



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**EMPLEÓ DEL BLOG PARA DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO A TRAVÉS DE LAS TICS, EN NIÑOS DEL 6°
GRADO DE LA I.E.P 72290 DE BRIGADIER PUMACAHUA DE LA PROVINCIA
DE HUANCANE-2014**

PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADO EN:

EDUCACION CON MENCIÓN EN COMPUTACION E INFORMATICA

PRESENTADO POR EL BACHILLER:

HENRY MAMANI APAZA

PUNO - PERU

2015

DEDICATORIA:

A los estudiantes de la universidad Alas Peruanas de la filial Puno, estudiantes esmerados y preocupados por el desarrollo de su región y el crecimiento de sus comunidades.

AGRADECIMIENTO:

Agradezco a la universidad Alas Peruanas por brindarme el tiempo necesario para aprender y llegar a realizar este arduo trabajo de investigación en favor de la educación.

A los tutores que la Universidad Alas Peruanas, por los aportes académicos, por su apoyo incondicional, sus orientaciones y sus diversos aportes durante el desarrollo de la carrera de educación.

RESUMEN

En esta investigación se empleó el blog para determinar cómo es la relación entre el rendimiento académico a través de las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

La obtención de los datos se realizó por medio de la observación directa a través de una Lista de Cotejo, analizándose las actividades desarrolladas por 11 estudiantes

Los resultados fueron tabulados y analizados utilizando el estadístico t de students donde se concluyó: A mayor uso del blog en la enseñanza como coherencia textual de la asignatura de computación menor coherencia textual en la estrategia de enseñanza-aprendizaje de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

Con relación a los resultados de las hipótesis específicas una se concluye que el rendimiento académico se relaciona muy significativamente a través de actividades significativas usando las Tics y con relación a la hipótesis dos que el rendimiento académico se relaciona positivamente a través de los hábitos de estudio usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

PALABRAS CLAVES:

Tics, rendimiento académico, uso de blog, actividades significativas, hábitos de estudio.

ABSTRACT

In this research the blog to determine what the relationship between academic performance through ICT, children of the 6th grade of Brigadier Pumacahua IEP 72290 of the Province of Huancane-2014 was used

The data collection was carried out through direct observation through a checklist, analyzing the activities of 11 students

The results were tabulated and analyzed using statistical t of students which concluded: A greater use of blog in education as textual coherence of the subject of computing less textual coherence in the strategy of teaching and learning of children from 6th grade the IEP 72290 of Brigadier Pumacahua of the Province of Huancane-2014

Regarding the results of the specific hypothesis one concludes that academic achievement is related very significantly through meaningful activities using ICTs and hypotheses regarding the two academic performance is positively related by using study habits the tics, children of the 6th grade of Brigadier Pumacahua IEP 72290 of the Province of Huancane-2014

KEYWORDS:

Tics, academic performance, use of blog, meaningful activities, study habits

ÍNDICE

HOJA DE RESPETO.....	
CARÁTULA.....	
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÍNDICE.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	1
1.2 Delimitación de la Investigación.....	5
1.2.1 Delimitación Social.....	5
1.2.2 Delimitación Temporal.....	5
1.2.3 Delimitación Espacial.....	5
1.3 Problemas de Investigación.....	6
1.3.1 Problema General.....	6
1.3.2 Problemas Específicos.....	6
1.4 Objetivos de la Investigación.....	6
1.4.1 Objetivo General.....	7
1.4.2 Objetivos Específicos.....	7
1.5 Hipótesis de la Investigación.....	7
1.5.1 Hipótesis General.....	7
1.5.2 Hipótesis Específicas.....	8
1.5.3 Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores.....	8
1.6 Diseño de la investigación.....	

1.6.1 Tipo de Investigación.....	8
1.6.2 Nivel de Investigación.....	8
1.6.3 Método.....	9
1.7 Población y Muestra de la Investigación.....	9
1.7.1 Población.....	10
1.7.2 Muestra.....	10
1.8 Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos.....	11
1.8.1 Técnicas.....	11
1.8.2 Instrumentos.....	11
1.9 Justificación e Importancia de la Investigación.....	12
1.9.1. Justificación de la Investigación	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación.....	17
2.1.1 Estudios Previos.....	17
2.1.2 Tesis Nacionales.....	17
2.1.3 Tesis Internacionales.....	17
2.2 Bases Teóricas.....	21
2.3 Definición de Términos Básicos.....	36

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Estadística descriptiva de las variables.....	39
CONCLUSIONES.....	45
RECOMENDACIONES.....	46

FUENTES DE INFORMACIÓN	47
ANEXOS	49
- Matriz de Consistencia.....	50
- Cuestionario.....	53

INTRODUCCIÓN

Según Insuasty (2001), existe una separación cada vez más evidente entre la escuela y los requerimientos sociales. Por ejemplo, mientras la sociedad exige estudiantes formados tecnológicamente, la escuela sigue recurriendo a los mismos instrumentos tradicionales para enseñar; mientras la sociedad requiere personas autónomas que aporten a sus procesos de desarrollo, la escuela forma estudiantes dependientes que esperan soluciones dadas o impuestas por otros; mientras la sociedad, espera seres humanos capaces de interactuar con los demás desde presupuestos básicos de convivencia, la escuela sigue produciendo seres anónimos e individuales que les cuesta generar espacios de trabajo colaborativo en el que puedan encontrar soluciones a los problemas de la vida cotidiana.

Pero, ¿En dónde radican las causas de estas circunstancias? Seguramente las respuestas serán muchas y diferentes según la óptica desde la que se asuma la situación, sin embargo, una de las variantes más concretas se puede encontrar la misma concepción de la escuela como un recinto a donde se va a aprender, pero dicho aprendizaje se reduce a la repetición de unos contenidos propuestos por un currículo descontextualizado, unos docentes que repiten lo que otros han dicho y unos estudiantes que aprenden a repetir lo que sus maestros les enseñan. De esta forma la escuela se convierte en un lugar aburrido que no motiva realmente al aprendizaje, el descubrimiento y la creatividad

A continuación, sumariamente, señalaremos los aspectos más relevantes de los diversos capítulos que presenta el trabajo:

Capítulo 1: Planteamiento Metodológico; está constituido por la descripción de la realidad problemática con respecto a la inteligencia emocional, a través de un riguroso proceso de observación a los estudiantes de secundaria.

Asimismo se desarrolla la delimitación de la investigación, los antecedentes teóricos relacionados con la investigación; la formulación del sistema problemático relacionado con la realidad problemática además se consideran los objetivos de la investigación, describiendo el objetivo general, los objetivos específicos, la hipótesis de investigación, el diseño de la investigación, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y la justificación e importancia de la investigación.

Capítulo 2: Marco Teórico; donde se ha consultado diversas fuentes primarias y secundarias que tienen relación con las variables del trabajo de investigación. Asimismo, se da énfasis a los antecedentes de la investigación, que hacen referencia a una serie de tesis que se han encontrado en el plano nacional e internacional, que sirven de sustento al estudio de las variables. Por último, se incluye la definición de términos básicos.

Capítulo 3: Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados, donde se desarrolla la prueba de hipótesis a partir del análisis estadístico, cuyos resultados se presentan en tablas y gráficos que reflejan hallazgos favorables a la correlación de las variables y se presentan en las páginas correspondientes al capítulo. Finalmente, dejamos a juicio de los lectores la interpretación de los resultados.

Las conclusiones se han anotado de manera objetiva, de tal manera que ellas sean el reflejo de la investigación realizada, junto a recomendaciones para futuros trabajos de investigación

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. Descripción de la realidad problemática

La sociedad actual reclama de la educación un compromiso global que implica la formación de las nuevas generaciones de acuerdo a unos parámetros establecidos de acuerdo a las nuevas circunstancias. Es tarea de la educación buscar las formas y maneras más eficaces de convertir sus acciones en verdaderos actos formativos a través de los cuales se prepare al estudiante para interactuar acertada y productivamente en la sociedad (UNESCO 2001).

Esta forma de escuela hace que el estudiante vea la escuela como un castigo más no como una oportunidad que tiene para explorar el vasto mundo del conocimiento. Esta visión de escuela genera diversas manifestaciones sociales que permiten evidenciar que no se está yendo por el camino correcto.

Así por ejemplo, según el Ministerio de Educación afirma que cerca de 750.000 estudiantes abandonan sus estudios cada año de los cuales un 45 % se encuentran en edades entre los 5 y 17 años lo que equivale a un gran número de niños y jóvenes que se retiran de sus estudios de básica primaria y básica secundaria. En este mismo informe se revela una situación preocupante en cuanto que dentro del contexto rural, lugar de esta investigación, del total de niños matriculados para iniciar el ciclo en primaria, sólo el 5 % de ellos llega hasta el grado undécimo.

Otro factor determinante que permite evidenciar la concepción de la escuela como un lugar poco motivador y descontextualizado es la convivencia escolar. Al convertirse la escuela en una obligación, el estudiante manifiesta su inconformismo con actitudes comportamentales que le impiden realizar un acertado proceso de aprendizaje. Giner y Onieva (2009) diferencian estas actitudes en dos grupos; las actitudes activas que no son otras que las interrupciones verbales, la distracción de los compañeros, el no poderse estar en un solo sitio por determinado tiempo, y, tal vez una de las más comunes en la actualidad, las agresiones verbales dirigidas al profesor y a sus compañeros de clase con los cuales se puede llegar hasta la agresión física. Por otro lado se encuentran las actitudes pasivas dentro de las cuales se encuentran la falta de atención, el no hacer las actividades propuestas, el no cumplir con las responsabilidades asignadas.

En este sentido, la problemática entorno a la disciplina se extiende a la mayoría de las instituciones educativas; es un fenómeno que al parecer se hace más evidente y, lo más grave, no parece tender una solución fácil. Lo que sí se puede afirmar con cierta seguridad es que este factor, como lo indica Díaz-Barriga, F. y Fernández, R. (2003). Se convierte en un elemento determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolle en cualquier establecimiento educativo.

Otro de los indicadores que permiten intuir la situación actual de la escuela, es el bajo rendimiento académico en los distintos órdenes de los establecimientos educativos. En relación a las pruebas internacionales PISA (Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes, por su sigla en inglés), según el informe emitido por la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) y analizado por el ICFES (2013) (Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior) ubican a Perú, en los últimos lugares frente a los países que presentan dicho examen. Este aspecto ha generado una crisis a nivel de las entidades

gubernamentales que los ha llevado a hacer una reflexión más profunda del impacto real de la educación en el país.

Dicha situación es un reflejo de lo que sucede a nivel particular en las instituciones educativas. Los resultados a nivel de pruebas como SABER 11 aplicadas a estudiantes de último grado de bachillerato demuestran también que algo está fallando en la educación. Según los resultados emitidos por la prueba del 2013 los colegios públicos, en donde la educación es gratuita, están por debajo, en una diferencias muy notoria, de los colegios privados. Esta desigualdad también ha generado diversas discusiones sobre la inequidad de oportunidades para recibir una educación de calidad.

Seguramente ante estos interrogantes surgirán muchas respuestas y quizá posiciones encontradas, sin embargo, es importante destacar que la principal responsabilidad recae sobre la escuela y los docentes. Son ellos quienes debe procurar las estructuras y los ambientes necesarios que posibiliten a sus estudiantes las habilidades necesarias para ser competentes en el ambiente en que les toque vivir (Cabero, 2007). Sin embargo, dichos procesos tienen que estar alineados con las mismas circunstancias sociales para que realmente sean significativos. En este caso particular, hoy en día se habla del mundo globalizado y tecnificado en donde la interrelación de los seres humanos adquiere nuevas formas de comunicación e interacción. Así las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) asumen un papel fundamental en ese nuevo cambio paradigmático. Son ellas las responsables de gran parte del cambio social que se está viviendo en esta época. Las TIC invaden la vida cotidiana y transforma la vida de las personas.

En los últimos tiempos, el auge e inclusión de las TIC en el campo educativo ha hecho que se vean a éstas como unos instrumentos que posibilitan encontrar nuevas y mejores formas de enseñar y aprender (UNESCO, 2004). Sin embargo, y amparados en el análisis cognitivo también han comenzado a surgir, posicionándose cada vez más, estudios

en donde se relacionan directamente la enseñanza basada en TIC con la adquisición y mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje y el trabajo colaborativo (Segura, López y Medina, 2009).

Se considera que algunas de las herramientas propias de las TIC utilizadas en el contexto educativo se convierten en un valioso instrumento para ayudar tanto a los docentes como a los estudiantes a ser aprendientes a mejorar su aprendizaje. Dentro de este escenario es necesario resaltar el informe de la UNESCO (2001) sobre la educación del siglo XXI, indica que la escuela debe orientar su accionar hacia la consecución de las habilidades necesarias que permitan a quienes pasan por ella aprender a aprender, ejercitando la capacidad autocritica y creativa para organizar y procesar la información con el fin de convertirla en conocimiento práctico para la vida.

En la Institución Educativa, los estudiantes presentan un bajo rendimiento académico, el cual se manifiesta a través de la actividad académica, por medio de las diferentes evaluaciones, trabajos y actividades de aprendizaje, debido a la constante distracción en las aulas de clase, la indisciplina, la falta de compromiso por parte de estudiantes y padres de familia, que les permitan construir los aprendizajes, como consecuencia al finalizar el año lectivo, muchos perderían el año y por ende una deserción significativa de estudiantes. Para ello, se han implementado los estándares y lineamientos curriculares, las pruebas saber, los planes de mejoramiento, la dotación de bibliotecas, la implementación de aulas de informática, el diseño del plan decenal y la evaluación como instrumento para verificar hasta dónde las posibilidades de conocimiento que brindan los docentes hacen competente a los estudiantes para lograr mejores resultados.

En la Institución donde se desarrolla este proyecto se cuenta un solo docente, existe un salón y se presta el servicio de Básica Primaria, es una vereda en donde la tecnología no existe, de la cual los niños son de estratos bajos, no existe línea de celular ni de internet, es decir las

limitaciones son bastantes grandes, el proceso de investigación se va realizar con los 11 estudiantes que asisten y sus edades se encuentran entre 10 a 12 años.

Por esta razón se hace necesario que desde la Institución Educativa al estudiante se le induzca, se le den a conocer las diversas técnicas, hábitos de estudio utilizando las tics las cuales le ayudarán para ser un estudiante con éxito.

1.2 Delimitación de la investigación

1.2.1 Delimitación social

Alumnos del 6° grado de primaria.

1.2.2 Delimitación temporal

La ejecución del proyecto de investigación estuvo comprendida entre los meses de Julio a Diciembre del 2014.

1.2.3 Delimitación espacial

El presente proyecto de investigación se llevó a cabo I .E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane.

1.3 Problemas de Investigación

1.3.1 Problema general

¿Cómo es el rendimiento académico a través de las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014?

1.3.2 Problemas específicos

1.3.2.1.¿Cómo es el rendimiento académico a través de actividades significativas usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P

72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014?

1.3.2.2. ¿Cómo es el rendimiento académico a través de los hábitos de estudio usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo es el rendimiento académico a través de las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

1.4.2 Objetivos específicos

1.4.2.1. Determinar cómo es el rendimiento académico a través de actividades significativas usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014.

1.4.2.2. Determinar cómo es el rendimiento académico a través de los hábitos de estudio usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

1.5 Hipótesis de Investigación

1.5.1 Hipótesis General

A mayor uso del blog en la enseñanza como coherencia textual de la asignatura de computación menor coherencia textual en la estrategia de enseñanza-aprendizaje de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

1.5.2 Hipótesis Específicas

1.5.2.1 El rendimiento académico se relaciona muy significativamente a través de actividades significativas usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

1.5.2.2. El rendimiento académico se relaciona positivamente a través de los hábitos de estudio usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014

1.5.3 Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores.

1.5.3.1 Variable 1:

USO DEL BLOG

-Coherencia textual

1.5.3.2 Variable 2:

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

-naturaleza

1.6 Diseño de la investigación

Se usó el correlacional causal. A estos grupos se les hizo una prueba de entrada y una de salida con las cuales se estableció la relación de incidencia del uso del blog como estrategia de enseñanza aprendizaje

1.6.1 Tipo de investigación

La presente investigación seguirá los lineamientos de un estudio cuantitativo, cuya finalidad cómo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua, implementando técnicas y hábitos de estudio para facilitar el aprendizaje por medio de las tics, por cuanto el trabajo de campo se concentrará en el aula de clase y se sustentará en las observaciones rigurosas y continuas durante los seis meses de estudio.

1.6.2 Nivel de la investigación

Según Hernández Sampieri (2006) Los diseños no experimentales se aplican a situaciones reales en los que se pueden formar grupos aleatorizados y se puede describir la variable en su estado de situación. El diseño de la presente investigación será de campo, no experimental, donde se podrá describir aspectos que surgirán en el aula; interacciones entre compañeros, entre las Docentes y los estudiantes, las actitudes y motivaciones, generados por la incorporación de los recursos informáticos como mediadores del proyecto pedagógico de aula.

Lo que se consolida en la siguiente fórmula:

$M_1^{0_1}$

Dónde:

M1: Representa al grupo de estudio.

O1: Representa la prueba o instrumento aplicado al grupo muestral

1.6.3 Método

El método que se ha utilizado ha sido el hipotético – deductivo porque:

- Se ha partido de una observación del problema.
- Se ha formulado una hipótesis.
- Se ha utilizado instrumentos para medir las variables.
- Se ha llevado a cabo la prueba de hipótesis.
- Se ha utilizado el análisis estadístico.
- Se han realizado resultados.
- Se han hecho conclusiones.

1.7 Población y muestra de la investigación

1.7.1 Población

En este proceso investigativo participarán los once estudiantes del aula, cuyas edades oscilan entre los 10 y 12, años de edad, son del grado sexto. La siguiente tabla muestra la relación de los estudiantes por el grado y la edad.

Tabla 2. Características de los estudiantes

ESTUDIANTE	GRADO	EDAD
C	1	5
L	1	6
G	2	7
A	2	7
S	3	8

F	4	9
M	4	10
R	4	10
F	5	11
D	5	12
J	5	12

1.7.2 Muestra

Se trabajara con toda la población que hacen un total de 11 sujetos e investigación

1.8 Técnicas e instrumentos de la recolección de datos

1.8.1 Técnicas

Las técnicas de recolección de información que se utilizara será la de observación participante que permitirá captar de forma natural la dinámica del aula al incorporar los programas informáticos como mediadores en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en estas observaciones se registraran las interacciones verbales y no verbales entre compañeros, las interacciones del profesor con sus estudiantes, las actitudes de los niños hacia las actividades propuestas así como los intereses y las motivaciones para elaborar dichas actividades.

1.8.2 Instrumentos

Los cuestionarios.

Se caracterizan por sus preguntas abiertas para que los estudiantes respondan libre y espontáneamente, esto facilitara la recogida de información y permitirá conocer las percepciones de estudiantes sobre el

uso de los recursos informáticos, las creencias con respecto al uso de estas herramientas virtuales y los sentimientos que generaron en ellos dicha utilización.

El cuestionario consta de los siguientes ítems:

Cuestionario 1

1. Dibujo el computador y sus partes
2. Describo la función de esta herramienta
3. Por qué le gusta trabajar en el computador?
4. Qué actividades ha realizado en el computador?
5. Qué siente cuando trabaja en el computador?
6. Qué siente cuando trabaja en el computador?
7. Qué es lo que más le gusta del trabajo con el computador?
8. Qué cosas no le ha gustado cuando trabaja en el computador?
9. Imaginémonos que un día tenemos que entregar a otra escuela material de aprendizaje como libros, mesas, recursos informáticos, el computador, la grabadora, las guías, etc. Si se pudiera quedar con una de esas cosas, con cuál se quedaría y por qué

Cuestionario 2

1. Cree que el computador le ayuda a aprender? ¿Por qué?
2. ¿Le gusta trabajar con sus compañeros en el computador? ¿Por qué?
3. ¿Le parece más fácil o más difícil trabajar en equipo, con el computador? ¿Por qué?
4. ¿Cree que mejora la colaboración entre compañeros usando el computador? ¿Por qué?

5. Cuáles programas le han servido para aprender?
6. ¿Cuáles programas informáticos le han ayudado más para el proyecto de aula “así vivimos los niños del campo”?
7. Cuáles de los recursos informáticos que trabajamos le gustaron más?, por qué?
8. ¿Cómo cree que escribe más y mejor con papel y lápiz o con el computador?
9. ¿Qué sugerencias tiene para el uso del computador en el aula?

1.9 Justificación e Importancia de la Investigación

1.9.1 Justificación de la investigación

El gobierno ha establecido dentro de las políticas educativas para el desarrollo de competencias, que permitan alcanzar un alto estándar de conocimiento de todas las áreas y la evaluación docente, directivos docentes y estudiantes como un método confiable que verifica sus desempeños, por lo tanto surge la necesidad que los maestros reformulen sus prácticas pedagógicas, incorporen el uso de la tecnología en el desarrollo de los contenidos curriculares para diseñar estrategias que aporten herramientas conceptuales y metodológicas que hagan significativos, innovadores, dinámicos y flexibles, los procesos de enseñanza y aprendizaje.).

En este sentido, se piensa que la investigación, la influencia de las TICs y hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes, será de gran importancia, pues desde las aulas se crearan situaciones significativas de aprendizaje para los estudiantes.

Igualmente, mostraremos que el desarrollo del Proyecto Pedagógico de Aula se convierte en una alternativa para aquellos maestros que quieren incorporar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de los programas

curriculares para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje asociados al uso de las tics.

La presente investigación se sustenta en las teorías sobre el Aprendizaje significativo de David Ausubel, quien relaciona los saberes previos con los conocimientos nuevos y compara los aprendizajes durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, los que se aplicaran al desarrollando trabajos de multimedia interactivo; es importante porque los estudiantes demandan nuevas formas de aprender en forma significativa, en este marco el aprendizaje a través de las Tic, es un medio para promover el protagonismo del alumno así como para mejorar la presentación y la comprensión de la información en forma significativa. Del mismo modo tomaremos como referencia los aportes de Lev Vygotsky, quien puso énfasis en el trabajo cooperativo, que consiste en lograr los objetivos a través del trabajo en grupo para que los estudiantes aprovechen al máximo el aprendizaje propio y los que producen la interrelación y es lo que se observa en el trabajo a través siempre que los estudiantes emplean estos recursos como elementos didácticos educativos y herramientas intelectuales.

1.9.1.1. Justificación Pedagógica

En el aspecto pedagógico justificamos la investigación basándonos en la importancia que tienen las Tecnologías de la información y la comunicación en la Educación. Desde que surgen estas nuevas alternativas la educación ha tenido que replantear sus objetivos, fines, los planes de estudio, y lo viene haciendo, porque no puede evitar la avalancha de los nuevos conocimientos, en este sentido tendremos en

cuenta algunas consideraciones relacionadas con la Sociedad del Conocimiento y la tecnología informatizada, así como el aprendizaje en el contexto de la sociedad global, los usos del computador y la Teoría Cognitivista, que constituyen instrumentos facilitadores en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este sentido, los docentes deben ser no sólo orientadores de aprendizajes, también han de ser investigadores en cada uno de los espacios donde los estudiantes interactúan, para construir una educación más acorde con las necesidades políticas, económicas y sociales de nuestro país. De ahí la importancia que cobra hacer investigación en el campo educativo, pues es desde el aula que se construyen y se crean situaciones significativas de aprendizaje para los estudiantes.

Igualmente, mostrar que el desarrollo del Proyecto Pedagógico de Aula se convierte en una alternativa para aquellos maestros que quieren incorporar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de los programas curriculares para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje; de allí la importancia de investigar.

1.9.1.2. Justificación legal

Teniendo en cuenta la ley general de educación (Ley 115 de 1994), dentro de lección tercera en lo referente, y teniendo en cuenta los objetivos específicos de la educación establece: el fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, hablar y saber manejar la información.

Artículo 4. Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento. El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo.

Empezando el siglo XXI y habiendo sido reformada la educación en varias oportunidades, entre ellas la Ley 115 de 1994, los educadores, día a día, se ven enfrentados a la permanente reflexión acerca de la importancia de un cambio generalizado en la educación del país. Desde esta perspectiva, el gobierno Nacional ha establecido dentro de las políticas educativas el desarrollo de competencias que permita alcanzar un alto estándar de conocimiento en todas las áreas y la evaluación para Docentes, Directivos y Estudiantes como un método confiable que verifica sus desempeños y competencias. Todo ello, bajo la premisa, que mejorar la calidad de la educación requiere intervenciones simultáneas y coherentes con niños, maestros y agentes administrativos.

1.9.1.3. Justificación practica

La presente investigación tiene implicancias practicas puesto que los maestros reformularan sus prácticas pedagógicas, incorporaran el uso de la tecnología en el desarrollo de los contenidos curriculares para diseñar estrategias que aporten herramientas conceptuales y

metodológicas que hagan significativos, innovadores, dinámicos y flexibles, los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De igual forma, incorporaran el uso de la tecnología en el desarrollo de los contenidos curriculares para diseñar estrategias que aporten herramientas conceptuales y metodológicas que hagan significativos, innovadores, dinámicos y flexibles, los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, es importante que los maestros rurales hagan una reflexión del proceso pedagógico que orientan para asumir el reto de replantear sus prácticas pedagógicas y de abrirse a nuevas formas de enseñar, adoptar el acelerado proceso de cambio que se está viviendo producto de la expansión y el uso intensivo de la tecnología y las nuevas teorías de aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION:

2.1 Antecedentes de la investigación

A continuación presentamos algunas investigaciones relevantes que guardan relación con nuestro tema de investigación a nivel nacional e internacional:

2.1.1. A nivel internacional.

- ♦ En Montevideo - Uruguay, Sangiovanni (1998), realiza una investigación titulada “Mediación simbólica en un laboratorio de informática educativa: Enfoque Socio cultural”, tiene como objetivo la exploración y análisis de la mediación Grupos de alumnos- Computadora- Proyecto de Clase, en un Laboratorio de Informática Educativa de un colegio de Enseñanza Primaria. Llega a las siguientes conclusiones: La Computadora por sí misma no tiene valor de mediación activa si no hay actividad; el Proyecto de Clase tiene una función mediadora activa en cuanto provee a la Computadora de la materia para realizar las actividades; la Computadora y el Proyecto

de Clase, generaron determinadas acciones: inventar, imaginar, hacer, atreverse, construir, divertir, disfrutar, elegir, leer, resumir.

Partiendo de un enfoque sociocultural, se recurre a la metodología cualitativa ya que esta apunta a la comprensión de la realidad partiendo de la construcción de las percepciones del mundo de los sujetos.

Desde el enfoque sociocultural cabe únicamente una metodología que explore, que indague las relaciones entre las personas enmarcadas en una determinada acción, por ello la intención de acercarse cualitativamente a las personas, a la experiencia de cada día en una situación determinada.

- ♦ Fuentes, L., Villegas M. Mendoza, I. (2000), en la Unidad Educativa “Udón Pérez” de Venezuela, en su investigación titulada “Software educativo para la enseñanza de la Biología”, cuya finalidad era mejorar el proceso de aprendizaje a través del computador como recurso instruccional, muestra que la combinación de sonidos, colores, imágenes, videos, así como cualquier otro elemento que ayude al diseño de las pantallas ofrece a los estudiantes un ambiente favorable para la construcción de aprendizajes significativos. Permite además, diferentes grados de interactividad: estudiante-computador, estudiante-profesor, estudiante-contenido, estudiante-estudiante, estudiante-institución puesto que, este software interactivo ofrece opciones al estudiante como: verdadero y falso, selección, apareamiento y completación. Con las respuestas dadas se produce una retroalimentación inmediata, pues el estudiante contesta y verifica el resultado. También se puede desarrollar la creatividad, pues el estudiante puede navegar libremente por la estructura de árbol que presenta el software.

- ♦ En Madrid España Álvaro Marchesí y Martín Duarte (2004), realizaron un trabajo investigativo con profesores de Ciencias Sociales y matemáticas teniendo como referente maestros, alumnos, contenidos, relaciones con los alumnos y condiciones de enseñanza. Para ello, se trabajaron seis objetivos que tienen en cuenta el cambio de creencias y actitudes en profesores y alumnos, la influencia de los contenidos multimedia e interactivos en el aprendizaje de los alumnos, la valoración del efecto diferencial del aprendizaje con el ordenador de los alumnos y con las tecnologías de la información, la comprobación del impacto al utilizar las TIC en las relaciones entre los alumnos y el análisis de las condiciones que facilitan o dificultan la utilización de las Tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ♦ Muñoz de San Martín y Sanhueza (2006) realizaron en Chile una investigación denominada “Características de la integración curricular de la informática educativa en el currículo del aula multigrado” con la cual pretendían conocer y describir cómo el profesor rural integra la informática educativa en el currículo del aula multigrado. Algunas de las conclusiones a que llegaron en cuanto al por qué los profesores integran la informática en el currículo del aula multigrado fueron las siguientes: abre horizontes al niño rural, mejora el aprendizaje, desarrolla la creatividad, es un recurso multidisciplinario, que aproxima a los alumnos a la tecnología y a realidades distintas a las que observa habitualmente en su entorno circundante. Por otra parte, motivan a los estudiantes y estimulan la inquietud intelectual; generando en los aprendices una actitud activa en las clases, donde el rincón de informática del aula multigrado es un recurso al servicio de todos los aprendizajes y sectores curriculares de los niños y niñas del contexto rural.

2.1.1.2 A nivel Nacional.

- ♦ Carlos A. Rojas Cortés (1984), da a conocer su estudio titulado “Uso de computadoras y Logo en una escuela de la Zona Rural”, presenta las experiencias que el Instituto SER de Investigación ha orientado sobre uso de LOGO en planteles de educación primaria pública en Colombia, cuyo objetivo pretendió determinar el impacto que produce, a nivel de la comunidad de docentes y alumnos, el uso de microcomputadores y del lenguaje Logo, además de brindar a las entidades oficiales, elementos de juicio necesarios para tomar decisiones, en relación con el uso del microcomputador en el salón de clase. Al respecto se encontró que el acceso a los microcomputadores y Logo, contribuye desarrollo de habilidades creativas en todos los cursos y escuelas que fueron estudiados. Los niños mejoraron su actitud hacia la escuela y en algunos casos su rendimiento académico. Los maestros pueden convertirse en agentes multiplicadores, transmitiendo los conocimientos a sus compañeros y brindando capacitaciones. Los computadores contribuyen al desarrollo mental del estudiante e incrementan el logro académico.

2.1.2 Algunas herramientas de las TIC

- a) Disco virtual: esta herramienta sirve para que almacenemos información, video y audio que consideramos importantes.
- b) Bookmarking social: esta herramienta nos da la posibilidad de ingresar enlaces a una página web, esto significa que al momento de

volver a visitarla podemos acceder a ellas desde cualquier máquina conectada a internet.

- c) Wiki: una de las formas más claras de colaboración en la red, son las llamadas wikis, que son programas que se utilizan para crear enciclopedias en la internet, el ejemplo más claro es la wiki pedía.
- d) E-mail: es casi instantáneo sin importar el destino, además tiene la particularidad de poder adjuntar video, audio y diversos tipos de archivo. Esto resulta práctico en la comunicación educativa, ya que permite la comunicación directa, fácil y rápida.
- e) Foro: esta es una aplicación web que permite las discusiones de determinados temas, haciendo que los alumnos y profesores puedan intercambiar experiencias, comentar las clases y realizar una retroalimentación que a la larga será beneficiosa para toda la sociedad.
- f) Podcast: es un servicio que consiste en crear archivos de sonido con el beneficio de que los usuarios puedan descargarlos y escucharlos en cualquier momento.
- g) Blogs: esta herramienta tiene la utilidad de mostrar a la opinión pública diversos artículos que son publicados periódicamente.

2.2 Bases teóricas

En el presente trabajo de investigación vamos a considerar a dos importantes psicólogos cognitivistas: Piaget quien toma al individuo como un ser activo, que va “construyendo su inteligencia mediante el desarrollo de experiencias con el medio (Prada, R.s.f., p.125) y Vygotsky quien sostiene la importancia de la participación de los demás para el logro de los aprendizajes. Asimismo consideramos importante algunos aspectos emergentes con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como son la Sociedad del Conocimiento, la tecnología informatizada, el aprendizaje en el contexto de la sociedad global, los usos del computador, que constituyen instrumentos facilitadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, del mismo modo tocaremos temas como el rendimiento académico de los estudiantes, hábitos de estudio relacionados con las Tics, finalmente los métodos relacionados con las Tics.

2.2.1 Jean Piaget

Jean Piaget, psicólogo suizo, (Neuchâtel, Suiza, 1896-Ginebra, 1980). Se licenció y doctoró (1918) en biología en la Universidad de su ciudad natal. A partir de 1919 inició su trabajo en instituciones psicológicas de Zurich y París, donde desarrolló su teoría sobre la naturaleza del conocimiento

2.2.1.1 El Desarrollo Mental del Niño.

Sostiene que el desarrollo mental del niño se inicia con el nacimiento y finaliza con la edad adulta y consiste en una marcha hacia el equilibrio. Distingue 6 etapas o periodos de desarrollo, que señalan la aparición de estas estructuras construidas sucesivamente:

1° La etapa de los reflejos o ajustes hereditarios, así como las primeras tendencias instintivas (nutriciones) y las primeras emociones.

2. ° La etapa de las primeras costumbres motrices y de las primeras percepciones organizadas, así como los primeros sentimientos diferenciados.

3. ° La etapa de la inteligencia sensorio motriz o práctica (anterior al lenguaje), de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad.

4. ° La etapa de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto (de los dos a los siete años, o segunda parte de la «primera infancia»).

5. ° La etapa de las operaciones intelectuales concretas (inicio de la lógica), y de los sentimientos morales y sociales de cooperación (de los siete a los once-doce años).

6. ° etapa de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

Cada una de estas etapas se caracteriza, por tanto, por la aparición de estructuras originales, cuya construcción la distingue de las etapas anteriores. (Piaget, J. 1991, pág. 11-13)

Para Piaget, los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio.

(Ferrer, Santiago.s.f.p.11), interpreta la Teoría Piagetiana asociándola con las Tics, refiere que la epistemología genética

piagetiana se basa en el conocimiento del mundo a través de los sentidos, atendiendo a una perspectiva evolutiva. Piensa que el desarrollo de la inteligencia es la adaptación del individuo al medio, y en este desarrollo destacan dos procesos básicos:

- a) adaptación (entrada de información), y
- b) organización (estructuración de la información), nosotros pensamos que se relaciona con el funcionamiento de las redes informáticas.

Describe 3 estadios básicos de desarrollo: sensomotor, operaciones concretas y operaciones formales y aboga por secuencias de instrucción con las siguientes características:

- a) debe ir ligada al desarrollo del individuo
- b) debe ser flexible
- c) debe considerar el aprendizaje como un proceso
- d) la actividad tiene un papel relevante
- e) los medios deben estimular el aprendizaje (p.17)

Concluye que Piaget no fue partidario de la instrucción por ordenadores, pero influyó en el constructivismo de Papert.

Algunos principios que se desprenden de ésta concepción constructivista son: “El aprendizaje es un proceso activo, dado que el conocimiento se construye dentro del alumno”; los estudiantes necesitan experimentar, probar, preguntar y preguntar, manipular símbolos y palabras, buscar respuestas por sí mismos, discutir sus propios puntos de vista y los ajenos, verificar los resultados, descubrir no solo aquello que el adulto quiere que descubra.

2.2.2 Lev Vygotsky

Para Vygotsky la enseñanza “es la forma indispensable y general del desarrollo mental de los estudiantes. Por lo tanto, el papel de la institución tendrá que ser el de desarrollar las capacidades de los estudiantes”. (Rojas, C. 1984)

2.2.2.1 Aprendizaje colaborativo.

Educar (2006), Basado en Vygotsky, refiere que considera que el medio social es crucial para el aprendizaje y afirma que este se produce gracias a la integración de los factores sociales y personales, considera la importancia de las comunidades de aprendizaje como recurso de construcción de saberes compartidos, creados en conjunto.

Asimismo, el cambio cognitivo resulta de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente. La postura de Vygotsky es un ejemplo del constructivismo dialéctico, porque enfatiza la interacción de los individuos y su entorno.

A partir de allí se observan diferentes aportes en los procesos de aprendizaje, que estarían propiciados por la implementación de las TIC en los proyectos áulicos. Algunas características positivas serían:

- Alto grado de participación de los/as alumnos/as.
- Docentes estimulados para continuar procesos de profundización.
- Herramientas que facilitan instancias de producción, difusión y descentralización para la circulación de la información.
- Manejo de nuevos lenguajes y códigos éticos (compartidos).
- Procesos de pensamiento divergente que escapan a la estructura lineal a la que estábamos acostumbrados/as.

- Mayor y mejor acceso a la información.
- Mejoras en los vínculos interpersonales.
- Estimulación de la flexibilidad ante la diversidad.
- Propician la investigación y la curiosidad por aprender lo que (aparentemente) es desconocido.
- Actitudes solidarias para compartir información, encontrar similitudes y diferencias.-Procesos creativos de construcción del conocimiento en grupo.
- Valoraciones y evaluaciones abordadas desde un criterio más amplio y abierto.
- Facilidad para compartir material (en diversos formatos), a través de los servicios de la Web 2.0 (material que no está disponible en bibliotecas).
- Circulación dinámica de las producciones de los alumnos a través de internet y otros medios de comunicación.
- Utilización de software para realizar distintos tipos de producciones, y solucionar así bloqueos en los procesos creativos.
- Retroalimentación permanente de las producciones.
- Mayor grado de identificación y compromiso.
- Mayor intervención de los padres o familiares, que pueden acceder fácilmente a las producciones de sus hijos/as.
- Seguimiento personalizado de la institución, mediante el acceso a los procesos de los/as alumnos/as.

Sostiene además que es necesario un cambio de estructuras de pensamiento y reconocer que las transformaciones no sólo vienen

desde las políticas educativas, sino que está en los maestros la responsabilidad de generar una transformación en el medio en el que se desenvuelven.

El Ministerio de Educación Nacional, advierte sobre la necesidad de sobrepasar las funciones tradicionales del computador; simple herramienta de procesamiento de texto y computación individual, para convertirse en herramienta de uso comunitario que facilite el desarrollo y la coordinación de tareas cooperativas con base en la información. Las actividades escolares colaborativas, desde cualquiera de las áreas temáticas del currículo, son el eje de innovación en aspectos socioculturales propios del entorno pedagógico. Este tipo de actividad tecnológica involucra el desarrollo y crecimiento del talento humano como un proceso cooperativo espontáneo y efectivo, contrastando con la actual cultura basada en la competitividad y la propiedad intelectual. (MEN, 2004)

De Pablos J.(2006), en uno de sus Artículos, explica los planteamientos de la teoría socio.-cultural, la cual está sustentada en el desarrollo humano a partir de la cultura. De acuerdo con estudios que este autor ha realizado para este fin, el desarrollo de nuestra personalidad, de nuestras capacidades intelectuales, está vinculado con la dinamización de las funciones superiores; atención, movimiento y acción, memoria, pensamiento, lenguaje, calculo, percepción y aprendizaje.

Estos procesos se generan por el dominio filogenético, ontogenético, histórico-cultural y micro genético. En este orden de ideas, el primero viene dado por los rasgos que nos caracterizan en tanto que especie humano, como el cerebro que posibilita que actuemos como seres sociales. El dominio ontogénico identifica nuestras características personales, individuales, y está vinculado con las experiencias personales que nosotros vamos acumulando al o largo de nuestra

vida. La tercera dimensión o dominio histórico-cultural se identifica con el contexto que aporta los instrumentos que permiten, entre otras cosas, socializarnos en un determinado ámbito. Finalmente, el dominio micro genético, hace referencia a los procesos de interiorización del conocimiento que la intervención de los dominios anteriores propician y que, lógicamente, funcionan integrados en la práctica.

Este autor afirma que las pautas socioculturales, utilizan un conjunto de instrumentos culturales promovidos en muchos casos por la familia, la escuela, amigos, videos, libros, etc. y son controlados por los dominios. Los componentes de intermediación entre esas referencias externas y el individuo serían los niveles interpsicológico e intrapsicológico.

En el nivel interpsicológico se lleva a cabo el dominio de todas esas pautas socioculturales, su recorrido termina en la internalización que vendría a hacer la reelaboración personal de todos esos elementos externos. Estos procesos de apropiación suponen el manejo de instrumentos y genera resistencia y tensiones que exigen una adaptación. El siguiente paso es la reintegración característica del nivel intrapsicológico. Aquí la persona aplica de forma autónoma lo aprendido a nuevas formas diferenciadas.

Para poder transitar por los diferentes niveles es fundamental la acción mediadora y esa acción mediadora sólo es posible a través de los instrumentos culturales como el lenguaje oral, escrito, audiovisual, informático o la narrativa virtual.

2.2.3 David Ausubel

La teoría Ausubeliana distingue entre los tipos de aprendizaje y enseñanza o formas de adquirir información dos tipos de aprendizajes.

2.2.3.1 Aprendizaje significativo.

Se produce cuando los nuevos conocimientos se vinculen de una manera clara y estable con los conocimientos previos de los cuales dispone el estudiante. En el aprendizaje significativo las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el alumno ya sabe. Los nuevos conocimientos se vinculan, así de manera estable con los anteriores.

Jonassen, Citado por, Díaz, B. (2003), insiste en la necesidad de potenciar el aprendizaje significativo; enfocar el desarrollo de las clases de manera que promuevan en los estudiantes la construcción de su propio conocimiento y en los cuales el profesor actúa como facilitador. Este autor explica siete características que hacen más dinámico y flexible los procesos de enseñanza mediados por el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación en el aula. Estos son:

1. Activa: En ella los estudiantes participan procesando inteligentemente la información. Son responsables de los resultados y utilizan el computador como herramienta para adquirir conocimientos o para aumentar su productividad con el fin de alcanzar esos resultados.
2. Constructiva: En ello los estudiantes integran las ideas nuevas a su acervo de conocimientos previo, dándoles sentido y significado.

Utilizan los computadores como herramienta cognoscitiva o medios de producción.

3. Colaborativa: En ella los estudiantes trabajan en una comunidad de aprendizaje en la que cada miembro realiza su contribución tanto para alcanzar las metas establecidas por el grupo, como para maximizar el aprendizaje de los otros. Facilita la cooperación o usa el software para apoyar el trabajo en equipo.

4. Intencionada: En los estudiantes están tratando de alcanzar logros y objetivos claros en el conocimiento. Los computadores ayudan a los estudiantes a organizar sus actividades y utilizar el software que les facilite alcanzar los logros y objetivos que se han propuesto.

5. Conversacional: En ella los estudiantes se benefician por pertenecer a comunidades constructoras de conocimiento, en la que sus miembros se enriquecen con el intercambio permanente de ideas y de conocimientos.

6. Reflexiva: En ella, cada que se completa un proyecto o tarea, los estudiantes hacen una reflexión de los procesos que llevaron a cabo y de las decisiones que tomaron buscando articular lo que han aprendido. Como resultado, los estudiantes pueden utilizar los computadores como herramientas para enriquecer el conocimiento, y para demostrar sus conocimientos.

7. Contextualizada: En ella los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con situaciones de la vida real o donde están son simuladas mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. El software para hacer simulaciones permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes.

2.2.3.2 Aprendizaje por recepción.

Se produce cuando el contenido y estructura de la materia los organiza el profesor y el alumno solamente lo "recibe".

En cuanto a su influencia en el diseño de software educativo, Ausubel, refiriéndose a la instrucción programada y a la EAO (enseñanza asistida por ordenador), comenta que se trata de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y Simulaciones, pero no pueden sustituir la realidad del laboratorio.

Destaca también las posibilidades de los ordenadores en la enseñanza en tanto posibilitan el control de muchas variables de forma simultánea, si bien considera necesario que su utilización en este ámbito venga respaldada por "una teoría validada empíricamente de la recepción significativa y el aprendizaje por descubrimiento" (Ausubel, Novak y Hanesian, 1989, 339). Por otra parte, prefiere la instrucción programada mediante libros y critica la Técnica de fragmentación en pequeños pasos propia de la EAO inicial, y se muestra partidario de aquellos materiales bien estructurados que favorecen la individualización. (Urbina, S. 1987)

2.2.4 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TICs

Son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramienta, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, para dar forma, registrar, almacenar y difundir

contenidos digitalizados. Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC's son medios y no fines. Por lo tanto, son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices. (Baena, J.2008).

Dentro de las principales ventajas que tiene el uso de las TIC están. La creatividad, presentación, agilidad, actualización, información y comunicación instantánea.

2.2.4.1 Programas informáticos.

En la actualidad existen numerosos programas que tienen la ventaja de que los alumnos y profesores se puedan comunicar a distancia de forma inmediata, haciendo que el salón de clases físico se convierta en virtual, pues el programa tiene herramientas para el registro de la asistencia y la posibilidad de realizar ayudas para los exámenes. Esto hace que los estudiantes puedan reforzar sus clases de manera virtual y fuera del horario de clases e incluso estudiar a distancia. Gracias a las TIC desaparecen las fronteras y lo individual, ahora la información puesta en la red está al alcance de todos, esto hace que la posibilidad de compartir información, textos, videos, etc., sea factible.

a). Algunas herramientas de las TIC:

- Disco virtual.- esta herramienta sirve para que almacenemos información, video y audio que consideramos importantes.
- Bookmarking social.- esta herramienta nos da la posibilidad de ingresar enlaces a una página web, esto significa que al momento

de volver a visitarla podemos acceder a ellas desde cualquier máquina conectada a internet.

- Wiki.- son las llamadas wikis, que son programas que se utilizan para crear enciclopedias en la internet, el ejemplo más claro es la wiki pedía.
- E-mail.- es casi instantáneo sin importar el destino, además tiene la particularidad de poder adjuntar video, audio y diversos tipos de archivo. Esto resulta práctico en la comunicación educativa, ya que permite la comunicación directa, fácil y rápida.
- Foro.- esta es una aplicación web que permite las discusiones de determinados temas, haciendo que los alumnos y profesores puedan intercambiar experiencias, comentar las clases y realizar una retroalimentación que a la larga será beneficiosa para toda la sociedad.
- Podcast.- es un servicio que consiste en crear archivos de sonido con el beneficio de que los usuarios puedan descargarlos y escucharlos en cualquier momento.
- Blogs.- esta herramienta tiene la utilidad de mostrar a la opinión pública diversos artículos que son publicados periódicamente.

2.2.5 Hábitos de estudio relacionados con las TICs

(INTECO, 2009), considera que las Tecnologías de la Información y la Comunicación proporciona innegables beneficios de carácter educativo, social y de ocio pero también riesgos que pueden afectar de forma especial a los menores y estos niños deben conocer cuáles son sus riesgos y conozcan la forma de afrontarlos.

- Tiempo de Estudio. Dependerá del tipo de estudios, la edad y el rendimiento del estudiante, etc. debería pasar unas 40 horas a la semana dedicado a ello entre clase y estudio. Como mínimo los estudiantes deberían calcular la diferencia entre 40 horas menos las horas reales de clase. Si por ejemplo se siguieran 30 horas de clase a la semana habría que dedicar un mínimo de 10 horas de estudio. Esto bajo el supuesto de que el rendimiento en las clases fuera óptimo.

- Orden. debe retener al máximo las explicaciones de clase tomando buenos apuntes, tener estos y todos tus materiales de estudio ordenados y al día, estudiar en un sitio adecuado que permita la concentración, tener una elevada motivación que te haga rendir al máximo cada minuto, emplear técnicas de estudio adecuadas (repasos programados, técnicas de lectura rápida, etc.).

- Horario. El horario de estudio debe ser planificado, evitar las distracciones durante el estudio.

- Memorización. Para memorizar algo, se debe entender primero. La simple memorización de las cosas se almacena en la memoria a corto plazo. Una vez que vienen las distracciones se suele olvidar todo muy rápidamente. Por el contrario, si se ha estudiado a fondo una cosa, profundizando en ella y comprendiéndola se introducirá en la memoria a largo plazo y será más difícil olvidar.

Para no olvidar se sugiere:

- Uso de abreviaturas, acrónimos, ritmos, imágenes o números asociados al material que necesitas memorizar.
- Fichas rápidas. Son muy efectivas, muchos estudiantes tras trabajar a fondo, nos las necesitan durante el examen.

2.2.6. Supuestos básicos

2.2.6.1 La implementación de las herramientas informáticas como estrategias metodológicas en el desarrollo de las actividades aplicadas en el aula en la Institución Educativa Pozo Nutrias Dos

Permitirá mejorar el rendimiento académico los discentes y abrirá la posibilidad de ampliar la visión del conocimiento que tienen los niños e ir más allá de las imágenes y las representaciones.

2.2.6.2 Naturaleza de la realidad

Conociendo las Tecnologías de la Información los discentes de la Institución educativa Pozo Nutrias dos, se sienten motivados y se piensa que es una estrategia que genera mejor desempeño laboral; sin embargo, no se puede desconocer todas las limitantes que se han encontrado, como son: falta de recursos tecnológicos, aulas equipadas; asimismo, la zona de pobreza en donde se encuentra

ubicada la institución, pero esto no es un obstáculo para poner en marcha el programa.

2.2.6.3. Naturaleza de la relación investigador objeto

La mayoría de los discentes de la institución educativa Pozo de Nutrias dos, estudian de una manera colaborativa, apoyándose mutuamente; ya que es una forma de enseñanza aprendizaje para compartir conocimientos y acrecentar los saberes, por lo que una clase de Tics puede estar relacionada y articulada con una de matemáticas, castellano, informática integrando así varias áreas del conocimiento en la utilización de las tics. Por otro lado, hacer parte de la muestra de estudio es una ventaja puesto que se puede ver la situación y tratar de mejorar las dificultades que se encuentren de una manera equilibrada, y por el otro, fortalecer las oportunidades que se presenten.

2.2.3. Definición de términos básicos

Técnicas de Estudio: Las técnicas de estudio son un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio. Las mejores Técnicas de Estudio fracasan, si el estudiante no encuentra suficiente motivación para concentrar su esfuerzo en aprender y estudiar. La falta de capacidad para motivarse es causa de bastantes fracasos escolares. El alumno posee capacidad de asimilación, que demuestra esporádicamente,

pero va dejándose llevar por un camino donde predomina la falta de constancia, desgana, desinterés y una tendencia a distraer o fijar la atención con actividades ajenas al estudio.

Hábitos de Estudio: Los hábitos son actos que se adquieren poco a poco a través de la experiencia, con la práctica se acaban automatizando, de forma que se repiten habitual y regularmente. Un hábito de estudio, es un conjunto de acciones destinadas a estudiar que se repiten y que son las determinantes del rendimiento y de los resultados académicos.

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicación TICS al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética[1]Las Tics incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Programas informáticos: La literatura define el concepto genérico de programas informáticos Educativos como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Es importante señalar que estos términos serán necesariamente redefinidos al madurar el concepto de programas informáticos educativos en Internet. Es así como ya comenzamos a observar el inicio de desarrollo de programas informáticos educativos en Web, lo que implica que las interfaces de acceso al software no estarán exclusivamente en el computador, sino que probablemente podremos acceder a cualquier tipo de programas informáticos educativos a través de una diversidad de tecnologías asociadas a Internet.

Proyecto pedagógico de aula: Según MINA, ROMAN (1.999): Es un instrumento de planificación de la enseñanza con un enfoque global, que toma en cuenta los componentes del currículo, se sustenta en las necesidades e intereses de la escuela y de los educandos a fin de proporcionarles una educación mejorada en cuanto a calidad y equidad. Según el Currículo Básico Nacional (1.998). Es una estrategia de planificación, concebida en la escuela, para la escuela y los educando contribuyen a mejorar la calidad de la enseñanza, y se convierten en una herramienta importante para la coherencia y el sentido de todas las actuaciones docentes relacionadas con el trabajo de aula.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Estadística descriptiva de las variables.

TABLA N° 01

Tabla 1. Identificación de dimensiones

<i>Variable</i>	<i>Definición conceptual</i>	<i>Definición operacional</i>	<i>Dimensión o aspecto</i>	<i>Indicadores</i>
Las Tecnologías de la información y la comunicación	<p>“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos”.</p> <p>http://noticias.iberestudios.com/%C2%BFque-son-las-tic-y-para-que-sirven/</p>	<p>Manipulación y conocimiento de los estudiantes respecto al medio tecnológico.</p> <p>Percepción por parte de los discentes de que el medio tecnológico ha modificado sus hábitos cotidianos.</p> <p>Grado de satisfacción que otorga el uso del</p>	<p>Dimensión tecnológica: se orienta a la superación a través de los conocimientos y habilidades que se adquiere en el orden tecnológico</p>	<p>Dibuja el computador y sus partes</p> <p>Define utilidad del computador</p>

		<p>medio tecnológico a través de actividades significativas</p> <p>Intercambio de mensajes entre los discentes.</p>		
			<p>Dimensión Académica: Hace referencia al conocimiento adquirido en el ámbito escolar o universitario.</p>	<p>Demuestra agrado por el trabajo en el computador</p>
			<p>Dimensión Didáctica: Tiene como finalidad conducir situaciones de enseñanza y potenciar aprendizajes de discentes.</p>	<p>Siento que estudiar con el computador hace más fácil mis tareas.</p> <p>El uso del computador mejora la colaboración entre compañeros.</p> <p>Los programas informáticos me ayudan para el proyecto de aula “así vivimos los niños del campo”</p>
<p>Rendimiento académico</p>	<p>El rendimiento académico escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente y se define por algunos como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar, tal el caso de Requena (1998), afirma que</p>	<p>Puntuaciones y calificaciones aceptables.</p> <p>Comprensión de hechos,</p>	<p>Bajo Rendimiento Académico.</p>	<p>Calificaciones entre 0 a 10, como resultado de las evaluacione, obtenido de los</p>

	<p>el rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración.</p> <p>http://definicion.de/rendimiento-academico/</p>	<p>conceptos, teorías desarrollados.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Desarrollo del pensamiento crítico.</p> <p>Satisfacción por los logros obtenidos.</p>		registros.
			Rendimiento Académico Medio.	Calificaciones entre 11 a 14, como resultado de las evaluaciones, obtenido de los registros.
			Alto Rendimiento Académico.	Calificaciones entre 15 a 20, como resultado de las evaluaciones, obtenido de los registros.

TABLA N° 02

CODIFICACION APRIORI		
PRIMERA FASE		
LABOR REALIZADA POR EL DOCENTE	LABOR REALIZADA POR EL DICENTE	EVALUACION
Fase de diseño de las actividades aplicadas en el aula de clase.	Conocimiento de los objetivos de la práctica por los alumnos.	Desarrollo de actividades propuestas.
Fase de implementación del proyecto.	Revisión de los fundamentos teóricos básicos.	

Análisis y sistematización de datos.	Actividades de montaje, observación, y medición de las variables implicadas.	
Sistematización y elaboración del informe final	Obtención de conclusiones.	

TABLA N° 03

CODIFICACION APRIORI		
SEGUNDA FASE		
REFUERZO DEL APRENDIZAJE ASISTIDO POR COMPUTADORA		
FORMACIÓN DE LOS USUARIOS	ROL DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo de actividades propuestas.
Rol de los docentes (capacitados en el uso y diseño del curso con las Tics)	Conoce las herramientas indispensables para el curso en red. (Procesadores de texto, Correo electrónico, chat, internet, etc.)	
Capacitados en el uso y diseño del curso con las Tics.	Conocimiento de los temas desarrollados.	
Preparación del curso.	Conoce las herramientas indispensables para el curso en red. (Procesadores de texto, Correo electrónico, chat, internet, etc.)	

Seguimiento de los alumnos.	Conocimiento de los temas desarrollados.	
-----------------------------	--	--

TABLA N° 04

LABOR REALIZADA POR EL DISCENTE:	ROL DE LOS ESTUDIANTES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACCESO AL SITIO DENTRO DE LA PLATAFORMA EN INTERNET. 	Conoce las herramientas indispensables para el curso en red. (Procesadores de texto, Correo electrónico, chat, internet, etc.)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ LECTURA DE LA INFORMACIÓN TEÓRICA. 	Conocimiento de los temas desarrollados.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ RESPONDE A CUESTIONARIOS Y DESARROLLA EVALUACIONES. 	Conoce las herramientas indispensables para el curso en red. (Procesadores de texto, Correo electrónico, chat, internet, etc.)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ HACE CONSULTAS AL DOCENTE Y/O COMPAÑEROS 	Conocimiento de los temas desarrollados.

TABLA N° 04

CODIFICACION APRIORI		
SEGUNDA FASE		
<i>EVALUACIÓN DE LOS REFUERZOS REALIZADOS.</i>		
Labor realizada por el docente	ROL DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo de actividades propuestas.

Problemas y ejercicios desarrollados.		
Informe de prácticas virtuales.		

TABLA N° 05

CODIFICACION APRIORI		
SEGUNDA FASE		
<i>RENDIMIENTO ACADÉMICO</i>		
Comprensión de hechos, conceptos, teorías desarrollados	ROL DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo de actividades propuestas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolución de problemas. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo del pensamiento crítico. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de capacidades investigación 		

Durante este proceso investigativo se aplicaran tres cuestionarios que permitirán conocer la forma de pensar de los estudiantes, sus comentarios respecto a las actividades mediadas por el computador, sus opiniones, sugerencias y creencias, así como sus gustos y disgustos.

CONCLUSIONES

1. Como conclusiones de la investigación se considera que A mayor uso del blog en la enseñanza como coherencia textual de la asignatura de computación menor coherencia textual en la estrategia de enseñanza-aprendizaje de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014. Además, el blog no permite trabajar algunos aspectos de la comprensión lectora pues estos deben ser tratados en otros contextos como el aula.
2. La conclusión correspondiente a la hipótesis específica es: El rendimiento académico se relaciona muy significativamente a través de actividades significativas usando las Tics, de los niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014
3. Esta hipótesis concluyo en que el rendimiento académico se relaciona positivamente a través de los hábitos de estudio usando las Tics, de los

niños del 6° grado de la I.E.P 72290 de Brigadier Pumacahua de la Provincia de Huancane-2014.

RECOMENDACIONES

1. Buscando que la temática de cada periodo sea más llamativa para los estudiantes, se sugiere, que ésta sea acordada con ellos, sin dejar de lado los parámetros o criterios a manejar en la evaluación de las actividades, así se tratará más información y mayor será el aprendizaje adquirido por todos los educandos en el proceso de retroalimentación a través del uso blog.
2. Se sugiere que desde el inicio del año escolar, los docentes inviten a los estudiantes para que hagan uso de los recursos tecnológicos que ofrece el municipio a través de sus bibliotecas virtuales con las cuales busca fomentar el uso masivo de herramientas tecnológicas en la población y evitar que ésta se rezague en los avances tecnológicos e informáticos tan esenciales en el desarrollo de competencias tanto académicas como laborales y así mejorar la calidad de vida de sus habitantes.
3. Los docentes de áreas diferentes a las de informática deben solicitar cada año a las directivas del colegio el espacio para que se dicten clases en las salas de informática y poder realizar dentro de éstas, actividades con herramientas tecnológicas que fomenten en sus estudiantes una mayor

motivación hacia la adquisición de las competencias inherentes a cada una de sus asignaturas o áreas.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: McGraw-Hill

Canales, R. & Marqués, P. (2007). *Factores de buenas prácticas educativas con apoyo de las TIC. Análisis de su presencia en tres centros educativos*. *Educación*, 39, 115,133. Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn39p115.pdf>

Díaz-Barriga, F. & Fernández, R. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.

Giner P. & Onieva G. (2009). *¿Qué hacer ante la indisciplina en las aulas? Compartim. Revista de formación del professorat*. 4. 6. Recuperado de: http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/20_au_indisciplina_aulas.pdf

ICFES. (2013). PISA. Estudios e investigación. Recuperado de <http://www2.icfes.gov.co/investigacion/evaluaciones-internacionales/pisa>

Insuasty, L. (2001). *Guía de Aprendizaje Autónomo "A"*. Bogotá: Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo.

Ministerio de Educación Nacional (2014). El drama de la deserción escolar. *Diario hoy. Centro virtual de noticias*. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-113591.html>

Segura, M., López, C. & Medina, J. (2007). *Las TIC en la Educación: panorama internacional y situación española*. Madrid: Fundación Santillana. Recuperado de: <http://www.oei.es/tic/DocumentoBasico.pdf>

UNESCO, (2001). *La educación encierra un tesoro*. España: Santillana Ediciones UNESCO

REFERENCIAS DE INVESTIGACIONES EN LÍNEA

Arancibia Herrera, M. Carrasco Rojas, Y. (18 Diciembre 2007). *Incorporación de computadores en escuelas rurales: estudio descriptivo de cuatro casos del sur de Chile*. www.scielo.cl/scielo.php.

Cabero Almenara, J. (1998). *Nuevos canales de información y comunicación y sus posibilidades para la educación y la instrucción*. Artículo disponible en URL: www.tecnologíaedu.us.es/bibliovir.

Colbert de arboleda, V y Mogollón Jaimes, O. (1991). *Hacia la Escuela Nueva*, Ediciones Programa Escuela Nueva.

Díaz, B L. (2003). *La Integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones al Currículo*. Artículo consultado en Eduteka.. Disponible en URL: www.eduteka.org/Tema1

ESCAMEZ, J.(2006), *La educación de actitudes en una modalidad de educación de los sentimientos*. Universidad de Salamanca 2006. Disponible en URL:www.ucm.es/info/site

Informe sobre desarrollo humano. (Chile 2006). *“Las tecnologías”: ¿un salto al futuro?*, Disponible en URL: www.desarrollohumano.cl/informe2006/sinopsis

Ley General de Educación. (1994). Colombia.

Marchesí, A y Martín, E. (2004). *Tecnología y aprendizaje. Una investigación sobre el impacto del ordenador en el aula*.

Ministerio de educación nacional, *Proyecto pedagógico de aula. Aldea educativa Volumen 3*. Artículo consultado en www.aldeaeducativa.com.

Muñoz San Martín, M A. Sanhueza Vidal, J A. (2006). *Características de la integración curricular de la informática educativa en el currículo del aula multigrado*. *Revista iberoamericana de los lectores*. (38).

Nieves, M y Wilchez, Gonzáles E. (2004). *Enseñanza de la Geometría con utilización de recursos multimedia. Aplicación a la primera etapa de la educación*

básica. Universitat Rovira Virgili. Disponible en URL:
www.tesisenxarxa.net/TESIS_URV/AVAILABLE/

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Variable s dependientes		Dimensiones		indicadores
Definición conceptual	Definición operacional	Definición conceptual	Definición operacional	
Enseñanza La enseñanza es el proceso por el cual se imparte la instrucción con el objeto de fijar el conocimiento. En ocasiones se puede lograr un proceso de enseñanza sin la presencia de un facultativo, este tipo de enseñanza ha alcanzado un nuevo giro con la ayuda de las tecnologías,	Es un proceso mediante el cual se usan estrategias variadas para generar el conocimiento de manera conjunta, donde participan mínimo	Información Es un recurso que otorga significado o sentido a la realidad, ya que mediante códigos y conjuntos de datos, da origen a los modelos de pensamiento humano . http://definicion.de/informacion/	A partir de ella se adquieren conocimientos globales de la realidad.	La información presentada es acorde con el texto sugerido
		Comunicación Es un medio de conexión o de unión que tenemos las personas para transmitir o intercambiar mensajes. Es decir, que cada vez que nos comunicamos con nuestros familiares, amigos, compañeros de trabajo, socios, clientes, etc., lo que hacemos es establecer una conexión con ellos con el fin de dar, recibir o intercambiar ideas, información o algún significado. http://www.promonegocios.net/comunicaci	Es el intercambio de ideas y a partir de ellas formamos nuestro propio conocimiento.	Se expresa Espontáneamente Se expresa claramente

<p>un estudiante también puede ser autodidacta, siendo él su propio tutor http://www.escolares.net/conceptos/aprendizaje-y-ensenanza/</p>	<p>dos personas (docente o quien enseña-aprendiz)</p>	<p>on/definicion-comunicacion.html</p>		
<p>Aprendizaje Proceso de adquisición de nuevos conocimientos que ayudan a la solución de problemas en la vida cotidiana. http://www.escolares.net/conceptos/aprendizaje-y-ensenanza/</p>	<p>Proceso que utiliza las funciones mentales para adquirir o modificar habilidades, destrezas, competencias, conocimientos</p>	<p>Naturaleza Los conceptos teóricos no entregan recetas concretas para la aplicación en la sala de clases, pero las buenas teorías pueden usarse en forma flexible y creativa por los docentes en sus planificaciones y prácticas educativas. Al mismo tiempo, no todo el aprendizaje ocurre en la aula y mucho ocurre en el hogar, en recintos deportivos, en museos, y otros lugares (aprendizaje no formal), y a veces implícitamente y sin ningún esfuerzo (aprendizaje informal). http://www.sevallesoccidental8.net/files/la-naturaleza-del-aprendizaje.PDF</p>	<p>Las habilidades que desarrollan los individuos en el proceso de aprendizaje son diferentes según la cultura, la motivación, los intereses y el contexto en general.</p>	<p>Maneja los criterios sugeridos en su proceso de aprendizaje.</p>

	<p>ntos y sobrevivir en una sociedad cambiante</p>	<p>Producto</p> <p>El producto de aprendizaje se caracteriza por proveer diferentes maneras de acercar a las personas a las destrezas de información. Todos comparten el mismo fundamento: guiar e instruir a las personas en el proceso de aprendizaje relacionado a un tema en particular. El propósito principal es ayudar a las personas a desarrollar una o más destrezas de información que le sirvan para realizar tareas.</p> <p>http://es.slideshare.net/zylviagonzalezlandor/productos-de-aprendizaje</p>	<p>La puesta en práctica de un conocimiento que se evidencian a través del desarrollo de tareas y actividades asignadas..</p>	<p>Tiene la capacidad de escribir textos coherentemente</p> <p>Utiliza el léxico adecuado</p>
--	--	--	---	---

ANEXO 02: CUESTIONARIO



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

ANEXO A. ESTE ANEXO DA A CONOCER LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO 1

1. Dibujo el computador y sus partes

2. Describo la función de esta herramienta -----

3. Por qué le gusta trabajar en el computador?-----

4. Qué actividades ha realizado en el computador?-----

5. Qué siente cuando trabaja en el computador?-----

6. Qué siente cuando trabaja en el computador?-----

7. Qué es lo que más le gusta del trabajo con el computador?-----

8. Qué cosas no le ha gustado cuando trabaja en el computador?-----

9. Imaginémonos que un día tenemos que entregar a otra escuela material de aprendizaje como libros, mesas, recursos informáticos, el computador, la grabadora, las guías, etc. Si se pudiera quedar con una de esas cosas, con cuál se quedaría y por qué -----

ANEXO B. EN ESTE ANEXO SE DESCRIBE EL FORMATO DEL CUESTIONARIO 2

1. Cree que el computador le ayuda a aprender? ¿Por qué?-----

2. ¿Le gusta trabajar con sus compañeros en el computador? ¿Por qué? -----

3. ¿Le parece más fácil o más difícil trabajar en equipo, con el computador? ¿Por qué?-----

4. ¿Cree que mejora la colaboración entre compañeros usando el computador? ¿Por qué?-----

5. Cuáles programas le han servido para aprender?-----

6. ¿Cuáles programas informáticos le han ayudado más para el proyecto de aula “así vivimos los niños del campo?-----

7. Cuáles de los recursos informáticos que trabajamos le gustaron más?, por qué?-----

8. ¿Cómo cree que escribe más y mejor con papel y lápiz o con el computador?-----

9. ¿Qué sugerencias tiene para el uso del computador en el aula?-----

ANEXO C. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Con el fin de ayudar a su hijo(a) en el aprendizaje.

DATOS PERSONALES DEL ALUMNO

Apellidos: _____

Nombre: _____

Grado: _____

DATOS FAMILIARES

Nombre y apellidos de la madre: _____

Profesión: _____

Nombre y apellidos del padre: _____

Profesión: _____

Esperamos total sinceridad al responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué personas ejercen influencia sobre la educación de su hijo (padre, madre, hermanos mayores)?

2. ¿Ha existido algún acontecimiento que pueda haber ejercido influencia importante en la vida de su hijo? (enfermedades, muerte de un familiar, ausencia del padre...)

3. ¿Cuánto tiempo (horas al día) dedica su hijo a la TV, videojuegos, Internet?

No__de horas.

4. Su hijo(a), cuando llega de la escuela ¿Qué hace primero las tareas o hace otras actividades?

Cuáles? _____

5. ¿Colabora su hijo en las tareas de la casa?

Si __

No__

A Veces__

6. ¿Le ayudan a estudiar en casa?

Sí__

No__

7. ¿En qué lugar de la casa hace las tareas su hijo?

8. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza su hijo para desarrollar las tareas?

9. ¿Su hijo desarrolla con agrado las tareas?

Sí__

No__

10. ¿Qué tareas le gusta desarrollar su hijo? Nombre la materia

¿Porque?_____

11. ¿S su hijo le gusta hacer las tareas escuchando música o mirando la TV?

12. Le gusta las actividades que se le deja a su hijo(a) para la casa

Sí__

No__

¿Porque?_____

13. Su hijo(a) hace repaso de los temas vistos

Sí__

No__