



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA Y
PROGRAMACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO

ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES EN EL USO DE TIC's.

AUTORES:

FLORES SÁNCHEZ PABLO ARTURO

MEZA POLANCO ERWIN GIOVANNY

MILAGRO, ENERO DEL 2012

ECUADOR

ACEPTACIÓN DE LA TUTORÍA

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por los señores PABLO ARTURO FLORES SÁNCHEZ y ERWIN GIOVANNY MEZA POLANCO, para optar el título de Licenciados en Ciencias de la Educación mención Informática y programación, y que acepto tutoría a los estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Enero del 2012

Ing. Amalín Mayorga Albán

Tutora

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los autores de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo los que están referenciados debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, Enero del 2012

PABLO ARTURO FLORES SÁNCHEZ

C.I.: 091901695-6

ERWIN GIOVANNY MEZA POLANCO

C.I.: 120542642-0

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN** otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[]
DEFENSA ORAL	[]
TOTAL	[]
EQUIVALENTE	[]

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres que siempre me han guiado por la senda del bien, ejemplos dignos de superación y entrega, por su incondicional apoyo y su confianza que me brindaron en todo momento de mi vida. De igual manera a mí esposa y mi hijo por estar siempre a mi lado impulsándome a cumplir mis objetivos, fortaleciendo mis deseos de superación y anhelo de triunfo en la vida.

Pablo Arturo Flores Sánchez

Al todopoderoso ya que es mi fuerza y mi fortaleza, a mis padres por ser mi guía, camino a seguir mi mayor orgullo, ya que con su apoyo incondicional me han sacado adelante, de igual manera mis hermanos por apoyarme con sus sabios consejos, a mis profesores y de manera especial a mi tutora como lo es la Ing. Amalín Mayorga Albán quien ha sido mi pilar y eje primordial para la resolución del mi proyecto investigativo, que de manera desinteresada ha formado parte de este logro en mi vida para de tal manera convertirme en un profesional.

Erwin Meza Polanco

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mis padres, mi esposa e hijo y mis hermanos porque son ellos mi fuente de aliento a cada momento por sus buenos deseos superación hacia mí, son a quienes debo este triunfo profesional.

De igual manera agradezco a la Ing. Amalín Mayorga Albán, nuestra tutora, que supo guiarnos en el desarrollo del proyecto, por su paciencia, interés y buenos consejos para lograr nuestro objetivo. A mis maestros, compañeros con quienes he compartido vivencias y bonitas experiencias durante las etapas de mi carrera universitaria, a la UNEMI institución educativa prestigiosa, que nos ha permitido realizar el presente trabajo de investigación que hemos culminado con éxito.

A todos ...

GRACIAS

Pablo Arturo Flores Sánchez.

En primer lugar a Dios, por las bendiciones que ha derramado en mi vida y la de mi familia ya que sin la gracia de él no podemos ser nadie en esta vida, a mis padres por ser mi ejemplo a seguir, por el amor y el apoyo que me brindan día a día, a mis hermanos y profesores que con sus conocimientos sabios me han sacado adelante.

A mi tutora y amiga, la Ing. Amalín Mayorga, por la paciencia que me ha tenido, por sus consejos y por guiarme por un buen camino en el cual veré reflejada mi vida como un futuro profesional le agradezco de todo corazón y que Dios la bendiga.

Erwin Giovanni Meza Polanco.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DOCTOR.

RÓMULO MINCHALA MURILLO

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derechos de Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES EN EL USO DE TIC's** que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 28 de Enero del 2012

PABLO ARTURO FLORES SÁNCHEZ

C.I.: 091901695-6

ERWIN GIOVANNY MEZA POLANCO

C.I.: 120542642-0

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DE LA TUTORÍA	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. EL PROBLEMA	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1.1 PROBLEMATIZACIÓN.....	3
1.1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.1.5 DETERMINACIÓN DEL TEMA	7

1.2 OBJETIVOS	7
1.2.1 OBJETIVO GENERAL.....	7
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
1.3 JUSTIFICACIÓN	7
2. MARCO REFERENCIAL.....	9
2.1 MARCO TEÓRICO.....	9
2.1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS	9
2.1.1.1 ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES.....	9
2.1.1.2 USO DE TIC's	10
2.1.2 ANTECEDENTES REFERENCIALES.....	12
2.1.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
2.1.2.1.1 ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES.....	13
2.1.2.1.2 MOTIVACIÓN DE LOGRO EN EL AULA	14
2.1.2.1.3 IMPORTANCIA DEL USO DE ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES	14
2.1.2.1.4 TIPOS DE MOTIVACIÓN	15
2.1.2.1.5 INFLUENCIA Y VENTAJAS	16
2.1.2.1.6 PRINCIPALES ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES	17
2.1.2.2 USO DE TIC`s.....	17
2.1.2.2.1 IMPORTANCIA DE LAS TIC's EN LA EDUCACIÓN	17
2.1.2.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC's EN LA EDUCACIÓN	18

2.1.2.2.3 FUNCIONALIDADES DE LAS TIC's	19
2.1.2.2.4 VENTAJAS	19
2.1.2.2.5 DESVENTAJAS.....	20
2.1.3 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	21
2.1.4 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.....	21
2.1.5 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.....	23
2.1.6 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	24
2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL	28
2.4.2 HIPÓTESIS PARTICULARES.....	28
2.4.3 DECLARACIÓN DE VARIABLES.....	28
CAPITULO III	30
3. MARCO METODOLÓGICO	30
3.1 TIPOS Y DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN	30
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	31
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	31
3.3.1 MÉTODOS TEÓRICOS.....	31
3.3.2 MÉTODOS EMPÍRICOS	32
3.3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	32
3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	33
CAPITULO IV.....	34

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	34
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA.....	44
4.3 RESULTADOS	44
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	46
CAPITULO V.....	47
5. PROPUESTA	47
5.1 TEMA.	47
5.2 FUNDAMENTACIÓN.....	47
5.3 JUSTIFICACIÓN.	48
5.4 OBJETIVOS.	48
5.4.1 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.	48
5.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.....	48
5.5 UBICACIÓN	49
5.6 FACTIBILIDAD	49
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	50
5.7.1 ACTIVIDADES	50
5.7.2 RECURSOS.....	64
5.7.3 RECURSOS FINANCIEROS.....	64
5.7.4 IMPACTO.....	64
5.7.5 GRAFICO DE GANT	66

5.7.6 LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA.....	67
CONCLUSIONES.....	68
RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	69
INTERNET	70
ANEXO 1.....	72
INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS	72
ENCUESTA A ESTUDIANTES	72
ANEXO 2.....	73
ENTREVISTA A DIRECTOR.....	73
ANEXO 3.....	74
ENTREVISTA A DOCENTES.....	74
ANEXO 4.....	75
FOTOGRAFÍAS.....	75
ANEXO 5.....	76
FOTOGRAFÍA	76
ANEXO 6.....	77
AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA	77
ANEXO 7.....	78
CONSTANCIA DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA.....	78

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro Estadístico 1	34
Cuadro Estadístico 2	35
Cuadro Estadístico 3	36
Cuadro Estadístico 4	37
Cuadro Estadístico 5	38
Cuadro Estadístico 6	39
Cuadro Estadístico 7	40
Cuadro Estadístico 8	41

RESUMEN

El uso de herramientas tecnológicas denominadas (TIC's), en la educación y sobre todo enseñanza de computación en las determinadas instituciones educativas , nos conlleva y permite desarrollar potenciales generaciones futuras, intelectualmente preparadas y capacitadas para desenvolverse en su vida personal y profesional, capaces de abrirse camino hacia el desarrollo de pensamientos, anhelos y aspiraciones. El docente debe de estar preparado y capacitado en el uso de TIC's en la educación para poder impartir sus clases de una manera apropiada, participativa, interactiva y dinámica, para de tal forma despertar el interés en los estudiantes por aprender y elevar sus conocimientos, a su vez debe emplear de herramientas didácticas interactivas; así también el docente debe asociar las estrategias de motivación con el uso de TIC's en el aula de clase, ya que esto facilitaría el interaprendizaje. Es importante recalcar, que tanto docente y el estudiante aprenden mediante la práctica, por tal motivo se debe usar las tecnologías de forma correcta. Enseñar es parte primordial y esencial del docente, en la cual pone de manifiesto sus conocimientos a los estudiantes, con la finalidad de aclarar de sus dudas y falencias y así enriquecer en ellos sus conocimientos en el área tecnológica educativa que día a día evoluciona, por lo tanto el estudiante debe estar actualizado en el uso de las Técnicas de la Información y Comunicación (TIC's).Consecuentemente creemos que el presente trabajo investigativo beneficiara a los docente y a su vez a los estudiantes que están motivados e interesados por aprender a manipular correctamente las herramientas tecnológicas para enriquecer sus conocimientos, especialmente a los estudiantes del sector rural.

Palabras clave: Estrategias motivacionales, Uso de TIC's.

ABSTRACT

The use of technological tools called (ICTs) in education and especially computer training in certain educational institutions, we are involved and can develop potential future generations, intellectually prepared and trained to function in their personal and professional life, capable of opening development path of thoughts and aspirations. The teacher must be prepared and trained in the use of ICTs in education in order to teach their classes in a proper way, participatory, interactive and dynamic, to so arouse interest in students to learn and improve their knowledge, turn must employ interactive teaching tool, so the teacher must associate motivational strategies with the use of ICT in the classroom, as this would facilitate shared learning. It is important to emphasize that both teachers and students learn by doing, as such technologies must be used correctly. Teaching is primary and essential part of the teacher, which demonstrates their knowledge to students, in order to clarify their doubts and weaknesses and enrich their knowledge in the educational technology area evolves daily, for therefore, the student must be updated using the Technical Information and Communication Technologies (ICTs). Consequently we believe that this research work would benefit the teachers and in turn the students who are motivated and interested in learning how to properly handle the technology tools to enrich their knowledge, especially students from rural areas.

Keywords: motivational strategies, use of TIC's.

INTRODUCCIÓN

La evolución de las tecnologías está causando un impacto social que ha provocado que las TIC's sean las herramientas más adecuadas en el mundo especialmente en el sistema educativo, permite que los docentes como estudiantes puedan comprender mejor el uso de las mismas, para lograr despertar el interés en los docentes y por ende el de los estudiantes. Existen en varias herramientas motivadoras que no son utilizadas adecuadamente en el aula de clases, es por esa razón que el presente proyecto tiene como objetivo dar a conocer algunas de estas estrategias, para que puedan ser utilizadas con mayor frecuencia en las instituciones educativas para el mejoramiento del inter aprendizaje.

La Informática es una asignatura hoy en día indispensable para el aprendizaje de computación, es por eso que el Director y el Personal Docente de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, del Recinto Rocafuerte, Cantón Naranjito, han sentido la necesidad de recibir un seminario de capacitación para estar actualizados para tener otras perspectiva de cómo manejarse en el aula de clase, para poder transmitir sus conocimientos a los estudiantes aplicando estas técnicas de estrategias motivadoras.

El objetivo de este trabajo de investigación es poder transformar las formas tradicionales de enseñanza a una nueva forma de aprendizaje mediante estrategias motivacionales, que muchas veces las tenemos a la mano pero que no la utilizamos o desconocemos su manera de aplicar, es así podemos contribuir y lograr un aprendizaje capaz de desarrollar en la mente de los niños sus potencialidades intelectuales, sensitivas, afectivas, físicas, entre otros, para ellos se sientan capaces de hacerlo con toda confianza.

Este proyecto se estructura en cinco capítulos bien diferenciados:

Capítulo I Presenta el Problema, Delimitación, Objetivos, Justificación.

Capítulo II En él se expone el Marco Teórico, que se relaciona con temas en base de las variables, la fundamentación teórica, definición de cada una de las variables,

la fundamentación pedagógica y filosófica, en el Marco Conceptual se expresan los términos usados en la investigación, redactamos las hipótesis, declaramos las variables y por último la operacionalización de las variables.

Capítulo III En este capítulo se refiere al Marco Metodológico, a las herramientas de investigación que se utilizarán para el desarrollo del proyecto.

Capítulo IV Presenta el análisis e interpretación de la información y se verifican las hipótesis.

Capítulo IV Presenta la propuesta con el tema, su fundamentación, justificación, objetivos, la ubicación, descripción, recursos e impacto de la misma.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 PROBLEMATIZACIÓN

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's), ocupan un lugar importante en la sociedad como en la economía de este nuevo siglo. Hoy en día el avance tecnológico continúa a pasos agigantados, a diferencia del sistema educativo de los países desarrollados como Europa, Asia, Estados Unidos, nuestro país con relación a otros desarrollados avanza de manera lenta, lo cual ha generado un retraso en muchos aspectos; uno de estos es la educación, específicamente en el área de la Informática que es un campo importante para el inicio del estudio mediante el uso de las nuevas tecnologías.

En Ecuador, existen aún grandes falencias en el sistema de educación pública, especialmente en los sectores rurales, donde esta situación se agrava por la falta de infraestructura y de recursos tecnológicos actualizados. Es notoria en todas las regiones de nuestro país la falta de investigación e innovaciones tecnológicas que aporten nuevas ideas al sistema educativo. Algunos docentes especialmente en el nivel básico no están capacitados adecuadamente para utilizar las nuevas tecnologías; la mayoría están desmotivados en un ambiente de subdesarrollo social, económico sobre todo en el sector rural donde las escuelas están descuidadas por parte de los gobiernos de turno, las cuales se encuentran con grandes necesidades porque no cuentan con recursos tecnológicos, la cual origina preocupación, desmotivación a docentes, estudiantes y comunidad en general.

En este nuevo contexto educativo, la UNESCO (2004), establece que las TIC's constituyen una herramienta decisiva para ayudar a los estudiantes a acceder a vastos recursos de conocimiento, a colaborar con otros compañeros, además les permite representar sus conocimientos por medio de textos imágenes, gráficos y videos.¹

Las TIC's, son un valioso recurso de apoyo a las actividades docentes, pues la solución no está ni en los teclados, la red, los problemas están en docentes desmotivados y en la formulación de políticas educativas integrales que atiendan las necesidades de la educación para el siglo XXI, por ello se pretende desarrollar una propuesta de formación que aporte a mejorar la calidad de la educación a través de las computadoras, que permita devolver a los maestros el orgullo de serlo, en la escuela su capacidad de formar niños consientes sobre el uso de herramientas tecnológicas en su vida estudiantil como un profesional.

Esto nos llena de preocupación los educadores nos planteamos la necesidad de emplear en la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, las estrategias motivacionales, que despierten en los docentes el interés por utilizar el ordenador en todos los años de Educación General Básica en el sector rural. Siendo incuestionable que la informática en la escuela deberá ser utilizada como herramienta indispensable de trabajo para el desarrollo de habilidades personales en los estudiantes con miras a la resolución de problemas en forma creativa.

Se ha observado en los estudiantes del 6to. y 7mo. Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, el uso inadecuado del laboratorio de computación.

Sus posibles causas son:

- Desmotivación de los docentes en el uso de las TIC's como herramientas pedagógicas.
- Aplicación de método y técnicas no adecuadas en el proceso de aprendizaje.
- Desactualización de los docentes en el uso de la computadora.
- Falta de docentes especializados en el área de computación.

¹CASTELLS, Manuel (2006): la sociedad red: una visión global. España, Alianza Editorial.

Lo que produce las consecuencias siguientes:

- Poco interés de los estudiantes en el área de computación.
- Dificultad de adquisición de los conocimientos en el aprendizaje de los estudiantes.
- Improvisación de los docentes al impartir sus clases.
- Bajo nivel de conocimiento adquiridos por los estudiantes.

De continuar esta situación en dicha institución educativa se mantendrán las mismas deficiencias como son: el poco interés y desmotivación de los docentes que origina un bajo rendimiento de los estudiantes y un escaso conocimiento acerca de las nuevas tecnologías.

1.1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Área	:	Educación y Cultura
Línea	:	Uso de TIC's en la educación
Tema	:	Estrategias Motivacionales en el uso de las TIC's.
Campo	:	Educación Básica
Lugar	:	Escuela Fiscal Mixta No. 13 Baltazara Calderón de Rocafuerte.
Ubicación	:	Rcto. Rocafuerte, Cantón Naranjito, Provincia del Guayas.
Año Lectivo	:	2011-2012
Trimestre	:	3er.

1.1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye la aplicación de estrategias motivacionales en el uso de las TIC's?

El presente problema es evaluable por los siguientes aspectos:

1. **DELIMITADO:** El presente proyecto de investigación es delimitado puesto que está dirigido a los docentes y estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, con quienes se desarrollara la investigación en un espacio de tiempo definido.
2. **CLARO:** Porque el problema investigativo detalla sus correspondientes causas y consecuencias que lo definen.
3. **EVIDENTE:** Porque los resultados se ven reflejados en las falencias de los docentes al impartir sus clases, por ende se plantea la necesidad de aplicar soluciones.
4. **CONCRETO:** Porque se puntualiza de forma clara, precisa y concisa sus efectos y el origen que lo determina.
5. **ORIGINAL:** Porque se focaliza con una perspectiva actual, llamativa con una temática diferente.
6. **FACTIBLE:** Porque el proyecto investigativo muestra su factibilidad, basado en la necesidad de la institución educativa, por cuanto es pertinente buscar su solución.

1.1.4 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Con el uso de estrategias motivacionales podemos desarrollar el interés en docentes y estudiantes por la asignatura de Computación?

¿Se fortalecerá el conocimiento de los docentes para la comprensión de los temas con el uso de estrategias motivacionales?

¿La aplicación de estrategias motivacionales contribuirá para la nivelación de conocimientos?

1.1.5 DETERMINACIÓN DEL TEMA

Estrategias Motivacionales en el uso de las TIC's.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

- Emplear estrategias motivacionales en el uso de las TIC's, para mejorar el aprendizaje en el área de computación.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar el interés en docentes y estudiantes por el aprendizaje de la asignatura de Computación mediante el uso de las TIC's.
- Determinar la influencia de no aplicar ninguna estrategia de motivación en el proceso de enseñanza de computación.
- Aplicar estrategias motivacionales para mejorar el proceso de aprendizaje de computación.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es innovadora debido a que transformará antiguos métodos de enseñanza que aún se aplican en las aulas de clase de las instituciones educativas del sector rural.

La aplicación de estrategias motivacionales en el uso de las TIC's en las instituciones educativas es importante porque permitirá aumentar la producción de aprendizajes significativos que incentiven tanto a docentes como a estudiantes a cumplir los objetivos curriculares de cada año de Educación General Básica.

La investigación desarrollada es relevante porque presenta las ventajas que ofrecen las actuales aplicaciones informáticas, las mismas que resultan primordiales dentro del aula ya que promueven el uso de los recursos tecnológicos y acercan tanto a docentes como estudiantes a la educación de primer nivel.

La presente investigación es importante porque está en concordancia con los objetivos trazados en el Plan Nacional para el Buen Vivir, específicamente el objetivo #2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía². Además se encuentra enmarcado en las áreas y líneas institucionales de la Universidad Estatal de Milagro.

Los beneficiarios directos de la presente investigación son los docentes y estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, ya que su nivel de conocimientos en el área informática, se verá sustancialmente incrementado.

² PNBV, *Plan Nacional para el Buen Vivir*

CAPITULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

2.1.1.1 ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES

Las Estrategias Motivacionales se vienen dando a lo largo de nuestra historia estas inciden en la necesidad de superación del ser humano ya sea este en el ámbito socioeconómico, profesional, personal y educativo.

De acuerdo a Vigostky, toda motivación específicamente humana aparece dos veces, la primera en el plano Inter – psicológico y después en el plano Intra – psicológico. Lo cual implica que la necesidad de autodeterminación no sería circunstancial a nuestra especie.³

La motivación ha sido un tema bastante controversial en el campo educativo ya que la formación y el desarrollo educativo del ser humano es sistemático, controlado, Moen y Doyle (1977), ellos definen a la motivación como aquellas fuerzas materiales sociales y psicológicos que impulsan a los estudiantes a preocuparse, esforzarse aún más por su aprendizaje debido a las actividades curriculares del sistema educativo que conllevan a elevar su nivel de conocimiento logrando así ser más investigativos y explorativos. Nos reafirman también que la motivación consiste en la

³Huertas, J.A (1996), “motivación en el aula” y “principios para la intervención motivacional en el aula”, en: Motivación. Querer aprender, Aique, Buenos Aires, pp. 291-379

persistencia, el vigor y las preferencias conductuales de las personas por alcanzar algo.⁴

Finalmente en la década de los 90, los pedagogos, filósofos y psicólogos vieron la necesidad de inducir el uso de estrategias motivacionales en el ámbito educativo porque el aprendizaje de nuestros niños, adolescentes y jóvenes estudiantes estaban bajando su nivel educativo sean estas provocadas por los docentes que no utilizaban métodos adecuados, falta de la creatividad, motivación al impartir su clases a los estudiantes, lo que generaba en los alumnos la falta de interés por aprender.

La palabra Motivación de origen latino proviene de dos términos son: “motus” que quiere decir “movido” y “motio” que significa “movimiento”. Las Estrategias Motivacionales son aquellas que nos impulsan a realizar determinadas acciones para lograr así el cumplimiento de nuestras metas como objetivos, también estas E/M están vinculadas con la voluntad y el interés por emprender en la vida para de tal forma alcanzar los objetivos planteados, la motivación implica la existencia de alguna necesidad ya que sea esta relativa, absoluta, de placer o de lujo. Por lo tanto el estudiante está motivado a algo específicamente considerando que es algo necesario para su desempeño intelectual educativo, por consiguiente la motivación es el lazo que lleva a ejecutar una acción para satisfacer alguna necesidad.

2.1.1.2 USO DE TIC's

La forma de comunicarse y expresar nuestras ideas y pensamientos ha cambiado a través del tiempo, por medio del lenguaje, luego con símbolos y finalmente a través de libros, revistas, periódicos, hasta llegar a la nueva era de la tecnología, con la aparición de la computadora y el internet; propagándose así los conocimientos, ideas e información a grandes velocidades hacia cualquier lugar del mundo.⁵

⁴ Palmero, francés y otros (2002). Psicología de la Motivación y la Emoción. Mc Grow Hill

⁵ Naciones Unidas. 2001. Las Tecnologías de Información y Comunicación para el desarrollo humano. Informe sobre el desarrollo humano 2001, Programa de naciones unidas para el desarrollo, Quito, noviembre del 2001.

Podemos reafirmar que gracias al avance tecnológico, especialmente en el campo educativo a revolucionado el proceso de enseñanza – aprendizaje, porque los estudiantes cuentan con modernos dispositivos tecnológicos que procesan la información a grandes velocidades con tiempos de respuesta muy corto, lo cual sin duda repercutirá en su nivel de conocimiento.

Al inicio del siglo XV Johann Gutenberg, inventor alemán, utilizó por primera vez tipos móviles para imprimir la Biblia. Esto fue el inicio para el estudio que condujo a cambios, cuando apareció la investigación científica, siendo en el siglo XVII en Europa se difunden hojas con noticias informativas llamados Corantos, éstas evolucionaron hasta convertirse en los primeros periódicos y revistas al alcance del público.⁶

Las primeras investigaciones sobre los medios nacen alrededor de 1918. La educación audiovisual en 1920, cuando catedráticos y pedagogos empezaron a utilizar recursos audiovisuales para llegar con mayor eficacia a los educandos. En los años 50 se utilizan estos recursos con una finalidad informativa; por este tiempo en 1947, aparece la primera computadora (ENIAC), a partir de ella han evolucionado durante más de cincuenta años para llegar a las minicomputadoras actuales.

Para década de los 70 surge una revolución de los medios de comunicación apoyada en la radio y la televisión cuya influencia provocó grandes cambios en todos los aspectos sociales en la educación. En estos años se desarrolla la informática utilizando las computadoras con fines educativos.

Para este tiempo diversos estudios de la psicología de la educación habían demostrado las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso de la enseñanza - aprendizaje que permite al estudiante asimilar gran cantidad de información a través de los sentidos de la vista y el oído. Por tanto en esta década se fortalece la Enseñanza Asistida por Ordenadores.

⁶Disponible también en: www.eumed.net

Más tarde en la década de los 80 se estudia el tema de la integración de estas tecnologías en las escuelas así su importancia para la educación, también se establecen críticas a la evolución de esta tecnología educativa: como prácticas de los Tecnólogos empíricos, falta de consenso conceptual y procedimental, la distancia entre la práctica docente, agentes educativos como su poca promoción en los espacios escolares.

A finales de los años 90 la integración de las TIC en el proceso de la educación se convirtió en una revolución en el ámbito educativo. En la actualidad la vinculación de las TIC en las instituciones educativas son complejas, en vista de que se ha dado prioridad en dotar a las escuelas de infraestructuras, dejando un segundo plano la evaluación y uso de las TIC, dando como resultado que quienes poseen al alcance estos medios limiten su uso al entretenimiento y muchos docentes que valoran las ventajas de las TIC en cambio se sientan inseguros de utilizarlos e integrarlos a sus clases debido a la falta de conocimientos que poseen; por lo que, se hace necesario el estudio, implementación y uso de estas tecnologías en los centros educativos.

2.1.2 ANTECEDENTES REFERENCIALES

Habiendo revisados los archivos documentales en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro, hemos encontrados los siguientes proyectos relacionados al presente que a continuación detallamos:

1. Tema: Estrategias Metodológicas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de computación.

Autor: Vicente Sacancela

Objetivo: Aplicar estrategias metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de computación. Para desarrollar los conocimientos estratégicos del ser humano en la tecnología desarrollada de competencias y globalización.

2.- Tema: Técnicas interactivas de enseñanza para docentes, aplicables al área de Informática.

Autoras: Mónica Arias Mosquera- Grace Arámbulo Mosquera.

Objetivo: Lograr que los maestros del Área de Informática mejoren la calidad de la enseñanza en el aula de clase.

3.- Tema: Incidencia del uso de TIC's en el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de educación básica.

Autor: Edgar Antonio Barragán Saldaña.

Objetivo: Proponer el uso de las TIC's en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la elaboración y capacitación de una guía metodológica para los docentes del colegio "Enrique Valdez".

El presente proyecto difiere de los anteriores por cuanto está orientado a los docentes, para que se sientan motivados en el uso de las nuevas tecnologías en el proceso de la educación. Que las estrategias motivacionales generen pensamientos positivos que les permitan afianzar sus habilidades, destrezas, capacidades para impartir sus clases; convirtiéndose en una guía a seguir, consiguiendo despejar cualquier duda en su labor docente en los diferentes años de Educación Básica.

2.1.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.2.1.1 ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES

Cuando aprendemos algo podemos elegir entre distintos métodos, formas o sistemas de aprender. De la misma manera si queremos realizar algo podemos elegir un camino, método o estrategia para hacerlo. No existen estrategias buenas o malas, sino adecuadas o inadecuadas;⁷ cuando los resultados no son satisfactorios significa que no hemos aplicado la estrategia adecuada, solo debemos elegir la apropiada para cada tarea.

⁷Disponible en: www.galeon.com/aprenderaaprender/estrategias/estrategias.htm

Por lo consiguiente existen diferentes tipos de estrategias, entre ellas están las estrategias motivacionales que se convierten en un factor importante para lograr un objetivo.

Como seres humanos interactuamos a nuestro alrededor, casi siempre tenemos consecuencias de nuestros actos para tratar de comprender la naturaleza de éstos o cuáles fueron los motivos que nos impulsan. Para los psicólogos es difícil describir el impulso que existe de tras de un comportamiento, pero se puede deducir que uno de estos es la motivación porque mantiene la conducta hasta alcanzar la meta u objetivo impulsando continuar con acciones dirigidas a lograr un objetivo que una vez alcanzado, va a satisfacer una necesidad.

2.1.2.1.2 MOTIVACIÓN DE LOGRO EN EL AULA

Al profesor puede servirle de ayuda el saber cuáles de sus alumnos experimentan la necesidad de logro y cuáles la de substraerse al fracaso. Al parecer los alumnos muy motivados por el logro responderán mejor ante tareas que ofrezcan mayores retos, ante unas calificaciones más estrictas, correctiva, problemas nuevos y la oportunidad de volver a intentarlo tras haber fallado.

Preocupados por evitar el fracaso responderán mejor ante tareas que ofrezcan menos retos, ante un gran refuerzo en caso de éxito, con un aprendizaje fragmentado en pequeñas etapas, una calificación laxa y cuando se evite el reconocimiento público de los errores cometidos.⁸

2.1.2.1.3 IMPORTANCIA DEL USO DE ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES

Su importancia radica en que las estrategias motivacionales comienzan con aprender a influir en el comportamiento de las personas, se las considera una guía de acciones a seguir, consientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionada con el aprendizaje.

La motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Una persona estratégicamente motivada se caracteriza por:

⁸ Libro de Motivación y Aprendizaje en el contexto educativo, Autor: Ana José Gallego Gallardo

- Tener la voluntad de hacer algo.
- Es perseverante en esforzarse durante el tiempo necesario para alcanzar su objetivo.
- Establece metas y se preocupa por aprender más que por mostrar un buen resultado.
- Logra un control de los desafíos aplicando diferentes habilidades para superarlos.

2.1.2.1.4 TIPOS DE MOTIVACIÓN

Según Mattos (1972) la motivación puede ser Intrínseca y Extrínseca.

Motivación intrínseca (MI).-Nace de una forma espontánea, sin motivo aparente, cuando una persona fija su interés en los estudios, trabajo o actividad por superación y aspiración a alcanzar sus metas. Las conductas intrínsecamente motivadas animan al individuo a buscar novedades a enfrentarse a retos y superarlos, obteniendo logros que convierten a la persona en ser más capaz.

Por ejemplo: Cuando observamos una persona discapacitada laborando en un empresa superándose día a día quedamos impresionados sintiendo la necesidad que nos empuja a seguir adelante y luchar por nuestras metas, muchos de ellos realizar actividades por puro placer.

Motivación extrínseca (ME).-Inducida de forma externa, cuando una persona trata de aprender no porque le gusta, ni porque siente placer hacerlo sino por las ventajas que ésta ofrece en sus estudios, profesión o empleo.

Por ejemplo: un estudiante cambia de carrera en la universidad por que de acuerdo a la realidad actual piensa que convertido en profesional no ganará lo suficiente como para mejorar su calidad de vida. Su motivación nace en una necesidad que se basa en un supuesto que dependerá del mercado laboral, no siente la necesidad de aprender para llenar sus conocimientos sino determinar la carrera para ganar dinero. Las personas extrínsecamente motivadas actúan para conseguir motivadores tales como el dinero elogios o reconocimiento social.

2.1.2.1.5 INFLUENCIA Y VENTAJAS

Identificar las estrategias adecuadas para realizar una tarea, es muy importante, no debemos hacerlo en función a los conocimientos que se van a impartir sino en base a las habilidades que necesitan desarrollar cada estudiante para adquirir estos conocimientos.

Podemos diferenciar estudiantes buenos de otros no tan buenos, significa que también podemos identificar las estrategias que determinaron el éxito para cierto estudiante y el fracaso para el otro.

El uso de las estrategias motivacionales en el salón de clase ofrece ventajas que influyen directamente en el proceso de interaprendizaje entre otras ventajas tenemos:

- Contribuye para que los estudiantes se sientan participe.
- Crea deseos de continuar aprendiendo.
- Fortalece la capacidad de decisión.
- Logra en una persona una sensación de control de los desafíos y la adquisición de nuevas habilidades.
- Mejora el desempeño del estudiante en lo que realiza.
- Una persona motivada busca la mejor forma para realizar un trabajo.

Se puede asegurar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo, motivacional a la vez para aprender se requiere poder hacerlo donde intervienen capacidades, conocimientos mediante la disposición, intención, motivación suficiente. Si queremos lograr cambios positivos, duraderos en nuestra vida valdrá la pena pensar un poco en motivación así los estudiantes mejoran su rendimiento con alta motivación cuando relacionan su creatividad, los empleados motivados hacen mejor su trabajo.

Los docentes como seres humanos también requieren motivación para impartir sus clases, en vista de que ellos deben crear condiciones ambientales motivadoras que potencien e involucren al estudiante. Las interacciones sociales con padres de

familia, profesores, compañeros tienen gran importancia, la actitud del profesor, la organización del aula el tipo de tareas, el sistema de evaluación, etc.

Estar en capacidad de cubrir estos requerimientos para lograr la motivación de los estudiantes necesita primero el docente estar motivado, haber desarrollado las estrategias motivacionales para sí mismo el rendimiento en su trabajo equivale a habilidad más motivación.

2.2.2.1.6 PRINCIPALES ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES

Existen varias estrategias para conseguir motivar a los estudiantes de todos los niveles escolares. Como producto de una actividad de construcción del conocimiento que los docentes pueden utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos. Cada estrategia supone un procedimiento que se apoya en determinadas técnicas de enseñanza que permiten direccionar la acción didáctica. Entre las más utilizadas se puede mencionar al rompecabezas, el crucigrama, la sopa de letras, las mismas que por sus resultados motivacionales han sido ampliamente utilizadas en todas las áreas académicas. Malacarne (2005) presenta una serie de actividades para los alumnos de la tercera etapa de educación básica relacionados con la tecnología de entre las cuales incluye las estrategias didácticas motivacionales antes mencionadas.

2.1.2.2 USO DE TIC`s

Las Tecnologías de la Información y la Comunicaciones, surge a raíz del desarrollo y evolución de las nuevas tecnologías (computadora, software, internet, etc.) a nivel mundial. Las TIC`s tiene como objetivo distribuir la información mediante la utilización del hardware en conjunto con el software capaces de crear, almacenar recuperar transformar también transmitir información a grandes velocidades, ejemplos claros son el Internet, la telefonía móvil, la mensajería electrónica.

2.1.2.2.1 IMPORTANCIA DE LAS TIC`s EN LA EDUCACIÓN

La utilización de los medios informáticos en la sociedad actual se ha convertido en el medio indispensable para comunicarse que ha permitido acortar distancia

geográfica, el ahorro considerable de tiempo, el uso constante de este recurso contribuye en la sociedad puesto que marca la diferencia entre una civilización desarrollada con otras vías de desarrollo, el impacto se verá reflejado cuando este medio sea difundido especialmente con fines educativos. En el sector rural los medios de comunicación cumplen un rol importante que sirven como medio de información y entretenimiento a las comunidades.

En el sistema global educativo el uso de TIC's no puede mantenerse al margen de los nuevos cambios, pues contribuye con la formación de ciudadanos conscientes sobre el uso de este recurso. Las nuevas tecnologías tienen como perspectiva en favorecer los aprendizajes y facilitar que los medios permitan el desarrollo de los conocimientos para la inclusión social de calidad, pero se debe evitar que la brecha digital genere capas de marginación como resultado del analfabetismo digital.

En el sistema educativo es claro que las tecnologías ofrecen un acceso rápido a la información, pero debemos tener claro que a partir de esa información tenemos que construir nuestro propio saber, el sistema educativo nos da las bases entonces podemos decir que las tecnologías prestan un verdadero servicio al proceso enseñanza – aprendizaje; así mismo debe estar acompañada de una evolución pedagógica. Los nuevos recursos tecnológicos exigen un cambio de rol en el profesor y en el estudiante, en especial los docentes no puedan seguir ejerciendo sus funciones tradicionales tediosas a la hora de instruir a los estudiantes. Las TIC's se han incorporado al proceso educativo hace varios años atrás con una acogida favorable en este campo.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones causan en la comunidad educativa que estén motivados y sientan interés porque cuenta con un ordenador, recursos audiovisuales y no se estancan en la cultura de ayer, sino a la cultura de hoy.

2.1.2.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC'S EN LA EDUCACIÓN

Algunas características citaremos a continuación:

- Las TIC'S son instrumentos que contribuyen para mejorar el aprendizaje.

- Facilita la presentación y búsqueda de información.
- Se convierte en una propuesta pedagógica específica.
- Crean nuevas formas de trabajo y funcionamiento.
- Reducen los costos, tiempos y esfuerzos.
- Aumentan las posibilidades, cantidad, variabilidad.
- Permiten mayor interactividad entre los usuarios del sistema.
- Favorece la creación de entornos colaborativos para el aprendizaje.
- Facilita que los estudiantes se conviertan en constructores de información.

2.1.2.2.3 FUNCIONALIDADES DE LAS TIC's

Las TIC's nos brindan una serie de funciones para hacer las clases más dinámicas e interactivas entre las cuales detallamos las siguientes:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores, familias.
- Acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos del aprendizaje.
- Comunicación con las familias a través de la web.
- Comunicación con el entorno.
- Relaciones interpersonales, para compartir recursos y experiencias, pasar información, preguntas, inquietudes, etc.

2.1.2.2.4 VENTAJAS

Entre las ventajas que nos proporcionan las TIC's tenemos las siguientes:

- Proporciona el intercambio científico, consultando y mostrando experiencias de trabajo.
- Facilita la comunicación.
- Permite la búsqueda de materiales, a través del uso de buscadores.
- Se transforman en herramientas para la colaboración e intercambio de comunicación por medio de chat, foros, mensajería, etc.

- Permiten el uso de aulas y laboratorios virtuales, proporcionando prácticas en condiciones casi reales.
- Las actividades que se realizan utilizando las TIC'S resultan motivantes, por el uso de recursos visuales, auditivos, colores, y figuras tridimensionales.
- Admiten abarcar contenidos interdisciplinarios, favoreciendo perspectivas integradoras en el estudiante.
- Mejora las competencias de expresión y creatividad, al facilitar el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.
- Ayuda para la Educación Especial, donde el ordenador con periféricos especiales puede abrir caminos alternativos.
- Para los docentes constituyen una fuente de recursos educativos para la docencia, orientación y rehabilitación, facilita el tratamiento a la diversidad, mayor contacto con los estudiantes facilitando su evaluación y control, así como la investigación y actualización profesional.

2.1.2.2.5 DESVENTAJAS

El uso de las TIC's también tiene sus desventajas, pero la mayoría están referidas a los videojuegos y a Internet, entre ellas están las siguientes:

- Generan alguna forma de violencia.
- Inciden en la personalidad, especialmente en la conducta, cuando se trata de niños y adolescentes.
- Crea cierto tipo de costumbre, procedimientos mecanizados.
- Minimizan el valor del pensamiento divergente.
- Dificultan la actividad de pensar cuando hay ausencia de este tipo de estimulación.

La mejor forma de sacar provecho y optimizar el uso de las TIC's en el proceso educativo es incorporarlas desde su pleno conocimiento, tomando en cuenta los objetivos del aprendizaje, que van a ser siempre usar la enseñanza de la

computación como soporte para otras asignaturas, adaptándolas como un medio más en el proceso del aprendizaje.

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Jean Piaget (1979), nos afirma que su pensamiento es la base en que se asienta el aprendizaje ya que consiste en un conjunto de mecanismos que la persona pone en movimiento para adaptarse en el mundo que vive. Su trabajo ha permitido conocer el desarrollo del conocimiento del niño y del adolescente, reconoce la importancia del afecto y la emoción en la conformación de la personalidad y el desarrollo cognoscitivo.

Al respecto se puede inferir que la influencia de esta teoría en el uso de TIC's en la educación es evidente por el uso de la computadora que se constituye en una herramienta de estudio muy útil para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes, su uso logra representar interiormente una imagen mental en la cual se refleja cómo ve y como siente el sujeto el mundo que percibe tanto en el campo personal, social y profesional, provocando la reconstrucción del conocimiento de una forma ordenada.

Según Danserau (1985) las estrategias de apoyo tienen como misión incrementar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en que se produce. Entre ellas se suelen referir estrategias para incrementar la motivación, la atención, la autoestima. Danserau también indica que el uso y combinación de estrategias van desarrollando un perfil de aprendiz, capaz de percibir y organizar información de una manera determinada lo que confiere un estilo de aprender.

Estas afirmaciones presentan la importancia que tiene aspectos como la motivación y las estrategias en uso de las nuevas tecnologías, que al ser conjugadas en el aula de clase, constituyen un apoyo fundamental para la educación moderna.

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

De acuerdo a Trahtemberg (2000), el avance tecnológico está presionando a la educación para que transforme “el qué, el cómo y el para qué se aprende”, así como

también el cómo funcionan las instituciones educativas. Para lo cual cada establecimiento educativo debería estar dispuesto a realizar las innovaciones que fuesen necesarias.⁹

Surge entonces la necesidad de un nuevo rol docente, ya que en la actualidad este no solo tiene el desafío de enseñar de una manera distinta, sino que debe de estar preparado para enseñar lo que muchas veces no sabe y lo que nadie le enseñó de tal manera un docente debe de estar actualizado en los aspectos de educación de TIC's para poder ejercer su cátedra de una forma magistral y entendible mediante la cual poder hacerle llegar el conocimiento al estudiante. Caso contrario la relación profesor/alumno entonces cambiaría, pues son los jóvenes quienes llevan la delantera en el terreno de la tecnología en tanto serán los docentes quienes generen estrategias para un aprendizaje colaborativo donde se supere la brecha de la información y la comunicación.

De acuerdo a Vygotsky (1978), en el proceso de desarrollo, el sistema humano empieza funcionando con patrones muy determinados, dependiendo del entorno social. Pero luego pasa a utilizar procesos más abiertos, como los incentivos operantes. Por ejemplo, si a un niño que está empezando a regular su motivación por una tarea (motivación intrínseca) le cambiamos por una más antigua (recompensa externa), es posible que este último prevalezca. Para ellos es conveniente trabajar mediante el sistema motivacional antiguo, pero una vez logrado el enganche, es necesario instalar la transición hacia la motivación intrínseca.¹⁰

En una institución existen determinadas maneras de motivar el aprendizaje, la teoría curricular incluye la adquisición de habilidades y actitudes además de conocimientos por lo que se debería entonces promover la inclusión de patrones o sistemas motivacionales entre nuestros objetivos como docentes.

⁹Trahtemberg León. El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. Editora nueva imagenMexico,1998

¹⁰Huertas, J, A. (1996), "Motivación en el aula" y "Principios para la intervención motivacional en el aula" Aique, Buenos Aires.

2.1.5 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Coll (2003), nos manifiesta que la clave no está en la tecnología ni tampoco en la pedagogía, sino en el uso correcto pedagógico de las TIC's, establece que es difícil determinar todos los efectos que las tecnologías informáticas puedan tener sobre la educación porque no se ha desarrollado suficiente investigación para documentar estos efectos. Pero también señala que puedan identificarse al menos ocho tendencias básicas que expresen los siguientes cambios:

- De la instrucción global a la instrucción individualizada.
- De la clase magistral y la exposición oral al entrenamiento y la instrucción.
- De trabajar con los mejores alumnos a trabajar con los menos ventajosos.
- De estudiante aburridos hacia estudiantes más comprometidos con la tarea.
- De una evaluación casada en exámenes a una evaluación basada en productos en el progreso y el esfuerzo del estudiante por aprender.
- De una estructura competitiva a una cooperativa.

Es decir, se debe tener una actitud favorable para aprender significativamente, el estudiante debe estar motivado por relacionar lo que aprende con lo que sabe.

Partiendo de sus teorías estamos de acuerdo en que la motivación influye en las consecuencias de las actividades que una persona realiza, los diversos factores internos o externos modifican el estado de ánimo, fortaleza, credibilidad, confianza en lo que hace, por lo que la forma de trabajo cambiará y también los resultados.¹¹

Estas afirmaciones sustentan la presente investigación al sostener que la motivación y las TIC's pueden conjugarse de manera que se pueden producir nuevos conocimientos. Así mismo, es posible estructurar nuevos procedimientos y asimilar sus experiencias para establecer la mejor forma de interacción entre docentes y estudiantes.

¹¹Cillins, A (1998).El potencial de las tecnologías de la información para la educación, Envizcarro, C .y J. León. Nuevas tecnologías para el aprendizaje,pp.29-46.Madrid:Piramide

2.1.6 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente proyecto se fundamenta en la nueva Constitución de la República del Ecuador, vigente desde 28 de Septiembre del 2008 según Registro Oficial. En el Título VII, Régimen del Buen Vivir, Capítulo Primero, Sección Primera Educación en los artículos:¹²

Art. 347.- Será responsabilidad del estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegura el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

8. Incorpora las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo.

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

Así mismo, el Plan Nacional del Buen Vivir en su objetivo No. 2, dispone:

2.7.- Promover el acceso a la información y las nuevas Tecnologías de la Información a la población, a la sociedad de la información y fortalecer el ejercicio de la ciudadanía.

¹²Título VII – Régimen del Buen Vivir – Capítulo Primero – Inclusión y Equidad. Constitución Política de la República del Ecuador.

Con este respaldo legal está fundamentada la presente investigación ya que las estrategias motivacionales contribuyen al mejoramiento de la calidad de la educación de la población estudiantil. Al utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación estamos incorporando nuevos saberes en los procesos educativos, así como una actualización de conocimientos que exige el mundo globalizado en que vivimos.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

Analfabetismo

Es la incapacidad de leer y escribir, que se debe generalmente a la falta de aprendizaje.

Aprendizaje significativo

Para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información.

Cognoscitivo

Hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, los conocimientos adquiridos y características subjetivas que permiten valorar la información.

Educación

Del latín educere “guiar, conducir” o educare “formar, instruir” El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

ENIAC

Electronic Numerical Integrator and Computer (Computador e Intergrador Numérico Electrónico) supercomputadora creada con fines militares.

Estrategias

Conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se lleva a cabo para llegar a un determinado fin.

Extrínsecas

Que es propio de una cosa o es exterior a ella.

Informática

Es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos.

Innovaciones

Es la creación o modificación de un producto y su introducción en un mercado.

Internet

Conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utiliza una familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas que la funciones como una red lógica única, de alcance mundial.

Interpsicológico

Lo exterior, referente a la dimensión social del ser humano.

Intrapsicológico

Lo interior, referente al plano individual del ser humano

Intrínsecas

Que es propio o característico de una cosa por sí misma y no por causas externas.

Metodología

Es el objeto el que ha de determinar el método adecuado para su estudio, y no espurias consideraciones éticas desprovistas de base racional o cientifismos obsesionados con el prestigio de las ciencias de la naturaleza.

Motivación

Señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad.

Paradigma

Es un conjunto de teorías, de conceptos científicos, de un contexto epistemológico que están en constante cambio.

Pedagogía:

Es la ciencia que tiene como objetivo el estudio a la educación como fenómeno psicosocial, cultural, específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar su estructura como la formación de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Recursos Audiovisuales

Son medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen, sonido y el audio.

Tecnología

Conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar, crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio que satisfacen las necesidades de las personas.

TIC'S

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación de estrategias motivacionales mejorará el uso de las TIC's en los estudiantes de la escuela Baltazara Calderón de Rocafuerte del Cantón Naranjito.

2.4.2 HIPÓTESIS PARTICULARES

- Al emplear las TIC's se desarrollará el interés por aprender computación en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.
- La aplicación de estrategias motivacionales mejorará el proceso de aprendizaje de computación.
- El uso correcto de las TIC's mejorará el aprendizaje de computación.

2.4.3 DECLARACIÓN DE VARIABLES

INDEPENDIENTE: Estrategias motivacionales

DEPENDIENTE: Uso de las TIC's

2.4.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Dependiente</p> <p>Estrategias Motivacionales</p>	<p>Son impulsos que permiten el inicio y mantenimiento de un comportamiento de un estudiante para que logre conseguir el objetivo curricular esperado.</p>	<p>-Mayor interés en aprender los temas de computación.</p> <p>Mejor aprehensión del conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las estrategias motivacionales? • ¿Qué recursos utiliza para impartir una clase? 	<p>-Entrevista dirigidas a autoridades</p> <p>-Entrevistas a docentes</p>
<p>Independiente</p> <p>Uso de TIC's</p>	<p>Son herramientas digitales que permiten la transferencia de conocimiento de manera efectiva.</p>	<p>Manejo adecuado del software interactivo</p> <p>Rapidez en la solución de problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las TIC's? • ¿Qué diferencia encuentra al aprender con una computadora?: 	<p>-Cuestionarios a estudiantes</p>

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPOS Y DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN

Nuestra investigación requiere de los siguientes tipos de investigación en la cual detallamos los siguientes viéndose la necesidad del caso a resolver de índole educativo:

Investigación Básica: Porque para realizar una investigación necesitamos basarnos en los conocimientos, leyes establecidas, que sirvan de soporte para nuestra investigación.

Investigación Descriptiva: Porque nos permite detallar de una manera sistemática las falencias que tienen los docentes y estudiantes en el uso de las TIC's, como herramientas de trabajo pedagógico en la educación. Este tipo de investigación también nos permitió esclarecer y especificar el mal accionar que tenían los docentes al impartir sus clases, lo que implica en los estudiantes un inadecuado manejo de los recursos didácticos, recursos tecnológicos en el aula de clase, de igual forma las actitud que demostraron tanto docentes como estudiantes al indicarle la propuesta dada por nosotros para mejorar el proceso de aprendizaje en dicha institución.

Investigación Bibliográfica: Porque la información que hemos obtenido ha sido a través de textos, libros, folletos y también recopilados en la web. Con los cuales hemos recabado información para esclarecer el aporte al mejoramiento del problema de esta escuela.

Investigación de Campo: Porque se la realiza a través de un estudio que se aplica en el lugar donde se presenta el problema, es muy factible porque nos proporciona la información necesaria que nos ayudara en la elaboración de nuestro proyecto investigativo para de tal manera beneficiar a la mejora de esta institución educativa.

Perspectiva General de la Investigación.

El presente proyecto es de tipo cualitativo porque es utilizado principalmente en las ciencias sociales porque se relaciona directamente los sujetos escogidos los cuales plantean sus hipótesis, objetivos, acciones que requiere del trabajo de campo de todos sus participantes tanto docentes y estudiantes. Lo cual nos conlleva al paradigma cualitativo, mediante este proceso el investigador se convierte en evaluador que analiza e interpreta los datos para el tratamiento adecuado de la información.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

La Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, ubicada en el Recinto Rocafuerte, Cantón Naranjito, Provincia del Guayas, cuenta con un total 96 estudiantes, 4 profesores. La presente investigación ha tomado en cuenta a los estudiantes de 6to y 7mo de básica con un total de 33 estudiantes. En este caso, debido al tamaño de la población, la muestra no procede.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 MÉTODOS TEÓRICOS

Inductivo – Deductivo.- Lo vamos aplicar dentro de nuestra investigación para la argumentación del presente proyecto, mediante la cual incentivaremos a los docentes en la utilización de las Estrategias Motivacionales en el uso de las TIC'S para así, mejorar el aprendizaje.

Analítico – Sintético.- Estos métodos van de la mano puesto que el análisis nos va a permitir descomponer el problema que tiene la institución educativa, mediante un

proceso compuesto por varias etapas a través de cuales podemos estudiar, comprender mejor la problematización. Una vez que ya se ha hecho el análisis correspondiente, en este caso la falta de conocimientos básicos en el área de computación, tanto de estudiantes y profesores; con dicha información vamos a recopilar información para buscar soluciones a ese déficit para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en esta institución educativa.

3.3.2 MÉTODOS EMPÍRICOS

Experimentación.- Con la aplicación de este método de investigación verificaremos el avance del aprendizaje durante el trabajo de investigación, tanto del docente y estudiantes a través de la utilización de las estrategias motivacionales en el aula de clase sean estas orientadas en: “Trabajos grupales, exposiciones, participaciones individuales, etc.”, con la finalidad de lograr el objetivo propuesto de que exista un verdadero aprendizaje.

3.3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Viendo la necesidad de obtener más información que nos ayude a la resolución de nuestro proyecto investigativo utilizaremos las siguientes técnicas e instrumentos evaluativos:

Observación: Esta técnica nos permite recabar información veraz y oportuna que se observa directamente el problema que atraviesa dicha institución para su posterior análisis.

Entrevista: Porque esta técnica nos permite recolectar datos importantes sobre la problemática que existe en dicha institución educativa y dirigida a los docentes, para así encaminar correctamente nuestra investigación hacia nuestro objetivo planteado.

Encuesta: Consideramos a esta técnica muy importante que va dirigida a los estudiantes, son preguntas previamente elaboradas por los encuestadores con la finalidad de lograr obtener información general del problema.

3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para llevar a cabo el presente proyecto de investigación utilizamos la técnica de la entrevista, la cual se la aplicamos al Director y los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, y la técnica de la encuesta se les aplico a los estudiantes de dicha institución educativa, la misma que saldrá beneficiada con este proyecto investigativo.

Con las aplicación de estas técnicas nos permitió conocer y verificar la realidad que está atravesando la institución educativa con respecto a la utilización de Estrategias Motivacionales en el Uso de TIC's, en la cual se basa nuestra propuesta de investigación para mejorar el aprendizaje de la misma.

La representación será presentada de forma manual y representada en cuadros estadísticos a través de gráficos de pastel.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 Análisis de la situación actual.

Como resultado de análisis de la situación actual de las encuestas aplicadas a los estudiantes presentamos los siguientes datos.

1.- ¿Qué es la computadora para usted?

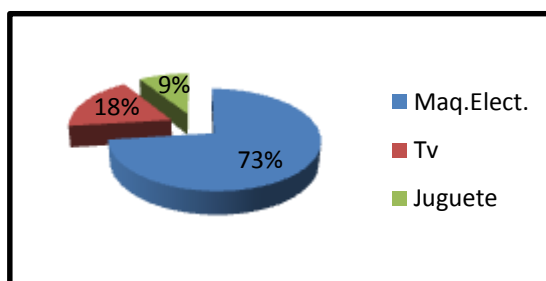
Cuadro Estadístico 1

Observados Alternativas	Cantidad	%
Maq./Electrónica	24	73%
TV	6	18%
Juguete	3	9%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico #1



Análisis: El 73% de los estudiantes encuestados opinan que si tienen conocimientos de lo que es una computadora, el 18% manifiestan que es un tv, el 9% opina que es un juguete. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

2.- ¿Manipula el computador con frecuencia?

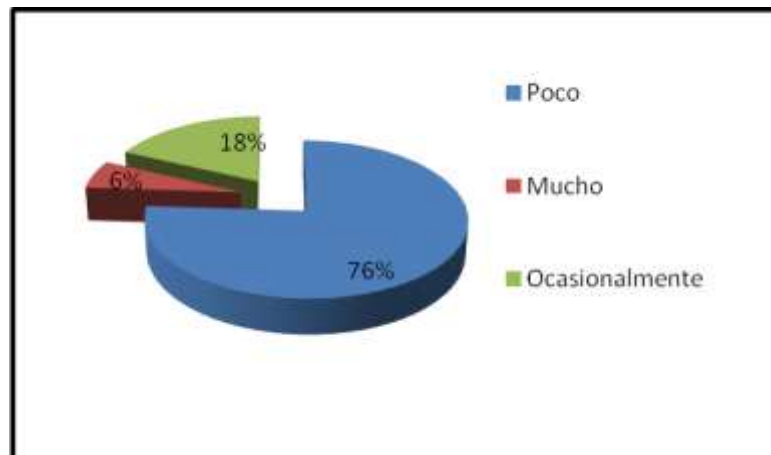
Cuadro Estadístico 2

Observados	Cantidad	%
Alternativas		
Poco	25	76%
Mucho	2	6%
Ocasionalmente	6	18%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 2



Análisis: El 76% de los estudiantes encuestados manifiestan que muy pocas veces manipulan el computador, el 6% reconoce que manipula el computador muchas veces, mientras el 18% manipula de manera ocasional. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

3.- ¿Los equipos del laboratorio de computo de su institución educativa que utilizan se encuentran en qué condiciones?

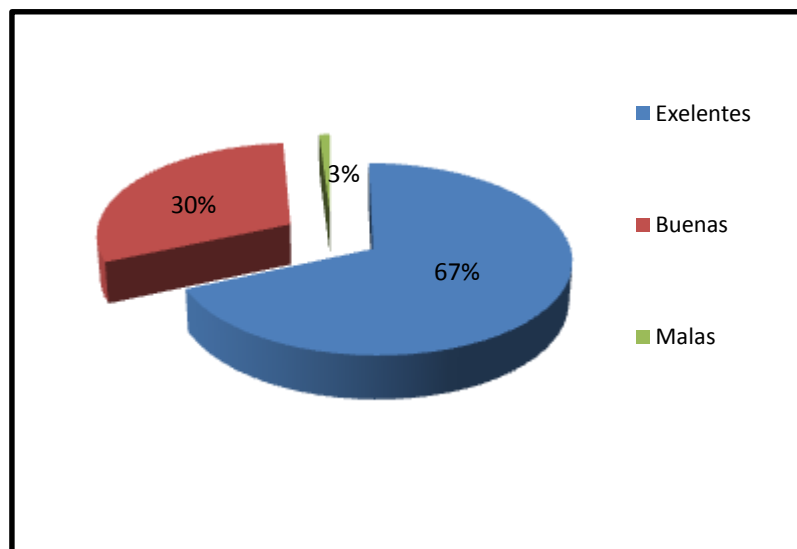
Cuadro Estadístico 3

Observados Alternativas	Cantidad	%
Excelente	22	67%
Buenas	10	30%
Malas	1	3%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 3



Análisis: El 67% de los estudiantes encuestados manifiestan que los ordenadores se encuentran en excelentes condiciones, el 30% reconoce que los ordenadores están buenas condiciones y el 3% dice que los ordenadores están en malas condiciones. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

4.- ¿Cuántas hora de clases recibe de computación a la semana?

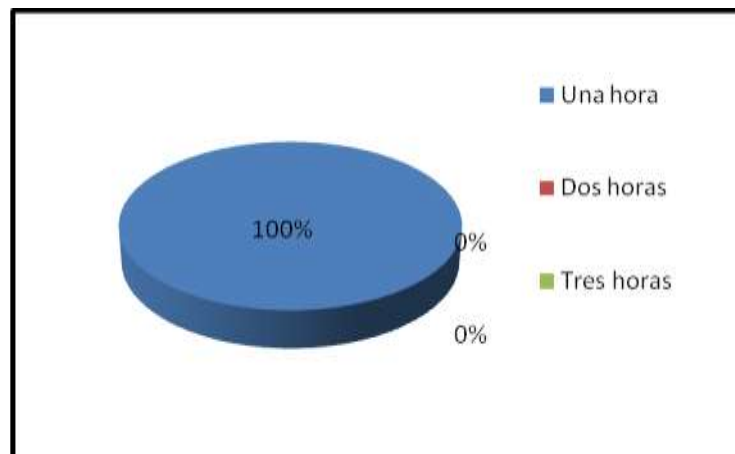
Cuadro Estadístico 4

Observados Alternativas	Cantidad	%
Una hora	33	100%
Dos horas	0	0%
Tres horas	0	0%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 4



Análisis: El 100% de los estudiantes encuestados reconocen que reciben una hora a la semana de computación. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de que las horas de clase teóricas también puedan ser complementadas con el uso de estrategias de motivación.

5.- ¿Las clases de computación impartidas por su profesor son?

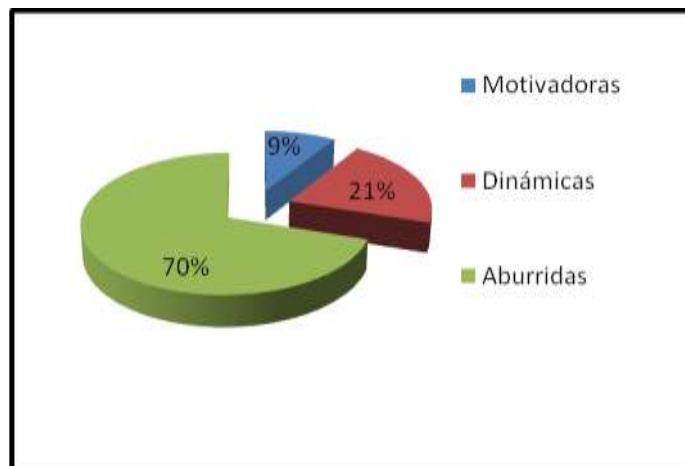
Cuadro Estadístico 5

Observados	Cantidad	%
Alternativas		
Motivadoras	3	9%
Dinámicas	7	21%
Aburridas	23	70%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 5



Análisis: El 9% de los estudiantes encuestados reconocen que las clases son motivadoras, el 21% dicen que son dinámicas, el 70% dicen que son aburridas. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

6.- Le gustaría a usted realizar dibujos, cálculos matemáticos o pintar mediante:

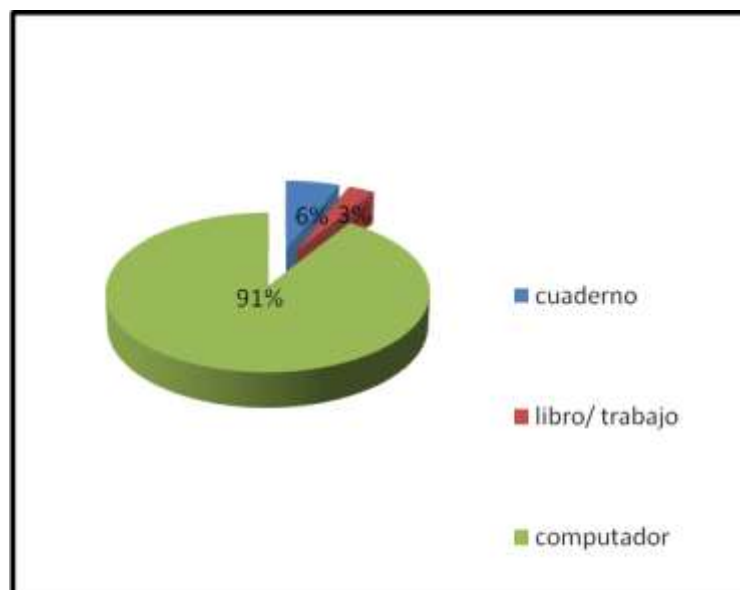
Cuadro Estadístico 6

Observados	Cantidad	%
Alternativas		
Cuaderno	2	6%
Libro de trabajo	1	3%
Computador	30	91%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 6



Análisis: El 91% de los estudiantes encuestados reconocen le gustaría realizar dibujos, cálculos matemáticos en computadoras, el 6% reconocen le gustaría realizar dibujos, cálculos matemáticos en cuaderno, el 3% reconocen le gustaría realizar dibujos, cálculos matemáticos en libro de trabajo. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

7.-Se siente usted motivado por aprender computación.

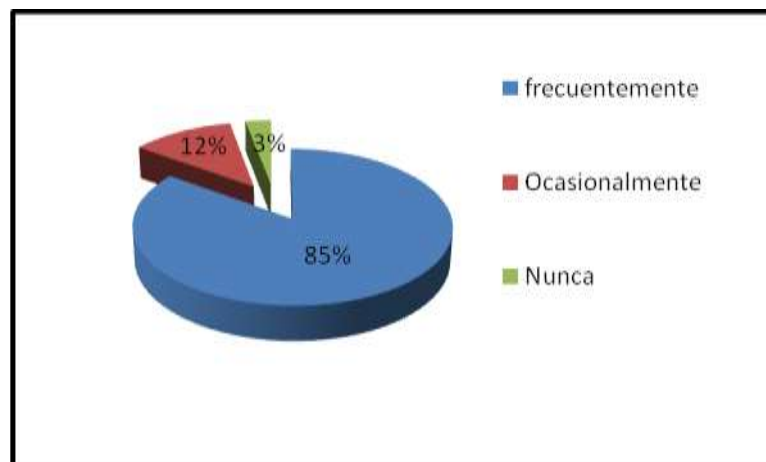
Cuadro Estadístico 7

Observados	Cantidad	%
Alternativas		
Frecuentemente	28	85%
Ocasionalmente	4	12%
Nunca	1	3%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 7



Análisis: El 85% de los estudiantes encuestados reconocen que frecuentemente se sienten motivados por aprender computación, el 12% nos afirman que ocasionalmente y el 3% indican que nunca. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

8.- Cree usted que la computadora es indispensable para tener un buen aprendizaje.

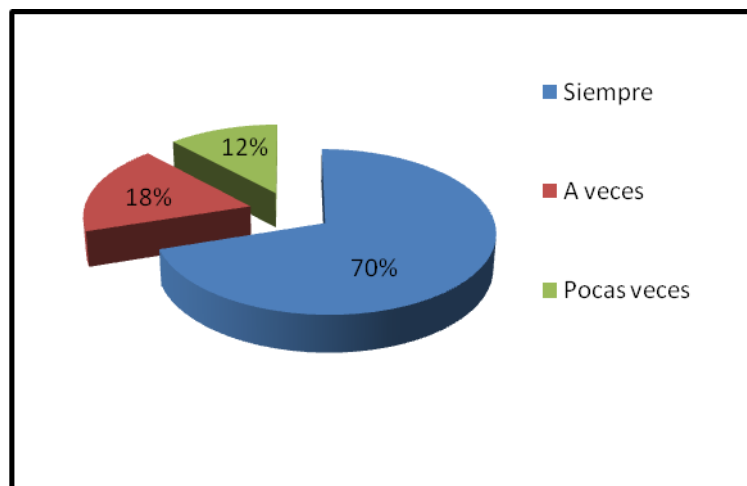
Cuadro Estadístico 8

Observados	Cantidad	%
Alternativas		
Siempre	23	70%
A veces	6	18%
Poca veces	4	12%
Total	33	100%

Fuente: Estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.

Realizado por: Pablo Flores y Erwin Meza

Gráfico# 8



Análisis: El 70% de los estudiantes encuestados reconocen que si es indispensable, el 18% confirman que a veces y el 12% dicen que muy pocas veces es indispensable. Por lo tanto es pertinente ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos.

ENTREVISTA A DIRECTOR

ENTREVISTADORES: ERWIN MEZA POLANCO Y PABLO FLORES SÁNCHEZ

1. ¿La institución que Ud. dirige cuenta con un laboratorio de cómputo?
Si tenemos.
2. ¿Surgen problemas en su institución al momento de impartir las clases de computación?
Si porque gobierno no nos asignado un docente especializado en el área de computación.
3. ¿Están sus compañeros profesores capacitados para enseñar computación?
No al alcance que se requiere ya que los docentes de esta institución conocen lo básico.
4. ¿Por qué considera Ud. importante el uso de las tecnologías en la escuela?
Es muy importante ya que la ciencia y la tecnología avanza a pasos agigantados cada día y por ende los estudiantes deben estar actualizados en el ámbito de la tecnología.
5. ¿Es satisfactoria para Ud. la enseñanza de computación en la actualidad?
Es indispensable enseñar computación hoy en día, ya que esta herramienta de trabajo de tipo educativo nos permite incentivar y hacer las clases más motivadoras con los alumnos.
6. ¿Cree Ud. necesario la capacitación de los docentes en el área de computación?
Es importante ya que a nosotros como docentes nos ayuda a impartir, las clases más dinámicas y participativas a nuestros estudiantes y a su vez creamos en ello el espíritu participativo y lograremos elevar su nivel de conocimiento.
7. ¿Es esencial la práctica de computación en las diferentes asignaturas?
Si es necesario ya que de parte del Ministerio de Educación, en los textos que nos facilita para educar nos dan las fuentes o direcciones para recabar más información pertinente de la materia, de tal forma se profundiza más en la misma.

ENTREVISTA A DOCENTES

ENTREVISTADORES: ERWIN MEZA POLANCO Y PABLO FLORES SÁNCHEZ

1. ¿La institución educativa donde usted labora cuenta con un laboratorio de computación adecuado?
Si hay laboratorio de cómputo, pero falta mejor ubicación y computadoras.
2. ¿Se encuentra usted capacitado para impartir clases de computación a los estudiantes de educación básica?
No, porque no soy de la especialidad.
3. Que estrategias utiliza o aplica para que sus clases sean dinámicas y no aburridas?
Hacerlas prácticas en el laboratorio.
4. ¿Cree usted que cuenta con los recursos didácticos necesarios para impartir sus clases?
Nos hacen falta varios materiales didácticos y tecnológicos.
5. ¿Considera usted que hoy en día es importante que los niños sepan manipular la computadora?
Si es una herramienta indispensable puesto que se relaciona con todas las asignatura.
6. ¿Cree usted que la computadora es una herramienta necesarias para la enseñanza a los estudiantes?
Por su puesto, ya que nos permite desarrollar las clases con mayor eficiencia.
7. ¿Motiva Usted al estudiante para que sus clases sean dinámicas y puntuales?
Es necesario motivar al estudiante ya que ellos se cansan con facilidad.
8. ¿Cree usted necesario emplear nuevas estrategias motivacionales para fomentar un mejor aprendizaje en los estudiantes?
Yo como maestra estoy de acuerdo en empelar las estrategias motivacionales pues nos brindan una mejor enseñanza.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA

Posteriormente realizado el estudio estadístico conjuntamente con las autoridades de la Institución Educativa Baltazara Calderón de Rocafuerte. Se vio la necesidad de elaborar una guía didáctica para implementación de estrategias motivacionales en el uso de TIC's.

Con esta guía se pretende actualizar a los docentes para que sus clases sean más dinámicas y participativas de tal manera que los estudiantes se sientan motivados por aprender para que puedan elevar el nivel de sus conocimientos.

4.3 RESULTADOS

1.- ¿Qué es la computadora para usted?

El 73% de los estudiantes encuestados opinan que si tienen conocimiento de lo que es una computadora, mientras el 27% no tienen un concepto claro. Por lo tanto es necesario ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos, y de tal manera mejorar el aprendizaje.

2.- ¿Manipula el computador con frecuencia?

El 76% de los estudiantes encuestados manifiestan que muy pocas veces manipulan el computador con frecuencia. Por ende es pertinente ejecutar este proyecto debido a la falta de conocimiento que poseen con la finalidad de mejorar sus conocimientos.

3.- ¿Los equipos del laboratorio de computo de su institución educativa que utilizan se encuentran en qué condiciones?

El 67% de los estudiantes encuestados manifiestan que los ordenadores se encuentran en excelentes condiciones, el 30% reconoce que los ordenadores están buenas condiciones y el 3% dice que los ordenadores están en malas condiciones. Es necesario ejecutar este proyecto a fin de proporcionar los conocimientos requeridos ya que existen equipos de cómputo en la institución para poder impartir las clases.

4.- ¿Cuántas hora de clases recibe de computación a la semana?

El 100% de los estudiantes encuestados reconocen que reciben una hora a la semana de computación. Por lo tanto es pertinente aumentar las horas de clases aplicando las estrategias motivacionales.

5.- ¿Las clases de computación impartidas por su profesor son?

El 70% de los estudiantes encuestados reconocen que las clases son aburridas, el 30% dicen que son dinámicas, Por lo tanto es conveniente ejecutar este proyecto de implementar las estrategias motivacionales a fin de fortalecer las clases de computación.

6.- Le gustaría a usted realizar dibujos, cálculos matemáticos o pintar mediante:

El 91% de los estudiantes encuestados reconocen le gustaría realizar dibujos, cálculos matemáticos en computadoras, el 9% reconocen le gustaría realizar dibujos, cálculos matemáticos en libro de trabajo. Por lo tanto es oportuno ejecutar este proyecto a fin de incentivar la creatividad que logra el uso de las TIC's en la educación actual.

7.-Se siente usted motivado por aprender computación.

El 85% de los estudiantes encuestados reconocen que frecuentemente se sienten motivados por aprender computación, el 15% afirman que casi nunca están motivados por aprender computación. Por lo tanto es apropiado ejecutar este proyecto que precisamente busca aumentar la motivación e interés por aprender computación.

8.- Cree usted que la computadora es indispensable para tener un buen aprendizaje.

El 70% de los estudiantes encuestados reconocen que si es indispensable, el 30% confirman que muy pocas veces es indispensable. Por lo tanto es efectivo ejecutar

este proyecto con el fin de que los estudiantes usen la computadora correctamente para fortalecer su aprendizaje.

El problema que se presenta en La Escuela Fiscal Mixta No. 13 Baltazara Calderón de Rocafuerte requiere de la ejecución de la propuesta que consiste en la aplicación de una jornada de capacitación a los docentes en la utilización de Estrategias motivacionales con el uso de software libre a través de una guía didáctica.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

A partir de la hipótesis general podemos afirmar que mediante la utilización de las estrategias motivacionales en el uso de TIC's como recurso didáctico que mejorará el aprendizaje en la escuela Baltazara Calderón de Rocafuerte, el proyecto investigativo tiene como finalidad incentivar al docente al impartir sus clases de computación de una manera más adecuada, satisfactoria y dinámica, en la cual despertaría el interés en los estudiantes al utilizar los ordenadores como herramienta de trabajo de estudio y de investigación, consecuentemente elevarán su nivel de conocimiento.

CAPITULO V

5. PROPUESTA

5.1 TEMA.

Guía didáctica de implementación de estrategias motivacionales en el uso de TIC's.

5.2 FUNDAMENTACIÓN.

La motivación ha sido un tema bastante controversial en el campo educativo que la formación y el desarrollo educativo del ser humano es sistemático y controlado. Por lo tanto los docentes deben estar preparados y empapados de las TIC's de tal forma sus clases serán más interactivas, participativas como dinámicas. De esta manera el estudiante se sentirá motivado e interesado por aprender computación.

La forma de comunicarse, expresar nuestras ideas, pensamientos ha cambiado a través del tiempo, por medio del lenguaje, luego con símbolos y finalmente a través de libros, revistas, periódicos, hasta llegar a la nueva era de la tecnología, con la aparición de los ordenadores y el internet; propagándose así los conocimientos, ideas e información a grandes velocidades hacia cualquier lugar del mundo.

Finalmente en la década de los 90, los pedagogos, filósofos y psicólogos vieron la necesidad de inducir el uso de Estrategias Motivacionales en el ámbito educativo, para el aprendizaje de nuestros niños, adolescentes y jóvenes estudiantes estaba afectando su nivel de conocimiento, sean estas provocadas porque los docentes no utilizaban métodos adecuados, falta de la creatividad, falta de la motivación al impartir su clases.

5.3 JUSTIFICACIÓN.

La presente investigación realizada nos permite darnos cuenta que el problema radica en que los docentes de dicha institución están desactualizados en el ámbito educativo específicamente en el área de la Informática o en algunos casos no han recibido capacitación adecuada, en el uso correcto de las herramientas tecnológicas como material didáctico de apoyo para el proceso del aprendizaje.

Nos pone también en evidencia que las estrategias de motivación, métodos y técnicas que utilizan al impartir su cátedra no están siendo empleadas adecuadamente.

Sin embargo lo importante es tener las ganas de aprender es decir, la predisposición ya que las TIC's ha revolucionado la sociedad en todos los ámbitos, en educación las TIC's son herramientas didácticas que nos ayudan a enriquecer el conocimiento que tienen los docentes y estudiantes, mediante a su empleo logramos en ellos un espíritu de investigador que les impulsa a conocer más.

De tal forma el aporte de la propuesta consiste en darles un taller de capacitación orientado al empleo de estrategias motivacionales para el uso correcto de las TIC's, para que de tal manera los docentes puedan desenvolverse mejor en la asignatura de computación y así ellos puedan transmitir mejor sus conocimiento a los estudiantes y por ende mejorar en ellos su nivel de conocimiento.

5.4 OBJETIVOS.

5.4.1 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.

- Aplicar estrategias motivacionales interactivas para el uso de las TIC's mediante una guía didáctica.

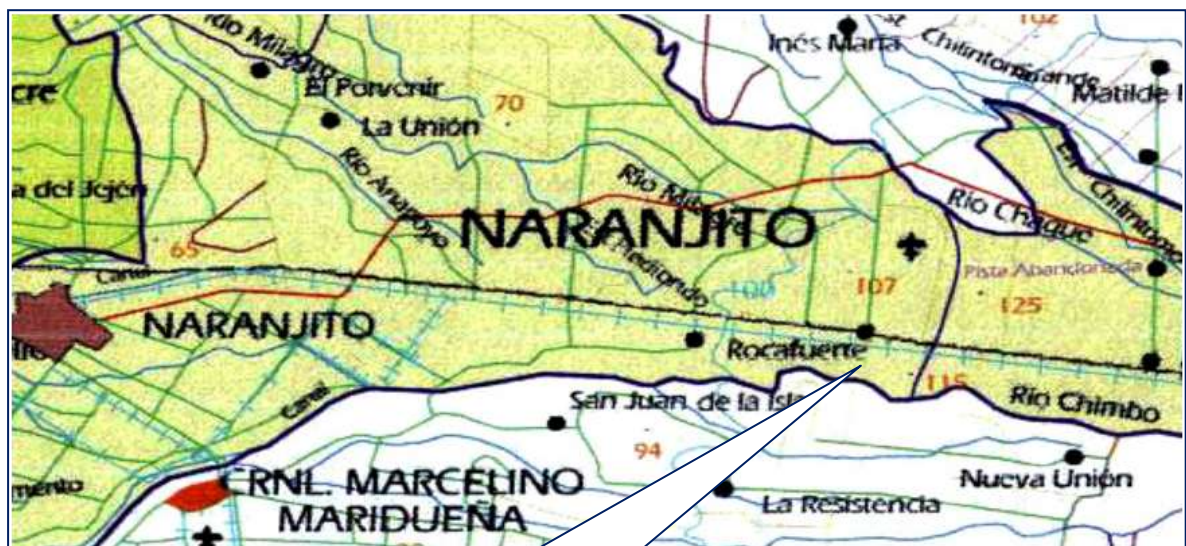
5.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.

- Desarrollar el interés de los docentes en el uso de TIC's como herramienta motivadora.

- Usar Tecnologías de la Información y Comunicación con software libre para estrategias motivacionales.
- Emplear una guía didáctica para mejorar el aprendizaje de las TIC's

5.5 UBICACIÓN

La presente investigación fue realizada en nuestro país, Ecuador, en la provincia del Guayas, en el Cantón Naranjito, en el recinto Rocafuerte en la Escuela Fiscal Mixta “Baltazara Calderón de Rocafuerte” con 33 estudiantes de sexto y séptimo Año de Educación Básica durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012.



Escuela Fisca Mixta No. 13

5.6 FACTIBILIDAD

Económica: Es factible puesto que no demanda de mucho gasto para su realización que podemos utilizar recursos del medio, textos y la herramienta principal, la computadora, con la que cuenta la escuela en su laboratorio de cómputo.

Técnica: Se elaborará un folleto instructivo, que servirá para el desarrollo del taller de capacitación dirigido a los docentes.

Operativa: Es operativa ya que la autoridad del plantel específicamente el director de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte nos facilitó el permiso respectivo para el desarrollo y ejecución del proyecto, que es en beneficio de los docentes y de los estudiantes de dicha institución educativa.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Para llevar a cabo la propuesta del presente proyecto investigativo, participaron los docentes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, con la finalidad de que participen en una jornada de capacitación de 6 horas en el laboratorio de computación. Esta propuesta consiste en:

1. Utilizar los recursos de que dispone el laboratorio de computación de la escuela.
2. Exponer la utilización de estrategias motivadoras para el uso de las TIC's siguiendo la guía didáctica creada para este fin.
3. Actualizar a los maestros con los conocimientos indispensables para lograr el aprendizaje significativo de los educandos.

5.7.1 ACTIVIDADES

- Entrevista con el Director de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.
- Pedido de autorización para la ejecución de la propuesta y el uso del laboratorio de cómputo de la institución educativa.
- Presentación de la Propuesta.
- Entrevistas a los docentes de la Escuela.
- Planificación de las actividades a realizar en la ejecución de la propuesta.
- Ejecución de la jornada de capacitación en la aplicación de Estrategias Motivacionales en el uso de TIC's.
- Realización de ejercicios prácticos.

GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

Y A DISTANCIA

PROYECTO:

ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES EN EL USO DE TIC's

**GUÍA DIDÁCTICA DE IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS
MOTIVACIONALES EN EL USO DE TIC's**

ENERO 2012

JCLIC

INTRODUCCIÓN

Es una plataforma para creación, realización y evaluación de diferentes actividades educativas de carácter multimedia. Utiliza la plataforma Java y está basada en estándares abiertos para su funcionamiento en diferentes Sistemas Operativos como Linux, Mac OS X, Solaris y Windows. Es decir es un proyecto de código abierto. Estas actividades se presentan empaquetadas en proyectos, el mismo que está formado por secuencias ordenadas de ejercicios que se pueden configurar para alcanzar determinados fines educativos.

ESTRATEGIA DEL ROMPECABEZAS


MATERIALES

- Imágenes escogidas
- Internet o Enciclopedia multimedia
- Software libre Jclíc

OBJETIVO

- Mover cada una de las imágenes seleccionadas hasta formar una sola.
- Reafirmar el conocimiento de la computadora como un conjunto de dispositivos que conforman un sistema computacional.

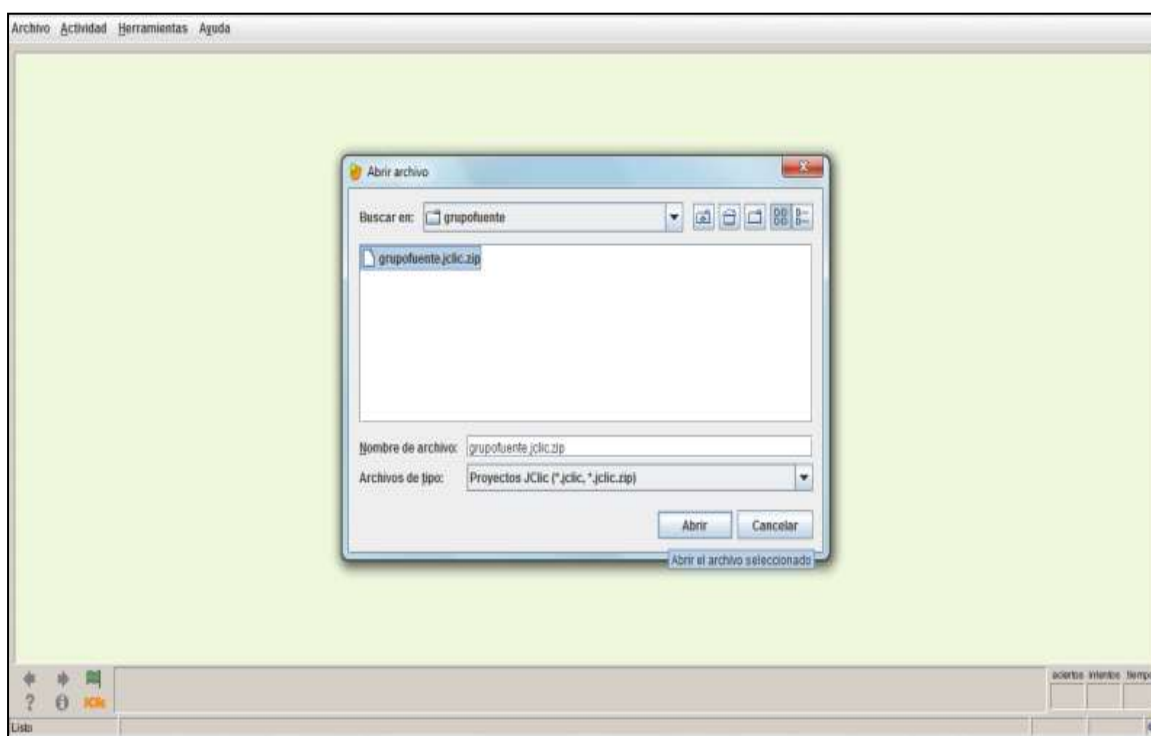
PROCEDIMIENTO

Lo primero que debe hacer es buscar el ícono del programa Jclíc  en el escritorio del computador o en la lista de programas instalados en el equipo. Luego debe Iniciar el programa haciendo doble clic sobre él.

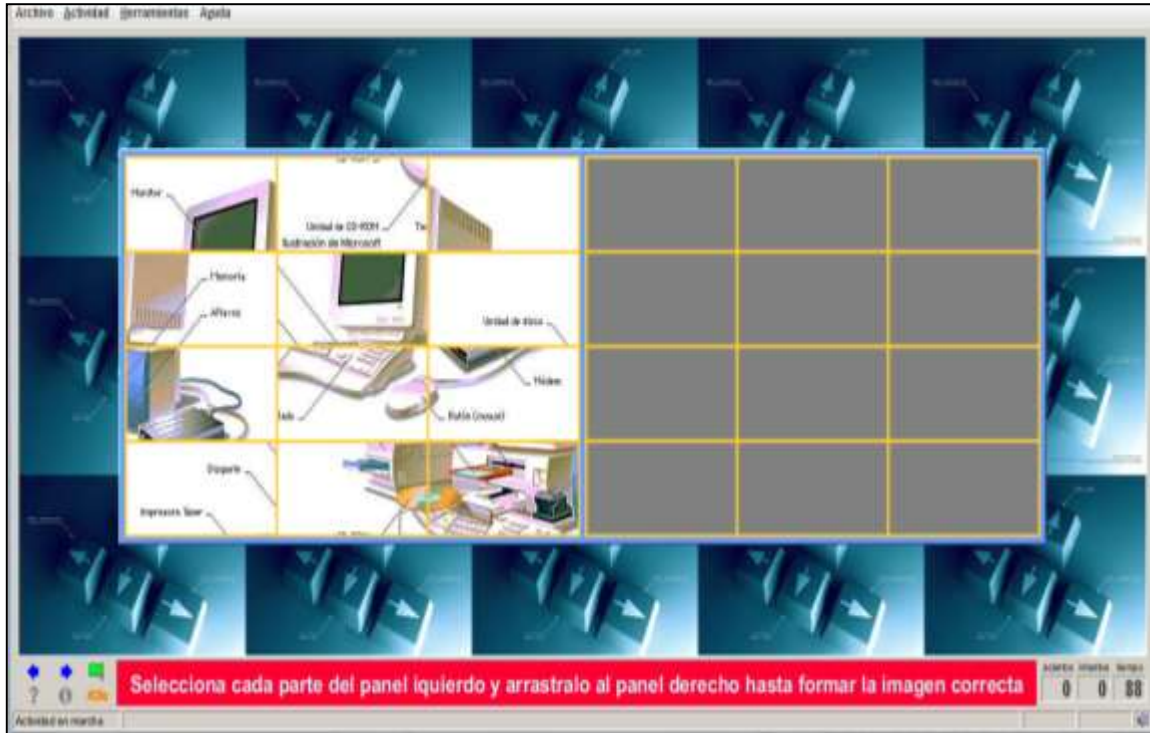
A continuación, abrir el archivo del proyecto con el nombre específico. En este caso el nombre del archivo es rompecabezas. Para realizar este paso debe ir al menú Archivo y seleccionar la opción abrir archivo.



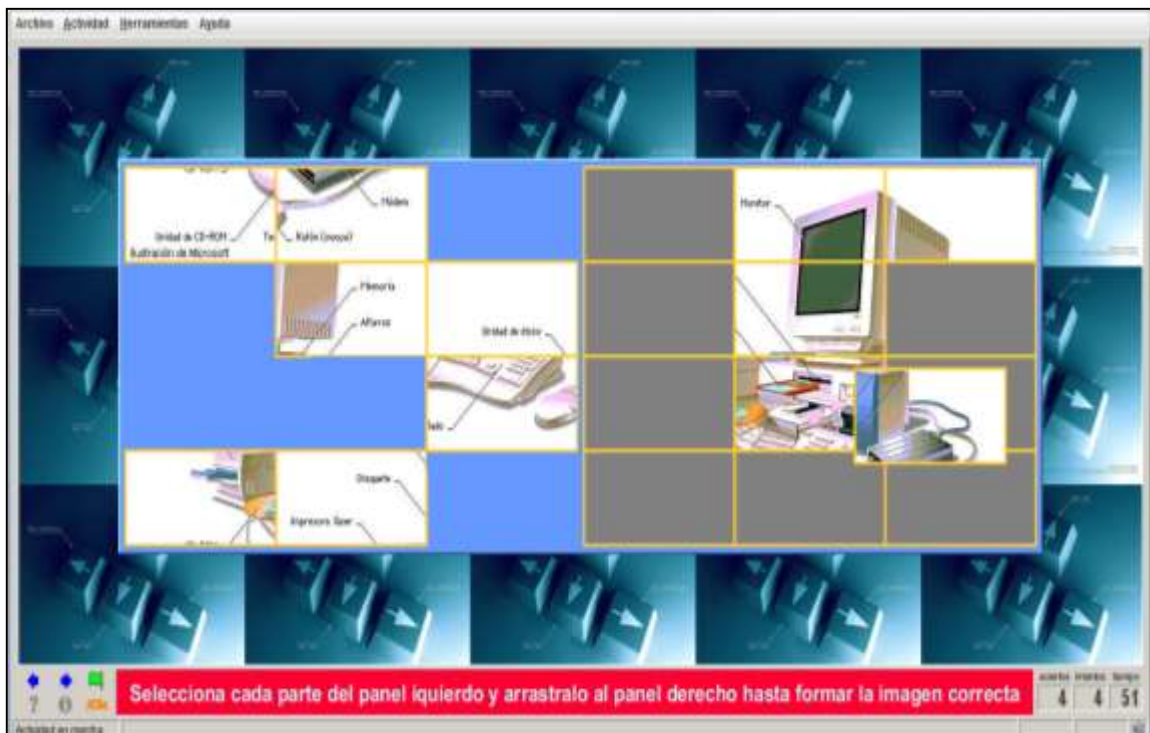
Buscar el archivo en la ubicación determinada para el mismo.



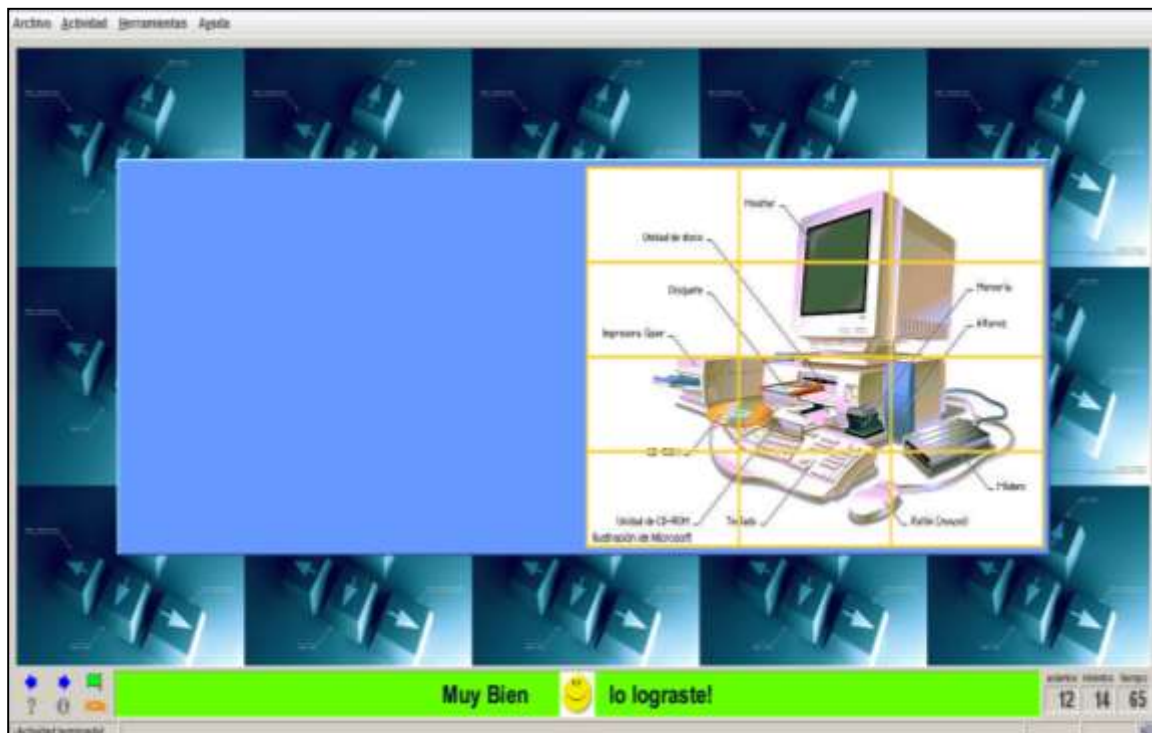
Una vez abierto el archivo del proyecto, se procede a identificar cada parte hasta empezar a seleccionar una del panel de la izquierda y arrastrarla hacia el panel de la derecha.



Este proceso tiene un tiempo de duración determinado en la parte inferior derecha de la ventana, el mismo que está contándose de manera regresiva.



Una vez terminado el rompecabezas, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana indicando que terminaste el trabajo con éxito.



Finalmente debe retomar las definiciones y características que sobre la computadora se hayan mencionado anteriormente para consolidar el conocimiento.

ESTRATEGIA DE LA SOPA DE LETRAS


MATERIALES

- Tema de estudio
- Palabras seleccionadas
- Software libre Jclic

OBJETIVO

- Encontrar los nombres de los diferentes dispositivos de un sistema computacional que se encuentran escondidos en la sopa de letras
- Determinar el nivel de conocimientos previos que nuestros alumnos tienen sobre los dispositivos de computación.

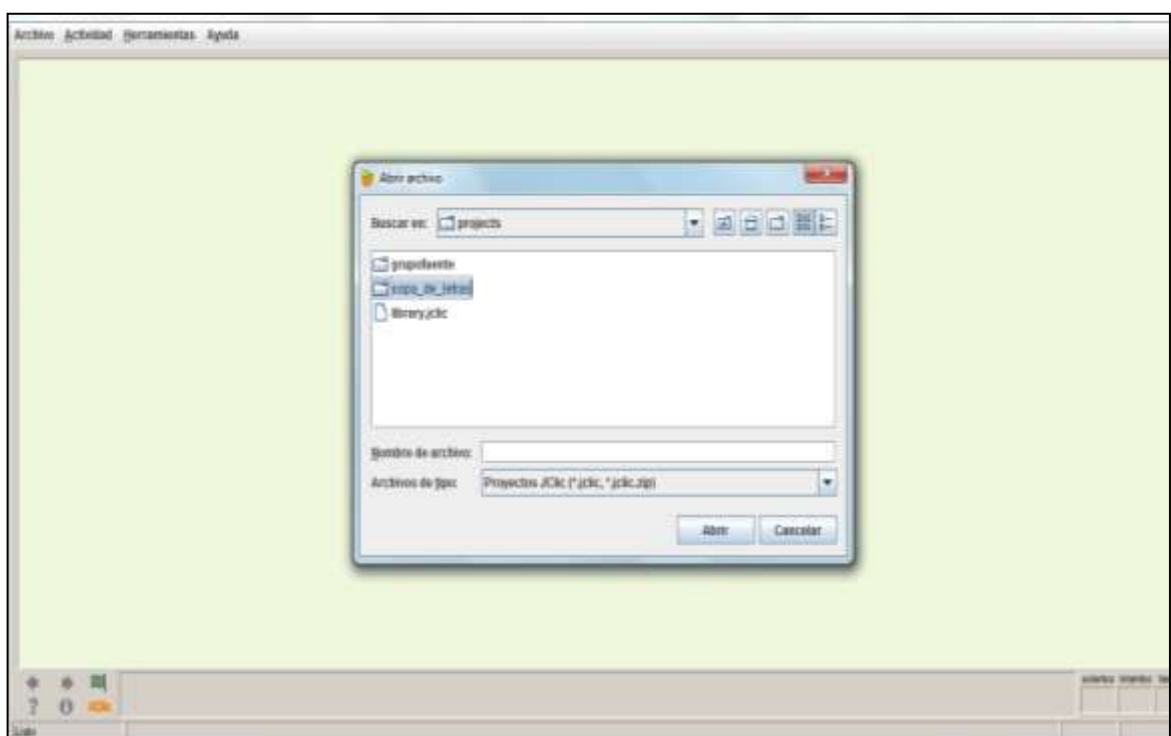
PROCEDIMIENTO

Lo primero que debe hacer es buscar el ícono del programa Jclic  en el escritorio del computador o en la lista de programas instalados en el equipo. Luego debe Iniciar el programa haciendo doble clic sobre él.

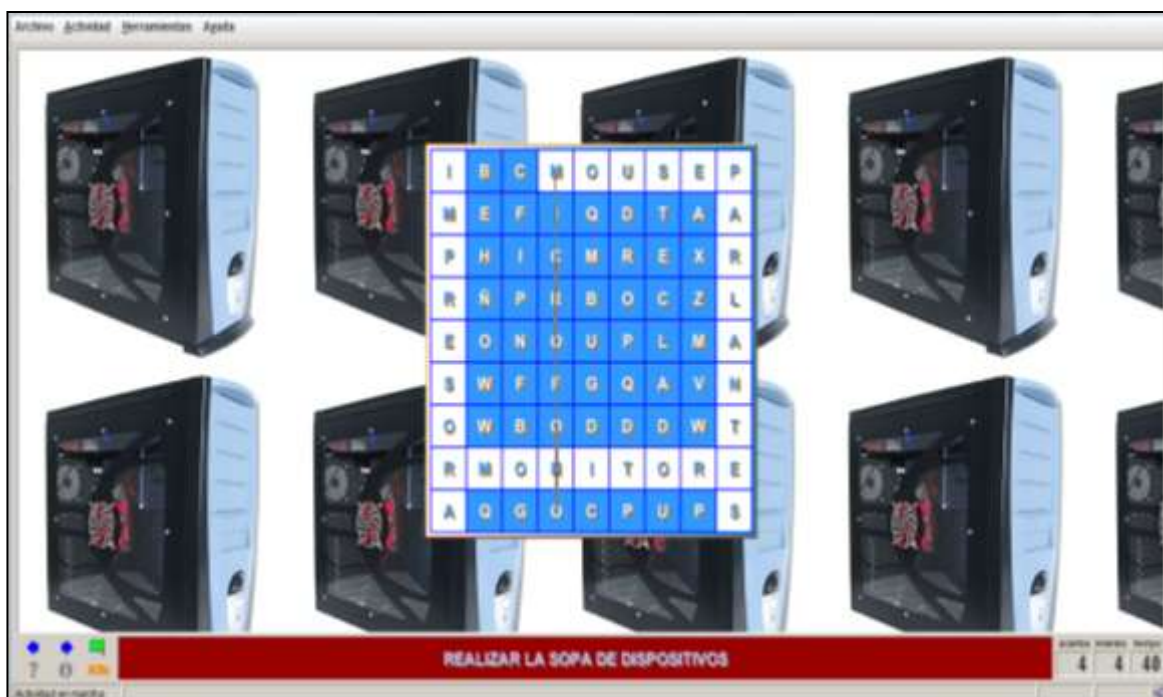
A continuación, abrir el archivo del proyecto con el nombre específico. En este caso el proyecto se llama sopa de letras. Para realizar este paso debe ir al menú Archivo y seleccionar la opción abrir archivo.



Luego debe navegar entre los directorios de la computadora hasta llegar a la ubicación del proyecto.



Una vez abierto el archivo del proyecto, indique a los estudiantes el tema sobre el que trata el ejercicio. Luego los estudiantes deben identificar las palabras relacionadas al tema. Una vez encontrada, se debe buscar dicha palabra y seleccionarla desde el inicio hasta el fin de la misma.



El proceso es el mismo hasta encontrar todas las palabras relacionadas al tema de estudio.

I	B	C	M	O	U	S	E	P
M	E	F	I	Q	D	T	A	A
P	H	I	C	M	R	E	X	R
R	Ñ	P	R	B	O	C	Z	L
E	O	N	O	U	P	L	M	A
S	W	F	F	G	Q	A	V	N
O	W	B	O	D	D	D	W	T
R	M	O	N	I	T	O	R	E
A	Q	G	O	C	P	U	P	S

Una vez terminado la sopa de letras aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana indicando que terminaste el trabajo con éxito.

Finalmente debe retomar las definiciones y características que sobre los dispositivos de computación se hayan mencionado anteriormente para consolidar el conocimiento.

ESTRATEGIA DEL CRUCIGRAMA


MATERIALES

- Tema de estudio
- Breves definiciones relacionadas a los conceptos
- Palabras seleccionadas
- Software libre Jclic

OBJETIVO

- Encontrar las palabras correctas que coinciden con los espacios dispuestos en forma vertical u horizontal de acuerdo a las descripciones presentadas por el programa.
- Generar en el alumno un aprendizaje conceptual.
- Estimular la atención, la concentración y agilidad mental.

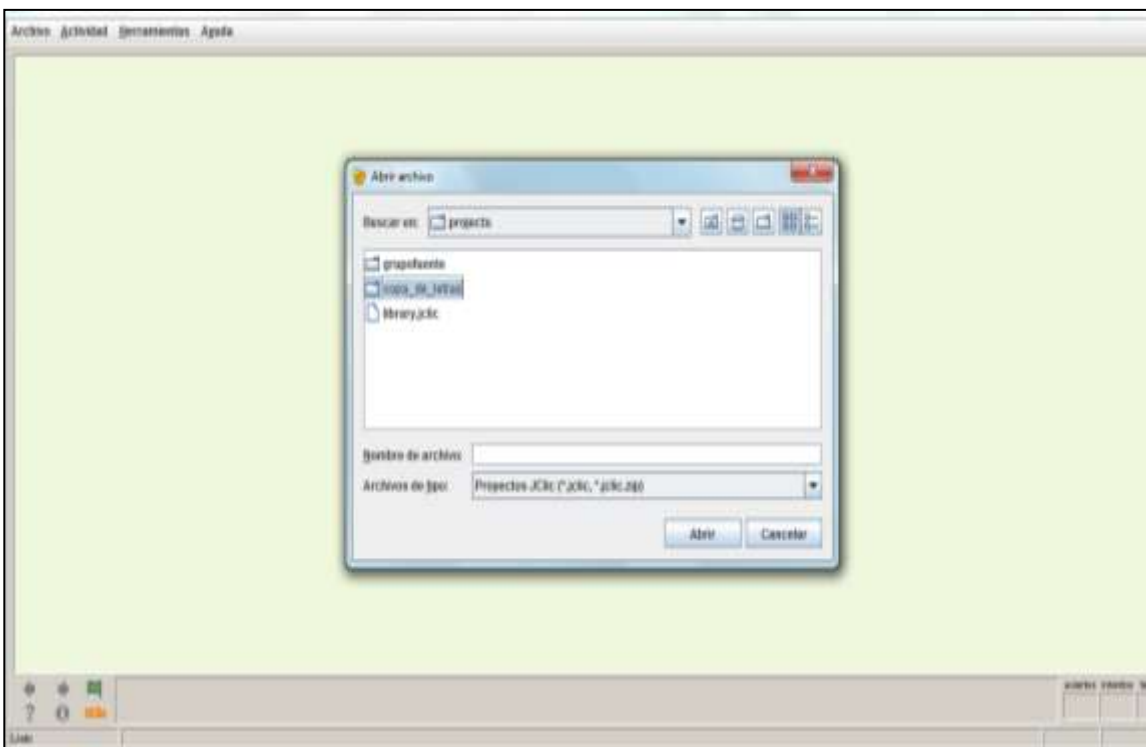
PROCEDIMIENTO

Lo primero que debe hacer es buscar el ícono del programa Jclic  en el escritorio del computador o en la lista de programas instalados en el equipo. Luego debe iniciar el programa haciendo doble clic sobre él.

A continuación, abrir el archivo del proyecto con el nombre específico. En este caso el proyecto se llama crucigrama. Para realizar este paso debe ir al menú Archivo y seleccionar la opción abrir archivo.

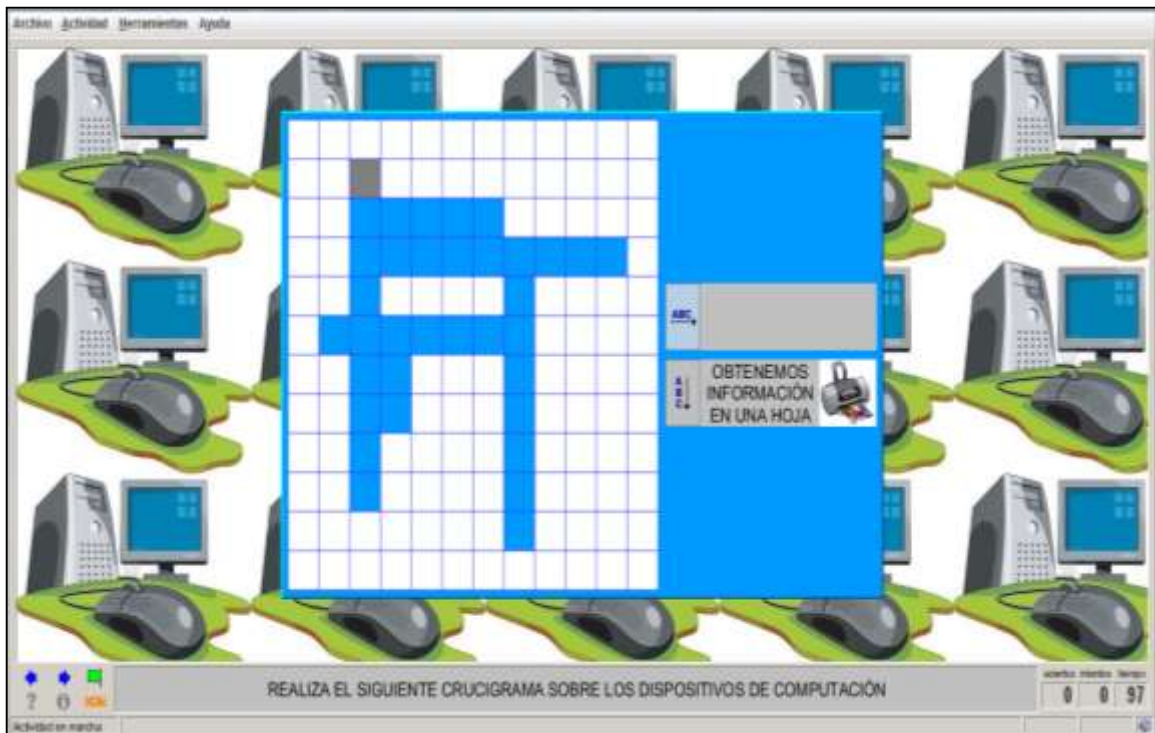


Luego, se debe buscar el archivo en la ubicación determinada para el mismo.



A continuación mencione a los estudiantes el tema sobre el que trata el crucigrama.

Una vez abierto el archivo, debe seleccionar un casillero para observar la descripción de la derecha del panel la misma que incluye la imagen correspondiente a manera de pista adicional. Se debe observar si la descripción corresponde a la dirección vertical u horizontal del crucigrama.

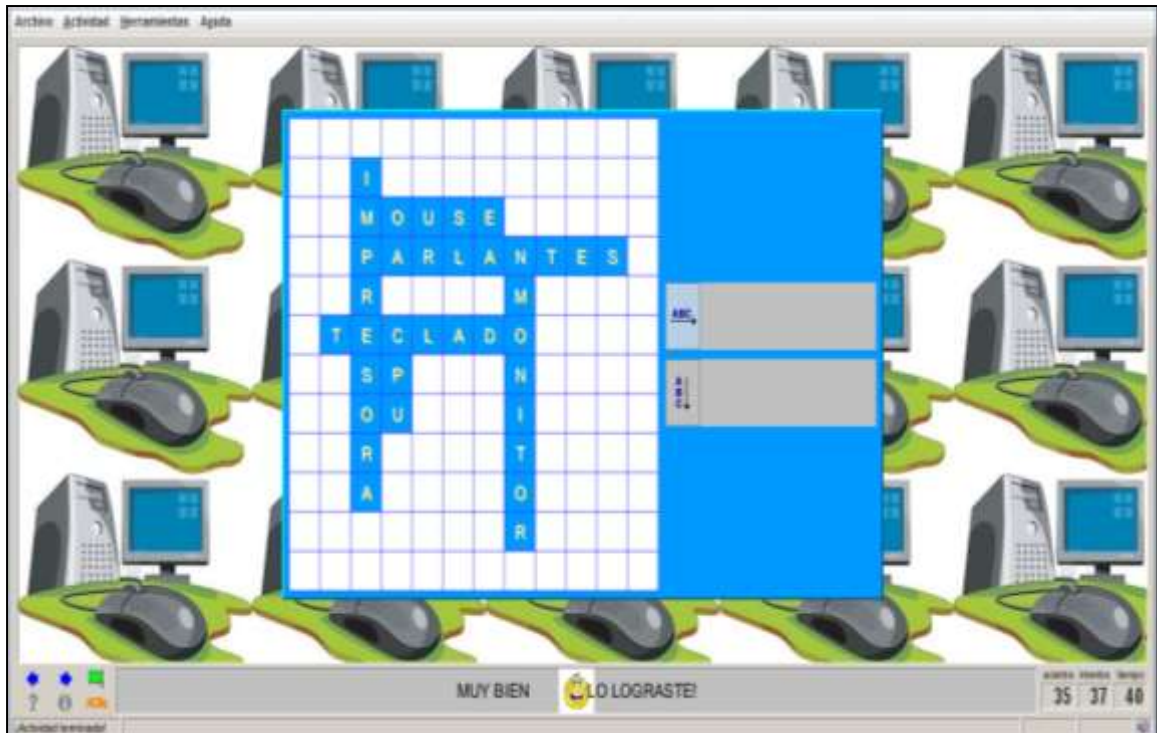


Cuando se encuentre la palabra correcta de acuerdo al número de letras que contiene la misma, se la debe ingresar por teclado en los casilleros correspondientes.

Luego, siga el mismo procedimiento hasta completar todas las palabras escondidas. Al finalizar, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana. Habrá terminado el crucigrama.

Una vez terminado el crucigrama, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la ventana indicando que terminaste el trabajo con éxito.

Finalmente debe retomar las definiciones y características que sobre los dispositivos de computación se hayan mencionado anteriormente para consolidar el conocimiento.



5.7.2 RECURSOS

- Computadoras.
- Pen Drive
- Impresora
- Software Libre.

5.7.3 RECURSOS FINANCIEROS

EGRESOS	TOTAL
Internet	25
Transporte	40
Impresiones	85
Copias de encuesta	7
Anillado	15
Empastado del proyecto	27
Gasto varios	20
TOTAL	\$ 219

5.7.4 IMPACTO.

El impacto que produjo nuestro proyecto en su ejecución fue:

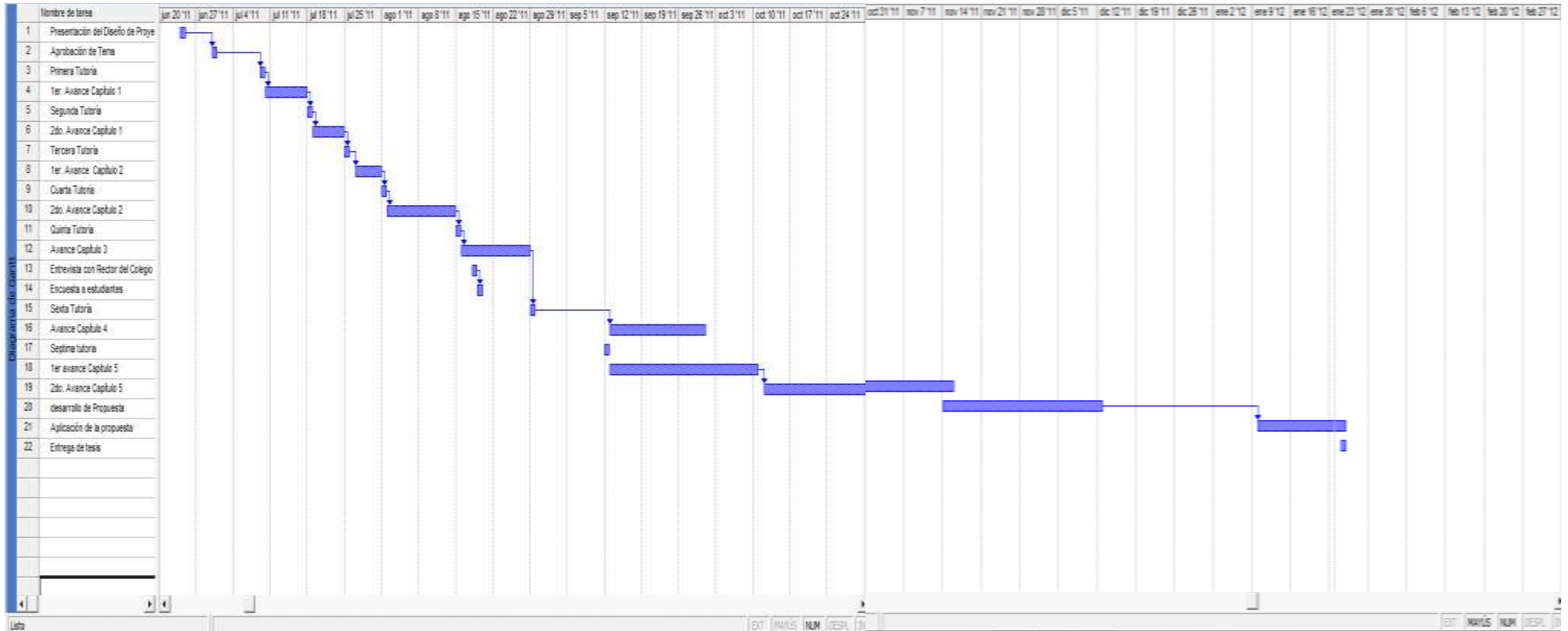
En los Docentes.- por medio de la Guía de Implementación de Estrategias Motivacionales mediante el uso del software libre (Jclíc), se logro que los docentes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte, se actualicen en el área de computación y así mismo ellos se sintieron motivados al impartir sus clases de una forma más dinámica, práctica y participativa.

En los Estudiantes.- se sintieron incentivados con la aplicación de este software educativo (Jclíc) utilizando las estrategias de motivación con la finalidad de dinamizar las clases y por ende los estudiantes demostraron un gran interés por aprender computación debido a los beneficios que les brindan las TIC's, que

mediante estos recursos tecnológicos ellos pueden conocer, descubrir y elevar su nivel de conocimiento.

En la Sociedad.- tanto el Director, Docentes y Estudiantes participes en la ejecución y presentación del proyecto fueron motivados para que puedan desempeñarse en la sociedad en el área tecnológica.

5.7.5 GRAFICO DE GANT



5.7.6 LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA

Para la evaluar la propuesta se realizará el debido seguimiento mediante vistas consecutivas a la institución educativa, en horas de clases y comprobar el desarrollo de la aplicación en el laboratorio de cómputo. Se pedirán reportes a los profesores referentes a los trabajos realizados, consultaremos con los estudiantes para conocer acerca de sus opiniones con dudas al respecto.

CONCLUSIONES

Podemos concluir con la ejecución de la propuesta que:

1. Al aplicar las Estrategias Motivacionales en el aula de clase mejorará el desempeño por aprender computación en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Baltazara Calderón de Rocafuerte.
2. En la Escuela Baltazara Calderón de Rocafuerte, es necesario darles a conocer a los docentes las ventajas que nos ofrecen las TIC's, en el sistema educativo actual.
3. Los docentes de Educación Básica deben previamente capacitarse en el manejo de las Tecnología de la Información y las Comunicaciones; a su vez conocer también las diferentes opciones de Software libre (programas) que existen mediante la aplicación en el aula de clases contribuirá al fortalecimiento del sistema educativo en la zona rural.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la institución educativa, en especial a los docentes hacer uso de las estrategias motivacionales con mayor frecuencia que estas permitirán un mejor aprendizaje de los estudiantes.
2. De igual forma se recomienda esclarecer en los estudiantes el uso correcto de las tecnologías como recurso didáctico de trabajo educativo que les permite enriquecer sus conocimientos.
3. Además es recomendable que los docentes investiguen acerca de las nuevas herramientas tecnológicas, con la finalidad de afianzar sus conocimientos al momento de impartir su clase tengan los argumentos necesarios para enseñar de una manera moderna y no tradicional puesto que la ciencia y la tecnología avanza a pasos agigantados, es responsabilidad del docente estar preparados.

BIBLIOGRAFÍA

CILLINGS, A, El potencial de las tecnologías de la información para la educación, Madrid, 1998.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, Art. 347, 349

GALLEGO, Ana José, Motivación y Aprendizaje en el Contexto Educativo.

HUERTAS, J.A, Motivación en el aula

HUERTAS, J.A, Principios para la Intervención Motivacional en el Aula

LEON, Trahtemberg, El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar, Nueva Imagen, México, 1998

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS: Las Tecnologías de Información y Comunicación para el desarrollo humano. Informe sobre el desarrollo humano 2001.

PALMERO, francés, Psicología de la Motivación y la Emoción, Mc Graw Hill, 2002.

PAREDES GARCES, Wilson Gonzalo y PAREDES DE LA CRUZ, Nataly: Investigación Acción, RIJABAL, Guayaquil, 2011.

PLAN NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR, Objetivo # 2.

SCHUNK, Dale, Teorías del Aprendizaje, Prentice Hall, México, 1997.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO: Reglamento para la presentación del diseño, ejecución, evaluación y sustentación del proyecto de investigación, previo a la obtención del título de tercer nivel, para las distintas carreras de la universidad Estatal de Milagro, Milagro, 2010.

INTERNET

BURGES, Ryan: Claves para erradicar el aburrimiento escolar, promover la creatividad y desafiar los mitos existentes en educación, <http://blogs.iadb.org/educacion/>, extraído el 2 de Enero de 2012.

CABANILLAS, Rocío: Aprendizaje Social y Abierto en la Web, <http://rociocabanillas.blogspot.com/>, extraído el 6 de Octubre de 2011.

CAPORTA, Cristine: Las escuelas del mañana, <http://blogs.iadb.org/educacion/>, extraído el 12 de julio de 2011.

GIL, Felipe: Reinventando las relaciones de Grupo, <http://www.zemos98.org/eduex/spip.php?rubrique1>, extraído el 7 de Enero de 2012.

HARO, Juan José: Aprendizaje Móvil, <http://jjdeharo.blogspot.com/>, extraído el 20 de Octubre de 2011.

MENDEZ, Domingo: Nuevas formas de enseñar y aprender, <http://domingomendez.blogspot.com/>, extraído el 12 de Septiembre de 2011.

MOLINA, Craer: Catálogo de software básico para la escuela, <http://ticastella.wordpress.com/>, extraído el 15 de Enero de 2012

ROLL HECHAVARRÍA, Miriam: La interactividad. Su dinámica en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje con los medios Informáticos, <http://www.eumed.net/rev/ced/27/mrh.htm>, extraído el 15 de Noviembre de 2011.

SILVA, Christian: Investigación sobre Realidad Aumentada, <http://www.hipertextos.com.ar/?p=95>, extraído el 5 de Agosto de 2011.

SPADONI, Gabriela: Las TIC's en la Educación: <http://eduTIC'santafe.blogspot.com/>, extraído el 7 de Enero de 2012.

ANEXOS



ANEXO 1

INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS

ENCUESTA A ESTUDIANTES

ENCUESTADORES: ERWIN MEZA POLANCO Y PABLO FLORES SÁNCHEZ.

1.- ¿Que es la computadora para usted?

Una máquina electrónica un televisor un juguete

2.- ¿Manipula el computador con frecuencia?

Poco mucho ocasionalmente

3.- Los equipos del laboratorio cómputo de su institución educativa que utilizan se encuentran en qué condiciones:

Excelente buenas malas

4.- ¿Cuántas horas clases recibe de computación a la semana?

Una hora dos horas tres horas

5.- Las clases de computación impartidas por su profesor son:

Motivadoras dinámicas aburridas

6.- Le gustaría a usted realizar dibujos, cálculos matemáticos o pintar mediante:

Cuaderno Libro de trabajo Computador

7.- Se siente usted motivado por aprender computación:

Frecuentemente ocasionalmente nunca

8.- Cree usted que la computadora es indispensable para tener un buen aprendizaje.

Siempre a veces pocas veces



ANEXO 2

ENTREVISTA A DIRECTOR

ENTREVISTADORES: ERWIN MEZA POLANCO Y PABLO FLORES SÁNCHEZ

1. ¿La institución que Ud. dirige cuenta con un laboratorio de cómputo?
2. ¿Surgen problemas en su institución al momento de impartir las clases de computación?
3. ¿Están sus compañeros profesores capacitados para enseñar computación?
4. ¿Por qué considera Ud. importante el uso de las tecnologías en la escuela?
5. ¿Es satisfactoria para Ud. la enseñanza de computación en la actualidad?
6. ¿Cree Ud. necesario la capacitación de los docentes en el área de computación?
7. ¿Es esencial la práctica de computación en las diferentes asignaturas?
8. ¿Cree Ud. que los estudiantes que culminan el 7mo. A.B. están capacitados para manipular correctamente un computador?



ENTREVISTA A DOCENTES

ENTREVISTADORES: ERWIN MEZA POLANCO Y PABLO FLORES SÁNCHEZ

1. ¿La institución educativa donde usted labora cuenta con un laboratorio de computación adecuado?
2. ¿Se encuentra usted capacitado para impartir clases de computación a los estudiantes de educación básica?
3. ¿Qué estrategias utiliza o aplica para que sus clases sean dinámicas y no aburridas?
4. ¿Cree usted que cuenta con los recursos didácticos necesarios para impartir sus clases?
5. ¿Considera usted que hoy en día es importante que los niños sepan manipular la computadora.
6. ¿Cree usted que la computadora es una herramienta necesarias para la enseñanza a los estudiantes.
7. ¿Motiva Usted al estudiante para que sus clases sean dinámicas y puntuales?
8. ¿Cree usted necesario emplear nuevas estrategias motivacionales para fomentar un mejor interaprendizaje en los estudiantes.

ANEXO 4

FOTOGRAFÍAS



Encuesta realizada a los estudiantes de la escuela Baltazara Calderón de Rocafuerte



Entrevista realizada al Director de la escuela

ANEXO 5

FOTOGRAFÍA



Jornada de capacitación a los docentes de la escuela Baltazara Calderón de Rocafuerte.



Capacitación al director de la escuela

ANEXO 6

AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA



Escuela Fiscal Mixta # 13
"BALTAZARA CALDERÓN DE ROCAFUERTE"
FUNDADO EL 13 DE AGOSTO DE 1972
Rcto. Rocafuerte – Naranjito – Ecuador

Rcto. Rocafuerte, 19 de Octubre del 2011

CERTIFICADO

El suscrito Director de la Escuela Fiscal Mixta No. 13 "Baltazara Calderón de Rocafuerte" tiene a bien certificar.

Que el proyecto de los señores Erwin Giovanni Meza Polanco, con cédula ciudadanía No. 120542642-0 y Pablo Arturo Flores Sánchez, con cédula ciudadanía No. 091901695-6, han sido aceptado para que socialice con los docentes de la institución que dirijo. Con el tema Estrategias Motivacionales en el uso de TIC's (Tecnología de la Información y Comunicación).

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizo a los señores Erwin Giovanni Meza Polanco y Pablo Arturo Flores Sánchez, que den a la presente el uso que estimen conveniente.

Atentamente,

Ab. Luis Flores Villao
DIRECTOR – PROFESOR



ANEXO 7

CONSTANCIA DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA



Escuela Fiscal Mixta # 13
"BALTAZARA CALDERÓN DE ROCAFUERTE"
FUNDADO EL 13 DE AGOSTO DE 1972
Rcto. Rocafuerte – Naranjito – Ecuador

Rcto. Rocafuerte, 4 de enero del 2012

CERTIFICADO

En calidad de Director de la Escuela Fiscal Mixta No. 13 "Baltazara Calderón de Rocafuerte" certifico que los señores: Erwin Giovanny Meza Polanco, con cédula ciudadanía No. 120542642-0 y Pablo Arturo Flores Sánchez, con cédula ciudadanía No. 091901695-6, actuaron como facilitadores del seminario que consistía en la aplicación de la "Guía Didáctica para el manejo de Estrategias Motivacionales en el uso de TIC's", para los docentes de la institución que dirijo con duración 6 horas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizo a los señores Erwin Giovanny Meza Polanco y Pablo Arturo Flores Sánchez, que den a la presente el uso que estimen conveniente.

Atentamente,

Ab. Luis Flores Villao
DIRECTOR – PROFESOR

