impartir la educación; desafiando la rigidez e inmovilismo del pasado, la tecnología educativa se abre paso al ritmo del espectacular desarrollo alcanzado en muchas de las actividades humanas que han dado una complejidad sin precedentes al mundo contemporáneo.

1.5 Enseñanza de la tecnología informática

La Enseñanza de la tecnología informática, campo del saber y de la investigación educativa que tiene por protagonista a las denominadas tecnologías informáticas. En la actualidad, las nuevas necesidades de formación de los jóvenes para convivir en una sociedad pluralista y democrática, asegurar la presencia de una dimensión humana y social en un mundo tecnificado, y manejar de forma crítica una gran cantidad de información, han obligado a plantear una nueva enseñanza de las tecnologías informáticas más global, interdisciplinaria e integradora en la que se incorporen otras disciplinas.

Es, precisamente, en el periodo escolar que va desde los 4 a 12, y de 12 a los 16 años aproximadamente donde la enseñanza de las, ciencias informáticas entendida como una

didáctica específica, adquiere sentido. En primer lugar, porque el alumnado de esta edad ya tiene algunas nociones precisas sobre la tecnología y es capaz de manejar un amplio número de conceptos informáticos.

La teoría genética de Jean Piaget y sus colaboradores de la Escuela de Ginebra sentaron las bases del conocimiento psicológico, tanto en lo que concernía a la concepción de cambio como en lo referente a las formulaciones estructurales del desarrollo operativo. Este hecho ha permitido plantear nuevos enfoques didácticos de gran repercusión teórica y práctica en la enseñanza de todas las áreas de conocimiento. Su aplicación a la enseñanza de la informática propició nuevos modelo didáctico basado en el aprendizaje “por descubrimiento”, como reacción a la tradicional enseñanza por memorización.³

El modelo de aprendizaje de las tecnologías informáticas por descubrimiento se refiere a que el estudiante, a quien se considera capaz de aprender por sí mismo si se le facilitan los instrumentos necesarios para hacerlo, teniendo en cuenta el carácter individual del aprendizaje y entendiendo que sólo se aprende aquello que se descubre.

El constructivismo recogía las aportaciones de la psicología cognitiva e introducía una nueva visión del proceso de aprendizaje. En el marco de las teorías constructivistas, David Paul Ausubel denominaba “aprendizaje verbal significativo” al que se produce cuando se relacionan los nuevos conocimientos que se van a aprender con conocimientos ya existentes en la estructura cognitiva de los estudiantes, los cuales pueden ser el resultado de experiencias educativas anteriores, escolares y extra escolares o, también, de aprendizajes espontáneos.

³ www. Enseñanza informática

Estos conocimientos previos, son los que permiten encajar la información nueva en el lugar adecuado de la red conceptual del estudiante para que la puedan utilizar como un instrumento de interpretación, condicionando así el resultado del nuevo aprendizaje. Apoyándose en este principio, el propio Ausubel hacía una aportación de gran importancia para la enseñanza en general y para las ciencias informática en particular cuando afirmaba: “De todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe.

Las teorías constructivistas han generado un elevado número de investigaciones educativa que han supuesto un gran avance en la enseñanza de las ciencias informática, al integrar la estructura conceptual lógica de las disciplinas en la estructura psicológica de los estudiantes. En este sentido, interesa destacar algunos criterios del constructivismo que son fundamentales para que el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias informática sea significativo.

1.6 La enseñanza informática integrada en las tecnologías.

La renovación didáctica de las tecnologías informáticas, que había intentado aplicar el método científico, el hecho es que la construcción del conocimiento científico de las tecnologías informáticas es diferente y más compleja, dado que el análisis y la interpretación de la realidad social o los modelos globales, y, por tanto, la objetividad es, por definición, inalcanzable. Desde este punto de vista, es necesario replantear la didáctica de las tecnologías informáticas a partir de las nuevas perspectivas de la construcción y metodología científica de dichas ciencias junto con las aportaciones de las teorías constructivistas, que permiten sustituir la enseñanza de carácter culturalista y académico de los contenidos sociales, enseñados hasta ahora, por otra



de carácter formativo, tal como demanda la sociedad: que la enseñanza de las tecnologías informáticas tenga, fundamentalmente, un carácter formativo.

En la actualidad, algunas investigaciones didácticas universitarias han tratado de seleccionar aquellos conceptos transdisciplinares que son relevantes en cada una de las disciplinas que componen las tecnologías informáticas con el fin de poder integrarlos en el marco de una sola red conceptual. Espacio y tiempo, identidad y alteridad, racionalidad, cambio y continuidad, causalidad, diversidad e igualdad, interrelación y organización social. Contemplanlos en la enseñanza de las tecnologías informáticas facilita al profesorado la selección de contenidos y ayuda a los niños y adolescentes a comprender y valorar la realidad que viven.

Las actividades didácticas de las tecnologías informáticas forman parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje impulsado por la intervención pedagógica del profesorado, mediante el cual el alumnado construye y asimila nuevos conocimientos y significativos, modificados y reordenando sus conocimientos previos sobre el funcionamiento de la informática moderna y el uso del computador correctamente con sus respectivos programas básicos como, Word, Excel, power Point, paint.

Este proceso de renovación de la enseñanza de las tecnologías informáticas se estructura en torno a una secuencia de unidades didácticas planificadas en el marco de una programación general que organiza de forma coherente todo el proceso. Antes de comenzar una unidad didáctica, es conveniente realizar algunas actividades de motivación para despertar el interés de los estudiantes y detectar los conocimientos previos sobre el tema de estudio. La estructura de la unidad está basada en contenidos disciplinares, diferenciados en hechos y conceptos,

procedimientos y actitudes, junto a una serie de actividades de aprendizaje y evaluación. Con estos elementos se pretende conseguir unos objetivos específicos mediante el uso de determinados métodos y recursos didácticos; la organización del aprendizaje puede dar respuesta a las preguntas que todo docente se plantea antes de organizar cualquier actividad didáctica: qué, cómo, cuándo y para qué enseñar.

Las actividades de aprendizaje son el eje vertebrado del proceso de enseñanza-aprendizaje de las tecnologías informáticas y deben mantener una coherencia interna en función de la lógica de las disciplinas y del proceso de aprendizaje significativo. Muchas son las actividades de aprendizaje que se pueden realizar en un aula, sin embargo se debe procurar evitar el excesivo activismo que llegue a invalidar el proceso de aprendizaje, al no permitir la existencia de espacios de reflexión. En este sentido, deben seleccionarse actividades relacionadas con el espacio y el tiempo, el análisis de fuentes, el tratamiento de la información y el planteamiento de problemas.

1.7 Análisis en las escuelas de la ciudad de Chone en los sectores centro urbana que poseen computadoras y han realizado algún tipo de investigación sobre la utilización de programas básicos en los alumnos de séptimo año.

Se visitaron 10 escuelas y se conversó con los rectores preguntándoles sobre la realización de un seguimiento de sus alumnos de séptimo año con los conocimientos básicos de computación y se obtuvo la siguiente respuesta.



1.8 Cuadro comparativo de escuela versus la elaboración de proyectos con seguimiento en computación.

Escuela	Particulares	Fiscales	Poseen sala de computación	Proyectos de seguimientos en programas básicos de computación a niños del 7mo año
Aurelio Salazar		X	Si	No
Abdón Calderón		X	Si	No
Bejucal	X		Si	No
Espíritu Santo	X		Si	No
Eugenio Espejo		X	Si	No
I.T.S.I	X		Si	No
Julia González		X	Si	No
5 de Mayo	X		Si	No
México		X	Si	No
Wilfrido Viteri Medranda		X	Si	No

Si puede observar que cuatro escuelas particulares teniendo una gran infraestructura, amplios salones de computación y un computador para cada alumno tampoco ellos han realizados evaluaciones a sus alumnos ni a séptimo año básico.

Y las seis escuelas fiscales con menos infraestructura con salones pequeños de computación y con computadores para grupos de estudiantes no se han realizado ninguna evaluación.

1.9 CONCLUSION

En lo que se puede observar es que en ninguna unidad educativa en la provincia de Manabí y en el Cantón de Chone ha tenido la iniciativa de conocer el grado conocimiento informático que tiene los alumnos del séptimo año.

En el Análisis que se elaboro de las escuelas de la ciudad de Chone y en los sectores del centro urbano que poseen computadoras y no han realizado ningún tipo de investigación sobre la utilización de programas básicos en los alumnos de séptimo año.

Se llegó a la conclusión que los alumnos de séptimo año de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” no tienen los conocimientos básicos de computación, ya sean por sus pocas máquinas o talvez por que tienen una sola hora en la semana y no se dan basto para la cantidad de alumnos que existen.



CAPITULO II

LA UTILIZACIÓN DE PROGRAMAS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN.

2.2 INTRODUCCIÓN.

Ante los avances tecnológicos en las instituciones dentro del sistema nacional de educación de niños, que forman parte de la desintegración entre tecnología, aprendizaje y problemáticas rurales. Se describe el uso significativo de la tecnología y el acceso real de niños, jóvenes, adultos y grupos naturales, asumiendo una postura sociocultural constructivista y principios de la educación popular.

La estrategia metodológica del modelo, mediante la investigación de técnicas, métodos y el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de información, como apoyo a la educación y el desarrollo con equidad que persigue la mayoría de los países del tercer mundo, se ha convertido en un imperativo de política pública para los gobiernos, con múltiples propósitos: educación, salud, empleo, comercio.

La educación que forma parte de la niñez y adolescencia ecuatoriana, los maestros nos hemos enfocado sobre las metodologías, didácticas, pedagogías, y enseñanza; para esto es necesario reconocer el nivel evolutivo, intereses, posibilidades y potencialidades de los alumnos y de esta manera el docente formara ciudadanos concientes, eficientes y responsables, mediante el aprendizaje de tecnologías informáticas sobre el conocimientos de algunos programas básicos como: Word, Excel, Power Point, Paint.

Hay muchos factores que inciden con tanta despreocupación en la enseñanza - aprendizaje ya que la tecnología es importante; por que la niñez es el espejo del futuro y no necesariamente queremos formar niños y jóvenes pobre en lo que es tecnología.

En este capítulo se utilizaron algunas metodologías para el avance de la investigación: la cual nos sirvió el método del análisis-síntesis; ya que nos ayudo a conocer de manera más detallada los elementos que se investigarán utilizando la observación directa, participación directa y conclusión, permitiendo diagnosticar que estudios previos se llevan a cabo en las diferentes escuelas del cantón Chone. Otro de los métodos fue el de la Observación directa. También utilizamos algunas técnicas como son las primarias (entrevistas) y las secundarias (Revistas, folletos, Internet, trípticos, libros, bibliográfica)



2.3 LA EDUCACIÓN CON TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

La Unidad Educativa Experimental “General Eloy Alfaro”, es una institución académica anexa a la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”, tiene como misión institucional ejecutar Proyectos Educativos Experimentales que dispone a la comunidad alfarina al cambio, con el fin de enfrentar las exigencias y el reto que conlleva a formar educandos eficientes con un enfoque profesional de acuerdo a nuestra realidad social.

No debemos olvidar la Visión Institucional de la institución ya que tiene como finalidad alcanzar una Educación de calidad formadora de instrucción primaria y bachilleres eficientes con un enfoque profesional, con conocimiento práctico que pueda servir a la sociedad y así enfrentarse a los problemas de la vida con seguridad y confianza; transformando a la institución en un verdadero laboratorio de aprendizaje, aplicando cursos de suficiencias en Música, Inglés y Computación. Además se fortalecen las especialidades con las auxiliares de Técnicas de Construcción, de la Salud, de Ecoturismo y Desarrollo de la Comunidad.

Hay que tomar en cuenta los mecanismos para la educación con Tecnología Informática, como herramienta pedagógica, para la enseñanza de nuevas tecnologías de información y comunicación, la estrategia para el docente es fundamental puesto que en el mundo actual; globalizado, veloz, integrado y “online” se puede afirmar que, quien no se encuentra capacitado para utilizar la informática y las comunicaciones como herramienta en su actividad, pertenece al mundo de los infopobres;⁴ por que no ir preparándonos también para el futuro de

⁴ Tecnologías Apropriadas para la educación. Rodrigo Gallegos. Pág. 1

una nación como son los niños, entonces preparémoslos a ese grupo grande para una educación con tecnología informática, ya que esta todo tecnificado.

La educación se deberá vivir en un proceso de constante aceleración sin perjuicios, por ello abandona la línea humanista que permite ahondar causas y efectos; para enseñar hay que aceptar un método, sin que ello nos despersonalice o cambie nuestra meta.

Lamentablemente, no contamos con el requerido presupuesto para el incremento de máquinas computadoras, es por eso que en la mayoría de sus escuelas o instituciones educativas fiscales no se brinda la enseñanza computacional; solo los colegios particulares cuentan con tecnologías más avanzadas por lo que tienen su propio presupuesto.

La computación se ha constituido en una de las herramientas fundamentales en el aprendizaje inicial del niño, ya que, desde el primer año de educación básica se les va introduciendo en el mundo de la tecnología de punta, el mismo que, con creatividad, ingenio y conocimiento ha ido desarrollando sus habilidades innatas en el ser humano. Y este a su vez les permite utilizar sus propios programas básicos, técnicas de la asignatura que permiten el uso de la misma.

Los Programas en sí, son una serie de instrucciones, redactadas en un lenguaje particular y utilizado para efectuar un proceso determinado; el conjunto de programas y de sus procesos se llama software por ejemplos: Word, Excel, Power Point, Paint, etc.

Witrock dice: que se designa aquellos procesos que intervienen en el cambio conseguido a partir de la experiencia.



2.4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

No nos debemos olvidar del aprendizaje significativo que cada estudiante puede aportar a través de los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los alumnos viven y en otras ocasiones que representen a futuros; además es el que se sugiere en la educación, porque conduce al alumno a la comprensión y significación de lo aprendido, creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución de problemas como en el apoyo de futuros aprendizajes.⁵

El aprendizaje puede adquirirse en dos formas: Aprendizaje por recepción y por descubrimiento.

Con respecto a los alumnos y el impacto que tiene el uso de la computadora en su educación, lo primero que se puede decir es que la manera de usar la computadora en las aulas está muy ligada a las teorías del aprendizaje.

Cuando la computadora se comenzó a usar en la educación, estuvo muy relacionada con el pensamiento asociacionista. La base de ese modelo de aprendizaje es la relación estímulo-respuesta y el juicio sobre la acción del niño o la niña queda limitado a la selección entre "correcto" e "incorrecto", "bueno" y "malo" o "cierto" y "falso".

Si la computadora asume tareas de este tipo, como por ejemplo, la enseñanza de los procesos mecánicos del cálculo aritmético o las reglas de acentuación, el maestro queda liberado de este trabajo y puede dedicarse, en principio, a facilitar a sus alumnos la comprensión de dichos procesos y su aplicación. Pero este esquema es demasiado simplista.

⁵ Fundamentos Psicopedagógicos del P.E.A. (1992). DINACAPED p. 72



Para considerar otras opciones en el uso de la computadora como auxiliar didáctico, conviene revisar qué ha ocurrido en el campo de las teorías de la enseñanza y de la psicología cognoscitiva. La reseña que hace Solo sobre el desarrollo psicológico del niño, muestra que durante la mayor parte del siglo XX, dos teorías que dominaron el pensamiento en este campo, fueron la de Jean Piaget y después la de Lev Vygotsky. Piaget propuso cuatro etapas en el desarrollo cognoscitivo: La etapa sensomotora de los 0 a los 2 años de edad; la etapa preoperativa de los 2 a los 7 años; la etapa de operaciones concretas de los 7 a los 12 años y la etapa de operaciones formales de los 12 a los 15 años.⁶

La edad, determina habilidades, destrezas y son esperables a determinadas edades. Observamos el caso de las destrezas básicas (lectura, escritura y operaciones básicas) se espera que el individuo haya alcanzado unas destrezas mínimas en ellas alrededor de los 9 años de edad. Lo patológico, de acuerdo a este criterio, sería un desempeño bajo el mínimo esperado, que no le permitiese al individuo, a pesar de tener la edad correspondiente al nivel cursado, demostrar ciertas capacidades mínimas relativas al habla, la audición, la lectura, la escritura, el razonamiento, las habilidades matemáticas y las destrezas sociales. Bajo estas circunstancias es sancionado por el sistema educativo.

Por otra parte, al ingresar al sistema educativo, originariamente por criterios de edad, se ingresa a una cadena indisoluble e inalterable en que inevitablemente se debe avanzar paso a paso, de un nivel al siguiente sin opción de saltar uno. Sin embargo, existe la posibilidad de permanecer en uno de ellos más tiempo del establecido originalmente (1 año escolar) por el

⁶ Psicología educativa. E Stones (1966). Pág.143



poder coercitivo del hecho social Rendimiento Escolar.

Así, no sólo la edad determina lo que es normal y esperable en cuanto a desempeño escolar en un momento determinado, también lo es el nivel de la enseñanza. Veamos un ejemplo, si un sujeto, tiene 9 años de escolaridad, pero asiste a 5° básico, lo que el sistema escolar espera de él, para no ser sancionado, es el rendimiento escolar normal de 5° básico, esto, a pesar de tener más edad que la mínima requerida para el nivel.

Por su parte, Vygotsky definió tres etapas: La etapa social, de los 0 a los 3 años, caracterizada por la formación de relaciones entre objetos; la etapa egocéntrica, de los 3 a los 7 años, caracterizada por la formación de cadenas de conceptos y la etapa del yo interno, de los 7 años en adelante, caracterizada por los conceptos abstractos.

Pero no fue sino hasta la década de los sesenta cuando se desarrolló una nueva perspectiva, debida a Gagné, para la explicación psicológica del aprendizaje y se integró el modelo conductista dentro de un esquema fundamentalmente cognoscitivo, en el que se realza la importancia del aprendizaje significativo. Mientras el modelo conductista establecía que el aprendizaje estaba determinado por la respuesta a un estímulo; y por su parte, las teorías del desarrollo cognoscitivo daban la caracterización de las diferentes operaciones mentales a diferentes edades.

2.5 TIPO DE APRENDIZAJE: SEÑALES, ESTÍMULO-RESPUESTA, ENCADENAMIENTO, ASOCIACIÓN VERBAL, DISCRIMINACIÓN MÚLTIPLE, CONCEPTOS, APRENDIZAJE DE PRINCIPIOS, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

El primer tipo, de aprendizaje es el aprendizaje de señales, que consiste en aprender a responder a una señal, como por ejemplo, formar filas cuando toca la campana al final del recreo.

El segundo, es el aprendizaje Estímulo-Respuesta, como cuando se usa la computadora para ejercitar las operaciones básicas de la aritmética y obtener "puntos" por cada ejercicio correcto.

El tercero, es el encadenamiento, que permite conectar una serie de dos o más asociaciones Estímulo-Respuesta, por ejemplo, al ganarle a la computadora en un juego.

El cuarto, es la asociación verbal, que es la versión verbal del encadenamiento como cuando aprende a copiar archivos en un disco a partir de las instrucciones para hacerlo.

El quinto, es la discriminación múltiple, que permite discriminar mediante una cadena de identificaciones una sucesión de estímulos y respuestas, por ejemplo cuando se aprende a instalar y usar un programa nuevo en la computadora a partir de las instrucciones para hacerlo.

El sexto, es el aprendizaje de conceptos, que consiste en aprender a responder a estímulos en función de sus propiedades abstractas, como entender qué es un virus informático.



El séptimo, es el aprendizaje de principios, que es el aprendizaje de cadenas de conceptos y de relaciones entre conceptos; por ejemplo, cuando ya se ha entendido qué es un virus informático y qué riesgos se tienen al usar archivos ajenos, y se aprenden las precauciones que se deben tener para proteger la computadora contra tales virus.

Finalmente, el octavo, es la resolución de problemas, que es el aprendizaje de la combinación, relación y manipulación coherente de principios para entender y controlar el medio, como cuando se aprende a eliminar virus desconocidos de una computadora sin dañar los datos.

Aunque estos ocho tipos de aprendizaje de deben considerar como aprendizajes diferentes, Gagné afirma la necesidad de su secuencia, pero concede más importancia al aprendizaje de conceptos, principios y solución de problemas, ya que son característicos de la instrucción escolar. Todo esto nos hace ver que es indispensable tomar en cuenta la edad de los alumnos y que las actividades que realicen en la computadora deben estar de acuerdo al nivel de desarrollo cognoscitivo que tengan. También desde la perspectiva de los alumnos, otro aspecto fundamental que se debe tomar en cuenta es la finalidad de la educación.

En este sentido la UNESCO, a través del Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, encabezada por J. Delors, hace notar la importancia de considerar que la educación debe estar dirigida a cuatro finalidades: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser; todo esto, para que cada persona pueda comprender e influir en su medio de una manera participativa y en cooperación con otras personas. Si se pretende que la educación esté bien adaptada a las necesidades de la

civilización actual, se debe reconocer que la cantidad de conocimientos es cada vez mayor y que no es posible conocerlo todo. En cambio, es necesario que los niños tengan acceso a los conceptos y métodos derivados del progreso científico; que aprendan a aprender no sólo ejercitando la memoria, sino la atención y el pensamiento; que sean capaces de articular lo concreto con lo abstracto y que sean conscientes de que el conocimiento no se agota y que deben estar dispuestos a aprender toda la vida.

Hasta ahora, la enseñanza escolar ha estado dirigida principalmente al conocimiento y a las habilidades, pero el niño en desarrollo, para su adecuada inserción en el mundo de hoy, necesita descubrir quién es y necesita aprender a ponerse en el lugar de los otros para comprender la necesidad de la participación, que lo lleve a contribuir en el desarrollo de cada persona con inteligencia y responsabilidad. Cuando se plantea la educación con informática, se debe entender la educación en este sentido amplio, no restringido al conocimiento y a las habilidades, sino que también deben quedar incluidas la comprensión del otro, la interdependencia, las aptitudes para comunicar, el trabajo en equipo, la responsabilidad personal y el respeto a los valores de pluralismo y comprensión mutua. Una manera práctica de tomar en cuenta los cuatro aspectos que señala el Informe de la UNESCO en la acción docente, consiste en utilizar la clasificación de Pratt.⁷

Este autor considera cinco perspectivas de la enseñanza que son:

La perspectiva de la Transmisión, para la cual los conocimientos deben ser transmitidos eficientemente y los maestros se sienten obligados a terminar todo el contenido. La relación

⁷ "UNESCO."



más fuerte se da entre el maestro y el contenido y a través de éste, el maestro se relaciona con sus alumnos.

La perspectiva del Aprendizaje, en este caso, enseñar significa ayudar a los inexpertos alumnos a ir más allá de lo aprendido en la escuela. También hay una relación fuerte entre maestro y contenido, pero a través de los ideales el maestro procura que el conocimiento sea útil para sus alumnos en el mediano y largo plazo.

La perspectiva del Desarrollo, en esta perspectiva se ayuda a los alumnos a que aprendan cómo seguir aprendiendo sin la supervisión de un maestro. El maestro induce en sus alumnos una relación fuerte entre ellos y el contenido.

La perspectiva Cultivadora, bajo esta perspectiva, se desarrolla en el alumno el sentido de bienestar a través de retos físicos, intelectuales y emocionales que faciliten su desempeño eficaz. La relación más fuerte se da entre el maestro y los alumnos y se proyecta hacia el contenido.

La perspectiva de la Reforma Social, en esta perspectiva se induce la reflexión sobre los cambios sociales e implica la enseñanza de una ideología.

Con todo esto, se puede ver que la "Educación con Informática" implica aprovechar la tecnología para educar a nuestros alumnos, mediante una enseñanza acorde a su nivel de desarrollo cognoscitivo, a través del tipo de aprendizaje según la clasificación de Gagné y dentro de una perspectiva educativa bien definida.

Esto nos lleva a la necesidad de diseñar las actividades que los alumnos realizan en la computadora. Es decir, se requiere adoptar la tercera metáfora de Davies; el maestro debe

planear las actividades tomando en cuenta metas a corto y largo plazo, debe establecer una secuencia que lleve a sus alumnos de un nivel de desarrollo cognoscitivo al siguiente y dentro de una perspectiva de enseñanza que sea congruente con la institución y con la realidad en la que viven sus alumnos⁸

El maestro debe asegurarse de que su enseñanza no se quede sólo en la transmisión de conocimientos y en el desarrollo de habilidades, sino que promueva el "aprender a vivir juntos" y el "aprender a ser". Y lo más importante, garantizando el equilibrio entre el aprendizaje de las habilidades necesarias para el uso cotidiano de la computadora en la búsqueda, organización y presentación de información, con el aprendizaje de los contenidos de diferentes materias y con el desarrollo del pensamiento analítico, crítico y creativo.

El punto de partida es un análisis de la sociedad, que se encuentra inmersa en tecnología informática, en la que la computadora está presente prácticamente en todas las actividades humanas; una sociedad que clama que la educación vaya más allá del conocimiento y del desarrollo de las habilidades, que necesita que sus miembros sean capaces de aprender por sí mismos, que sean capaces de vivir en comunidad; una sociedad que ha confiado a las escuelas la tarea de educar a sus miembros más jóvenes para que se integren a ella.

Este análisis da los elementos necesarios para que los maestros asuman el diseño de actividades de aprendizaje apoyadas en el uso de la computadora y que están determinadas por la perspectiva de enseñanza que se pretenda, el tipo de aprendizaje que sea congruente con el

⁸ UNESCO, Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI,



nivel de desarrollo cognoscitivo de sus alumnos y que logre un equilibrio adecuado de las tres finalidades básicas: que la instrucción esté vinculada con el aprendizaje de la tecnología informática, que de sustento a los contenidos del currículum y que promueva el desarrollo del pensamiento del alumno. Algunas actividades darán resultados inmediatos, otras producirán su efecto en plazos mayores de tiempo, pero todas se desarrollan en el aula, y tendrán que ser evaluadas para convertir este proceso en un continuo avance.

Algunos maestros pensarán que no conocen lo suficiente de tecnología informática como para proponer grandes cambios, quizás sólo hagan pequeñas modificaciones a sus actividades de clase. Otros, tal vez se sientan entusiasmados con el uso de la tecnología y diseñen actividades centradas en el alumno y creen nuevos ambientes de aprendizaje. Y algunos otros, harán verdaderas transformaciones en el uso de la tecnología informática y darán a sus alumnos la oportunidad de dirigir su propio aprendizaje. ¡No importa! Lo que importa es dar la primera vuelta y volver a diseñar.

2.6 La utilización de programas básicos de computación.

2.6.1 Programas. Permite visualizar el software instalado en el disco duro de su computadora. Programa informático, conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación para su ejecución en una computadora. Por lo general, el término implica una entidad autocontenida, a diferencia de una rutina o una biblioteca.

2.6.2 Software. Constituyen todos los programas que permiten el funcionamiento del sistema de computación; pueden ser programas del usuario o programas del fabricante ej. Word, Excel. Power Point, etc.

2.6.3 Utilidad (informática), programa diseñado para realizar una función de mantenimiento del ordenador o computadora, de una aplicación o de un entorno de desarrollo. Son ejemplos de utilidades los programas para recuperar datos perdidos o borrados accidentalmente en el disco duro. El término *utilidad* se refiere normalmente al software que resuelve problemas limitados o problemas relacionados con la administración del sistema de la computadora.

2.6.4 Microsoft Word.- Microsoft Word es una gran herramienta para la redacción y elaboración de documentos empleando el computador. A través del cual el estudiante tiene múltiples funciones, como elaborar un oficio, carta, redacciones, etc.

2.6.4.1 Funciones de Microsoft Word.

- ✓ Puede dar formato automáticamente al texto mientras escribe.
- ✓ Incorpora varios estilos, creando automáticamente un estilo cuando se aplica un nuevo formato.
- ✓ Ofrece correctores de ortografías y gramaticales, señala los errores y ofrece sugerencias de reescrituras gramaticales más eficaces.
- ✓ Diccionarios de sinónimos.
- ✓ Puede crear tablas anidadas.
- ✓ Incluye más de 150 estilos de bordes nuevos.
- ✓ Inserta fácilmente imágenes en cualquier lugar del texto.
- ✓ Crear mensajes de correos electrónicos.

2.6.5 Microsoft Excel. Microsoft Excel es una hoja de cálculo, en el cual se puede realizar un conjunto de operaciones matemáticas, también puede crear gráficos estadísticos.



2.6.5.1. Funciones de Microsoft Excel.

- ✓ Cuadros de diálogos de abrir y guardar archivos, se pueden ver más archivos simultáneamente.
- ✓ Presenta la novedad de la vista transparente de celdas, pues los colores permanecen iguales.
- ✓ Disponibilidad de formatos de números adicionales con diferentes símbolos.
- ✓ Incorpora formatos de fechas de cuadros de dígitos.
- ✓ Versión mejorada para la validación de dato (textos, números, formulas y fechas).
- ✓ Crea hipervínculos.
- ✓ Incorpora la herramienta para conocer el número de celdas en blanco existente en un rango.
- ✓ Informes gráficos dinámicos.
- ✓ Permite personalizar la página Web aplicando formatos, utilizando cuadro de diálogos.
- ✓ Crea formulas, y son fáciles de usar.

2.6.6 Power Point. Es un programa eminentemente gráfico, creado para realizar exposiciones o presentaciones, gracias a las variadas presentaciones de las diapositivas y textos animados que se pueden realizar. Este programa permite al estudiante que se cree un ambiente creativo y desarrolla habilidades de interactividad.

2.6.6.1 Funciones de Power Point.

- ✓ Determina cual es la mejor instalación para su equipo.
- ✓ Incorpora comentarios del ayudante de office.

- ✓ Indica vista normal, la misma que muestra simultáneamente las vistas de las diapositivas.
- ✓ Tablas nativas que le permiten crear y dar formato a las tablas, pudiendo cambiar el ancho y alto de las celdas como desee.
- ✓ Incorpora nuevas viñetas gráficas proporcionándoles un toque de estilos a sus diapositivas.
- ✓ Puede imprimir las páginas desde 1 – 9 diapositivas, en orientación vertical u horizontal.
- ✓ Incorpora la facilidad de grabar y modificar cada diapositiva.
- ✓ Incorpora galerías de imágenes.
- ✓ Permite producir imágenes .GIF animadas para agregar movimiento a sus presentaciones.

2.6.7 Paint. Este programa nos permite realizar dibujos, pintarlos y guardarlos con diferentes extensiones.

2.6.7.1 Funciones de Paint.

- ✓ Permite la modificación de cualquier imagen y transportarla a otros programas.
- ✓ Permite dar un acabado casi perfecto, o como desee.
- ✓ Modifica fotos escaneadas.

Cada uno de estos programas tiene muchas funciones la cual les ayuda al estudiante para que mejoren en el rendimiento escolar en la asignatura de computación, ya que a través de la utilización de la computadora adquieren destrezas y habilidades, no solo en la asignatura de computación sino en las diversas áreas de aprendizajes, por ej. En Word los estudiantes

pueden ver sus falencias en la ortografía, utilizar los sinónimos, en fin un sinnúmero de funciones, destrezas y características que se pueden adquirir con el uso de estas.

El programa Excel le ayudaría a que mejoren su rendimiento en el área de matemáticas y sobre todo les ayudaría a ser organizado en su vida diaria.

2.7 Determinación de factores que inciden en la utilización del computador para el desempeño escolar en la materia de computación de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda".

Para auscultar la realidad de la comunidad educativa de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda" del séptimo año básico, realizamos una encuesta para determinar ciertos datos, que nos proporcionan los informes de su entorno escolar, lo que concierne al uso, conocimiento, poseer un computador en casa ayuda a la orientación, interés y más que todo predispuestos a aprender.

81 estudiantes en dos paralelos se descubren muchos factores que hace que deba tomar alternativas de solución. Porque no se puede quedar en mera intención sino en acción inmediata; por el sentido de prioridades técnicas educativas actuales.

En sí hay muchos factores que se han determinado dentro de esta fase que no las podemos dejar excluidas como son: el factor económico, el factor social (alumnos con extrema pobreza), la discriminación en la enseñanza, pocas computadoras en las escuelas, excesivos números de alumnos, un solo profesor, pocas horas clase.



Por estos motivos, que bajo este parámetro de investigación se ha obtenido una respuesta con mejor criterio para la materia de computación, se requiere la planificación por parte del docente que valla alternando ciertas actividades con la necesidad más relevante del educando. Todo depende del interés que pongamos docentes – padres o representantes y niños (as).

2.8 CONCLUSIÓN.

De acuerdo al análisis obtenido por el resultado de las encuestas dirigidas a los alumnos del séptimo año de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” en donde se quería determinar los factores que inciden para la enseñanza de la materia de computación se puede concluir:

- Un gran porcentaje del número de alumnos solo tienen una vez por semana la materia de computación y el otro porcentaje rara vez; lo que determina que la enseñanza – aprendizaje de computación es impartida en muy poco tiempo
- Que los alumnos tienen en un paralelo una hora y el otro paralelo dos horas, entendiéndose que la hora clase está dada en cuarenta minutos. El tiempo es corto para la enseñanza de la computación básica.
- Que tienen un solo día los jueves en un paralelo y los viernes en otro paralelo notando que los últimos días por lo general la institución deja programas festivos, y las clases de computación quedan suspendidas.
- Un gran factor que se observó es que un solo profesor imparte para ochenta alumnos; para dos periodos diferentes.
- Que las computadoras son utilizadas en grupos mayores de cuatro lo que permite la poca práctica de la totalidad de los estudiantes.
- Se ha determinado que en la mayoría de los casos los estudiantes no tienen la facilidad de tener una computadora en horas extra clase;

En conclusión en nuestra institución como es la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”, se trabaja en base de proyectos educativos pero cuenta con muy pocos recursos para poder solventar todos los requerimientos; e incluso se observó que el profesor que imparte la materia de



computación no es especializado en informática, ya que la institución no cuenta con una partida propia para adquirir un profesional especializado en dicha área.

Sin embargo esta institución ha salido adelante con los pocos recursos que da el gobierno inclusive no cubren todas las necesidades básicas hay muchos factores que inciden en el aprendizaje de tecnología de punta.



CAPITULO III

APLICACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ALUMNOS DEL SÉPTIMO AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA” DE LA CIUDAD DE CHONE EN EL PERIODO 2006 -- 2007.

3. 2 INTRODUCCIÓN

El maestro debe programar y crear estrategias metodológicas sencillas y que la lleven a al práctica para que los niños aprendan y que el maestro aprenda a enseñar, además, que les permita relacionarse con los nuevos avances de la era moderna.

Hoy existe el mundo de la competitividad donde muchas familias de un nivel medio busca la mejor alternativa para sus hijos, aunque ellos no la hayan vivido; ellos que se esfuerzan en brindar una educación acorde con estas expectativas.

La revolución tecnológica que brinda al mundo el medio, como para llegar hasta los niveles más desposeídos en entrar a este mundo competitivo donde sí vale pensar que aprender el uso de computadores es una necesidad imperiosa para no quedar relegados en el mundo ambiguo y mediocre.

Nadie debe escapar a estos medios porque significaría un atraso en el despegue social, económico, tecnológico, filosófico, etc.

Con estas premisas el docente que debe de asumir la responsabilidad de renovarse todo los días en su alcance tecnológicos y consiente de su ética en la formación de niños y niñas; debe

de planificar situaciones metodológicas conociendo su espacio y su realidad. Digo esto, porque el área educativa nunca coincide la una con la otra.

El maestro planea la estrategia para que sus alumnos vayan adquiriendo los conocimientos, las habilidades y las actitudes poco a poco, con actividades que dan resultados inmediatos y con actividades que dan resultados a largo plazo.

3.3 EL RENDIMIENTO ESCOLAR (RE)

En la enseñanza, como en las demás actividades humanas que se organizan con miras de lograr objetivos bien definidos, la verificación de los resultados obtenidos y sus evaluaciones constituyen una fase necesaria y obligatoria. Los resultados de la enseñanza forman en su conjunto lo que convino en llamar “rendimiento escolar”.

El verdadero rendimiento escolar consiste en la suma de transformaciones que se operan: a) en el pensamiento, b) en el lenguaje técnico, c) en la manera de obrar y d) en las bases actitudinales del comportamiento de los alumnos en relación con las situaciones y problemas de la materia que enseñamos.

El rendimiento escolar se convierte en una contribución sustancial para el desarrollo de la personalidad de los alumnos.

3.4 Los argumentos para el estudio rendimiento escolar (re)

Los argumentos para el estudio del rendimiento escolar (RE):

1. Los niños con rendimiento escolar normal se encuentran, en mayor o menor proporción, presentes en las distintas comunidades educativas, sean estas particulares, subvencionadas o municipales.
2. Su presencia como hecho social genera, a su vez, la excepción a la regla, es decir, aquellos niños que no caen dentro de los parámetros de rendimiento escolar como normales son excluidos, ya sea a través de derivación a especialistas o grupo diferencial, asistencia a jornada paralela, repitencia o abandono del sistema escolar.

¿Por qué el rendimiento escolar constituye un hecho social?



En primer lugar, las características que definen el rendimiento escolar existen antes del individuo y son independientes a él. Un nuevo niño con rendimiento promedio no define el rendimiento normal, sino que se suma a las muchas expresiones del fenómeno.

¿Cómo determinamos quiénes son o no normales? ¿Cuáles son los criterios empleados para determinar quiénes están en la norma y quiénes escapan a ella? Y por último ¿Dependen estas características, como creencia social, de cada individuo?

3.5 Causas y funciones del rendimiento escolar normal en el sistema educativo.

Hasta el momento sabemos cuál es nuestro hecho social, sabemos que está constituido por ciertas características y, sabremos también, la causa eficiente que lo produce y la función que cumple el hecho social. Descartaremos el análisis individual y más bien nos centraremos en la naturaleza de la sociedad.

La causa eficiente del hecho social RE. Durante la primera mitad del siglo XX, cuando los progresos tecnológicos cambiaron radicalmente la forma en que se llevaban a cabo los procesos de manufacturas, la sociedad entera cambió. La educación, respondiendo a nuevos requerimientos, debió masificarse y el gran desafío para nuestro país fue lograr una progresiva ampliación de la cobertura de una enseñanza mínima que le permitiera al grueso de la población adquirir ciertas destrezas básicas. Para responder a los requerimientos que la economía le pedía, la educación debió fijarse nuevas metas. Ingresó a las aulas el concepto de “producto” y junto con él también los de efectividad y planificación curricular. Bajo esta nueva modalidad se requería planificar y medir los avances para tomar las decisiones

adecuadas en los tiempos precisos de tal forma de adecuar los procesos para lograr el producto⁹.

3.6 ¿Cuál es ese producto?

Los cambios, básicamente se ven reflejados en las teorías del aprendizaje aportadas por la psicología conductista y por un vuelco en la forma en que se evaluaba el logro de los objetivos por parte de los profesores, representó un cambio orientado hacia el materialismo y el objetivismo que permitía el estudio de la conducta observable.

Según los planteamientos de la educación “generar individuos física y moralmente sanos, intelectualmente ágiles, conscientes de sus responsabilidades sociales, cívicas y económicas, claramente orientado hacia una actividad provechosa, capaz de expresar su cultura con originalidad, incluso, enriqueciéndola”

Debido a esta racionalización de los procesos educativos se incorporó el concepto de “medición” de los aprendizajes, como conductas observables, a la educación. El concepto de medición implica que los datos pueden manipularse estadísticamente y reducirse a indicadores globales del comportamiento del grupo, limitando la emisión de juicios personales por parte del profesor. Surgió así el concepto de “comportamiento normal” o “estándar” refiriéndose al promedio de una muestra poblacional en una conducta determinada. Este tipo de evaluación tuvo amplia aceptación, utilizándose incluso en la actualidad. Su éxito “residía en el carácter

⁹ Revista Iberoamericana de Educación Principal OEII

científico atribuido a la realización de cada medición, más aún si los resultados podían manipularse estadísticamente y reducirse a indicadores globales del comportamiento del grupo”¹⁰

La causa eficiente de nuestro hecho social RE, es establecer un método racional para encarar, analizar e interpretar el currículo y el sistema de enseñanza de cualquier institución educativa, conlleva una coactividad hacia los individuos que en ella participan, como producto necesario de la causa ya dada. Los individuos se someten a ella comprendiendo su estado de dependencia e inferioridad natural. Esta coacción hacia quienes no cumplen los estándares mínimos establecidos por cada especie social se lleva a cabo a través de sanciones tales como derivación a especialistas, incorporación a grupos diferenciales, jornadas de reforzamiento, repitencias, rotaciones (para el sistema municipal) o expulsiones. Al igual que en la causa, la función de un hecho social es obligatoriamente social, es decir, consiste en la producción de efectos socialmente útiles.

El proceso de enseñanza-aprendizaje está centrado en el maestro y en el alumno, en todo el acto de la educación, pero este tipo de enseñanza esta en manos directas al docente; porque debe estar nutridos de conocimientos teóricos y prácticos y debe lograr que sus dicentes capten, se interesen, impulsen sus propias formas de emprender un mecanismos de asimilación y aplicación en sus trabajos escolares.

¹⁰ Revista Iberoamericana de Educación Principal OEII

Nosotros los maestros debemos cumplir con los objetivos, diseñar las actividades de aprendizaje cuidadosamente, escoger el tema de trabajo y que los alumnos desarrollen destrezas, aptitudes que suelen servir en la vida práctica.

La computación es un instrumento universal, poderoso para procesar información, los maestros la podemos convertir en un extraordinario auxiliar didáctico. Sin embargo, no se debe perder de vista que se trata de un instrumento. Es decir, la computación por sí misma no lleva a cabo acción alguna, pero en manos del maestro, puede servir para enseñar.

Este debe ser el punto de partida para elaborar estrategias que permitan a los maestros usar de manera efectiva las computadoras, así como surgen preguntas como: ¿Qué contenidos se deben incluir o excluir? ¿Cuál es la mejor secuencia? ¿Qué estrategia se debe usar? ¿Cómo se puede lograr que el aprendizaje sea duradero? ¿De qué manera se puede vincular la computación con las diferentes materias? No existen respuestas únicas a tales preguntas.

Lo que se puede hacer es desarrollar un método de trabajo que le permita a cada maestro diseñar sus cursos con el mayor aprovechamiento de la tecnología. Se analizarán las situaciones más frecuentes que se dan en las escuelas cuando buscan usar las computadoras con alguna finalidad educativa.

3.7 Determinar el rendimiento de los alumnos del séptimo año básico en la materia de computación.

Una vez analizada la planificación anual de la materia de computación para séptimo año se determina que el profesor desde años anteriores ha impartido los programas básicos como Word, Excel, Power point, paint con aplicaciones básicas.

Para ello se ha elaborado un test evaluativo para conocer el nivel de conocimientos de los programas básicos de computación a dichos alumnos.

El test corresponderá al aprendizaje de cada programa en el cual se le solicitará que lo realice el estudiante prácticamente por programa.

Se le facilitará un computador por estudiante en el cual tendrá treinta minutos para elaborarlos y entregarlos en un diskette.

Una vez entregado el diskette se evaluará a cada estudiante y se analizará en forma general por cada programa.

3.8 DESARROLLO DE LA EVALUACIÓN

Para tomar estos test se lo realizo en el centro de cómputo, cada estudiante tuvo su propio computador, tuvieron tiempo de media hora para cada programa y se le entregó un diskette para guardar la información, ellos le colocaron los nombres, y luego se los analizó individualmente, obtenido la siguiente información:

3.8.1 TEST EVALUATIVO EN MICROSOFT WORD

De los 81 alumnos 13 alumnos completaron en su totalidad lo que se le evaluó, 17 alumnos solo completaron la mitad de la evaluación, 25 dudaban entre preguntas y preguntas, 26 alumnos no completaron el test de Word, no entendían, no se acordaban.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
Completaron el Test	13	16.05 %
Resolvieron la mitad del test	17	20.99 %
Dudaban de las preguntas	25	30.86 %
No completaron el Test	26	32.10 %
TOTAL	81	100%

3.8.2 RESULTADOS DEL TEST EVALUATIVO EN MICROSOFT EXCEL

De los 81 alumnos evaluados 6 completaron en su totalidad, 15 alumnos no tenían seguridad para sus respuestas y 60 alumnos no sabían.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
Completaron el Test	6	7.41 %
Resolvieron la mitad del test	0	0%
Dudaban de las preguntas	15	18.52 %
No completaron el Test	60	74.07 %
TOTAL	81	100%



3.8.3 TEST EVALUATIVO EN POWER POINT

De los 81 alumnos 3 manejan las herramientas básicas, y 78 alumnos no sabían como iniciar.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
Utilizaban herramientas del programa	3	3.70 %
No sabían el uso del programa	78	96.30 %
TOTAL	81	100%

3.8.4 TEST EVALUATIVO EN PAINT.

De los 81 alumnos 18 alumnos desarrollaba las habilidades de dibujo, y los 63 alumnos restantes no conocían.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
Desarrollan habilidades	18	22.22 %
No sabían el uso del programa	63	77.78 %
TOTAL	81	100%

3.9 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

De la encuesta aplicada a la población seleccionada en la Escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la Unidad educativa Experimental “Eloy Alfaro” ubicada en la Avenida Eloy Alfaro, Cantón Chone, Provincia de Manabí, se obtuvieron los siguientes resultados.

Pregunta N° 1

Cuántas veces a la semana tiene usted la materia de computación.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
De 0 a 2 veces por semana.	67	82.71%
De 2 a 4 veces por semana.	0	0%
De 4 y más veces por semana.	0	0%
Rara vez	14	17.29%
TOTAL	81	100%

Al analizar esta pregunta nos damos cuenta de la deficiencia que tenemos en asignatura de computación, ya que no se cumple a cabalidad, además los estudiantes hicieron algunas observaciones recalando que a veces no tienen la materia de computación por fiestas internas.



Pregunta N° 2

Cuántas horas a la semana tiene usted la materia de computación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
De 0 a 2 horas por semana.	40	49.38%
De 2 a 4 horas por semana.	41	50.62%
De 4 y más horas por semana		
TOTAL	81	100%

Las practica es uno de los factores primordiales para que el estudiante vaya adquiriendo sus propias habilidades, destrezas que el maestro debe de desarrollar en los estudiantes aplicando estrategias para la utilización de las computadoras.

Pregunta N° 3

Qué día a la semana tiene la materia de computación.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
Lunes		
Martes		
Miércoles		
Jueves	40	49.38%
Viernes	41	50.62%
TOTAL	81	100%

En esta pregunta los estudiantes que contestaron que tenían computación los días viernes, nos comentaban que muy pocas veces tenían la asignatura; ya que por lo general no había clase ya sea por ciertas actividades internas de la institución o el maestro no acudía a clase.

Pregunta N° 4

Cuántos profesores imparten la materia de computación.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES
Un profesor	81	100%
Dos profesores		
O más profesores		

La escuela solo cuenta con un solo maestro; es por eso que toda la población encuestada contestó que un solo profesor.

Pregunta N° 5

Cuántos alumnos trabajan en un computador.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 1 a 2 estudiantes.	0	0 %
De 2 a 4 estudiantes.	28	34.57 %
De 4 a más estudiantes.	53	65.43 %
TOTAL	81	100%

En el análisis de la pregunta planteada se puede asegurar que el 65.43 % estudiantes utilizan un solo computador; y esto no permite aprender bien, ya que por lo general un solo alumno siempre será el que la utilice más. No debemos olvidar que la práctica de cualquier ejercicio el estudiante va obteniendo habilidades, destrezas y más que todo aprender sobre la utilización de lo que están practicando.

Pregunta N° 6

Cuántas veces usted maneja el computador en la sala de computación cuando tiene su hora de clase.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 1 a 2 veces.	18	22.22 %
De 2 a 3 veces	23	28.40 %
Otras veces	15	18.52 %
Ninguna vez.	25	30.86 %
TOTAL	81	100%

La practica se debe caracterizar por las actividades de clase que se relacionan directamente con el contenido, y las habilidades a desarrollar, en el proceso de la utilización de cualquier programa básico, si nos damos cuenta vemos que en 30.86 % los estudiantes no utilizan el computador, ya que no se cumple las estrategias planteadas , si no se hace énfasis o importancia a estas actividades no habrá cumplido con el objetivo propuesto , de lo que podemos ver reflejado en el resultado de la pregunta planteada, es decir no se les facilita el camino que debe de seguir, dándole poca importancia a las actividades prácticas en el computador.

3.10 CONCLUSIÓN.

No podemos olvidar que cada niño o niña es un mundo diferente, con sus propias características, actitudes con muchos factores que les pueden afectar a su rendimiento escolar.

- ✓ Ciertas capacidades relativas al habla, la audición, la lectura, escritura, razonamiento, habilidades matemáticas y destrezas sociales, que permiten al individuo desempeñarse de manera tal de no incurrir en sanción por parte del sistema educativo.
- ✓ No compensación, el rendimiento escolar en la asignatura de computación.
- ✓ Que el 16.05 % de estudiantes que saben de la utilización de los programas básicos tienen un buen aprovechamiento en la asignatura computación.
- ✓ Que existe un alto porcentaje de alumnos que no saben sobre la utilización de los programas básicos como: Word, Excel, Power point y Paint; ya que no aplican las destreza, habilidades ni conocimiento de los mismos.
- ✓ Que más del 50% de estudiantes en las practicas en el centro de cómputo no utilizan las computadora, por que hay pocas y en una hora clase de 40 min. no pueden trabajar.
- ✓ Que existe un solo profesores de la materia de computación y no tiene ayudantes para dirigir todo un grupo para ciertas prácticas.

Científicamente hemos comprobado que la existencia humana es demasiado corta, para lograr una educación o frustración a todo nivel. Porque todo cambia, hoy la tecnología nos brinda sus avances. ¿Qué vendrá mañana? No sabemos, pero lo percibimos que la computadora no será el último, ni el primer instrumento en las aulas.

Pero si se debe actualizar esto en el medio educativo.

CAPITULO IV

RELACIÓN ENTRE EL USO DE PROGRAMAS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN Y EL DESEMPEÑO ESCOLAR EN LA MATERIA DE COMPUTACIÓN ENTRE LOS ALUMNOS DE DEL SÉPTIMO AÑO BÁSICO DE LA ESCUELA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA”

4.2 INTRODUCCIÓN

Es importante reconocer que en la era actual en la que nos desarrollamos, prácticamente no hay un campo de la actividad humana en donde no se este utilizando un computador personal, por esta razón nos hemos preocupado en ser lo más prácticos y acelerando los procesos para obtener resultados confiables, completos y efectivos. Esto permitirá al estudiante tener mejor preparación y lograr una adecuada capacitación para hacer frente a los desafíos de la informática moderna del siglo XXI.

El programa Microsoft Word es de gran importancia porque es una herramienta para la redacción y elaboración de documentos; a través del cual el estudiante podrá rápidamente de una forma muy profesional desarrollar desde una simple carta u oficio hasta un informe en la cual podrá aplicar los más vistosos detalles para darle el uso y el correcto manejo del programa básico.

El programa Microsoft Excel es un programa de la computadora en sí es una hoja de cálculo en el cual se pueden realizar un conjunto de operaciones matemáticas, realizar gráficos estadísticos y dentro de este podemos llevar un estricto control de cuentas.

El programa Microsoft Power Point son un conjunto de herramientas graficas, que permite darles un aspecto profesional, además exponer las ideas ante un auditorio; está formada por un

conjunto de diapositivas, que pueden incluir texto, imagen, voz, sonido y video, ya que el estudiante tendrá una mejor formación educativa.

El programa Paint es un programa de coloración y modificación de imágenes ya que permite al estudiante la utilización del Mouse, en sí es un programa que le ayudara a obtener destrezas sobre el programa.

1.3 ANÁLISIS DE DATOS.

Para la comprobación de la hipótesis ¿La utilización de programas básicos de computación, facilitarán el rendimiento escolar en la materia de computación de los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone?, se comprobó a través de los resultados dados en las encuestas de los estudiantes, y el test evaluativo que se les realizó sobre los programas básicos (Word, Excel, Power Point y Paint) y observaciones directas mediante la investigación de campo, y se pudo comprobar que los estudiantes tienen se pudo comprobar que el 100% de los estudiante si conocen los programas como son: Word, Excel, Power Point y paint; pero no aplican sus respectivos conocimientos básicos y su utilización.

La utilización de las variables de la investigación, tiene como objetivo evaluar el conocimiento y la utilización de los programas básicos de computación, el desempeño escolar en la materia de computación en los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” , para ello se utilizaron encuestas para medir la utilización de los programas básicos de computación y el desempeño escolar aplicada en el ámbito escolar durante el lapso del seguimiento de esta investigación.

Para el desarrollo de las encuestas y poder medir las variables se la realizo con los alumnos del séptimo año de la educación básica de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda” en el período 2006 – 2007, y se incluyo los dos paralelos A y B; que hacen en total de 81 estudiantes. Además se los evaluó mediante un test para visualizar los conocimientos de los programas básicos (Word, Excel, Power Point y Paint). Se consideraron las dos mediciones. Se evaluó la diferencia de las dos para medir el desempeño escolar.

4.4 RESULTADOS DE LA HIPOTESIS.

En el estudio en masa del test para analizar el desempeño escolar de los alumnos del séptimo año y que sabían sobre computación y en que programas ellos tienen destrezas; se le evaluó a cada niño en computadoras, con diskett en mano para que guardaran la información que ellos habían desarrollado y, se pudo analizar que en test evaluativo en Microsoft Word solo el 16.05% de los estudiantes completo el test, mientras que el 32.10% no completo el test; el test Microsoft Excel el 7.41% de los estudiantes completo el test, y el 74.07% no completo el test; el test de Microsoft Power Point el 3.70% utilizaban ciertas herramientas para el uso del programa; mientras el 96.30% no sabían sobre el uso del programa. En el test de Paint 22.22% desarrollan habilidades en el programa, y 77.78% No sabían el uso del programa.

Además se comprobó la utilización de las computadoras y el uso de los programas básicos de computación ya que se les diseñó encuestas para analizar este punto ya que ellos contestaron las veces a la semana tiene la materia de computación y un 82.71% de 0 a 2 veces por semana y el 17.29% rara vez, nos damos cuenta de la deficiencia que tenemos en asignatura de computación, ya que no se cumple a cabalidad, además los estudiantes hicieron algunas observaciones recalando que a veces no tienen la materia de computación por fiestas internas.

Otra de las preguntas fue cuántas horas en la semana tiene computación y un 50.62% contestó de 2 a 4 horas por semana, mientras el 49.38 % respondió de 0 a 2 horas por semana.

Las practica es uno de los factores primordiales para que el estudiante vaya adquiriendo sus propias habilidades, destrezas que el maestro debe de desarrollar en los estudiantes aplicando estrategias para la utilización de las computadoras.

La pregunta que sigue es el día a la semana que ellos tiene computación y ellos contestaron en un 50.62% los días Viernes, mientras que el otro grupo respondió en un 49.38% Jueves.

Aquí los estudiantes nos comentaban que muy pocas veces tenían la asignatura; ya que por lo general no había clase los días viernes, ya sea por ciertas actividades internas de la institución o el maestro no acudía a clase.

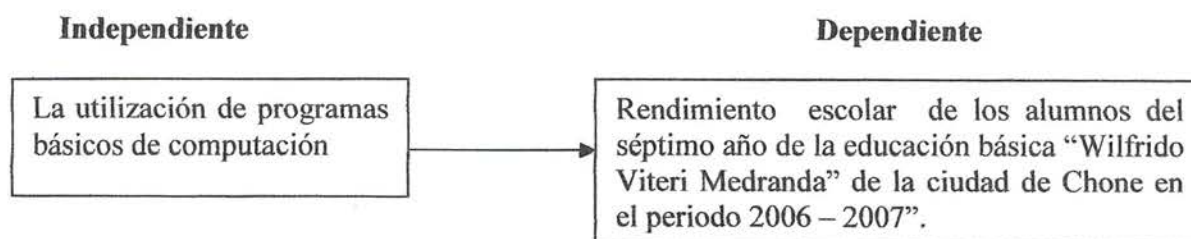
En un 100% un solo maestro imparte la materia sin ninguna ayuda en las prácticas.

Otro de los problemas de los estudiantes es el uso de las computadoras ya que en un 65.43% de 4 a más estudiantes atizan una sola computadora, mientras que un 34.57% de 2 a 4 estudiantes.

Para analizar la utilización de las computadoras se les realizó la pregunta que ellos respondieran cuanta veces utilizaban las máquinas cuando estaban en prácticas; ya que en un 28.40% de 2 a 3 veces, el 30.86% Ninguna vez y el 22.22% de 1 a 2 veces.

Este tipo de estudio enlaza el tipo de investigación que vincula la variable Independiente que es “la utilización de programas básicos de computación”. Y la variable dependiente “Rendimiento escolar de los alumnos del séptimo año de la educación básica “Wilfrido Viteri Medranda” de la ciudad de Chone en el periodo 2006 – 2007”.

En forma gráfica, la variables utilizadas por el autor fueron:



Por medio de este planteamiento se ha podido verificar que la hipótesis si ha sido positiva ya que se fundamenta en las preguntas de la encuesta se ha comprobado; que la utilización del computador y el uso de los programas básicos si influye directamente en el rendimiento escolar de la asignatura de computación lo que podemos deducir que en las preguntas 2, 3, 5 y 6 donde nos expresan los resultados que tiene pocas horas para las prácticas, el día que tienen esa asignatura, que trabajan más de 4 estudiantes una sola computadora, además muy poco utilizan las computadoras.

4.5 CONCLUSIONES GENERALES.

Se pudo comprobar que el 100% de los estudiante si conocen los programas como son: Word, Excel, Power Point y paint; pero no aplican sus respectivos conocimientos básicos.

Además, se puedo llegar a la conclusión con este análisis que los estudiantes tienen pocas horas prácticas, ya que ellos no desarrollan habilidades ni destrezas en el computador y, peor aun no saben los programas básicos que deben saber para llegar a un octavo año; en sí se puede decir, que van infopobres en tecnología de punta

- Se nota que los alumnos en Word tienen poco conocimientos, se les atribuye por el poco tiempo, ellos creen que es un programa fácil, y nos les llama la atención.
- Los alumnos la mayoría no conocen el programa Excel, ya que se quedaron algunos que no habían respondido nada.
- Programa Power Point fue difícil para los chicos, ya que los pocos alumnos que resolvieron algunas instrucciones fueron alumnos que tienen máquina en sus casas, pero el resto ni siquiera saben que hacer frente a este.
- El programa Power Point es un programa por ser fácil y además adquieren destrezas con el Mouse y el uso de este le ayuda a manipularlo se ve a simple vista que los estudiantes pocos son los que lo utilizaron y los otros no completaron su test.
- Se puede decir que los estudiantes en su rendimiento escolar esta con un promedio de regular, ya que en sus conocimientos en la asignatura de computación no abarca todos sus requerimientos en los conocimientos respectivos a dichos programas.

4.6 RECOMENDACIONES.

La recopilación de estos datos me ha permitido determinar que la utilización de los programas básicos ha sido con muy poca frecuencia ya que afectan en el desempeño escolar de los estudiantes.

Tras el análisis de resultados de estos datos se puede recomendar lo siguiente:

- ♣ Que los estudiantes participen más en las prácticas computacionales.
- ♣ Que utilicen los programas básicos ya que si ellos salen de una educación primaria y van a un primer año de colegio van con base para seguir el aprendizaje informático.
- ♣ Que si son esas dos horas que tiene práctica en la semana que las empleen en la utilización de los programas y que sean reforzados constantemente.
- ♣ Por lo general que no coloquen en el horario de clase para los días viernes, sino por intermedio de la semana para que no se pierdan esas horas de prácticas.
- ♣ Que sean dos profesores para la materia, para que el otro maestro se dedique a un grupo y el otro siga continuando la explicación de un tema específico.
- ♣ Ya que hay pocas máquinas que roten cada tres minutos con otro de los estudiantes.
- ♣ Que se de más practicas que teoría, bueno la teoría no es que se la deba descartar por que sin ella no se pueden regir los estudiantes de los 7mo, ya que la teoría ellos la leen y siguen los pasos.

BIBLIOGRAFÍAS.

CAZAR, Héctor. (2003). Compendio de Computación general. Quito. Segunda Edición. Editorial Arcoiris.

DICCIONARIO CASTELL tomo 6 (1998).

DINACAPED. (1992). Fundamentos Psicopedagógicos del Proceso Enseñanza Aprendizaje. Quito.

GUTIÉRREZ, Abrahan. (1990). Curso de métodos de investigación. Quito. Tercera Edición. Editorial Serie Didáctica A.G.

LEIVA ZEA, Francisco. (1981). Didáctica General (para una educación comprometida con el cambio social) Quito. Primera edición.

NÉRICI, Imídeo. (1973). Hacia una Didáctica General dinámica. Buenos Aires. Décima edición. Editorial Kapelusz.

SOBREVILA, Marcelo. (1968). Didáctica de la Educación Técnica. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.

STONES, E. (1966). Psicología educativa. Madrid. Tercera Edición. Editorial Magisterio Español, S.A.

TOMASCHEWSKI, K. (1966). Didáctica General. México. Colección pedagógica. Editorial Grijalbo, S.A.

TORO, Néstor. (1996). Tecnología Educativa y Diseño Instruccional. Bogota- Colombia. Quinta edición. Impreso Impreandes Presencia S.A.

HYPERLINK "<http://www.nectar.on.ca/catalog.htm>"

www.nectar.on.ca/catalog.htm

HYPERLINK "<http://www.ccclearn.com/products/successmaker/index.html>"

www.ccclearn.com/products/successmaker/index.html

HYPERLINK "<http://www.entrex.org/sims.html>"

www.entrex.org/sims.html

HYPERLINK "<http://www.zetamultimedia.com>"

www.zetamultimedia.com

www.monografias.com

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Dentro de la tecnología informática moderna uno de los factores que no se debe desprender es las prácticas que se hacen en sus respectivas máquinas computadoras para que en sí, el alumno vaya adquiriendo sus propias destrezas conforme a sus reglas.
2. Debemos tener una visión del mundo, de la vida, una perspectiva general, una forma de desmenuzar la complejidad del mundo real, y aquí influyen en proceso de enseñanza - aprendizaje. Según Plovlov, Watson, Thorndike y Skinner; esta teoría tiene condicionamiento clásico, instrumental y operante.
3. La enseñanza de nuevas tecnologías de información y comunicación como herramienta pedagógica, la estratégica para el docente es fundamental puesto que en el mundo actual; globalizado, veloz, integrado y "online" se puede afirmar que, quien no se encuentra capacitado para utilizar la informática y las comunicaciones como herramienta en su actividad, pertenece al mundo de los infopobres.
4. aprendizaje significativo que cada estudiante puede aportar a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los alumnos viven y en otras ocasiones que representen a futuros; además es el que se sugiere en la educación, porque conduce al alumno a la comprensión y significación de lo aprendido, creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución de problemas como en el apoyo de futuros aprendizajes.



5. La reseña que hace Solo sobre el desarrollo psicológico del niño, muestra que durante la mayor parte del siglo XX, dos teorías que dominaron el pensamiento en este campo, fueron la de Jean Piaget y después la de Lev Vygotsky. Piaget propuso cuatro etapas en el desarrollo cognoscitivo: La etapa sensomotora de los 0 a los 2 años de edad; la etapa preoperativa de los 2 a los 7 años; la etapa de operaciones concretas de los 7 a los 12 años y la etapa de operaciones formales de los 12 a los 15 años.
6. El Informe de la UNESCO en la acción docente.
7. Saavedra, Erika: Niños con rendimiento escolar normal...
Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) Principal OEII
8. Saavedra, Erika: Niños con rendimiento escolar normal...
Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) Principal OEII

ANEXOS

DATOS INFORMATIVOS DE LA ESCUELA “WILFRIDO VITERI MEDRANDA”

La Unidad Educativa Experimental “ General Eloy Alfaro”, es una institución académica que nace como Normal Superior N° 4 por un periodo de 15 años (1975 a 1990), y su escuela de demostración “Wilfrido Viteri Medranda” por un periodo de 14 años (1976 - 1990), ambas al servicio de la formación de docentes primarios. A partir de (1991 – 1992), como consecuencia de la política educativa de mejoramiento de la calidad de la educación y como parte de esta racionalización de los recursos docentes en la formación de docentes de los normales de Chone, se crea la Unidad Educativa Experimental “General Eloy Alfaro”, con el carácter de experimental, según acuerdo Ministerial # 1278 del 4 de abril de 1971. Y con la siguiente estructura:

Nivel Pre-Primario (actualmente 1° año básico)

Nivel Primario (actualmente 2° a 7° año básico)

Nivel Medio:

Ciclo Básico (8°, 9° y 10°)

Ciclo Diversificado (actualmente propedéutico, 1ero y 2do especialización)

Localización.

La Unidad Educativa Experimental “General Eloy Alfaro”, esta situada en la ciudad de Chone perteneciente al cantón Chone el cual se encuentra en el sector norte de la provincia de Manabí con una superficie de DE 3.570.6 km², en el mapa tiene una forma de G, es un valle muy



extenso con dos parroquias urbanas: Chone y Santa Rita y 7 parroquias rurales: Canuto, Convento, Chibunga, Ricaurte, Boyacá, Eloy Alfaro y San Antonio; geográficamente está situada a 00°12" de latitud norte; 00°45" de latitud sur de la línea equinoccial y a 79°, 0 minutos de longitud oeste del Meridiano de Greenwich, tiene una precipitación que fluctúa entre los 850 a 1.400mm; el clima se comporta caluroso y lluvioso (enero - mayo), alcanzando temperaturas hasta los 34° centígrados, cálido y seco en el verano (junio - diciembre), teniendo temperaturas hasta los 24° centígrados. (Datos del Libro Mi Manabí), pagina 15

Misión institucional.

La Unidad Educativa Experimental "General Eloy Alfaro", institución creada para ejecutar Proyectos Educativos Experimentales dispone a la comunidad alfarina al cambio con el fin de enfrentar las exigencias y el reto que conlleva a formar educandos eficientes con un enfoque profesional de acuerdo a nuestra realidad social.

Visión Institucional.

La Unidad Educativa Experimental "General Eloy Alfaro", tiene como finalidad alcanzar una Educación de calidad formadora de instrucción primaria y bachilleres eficientes con un enfoque profesional, con conocimiento práctico que pueda servir a la sociedad y así enfrentarse a los problemas de la vida con seguridad y confianza; transformando a la institución en un verdadero laboratorio de aprendizaje, aplicando cursos de suficiencias en Música, Inglés y Computación. Además se fortalecen las especialidades con las auxiliares de Técnicas de Construcción, de la Salud, de Ecoturismo y Desarrollo de la Comunidad.

ENCUESTA.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

OBJETIVOS:

- **Determinar los factores que inciden en el manejo del computador en los alumnos del séptimo año básico de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda".**

Indicaciones:

Le agradeceremos que nos ayude con la presente encuesta ya que su información será de gran aporte para una investigación educativa a favor de esta institución.

1. Cuántas veces a la semana tiene usted la materia de computación.

De 0 a 2 veces por semana. ()

De 2 a 4 veces por semana. ()

De 4 y más veces por semana. ()

Rara vez ()

2. Cuántas horas a la semana tiene usted la materia de computación

De 0 a 2 horas por semana. ()

De 2 a 4 horas por semana. ()

De 4 y más horas por semana. ()

3. Qué día a la semana tiene la materia de computación.

Lunes ()

Martes ()

Miércoles ()

Jueves ()

Viernes ()

4. Cuántos profesores imparten la materia de computación.

Un profesor ()

Dos profesores ()

O más profesores ()

5. Cuántos alumnos trabajan en un computador.

De 1 a 2 estudiantes. ()

De 2 a 4 estudiantes. ()

De 4 a más estudiantes. ()

6. Cuántas veces usted maneja el computador en la sala de computación cuando tiene su hora de clase.

De 1 a 2 veces. ()

Otras. ()

De 2 a 3 veces. ()

Ninguna vez. ()



TEST EVALUATIVO DEL PROGRAMA MICROSOFT WORD

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

OBJETIVOS:

➤ **Determinar los conocimientos en el programa Microsoft Word en los alumnos del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”.**

Indicaciones:

Le agradeceremos que nos ayude con la presente encuesta ya que su información será de gran aporte para una investigación educativa a favor de esta institución.

a) Con la siguiente lectura haga los siguientes cambios:

Caperucita Roja, es una niña inocente que va a la casa de su abuela, que está enferma, a llevarle un queso, un pastel y una jarra de miel; tiene que cruzar un bosque, y su mamá le ha dicho que tenga cuidado y que no se entretenga ni hable con desconocidos. La niña, inocente y confiada, se distrae con todos los atractivos que encuentra en el bosque y hasta que un seductor lobo le propone el juego de ver quién llega antes a casa de la abuela.

Cambie el estilo de la fuente.

Inserte la letra capital

Cambie el tamaño de la fuente.

Inserte un texto en Word Art.

Justifique el texto

Guarde el documento en el diskette

Coloque negrita al título de la lectura.

Inserte una tabla con 2 filas y 3 columnas

Coloque cursiva al restante de la lectura.



TEST EVALUATIVO DEL PROGRAMA MICROSOFT EXCEL

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

OBJETIVOS:

Determinar los conocimientos en el programa Microsoft Excel en los alumnos del séptimo año básico de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda".

a) Con los siguientes datos numéricos realice lo siguiente:

Cree una hoja que contenga 6 filas y 5 columnas.

Cree el borde para las filas y columnas mencionadas.

Utilice las formulas para:

Sumar: $78 + 45 = 123$

Restar: $78 - 45 = 33$

Multiplicar: $78 * 45 =$

Dividir: $78 / 45 =$

Coloque el respectivo relleno para cada columna.

Inserte un gráfico estadístico.

TEST EVALUATIVO DEL MICROSOFT POWER POINT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

OBJETIVOS:

Determinar los conocimientos en el programa Microsoft Power Point en los alumnos del séptimo año básico de la escuela "Wilfrido Viteri Medranda".

Cree diapositivas.

Agregar fondos.

Efectos de: Animación.

Crear estilos.

Sonidos.

Aplicar diseños

TEST EVALUATIVO DEL MICROSOFT PAINT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.

OBJETIVOS:

Determinar los conocimientos en el programa Microsoft Paint de los alumnos del séptimo año básico de la escuela “Wilfrido Viteri Medranda”.

Modificación de imagen	Seleccionar.
Cambiar color	Modificar imagen.
Selecciona	Cortar
Relleno.	Crear fondos.
Pegar imagen	

