



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

TEMA: Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
Propuesta.- Diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática.

**TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO
ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

AUTOR: ING. DAVID EDUARDO HOYOS HERNANDEZ

CONSULTOR ACADEMICO: M.Sc. SANTIAGO GALINDO MOSQUERA

GUAYAQUIL, DICIEMBRE 2016



CERTIFICADO DE AROBACION DEL CONSULTOR ACADEMICO

En calidad de: Consultor Académico, de la tesis de Investigación nombrado por la Autoridad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Certifico:

Que he revisado y aprobado la Tesis de Investigación, presentada por el **Inq. David Eduardo Hoyos Hernandez**, con cedula de ciudadanía **091093094-0**, salvo el mejor criterio del Tribunal, previo a la obtención al Grado de Magister en Educación Informática.

TEMA:

Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Propuesta.- Diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática.

**M.Sc. Santiago Galindo Mosquera
CONSULTOR ACADÉMICO**

Guayaquil, diciembre de 2016



DEDICATORIA

A Dios santísimo por brindarme siempre la oportunidad de prepararme día a día en la academia, por darme siempre las capacidades necesarias para seguir adelante y luchar ante cualquier adversidad.

Por darme aliento en los momentos más difíciles, por acompañarme en los días de júbilo e iluminarme y levantarme en los días más oscuros.

Sin El, nada es imposible.

A mi padre Melvin, por siempre estar ahí cuando más lo necesito y por siempre darme su sabiduría.

A mi madre Gina, por siempre pensar en mí.

A mi abuela Olga ~~Mami~~ y mi niño querido Miguel ~~el Chino~~, por siempre creer en mí.

A mi abuela Fanny por su cariño incondicional conmigo. Sé que me observa desde lo más alto del cielo junto a nuestro Señor Jesucristo.

A mi esposa Diana Valeria, mi hijo Melvin Gabriel, y mi hijo por venir David Fabián, por su eterna paciencia y siempre ser mi razón de querer mejorar en la vida, escalar más alto cada día, por hacerme sentir el hombre más rico del mundo, ya que con ellos siento que tengo todo.

Espero nunca defraudarlos. Jamás bastaran mis palabras para expresar mi sentimiento de gratuito con ustedes.

Los amo y los adoro en especial a ti mi esposa hermosa Diana Valeria, mi hijo bello Melvincito y mi tan esperado hijo lindo David Fabián, los amo con mi vida.

DAVID



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

AGRADECIMIENTO

Este reto no hubiera sido posible sin las dificultades laborales y crisis económicas que se me presentaron poco antes de iniciar este camino. Son ellas las que me empujaron a prepararme más, para darle un mejor presente y un futuro más fructífero a mi esposa e hijo.

Es cierto lo que se dice con respecto a una crisis, es ella la que empuja al ser humano a mejorar, buscar y crear nuevos caminos hacia días más prósperos, a mentalizar nuevas formas de resolver problemas, analizar más de una vez una situación y sobrellevar los miedos para enfrentarnos ante las múltiples adversidades de la vida.

La constante asistencia de Dios todopoderoso en mi vida jamás me ha faltado. Es El quien siempre me levanta cuando estoy derrotado, es El quien siempre me ayuda a través de los milagros que son mi esposa e hijo, ellos son y siempre serán mis amores eternos junto a mi hijo David Fabián que está por nacer.

El panorama de la vida que me mostro mi padre siempre fue uno lleno de dificultades pero también me dio una serie de artificios llenos de sabiduría que me ayudaron a resolver situaciones y luchar día a día contra muchas adversidades. Sus enseñanzas me sirvieron de mucho para perseverar.

Tampoco pude haber cumplido esta meta de la maestría sin el apoyo incondicional de mi ex Jefa, la Doctora Lourdes Estrada de Soria, Mgs. que estuvo siempre apoyándome e incentivándome a mejorar como académico todos los días durante los 8 años que estuve laborando a su lado.

Y por supuesto, agradezco mucho la paciencia y guía de mi tutor el Magister Santiago Galindo quien siempre estuvo atento a mis comentarios y dudas durante el desarrollo de mi tesis.

A todos quienes me ayudaron en este camino académico, les agradezco muchísimo.



PDF Complete
 Your complimentary use period has ended.
 Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

INDICE GENERAL

CARATULA.....	i
CERTIFICADO DE AROBACION DEL CONSULTOR ACADEMICO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE GENERAL.....	v
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE GRAFICOS	x
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
Causas:	6
La informática en el BGU y el Ministerio de Educación del Ecuador....	6
Delimitación del Problema.....	9
OBJETIVO GENERAL	12
OBJETIVOS ESPECIFICOS	13
Conveniencia	14
Relevancia social.....	14
Valor Teórico.....	15
CAPITULO 2.....	16
MARCO TEORICO	16
<i>Características</i>	21
<i>Aspectos ventajosos para Los Educandos en el proceso de admisión, con el uso de las herramientas de la educación virtual.</i>	22
Software Educativo	23
FACTORES QUE MOTIVAN EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA EDUCACION VIRTUAL Y DISMINUYEN LA CARENCIA DE CONOCIMIENTOS PREVIOS INFORMATICOS.....	26

Brecha Digital en la carrera de la realidad y su incidencia en los conocimientos previos de las ciencias computacionales	33
IMPORTANCIA DEL ÉNFASIS EN LA BRECHA DIGITAL	36
FUNDAMENTACIÓN LEGAL	37
MARCO CONSTITUCIONAL	37
LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	38
PUBLICADA EN EL REGISTRO OFICIAL N.417 DEL 31 DE MARZO DEL 2011	38
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	40
CAPITULO 3	42
METODOLOGIA	42
DISEÑO DE LA INVESTIGACION	42
INVESTIGACION DE CAMPO	43
INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	43
UNIVERSO Y MUESTRA	45
NOVEDAD CIENTIFICA	45
Métodos Teóricos	46
Método histórico É lógico	46
Método analítico É sintético	46
Método inductivo - deductivo	46
Métodos Empíricos	47
Métodos empíricos complementarios o técnicas	47
Instrumentos de la investigación	47
Procesamientos y Análisis	48
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	49
Preguntas de entrevista a Director de Carrera Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs. y Lcdo. Wellington Villota, Mgs. coordinador del proceso de admisión de la carrera	71
Análisis	75
Discusión de los resultados	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
ACEPTACIÓN DE LA HIPOTESIS	78



PDF Complete
*Your complimentary use period has ended.
 Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

.....	80
PROPUESTA.....	80
Tema	80
JUSTIFICACIÓN.	80
OBJETIVO GENERAL	81
OBJETIVOS ESPECIFICOS	81
VISION	82
MISION	82
IMPORTANCIA	83
FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN	84
FACTIBILIDAD DE RECURSOS HUMANOS	84
FACTIBILIDAD FÍSICA	85
FACTIBILIDAD ECONÓMICA	85
FACTIBILIDAD TECNOLÓGICA	85
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	86
ASPECTOS DE LA PROPUESTA	87
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	87
IMPLEMENTACIÓN	87
CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	96
VALIDACIÓN	97
CONCLUSIONES	97
RECOMENDACIONES.....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	100
ANEXOS	102

INDICE DE TABLAS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	49
TABLA 1 - ¿Cuántas materias de informática recibió en la secundaria cuando estudio en el colegio?	49
TABLA 2 - ¿Ha recibido cursos particulares de informática ajenos al colegio cuando fue estudiante de la secundaria?	50
TABLA 3 - ¿Cursos de qué? Si en la pregunta 2 contesto no , continuar con la pregunta 4	51
TABLA 4 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas utilitarias de Windows?.....	52
TABLA 5 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?	53
TABLA 6 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a programación?	54
TABLA 7 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas de diseño gráfico como adobe illustrator , adobe photoshop , entre otros?	55
TABLA 8 - ¿Considera usted que puede obtener calificaciones altas en el proceso de admisión de la carrera Ingeniería en multimedia en las materias relacionadas con informática y multimedia si recibiese un curso previo, con más detalles para un mejor entendimiento, en los temas que se tratan en dichas materias?	56
TABLA . 9 ¿Si le ofrecieran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia, un curso gratis y opcional, sobre temas de informática y multimedia que tendrá que desarrollar en las pruebas dentro del proceso de admisión, lo aceptaría?	57
TABLA 10 - Si contestó si en la pregunta 8 , ¿Cómo le gustaría recibir el curso? (si contesto no en la pregunta 8 , ignorar la presente pregunta).....	58
TABLA 12 - ¿En qué nivel de conocimientos informáticos ubicaría a los estudiantes que se encuentran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia? ...	60
TABLA 13 - ¿Se ha discutido entre las autoridades de la facultad de artes y humanidades la inserción de un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera para que puedan, paralelamente con los cursos que se dan en el proceso de admisión, aprender y formarse en temas informáticos para las pruebas de admisión?.....	61
TABLA 14 - Conteste la siguiente pregunta si escogió si como respuesta en la pregunta 8 caso contrario proceda en contestar la pregunta 5 . ¿Por qué	



PDF Complete

Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ciencias y humanidades no aplico una solución en línea para capacitar adicional de los estudiantes del proceso de admisión?62

TABLA 15 - ¿Considera usted útil aplicar un módulo en línea de capacitación informática para ayudar a que los aspirantes a la carrera en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia entren con bases sólidas en informática a la carrera? 63

TABLA 16 - ¿Tomando en cuenta que las materias informática 1+(Microsoft Word y Microsoft Excel) e informática 2+(Microsoft Power Point y Microsoft Project) dentro de la carrera se inician desde un nivel intermedio, considera que debería insertarse la capacitación para el uso de herramientas utilitarias de Microsoft en el módulo de capacitación desde un nivel inicial?.....64

TABLA 17 - ¿Qué otros temas considera usted deberían ser insertados en un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera en artes multimedia? (puede escoger algunos ítems) 66

TABLA 18 - ¿Considera necesario insertar videos tutoriales en el módulo mencionado en la pregunta "7"67

TABLA 19 - ¿Considera pertinente insertar una guía sobre el manejo básico de herramientas de diseño como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, entre otros, en el módulo de capacitación mencionado en la pregunta "7"?68

TABLA 20 - ¿Considera pertinente insertar una guía básica sobre la estructuración de modelos de entidad-relación (modelos de base de datos relacionales), en el módulo de capacitación?.....70

INDICE DE GRAFICOS

GRÁFICO 1: ¿Cuántas materias de informática recibió en la secundaria cuando estudio en el colegio?	49
GRÁFICO 2: ¿Ha recibido cursos particulares de informática ajenos al colegio cuando fue estudiante de la secundaria?.....	50
GRÁFICO 3: ¿Cursos de qué? Si en la pregunta %2+contesto %6o+, continuar con la pregunta %4+.....	51
GRÁFICO 4: ¿Cursos de qué? Si en la pregunta %2+contesto %6o+, continuar con la pregunta %4+.....	52
GRÁFICO 5: ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?	53
GRÁFICO 6: ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?	54
GRÁFICO 7: ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas de diseño gráfico como %adobe illustrator+, %adobe photoshop+, entre otros?	55
GRÁFICO 8: ¿Considera usted que puede obtener calificaciones altas en el proceso de admisión de la carrera Ingeniería en multimedia en las materias relacionadas con informática y multimedia si recibiese un curso previo, con más detalles para un mejor entendimiento, en los temas que se tratan en dichas materias?	56
GRÁFICO 9: ¿Si le ofrecieran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia, un curso gratis y opcional, sobre temas de informática y multimedia que tendrá que desarrollar en las pruebas dentro del proceso de admisión, lo aceptaría?	57
GRÁFICO 10: Si contestó %si+en la pregunta %0+, ¿Cómo le gustaría recibir el curso? (si contesto %no+en la pregunta %0+, ignorar la presente pregunta).....	58
GRÁFICO 11: ¿Porque considera usted que existen bajas calificaciones en el proceso de admisión en las pruebas de informática?	59
GRÁFICO 12: ¿En qué nivel de conocimientos informáticos ubicaría a los estudiantes que se encuentran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia?	60
.....	61
GRÁFICO 13: ¿Se ha discutido entre las autoridades de la facultad de artes y humanidades la inserción de un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera para que puedan, paralelamente con los cursos que se dan en el proceso	



PDF Complete
 Your complimentary use period has ended.
 Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

de matemáticas, ciencias y tecnología en temas informáticos para las pruebas de admisión?.....61

GRÁFICO 14: Conteste la siguiente pregunta si escogió **Si** como respuesta en la pregunta **2**, caso contrario proceda en contestar la pregunta **5**. ¿Por qué considera que la facultad de artes y humanidades no aplico una solución en línea para capacitar adicional de los estudiantes del proceso de admisión? 63

GRÁFICO 15: ¿Considera usted útil aplicar un módulo **en línea** de capacitación informática para ayudar a que los aspirantes a la carrera en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia entren con bases sólidas en informática a la carrera? 64

GRÁFICO 16: ¿Tomando en cuenta que las materias **informática 1** (Microsoft Word y Microsoft Excel) e **informática 2** (Microsoft Power Point y Microsoft Project) dentro de la carrera se inician desde un nivel intermedio, considera que debería insertarse la capacitación para el uso de herramientas utilitarias de Microsoft en el módulo de capacitación desde un nivel inicial? 65

GRAFICO 17: ¿Qué otros temas considera usted deberían ser insertados en un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera en artes multimedia? (puede escoger algunos ítems) 66

GRÁFICO 18: ¿Considera necesario insertar videos tutoriales en el módulo mencionado en la pregunta "7"? 67

GRÁFICO 19: ¿Considera pertinente insertar una guía sobre el manejo básico de herramientas de diseño como **adobe illustrator**, **adobe photoshop**, entre otros, en el módulo de capacitación mencionado en la pregunta "7"? 69

GRÁFICO 20: ¿Considera pertinente insertar una guía básica sobre la estructuración de modelos de entidad-relación (modelos de base de datos relacionales), en el módulo de capacitación? 70



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA**

Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

*AUTOR: Ing. DAVID EDUARDO HOYOS HERNANDEZ
CONSULTOR ACADÉMICO: MSc. GALINDO MOSQUERA SANTIAGO
FECHA; GUAYAQUIL, 29 DE NOVIEMBRE DEL 2016*

RESUMEN

Este trabajo de tesis se llevó a cabo para mostrar que dentro del proceso de admisión de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia existe una gran cantidad de estudiantes con bajos conocimientos en el área técnica de la informática previa a las pruebas de ingreso a la carrera antes mencionada. Las calificaciones de los estudiantes en las pruebas de las materias en informática son uno de los factores que muestra una base débil con respecto a conocimientos en temas de computación y también evidencia una cantidad significativa de reprobados dentro de pre universitario. Se utilizaron encuestas para levantar información para obtener información que muestre por qué se está dando dicho problema y como se puede resolver. También se encuestó y entrevistó a docentes del proceso de admisión de la carrera y al director de la carrera para encontrar posibles falencias dentro de los cursos impartidos en el pre universitario. Basada en la información que se levantó, se implementó el diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática. Dentro del presente estudio también se describen los objetivos del proyecto basados en los planteamientos iniciales de la presente tesis. En este trabajo de titulación también se evidencia que tanto los estudiantes como los docentes y directivos de la carrera mostraron interés por la propuesta y se motivaron por aplicarla. La propuesta mencionada formaría parte del portal web de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil bajo la viñeta de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia dentro del link Facultad de Artes y Humanidades acompañado de un diseño **responsive**. Los módulos de aprendizaje on-line están diseñados de una manera amigable y didáctica para los usuarios, permitiendo que la capacitación o actualización en temas de informática sea efectiva.

Palabras claves: Conocimientos . Informáticos . Proceso - Admisión



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA**

Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

*AUTOR: Ing. DAVID EDUARDO HOYOS HERNANDEZ
CONSULTOR ACADÉMICO: MSc. GALINDO MOSQUERA SANTIAGO
FECHA; GUAYAQUIL, 29 DE NOVIEMBRE DEL 2016*

ABSTRACT

The current thesis was carried out with the purpose of showing that inside the School of Multimedia Arts Production and Directions' admission program; it is proven that there are a great number of students with low knowledge in the technical field of computer science before the admission tests begin. Student grades from previous computer science tests in recent admission programs of the School of Multimedia Arts Production and Direction are just one of the factors that show a weak foundation in regards to knowledge in themes related to computer science among pupils and also confirms a significant amount of failed students in the admission program. A survey was carried out to gather up information, demonstrate why the problem mentioned has appeared and find out how it could be solved. Surveys and interviews were also fulfilled among college professors teaching in the admission program and the director of the school of Multimedia Arts with the purpose to find possible flaws inside the program's courses. Based on the information that was found, an educational and virtual module for training and updating admission students in computer science was designed and implemented. The objectives of this project are based on the initial approach and are well described inside this current research. In the present work, it is also shown that lots of students, professors and authorities of the School of Multimedia Arts showed interest in the proposal and were enthusiastic in applying it. The mentioned proposal would be a part of the Universidad Católica de Santiago de Guayaquil's web site inside the link of the School of Multimedia Arts Production and Direction which is inside of the Faculty of Arts and humanities' link. Another important fact that should be considered is that the educational module comes with a responsive web design. All of the on-line educational modules have a user friendly and didactic design that allows users to have an effective training and update in themes related to computer science.

Keywords: Knowledge . Computer Science . Process - Admission



INTRODUCCIÓN

Muchas políticas y regulaciones de educación dentro de un país producen como reacción en cadena muchos factores que suelen alterar de diferentes formas el accionar de algunas, por no decir todas, entidades educativas ya sean estas públicas o privadas.

Dentro del presente estudio se analizará un caso dentro del proceso de admisión de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, en donde se evidencia un rendimiento bajo en materias de informática por parte de los estudiantes que están dentro del proceso antes mencionado.

Se pretende develar el porqué del problema y encontrar una solución tecnológica que permita al estudiante del proceso de admisión capacitarse o actualizarse en el campo de la informática con facilidad, paralelamente con los cursos de debe tomar, con el fin de obtener bases más sólidas en el área tecnológica de la informática.

Una vez levantada la información que permita visualizar por qué se está dando el problema mencionado, se analizara los datos recogidos y se planteara una propuesta de tipo diseño que aporte o solución en su gran mayoría el problema identificado.

Se propone implementar un diseño de módulos de capacitación o actualización informática on-line dentro del proceso de admisión para establecer una equidad entre los estudiantes con respecto a conocimientos de la informática.



Dentro del capítulo I se expone el problema que existe en los estudiantes del proceso de admisión de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia que explica y analiza la situación conflicto, formulación del problema con sus variables, objetivos del estudio y su justificación del mismo.

En el capítulo II se reflejan todos los términos, situaciones, autores, científicos, teorías y estudios previos y actuales que sustentan el presente estudio, formando el marco teórico que fundamenta esta investigación.

En el capítulo III se explican que métodos y alcances investigativos se aplican en el presente estudio. También se expone el tipo de enfoque que se aplica en la investigación y por qué se lo aplica. Dentro de este capítulo también se presentan las herramientas y técnicas que se utilizaron para la recolección de datos y muestras el análisis de resultados tabulados, sintetizados y obtenidos de una población específica.

Dentro del capítulo IV se muestra la propuesta y la estructura de su diseño junto a su descripción y forma de uso. Se pretende estimular la creación y aplicación de la propuesta %Diseño de modulos de capacitación y actualización informática en línea+ para estudiantes dentro del proceso de admisión de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia, con el fin de resolver el problema planteado en el primer capítulo.



CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1.- UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN UN CONTEXTO

Debilidad en conocimientos de las ciencias computacionales por parte de los estudiantes en el proceso de admisión, las limitantes del problema están dadas en la dimensión de estudios de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Actualmente en la malla curricular para bachillerato, aprobada por el ministerio de educación no existe la ~~la~~ informática+

Hoy en día, la informática y las TIC~~s~~ se encuentran en todas las áreas académicas, haciendo que la persona que no tenga bases sólidas en la informática tenga inconvenientes en sus estudios o en su vida laboral, sea el área que sea.

La poca dedicación en la informática por parte de muchas unidades educativas, poco a poco deja un vacío en el conocimiento de la ciencia computacional en los estudiantes.

Se propone una solución ante el vacío que pueda haber con respecto a conocimientos informáticos, en estudiantes bachilleres de Guayaquil.

Se pretende aplicar dicha solución (Proyecto) en la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.



La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil es un establecimiento de educación superior, que como tal tiene como finalidades esenciales la preparación de profesionales socialmente responsables a base de la investigación, conservación, promoción y difusión de la ciencia y de la cultura, haciendo énfasis en sus valores autóctonos con miras a lograr el mejor desarrollo y superación del hombre ecuatoriano en un marco de convivencia democrática, justicia social, paz creadora, respeto y exaltación a los valores y derechos humanos, asegurando al propio tiempo, de una manera institucional, la impronta de una genuina inspiración cristiana y el mensaje de Cristo, tal como es transmitido por la Iglesia Católica, la actuación comunitaria y trascendente, en un mundo universitario consciente de su función social frente a los problemas de la sociedad contemporánea, y el cumplimiento de su misión académica como Instituto de formación y cultura, abierto a todas las corrientes del pensamiento universal.

Para lograr estos objetivos la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil:

Asumirá como institución su responsabilidad social

Velará porque la investigación, conservación, promoción y difusión de la ciencia, la técnica y la cultura se realicen de manera objetiva, y estará abierta, en la búsqueda de la verdad, a las distintas corrientes ideológicas.

Promoverá la democratización de la enseñanza, según las posibilidades institucionales que procurará acrecentar, y la constante superación de sus niveles académicos.

Tenderá a la formación integral del hombre, no solo científica\ y técnicamente capacitado, sino atento a las distintas dimensiones de lo humano.



El diálogo entre Ciencia y Fe. Para llevar a la práctica este diálogo la comunidad universitaria considera fundamental la realización de los estudios teológicos como materia básica para todos los estudiantes. El Departamento de Teología ofrecerá facilidades para dicho estudio y para el servicio pastoral.

Mantendrá siempre una actitud de autoanálisis que haga posible su permanente superación (tomado de los objetivos oficiales de la universidad).

UBICACIÓN DISCIPLINARIA

1. Informática.
2. Pedagogía.
3. Tecnología Informática.
4. Ciencias de la educación informática.
5. Tecnologías de la información y comunicación TIC`s.

1.2.-Situación Conflicto (Hecho científico)

Alto índice de estudiantes reprobados en el **proceso de admisión de los estudiantes** de la carrera ingeniería en producción y dirección en artes multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en el semestre B-2014.

1.3.-Causas y Consecuencias del Problema

Causas

- ✓ **Malla curricular no acorde a las exigencias actuales** con respecto a la informática



DE CONOCIMIENTOS PREVIOS DE INFORMATICA POR PARTE DE LOS bachilleres

- ✓ Desconocimiento en la utilización de herramientas y aplicaciones tecnológicas de informática por parte de docentes de unidades educativas.
- ✓ Infraestructura tecnológica inadecuada para el crecimiento de las tecnologías de la Información y la Comunicación
- ✓ Deficiencia en el nivel informático de los docentes de las diferentes unidades educativas de la ciudad+
- ✓ Desmotivación por parte del personal docente en las diferentes unidades educativas de la ciudad con respecto al uso de las nuevas tecnologías de la información.
- ✓ Desvinculación por parte de las autoridades de las unidades educativas a impulsar la enseñanza de la utilización de herramientas informáticas.

Causas:

La informática en el BGU y el Ministerio de Educación del Ecuador

Según el Ministerio de Educación del Ecuador, los estudiantes que opten por el Bachillerato en Ciencias, además del tronco común, deben cumplir con 5 períodos académicos semanales de asignaturas definidas por la institución de acuerdo a su proyecto e identidad institucional.

En el caso de los estudiantes que opten por el Bachillerato Técnico, además del tronco común, deben cumplir con 10 períodos académicos semanales

para desarrollar los módulos de formación técnica correspondientes a cualquiera de las figuras reconocidas por el Ministerio de Educación que sean ofertadas en la institución educativa. (Fuente de información: Sitio Web del Ministerio de Educación del Ecuador)

ASIGNATURAS DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

ASIGNATURAS TRONCO COMÚN	HORAS DE CLASE PARA PRIMER AÑO DE BGU
FÍSICA	4
QUÍMICA	4
HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES	4
LENGUA Y LITERATURA	4
MATEMÁTICA	4
IDIOMA EXTRANJERO	5
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO	4
EDUCACIÓN FÍSICA	2
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	2
INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN	2
TOTAL HORAS COMUNES OBLIGATORIAS	35

Se aplica así el plan de estudios para las dos modalidades de Bachillerato: Bachillerato en Ciencias con 40 períodos académicos semanales en cada año; Bachillerato Técnico con 45 períodos académicos semanales en cada año.

HORAS SEMANALES ADICIONALES	HORAS DE CLASE PARA PRIMER AÑO DE BGU
HORAS A DISCRECIÓN DE CADA PLANTEL (EN EL BACHILLERATO EN CIENCIAS)	5
HORAS ADICIONALES AL BACHILLERATO EN CIENCIAS	0
HORAS ADICIONALES AL BACHILLERATO TÉCNICO	10

ASIGNATURAS DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

ASIGNATURAS TRONCO COMÚN	HORAS DE CLASE PARA SEGUNDO AÑO DE BGU
FÍSICO-QUÍMICA	4
BIOLOGÍA	4
HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES	4
LENGUA Y LITERATURA	4
MATEMÁTICA	4
IDIOMA EXTRANJERO	5
EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN	2
EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA	4
EDUCACIÓN FÍSICA	2
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	2
TOTAL HORAS COMUNES OBLIGATORIAS	35

Fuente de los cuadros: Sitio Web del Ministerio de Educación del Ecuador

ASIGNATURAS TRONCO COMÚN	HORAS DE CLASE PARA TERCER AÑO DE BGU
LENGUA Y LITERATURA	4
MATEMÁTICA	4
IDIOMA EXTRANJERO	5
EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN	2
EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA	3
EDUCACIÓN FÍSICA	2
TOTAL HORAS COMUNES OBLIGATORIAS	20

ASIGNATURAS DEL TRONCO COMÚN DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

HORAS SEMANALES ADICIONALES	HORAS DE CLASE PARA TERCER AÑO DE BGU
HORAS A DISCRECIÓN DE CADA PLANTEL (EN EL BACHILLERATO EN CIENCIAS)	5
HORAS ADICIONALES AL BACHILLERATO EN CIENCIAS	15 (Optativas)
HORAS ADICIONALES AL BACHILLERATO TÉCNICO	25

Fuente de los cuadros: Sitio Web del Ministerio de Educación del Ecuador

En conclusión, solo en el primer año del BGU se ve informática con una cantidad de 2 horas a la semana.



Este con el tiempo para dar resultados negativos con respecto a las bases que todo bachiller necesita con respecto a la informática.

En las carreras de Artes Digitales de la Facultad de Artes y Humanidades se ha evidenciado un alto índice de bajas calificaciones en el proceso de admisión al revisar las pruebas de ingreso de los estudiantes en las materias relacionadas con la informática, empezando desde el semestre B-2013.

Uno podría decir también que no importa si el Ministerio de Educación bajó las horas de informática en la malla curricular del BGU porque las unidades educativas tienen la opción de crear el bachillerato técnico, pero crear el bachillerato técnico implica un demanda bastante significativa de recursos tanto materiales como humanos, dificultando a las unidades educativas crear dicho bachillerato.

Otro error que se podría cometer en las unidades educativas es el de asignar la materia o materias de informática a facilitadores o docentes que no son del área de las ciencias computacionales.

La falta de equipos de computación o falta de actualización de equipos y programas informáticos en unidades educativas al impartir las clases de las materias del campo de las ciencias computacionales trae también consecuencias futuras en el bachiller graduado al tratar de ingresar en una carrera universitaria técnica informática.

Delimitación del Problema

La delimitación del problema se la expone considerando los siguientes términos:

Campo.- Educativo

Área.- Tecnológica

Aspectos.- Base de conocimientos y destrezas actualizadas en el manejo de la informática.



COMO INFLUYE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LA INFORMÁTICA EN LOS PROCESOS DE ADMISIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Propuesta.- Diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática.

1.4.-Planteamiento del Problema o Formulación

COMO INFLUYE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTOS PREVIOS DE INFORMATICA EN LOS PROCESOS DE ADMISION DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA INGENIERIA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL, en el SEMESTRE B-2014?+

1.5.-Evaluación del problema

Claro: El problema está redactado de una forma que permite llegar comprender e identificar las variables e ideas concretas importantes.

Evidente.- A través del diseño de una plataforma informática de aprendizaje para la capacitación y actualización de los bachilleres en lo que respecta la informática, antes de entrar el proceso de admisión de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, podrán obtener bases más sólidas en el campo de las ciencias computacionales.

Concreto.- Por medio de las capacitaciones y actualizaciones informáticas on-line, el bachiller tendrá bases más sólidas en el área de la informática haciendo que también obtenga las calificaciones necesarias para aprobar los exámenes informáticos de admisión.



PLATAFORMA informática de APRENDIZAJE para la capacitación y actualización DE LOS bachilleres en lo que respecta la informática se aplicara por primera en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Relevante.- Hoy en día, la informática y las TICs se encuentran en todas las áreas académicas, haciendo que la persona que no tenga bases sólidas en la informática tenga inconvenientes en sus estudios o en su vida laboral, sea el área que sea.

La poca dedicación en la informática por parte de muchas unidades educativas, poco a poco deja un vacío en el conocimiento de la ciencia computacional en los estudiantes

Factible: La factibilidad de este proyecto se podría dar por medio de la colaboración del centro de cómputo de la Universidad Católica siendo este el que controla, regula y modifica el sistema MOODLE+ para toda la universidad.

En otras palabras existen los recursos para crear una aplicación adjuntada a MOODLE para la elaboración e implementación de una herramienta informática que funcione en-línea para la capacitación de los bachilleres próximos a entrar al proceso de admisión.

La viabilidad por parte de los sistemas informáticos utilizados hoy en día es de fácil acceso. La universidad cuenta con su equipo técnico informático de planta haciendo que bajen considerablemente los costos para el desarrollo de la herramienta informática para las capacitaciones.

Existe predisposición por parte del Rector de la Universidad, la Decana de la Facultad, del personal docente del área de Informática de la facultad para las capacitaciones respectivas y del centro de cómputo, en donde podemos



encuentra el personal autorizado de la universidad del área de sistemas computacionales.

Durante todo el desarrollo de este trabajo estaré abordando los temas que a nuestro juicio, son de gran importancia para conocer las tecnologías de la información y la comunicación y su uso como una herramienta para fortalecer via en-línea las bases de conocimientos en la informática, en los bachilleres dentro del proceso de admisión de la UCSG.

1.6 Hipótesis

Las capacitaciones y actualizaciones informáticas on-line desde la plataforma MOODLE de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, lograrán que el bachiller tenga bases más sólidas en el área de la informática haciendo que también obtenga las calificaciones necesarias para aprobar los exámenes informáticos de admisión de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, en la provincia del Guayas, en el semestre A-2015.

Variables.-

VI (independiente) = CONOCIMIENTOS PREVIOS DE INFORMÁTICA

VD (dependiente) = PROCESOS DE ADMISIÓN

1.7.-OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los conocimientos previos de informática en los procesos de admisión mediante una investigación de campo para el diseño de un módulo de capacitación on-line.



OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar los niveles de conocimientos previos de informática de los aspirantes mediante encuestas a los involucrados
- Establecer los lineamientos de capacitación mediante una investigación documental y bibliográfica
- Precisar el los contenidos para el diseño de la capacitación on-line con los resultados de la investigación y la aplicación de experiencias similares

1.8.- JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Existe una eliminación casi total de la informática del currículo académico establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador, este hecho muestra un efecto en los bachilleres de hoy, dicho efecto está relacionado con falencias en conocimientos en las ciencias informáticas en muchos jóvenes bachilleres recién graduados.

Muchos confunden el saber usar las redes sociales como Facebook, Twitter, Whats App, My Space entre otros, con tener las bases informáticas que todo bachiller debe de tener al graduarse, esta confusión puede traer inconvenientes cuando un recién graduado de colegio, aspira a entrar a una carrera relacionada con la tecnología informática como una de las siguientes que uso como ejemplo; ingeniería en producción y dirección en artes multimedia, ingeniería en sistemas computacionales, ingeniería informática de gestión, licenciatura en multimedia, licenciatura en sistemas informáticos, etc.



Esta realidad hace que el bachiller tenga problemas en el proceso de admisión, específicamente en los exámenes de ingreso de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades.

Si bien es cierto la malla curricular para bachillerato es una realidad y ya establecida por el ministerio y creada por el, y tampoco será muy viable actualizar y capacitar a todos los bachilleres que tengan falencias en la informática en toda la nación ya que se habla de un alcance de grandes proporciones que requiere de una gran cantidad de recursos económicos y humanos, pero si se puede dar una solución a este problema para los que aspiran entrar en una carrera relacionada con la tecnología informática, como es la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades.

Conveniencia.-

Es importante el tema de la actualización en ciencias computacionales en los bachilleres que aspiran entrar en la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia (tomando en cuenta que la multimedia es un derivado de la informática) porque estarán actualizados o capacitados en los temas que tendrán que resolver en el examen de admisión de informática y obtendrán bases sólidas en el área para cuando vean las distintas materias informáticas al entrar a la carrera.

Relevancia social.-

Como se especificó anteriormente, el ministerio de educación ha reducido a un mínimo las horas de estudio de la informática en la malla curricular del bachillerato, esto puede dar como resultado un bajo índice de conocimientos informáticos por parte del bachiller, este resultado puede contrastarse con metodologías de enseñanza a distancia por medio de un módulo informático on-line para la capacitación a bachilleres ofrecido desde la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG.



Los estudiantes en el proceso de admisión son específicamente los beneficiados con esta propuesta, recibiendo una capacitación en-línea de las ciencias computacionales.

Valor Teórico.-

En el semestre B-2014 se pudo evidenciar un alto porcentaje de reprobados en el proceso de admisión en la carrera, esto causo que la dirección de la carrera resuelva esta situación de una manera rápida e improvisada, para así permitir que los estudiantes ingresen a la carrera. Pero no es la primera vez que surge este inconveniente.

Es necesario un análisis de los estudiantes que estuvieron en el proceso de admisión del semestre B-2014 y que ahora están dentro de la carrera gracias a la ayuda que la Facultad de Artes y Humanidades facilitó para que ingresen, para descifrar por qué sigue apareciendo la situación de reprobados en el examen de informática del proceso de admisión, por medio de metodologías de investigación.

Esto permitirá comprobar si la hipótesis planteada está o no en lo correcto o permitirá la construcción de una teoría que muestra el por qué sucede este acontecimiento en el proceso de admisión de la carrera.

También es relevante analizar teorías que apoyen una educación a distancia (en línea) como herramienta capacitadora y socializadora de contenidos, que ayude a los bachilleres en la actualización que necesiten dentro del proceso de admisión.

Es vital la búsqueda y análisis de contenidos que necesitan los bachilleres para que obtengan las bases necesarias en la informática con el fin de que puedan ingresar y estudiar sin problemas en la carrera.

Es importante e indispensable la aplicación de metodologías de enseñanza en los temas de la informática que necesiten verse o revisarse por medio de una herramienta educativa on-line, dentro de lo que se propone.



CAPITULO 2

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes

Anteriormente no se ha investigado a fondo específicamente el tema mencionado en esta investigación, sin embargo han habido investigaciones similares que tratan sobre como un módulo informático en línea puede tener éxito en la capacitación y actualización estudiantil a distancia, tomando en cuenta el módulo como una herramienta de la educación a distancia y como tecnología de la información y comunicación.

También existen diversos conceptos que señalan la importancia de conocimientos previos con respecto a la tecnología y la informática, dentro de dichos conceptos está el tema de la brecha digital en Latinoamérica entre otros.

También se mencionará en este capítulo lo que es el desgranamiento universitario y su relación con los conocimientos necesario en la informática. Para esto, es necesario dejar claro algunos términos relacionados con la educación y la informática.

La ciencia computacional causa un efecto en la educación a través de diversas facetas en la formación de un ser humano y puede ser visto desde diferentes puntos que pueden ser los siguientes según un estudio sobre la inserción de la informática en la educación y sus efectos en la reconversión laboral (**Beccaria, L. y otros, 2001**):

- a.- La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, debido a su importancia en la cultura actual; se la denomina también "Educación Informática".**



La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier currícula educativa; se la conoce como "Informática Educativa".

c.- La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina "Informática de Gestión".

(Pag. 1)

Sobre la influencia e importancia de las TIC's en el Educación

Según un estudio sobre las tics como estrategia didáctica en la docencia universitaria de Andrade, A. y otros (2011)

À la educación superior en el desarrollo de sus programas actuales, requiere de profesionales docentes, que sean competentes en el uso de las TIC, para dinamizar sus clases, por tanto es necesario implementar la utilización adecuada de estas, permitiendo tanto al docente como al estudiante ser el gestor, dentro del proceso de aprendizaje, del desarrollo y práctica de su propio conocimiento.

Las TIC's vienen dándose desde hace poco, comenzaron a desarrollarse inicialmente dentro de la milicia, sectores de la banca, transferencia de información, pero con el tiempo fueron insertándose en la educación.



El impacto en el área de la educación ha sido fuerte y, tomando las palabras de Castells (1997) Í....se han extendido por el globo con velocidad relampagueante en menos de dos décadas, de mediados de la década de 1970 a mediados de la de 1990, exhibiendo una lógica que propongo como característica de esta revolución: la aplicación inmediata para su propio desarrollo de las tecnologías que genera, enlazando el mundo mediante las tecnologías de información

(Pag. 7)

También podemos tomar en cuenta lo dicho por SALINAS, J. (2002) en su investigación %Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información+

Al igual que la llegada de la sociedad industrializada supuso grandes transformaciones en el conjunto de los procesos educativos, la llegada de una nueva sociedad que conocemos como la sociedad de la información, requiere cambios en dichos procesos (Pag. 2)

Es importante en tiempos actuales integrar elementos de las TIC'S que ayuden a la educación, más que nada en el proceso de admisión universitaria específicamente para las carreras tecnológicas. Sin las TICs dentro de la educación, se estaría desperdiciando la oportunidad de optimizar recursos y de transmitir y socializar de una manera más efectiva la información.

También se puede señalar lo siguiente según señala **Andrade, A y otros, 2011:**

En este sentido, creemos que aquellas instituciones que no contemplen cambios radicales con relación a los medios didácticos y a los sistemas de distribución de la enseñanza



... de la corriente innovadora que lleva al futuro.Î

(pag. 9).

O como también indica Salinas, J. (2004)

Las Instituciones de Educación Superior para adaptarse a los cambios de la sociedad actual se deben flexibilizar y desarrollar estrategias para integrar a las tics en sus procesos de enseñanza, además las docentes y administrativos deben asumir los nuevos roles que traen inmersas las tic cuando se generan cambios en los procesos de enseñanza Ë aprendizaje (Ibáñez, Jesus Salinas (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 1(1), 3.)

(Pag. 1)

La educación a distancia o e-learning con el tiempo ha tomado fuerza a tal punto que existen hasta universidades que solo usan como plataforma para la enseñanza-aprendizaje las tecnologías de la información y comunicación.

Aparte que ahora muchas universidades del Ecuador tienen la modalidad de estudios a distancia y esto es porque si funciona dicha modalidad que es usada a través de módulos informáticos en-línea, utilizando elementos multimedia para los módulos y material didáctico.

Sin ir muy lejos, el Moodle+ hoy en día es una herramienta poderosa, utilizada también por muchas carreras universitarias para la intercomunicación entre docente y estudiante por no mencionar otros elementos que muestran que el modelo de educación a distancia es válido.

Lo que no es tan común es la utilización de herramientas multimedia en sistemas informáticos para capacitación a distancia en un proceso de



admisión universitaria para una carrera tecnológica como lo es ingeniería en multimedia.

Al aplicar dichos sistemas informáticos para el aprendizaje o capacitación a distancia en el proceso de admisión universitario, indirectamente se topa el tema de E-learning (aprendizaje por medio de herramientas electrónicas o aprendizaje electrónico).

Para esto se señalan algunos aspectos del E-learning, según el estudio Educación en la Nube de Calle y Samaniego (2014):

E-LEARNING o Aprendizaje Electrónico

Es un sistema informático integrado con varios servicios utilizado para lo que es Educación en la Nube, donde estos servicios integrados son: correo electrónico, repositorio, videoconferencias, Google docs, etc.

(Calle, J. y Samaniego, R. - <http://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/25502/1/Resumen%20de%20tesis%20RSamaniego%20y%20JCalle%2c%20director%20de%20tesis%20Mag.%20Giuseppe%20Blacio%20A.%2001%20Abrilm%202014.pdf> Ë 2014 Ë pagina 2)

El E-learning que también puede ser denominado como una educación virtual tiene algunas características y principios que son importantes señalar en el presente marco teórico, ya que dichos principios y características pueden dar un sin número de beneficios a los estudiantes dentro del proceso de admisión universitario, beneficios que ayudan en la capacitación o nivelación de conocimientos de temas informáticos en los alumnos.

Estos principios y características son los siguientes según (***Rosario, Jimmy - 2005***):



1. **La autoeducación.**
2. **La autoformación.**
3. **La descentración.**
4. **La virtualización.**
5. **La tecnificación.**
6. **La sociabilidad virtual.**

Características

- **Es oportuno para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de tele clases.**
- **Es económico, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.**
- **Es innovador según la motivación interactivo de nuevos escenarios de aprendizaje**
- **Es motivador en el aprendizaje, que estar enclaustrado en cuatro paredes del aula.**
- **Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.**

La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual. Disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>, consultado el jueves 24 de septiembre del 2015.

(Pag. 3-7)



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Los Educandos en el proceso de admisión, con el uso de las herramientas de la educación virtual.

Según un estudio realizado en la ESPOL con respecto a la educación virtual podemos indicar las siguientes ventajas (Calle y Samaniego, 2014):

- ***Todos los alumnos tienen acceso a la enseñanza, no viéndose perjudicados aquellos que no pueden acudir periódicamente a clases por motivos de trabajo, la distancia etc.***
- ***Se puede adaptar el estudio a su propio horario personal***
- ***Se puede incrementar la calidad del aprendizaje si se hace un buen uso de las ayudas didácticas y métodos audiovisuales.***
- ***Ahorro de tiempo y dinero. El educando no tiene que desplazarse a la institución educativa***
- ***El estudiante recibe una instrucción más personalizada***
- ***Facilidad al momento de buscar información en la Nube.***
- ***Los costos de infraestructura o materiales educativos son mínimos***
- ***Independencia de dispositivos y localización es decir se puede acceder en cualquier parte sin necesidad de utilizar dispositivos de almacenamiento.***
- ***Trabajo en grupo simultáneamente.***
- ***Uso de aplicaciones sin necesidad de Instalación.***

(Pag. 2)

Con esto podemos decir que si un estudiante o un grupo de estudiantes dentro del proceso de admisión carece de conocimientos previos informáticos necesarios no solamente para aprobar el proceso de admisión universitario sino también para tener fundamentos fuertes que pueden ayudar en las materias que existen dentro de la carrera, tiene la oportunidad de gozar de una educación virtual gratuita para capacitarse dentro del proceso de admisión, podría obtener lo necesario para que pueda desempeñarse bien tanto en las



proceso informático del proceso de admisión como en las materias técnicas de la carrera de multimedia.

2.2 Bases Teóricas

Software Educativo

La propuesta para el problema mencionado trata de un módulo informático para la respectiva capacitación de las ciencias computacionales, a distancia, por parte de los bachilleres que se encuentran en el proceso de admisión para entrar en la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, en otras palabras un software educativo.

El usar un software educativo a veces da de entender que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje solo existen el usuario y la información proporcionada por un sistema informático multimedia alojado en un servidor y esto es porque muchas veces es así, solo está el usuario alimentándose con conocimientos y muchas veces no existe una retroalimentación. ¿Pero que sucede cuando el usuario no resuelve sus dudas con revisar una información subida a una plataforma o herramienta virtual?

Para esto se aprovecha señalar algunos apuntes, que alimentan las presentes bases teóricas, dentro de un estudio relacionado con el desarrollo de un software educativo interactivo como refuerzo didáctico para el inter-aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación en el primer año de bachillerato de los colegios técnicos de la ciudad de Riobamba en el periodo 2013-2014 (**Moreno, J. 2014**) en donde dice:

À la integración del software educativo en la docencia debería constituirse en una necesidad Pedagógica más que Tecnológica.

No es correcto, que las instituciones de educación adquieran ordenadores para estar acorde al avance tecnológico, la verdadera razón debería ser para que sirvan como aporte pedagógico.



Dispositivos se les complementa con la instalación de software de carácter educativo que sería una inversión totalmente justificable en beneficio del estudiantado (Páginas 20-21)

Dentro del proceso de admisión es importante que también existan docentes del área de multimedia y de informática que ofrezcan una retroalimentación rápida y precisa a través de una herramienta informática en línea. Dependiendo del contexto del problema, un módulo informático para la capacitación de estudiantes no debería de funcionar sin el acompañamiento de un tutor en línea. Es importante este detalle ya que al final el modulo es simplemente un recurso didáctico más para el aprendizaje de contenidos.

También es importante señalar lo dicho por **Moreno, J. (2014)** que ñ

Á se debe puntualizar que la implantación del software educativo por sí solo no garantiza buenos resultados, es aquí en donde la habilidad del docente es determinante.

Finalmente, enfatizar que al hablar de software educativo se refiere a aquellos programas desarrollados como recursos didácticos para el aprendizaje de contenidos curriculares, y según Marqués (2000), indica que las funciones que pueden desarrollar las aplicaciones informáticas en los contextos educativos, son las siguientes:

- ***Función informativa (presenta contenidos)***
- ***Función instructiva (ordenador es mediador en la construcción del conocimiento)***
- ***Función motivadora (captan la atención del estudiante, mantiene el interés)***
- ***Función evaluadora (permiten medir el trabajo realizado)***



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Función exploradora (investigación)

- **Función expresiva (expresión del usuario)**
- **Función lúdica (juego)**
- **Función innovadora (genera situaciones nuevas)**

(Páginas 21-22)

Los puntos expuestos en el estudio de Moreno, J. sirven para fundamentar los beneficios que un estudiante podría recibir al obtener una nivelación apropiada de temas informáticos, previo y durante el proceso de admisión en las pruebas informáticas, para la aprobación de las mismas pero siempre contando con una retroalimentación por parte de docentes a través de una aplicación en línea.

Conocimientos previos de la informática y el desgranamiento universitario en carreras de informática Ë una desventaja ante la falta de capacitación de las ciencias informáticas en bachilleres dentro de una carrera relacionada con la informática

Indirectamente, se puede también decir que, la falta de conocimiento inicial en cuanto a las ciencias computacionales puede traer entre otros inconvenientes el desgranamiento de una carrera, ya que si un estudiante entra a una carrera relacionada con las ciencias computacionales (como es el caso de la carrera ingeniería en producción y dirección en artes multimedia) sin bases en la informática, puede correr el riesgo de repetir o arrastrar las materias técnicas e incluso esto puede ser un incentivo para que el estudiante decida retirarse de la carrera.

Con lo mencionado, es importante definir lo que es el término **Desgranamiento** en el ámbito educativo. (Dirección General de Cultura y Educación de Buenos Aires, Argentina . 2001)



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

o programáticamente con la apreciación de la pérdida de matrícula que ocurre en el transcurso de una cohorte. Cabe destacar que es un concepto algo desacreditado dada la ambigüedad que posee ya que es el residuo constituido por todos los que no hicieron la carrera en el tiempo ideal y es el resultado principal de sumar repeticiones y abandonos.

Según un informe de una investigación, emitido por el Departamento Análisis de la Información de la Dirección General de Cultura y Educación de Argentina.
<http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/planeamiento/pdf%20documentos/informe03.PDF> - Pagina 6)

FACTORES QUE MOTIVAN EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA EDUCACION VIRTUAL Y DISMINUYEN LA CARENCIA DE CONOCIMIENTOS PREVIOS INFORMATICOS

Para que un software educativo tenga éxito no solamente hay que tomar en cuenta la retroalimentación, hay que tomar en consideración algunos elementos que incentivan el aprendizaje para el software. Para esto es importante reconocer las diferentes maneras de como un estudiante aprende con éxito algún tema.

Todos los seres humanos por ser diferentes tenemos diferentes maneras de aprender, diferentes estilos de aprendizaje dependiendo de las características de la persona, y eso es importante saber en el momento de analizar cómo se quiere captar la atención del estudiante para que aprenda.

Figuroa, N. y otros (2005) *Estilo de aprendizaje es la forma en que un individuo aprende, y como las personas tienen diferentes estilos de aprendizaje, éstos se reflejan en las diferentes habilidades, intereses, debilidades y fortalezas académicas. Aunque algunos autores usan los términos estilo cognitivo y de aprendizaje en forma indistinta, existe una diferencia entre ambos, El estilo cognitivo se centra en la forma de la actividad cognitiva*

(por ejemplo, pensar, percibir, recordar), no en su contenido. El estilo de aprendizaje, es un constructo más amplio, que incluye estilos cognitivos, afectivos y psicológicos. .

Figuroa, N. y otros (2005) Í Según Felder y Silverman (1988) presentan un nuevo enfoque en el estudio de los aprendizajes que complementa y enriquece la producción que se ha hecho en este sentido, clasificando a los estudiantes según su forma de aprender de acuerdo a la siguiente lista:

- **Sensitivos (concretos, prácticos, orientados hacia los hechos y los procedimientos) o intuitivos (conceptuales, innovadores, orientados hacia las teorías).**
- **Visuales (prefieren la presentación visual del material tal como películas, cuadros, o diagramas de flujo) o verbales (prefieren las explicaciones escritas o habladas).**
- **Inductivos (prefieren la información que deviene desde lo específico hacia lo general) o deductivos (prefieren la información que deviene desde lo general hacia lo específico).**
- **Activos (aprenden manipulando las cosas y trabajando con otros) o reflexivos (aprenden pensando acerca de las cosas y trabajando solos).**
- **Secuenciales (aprenden poco a poco en forma ordenada) o globales (aprenden de forma holística).**

Un mismo estudiante puede presentar varias características por lo que el docente debería ser capaz de adaptar su estilo de enseñanza a los estilos de aprendizaje de tal forma de no afectar negativamente el rendimiento del mismo o su actitud frente a los contenidos (Felder, 2004).



que los estudiantes difieren en la manera de acceder al conocimiento en términos de intereses y estilos, en el sentido de poseer puertas de entrada diferentes para que inicien el proceso del conocimiento (Litwin, 1997) .

(Página 15)

Existen diversas maneras de abordar la construcción de un recurso didáctico para lograr la capacitación estudiantil por medio del E-learning o educación virtual a través de un módulo informático en-línea que ayude al estudiante a aprehender en vez de aprender, y que mejor manera de construir recursos o materiales didácticos que con la multimedia, que cubre todos los aspectos que mencionan Felder y Silverman con respecto a la clasificación de los estudiantes según sus estilos de aprender.

En tiempos actuales las universidades ahora tienen que lidiar con estudiantes que forman parte de lo que se llama la generación net+, esto hace que la educación en actualmente aplique con más razón recursos didácticos multimediales.

Para comprender que significa esta generación y su relación con lo mencionado con respecto a los estilos de aprendizaje, se acude a los estudios sobre la generación net+ por Davila, S. (2006) en donde dice que

À la sociedad de la información y del conocimiento ha impuesto cambios acelerados en el ámbito económico, político, social y cultural, demandando que las actividades productivas de bienes y servicios incorporen cada día más la utilización de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación. Por lo que en este sentido, se generan nuevas formas de interacción entre las actividades productivas y dichas tecnologías, obligando a las



personas a capacitarse y a estar en condiciones para la nueva forma de transmisión y recepción de la información y para la práctica permanente de la comunicación virtual

(<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2249948.pdf> - pagina 25)

Analizando lo mencionado, también podría decirse que indirectamente, lo dicho por *Dávila*, toca lo que es la *brecha digital*, ya que menciona el cómo las emergencias de las TIC's *obligan a las personas a capacitarse y a estar en condiciones para la nueva forma de transmisión y recepción de información*, pero esto muchas veces no logra que las personas se capaciten. Es cierto que mucha gente se siente efectivamente obligada a capacitarse pero no pueden hacerlo por el hecho de que muchas tecnologías no están al alcance de todos por distintas razones socio-económicas y culturales, esto afecta directamente el tener o no tener conocimientos previos de informática antes de entrar en un proceso de admisión universitaria de una carrera técnica. El tema de la brecha digital se mencionara más adelante, pero en pocas palabras se puede decir que las tecnologías de hoy, básicamente las TIC's, han y siguen revolucionando el cómo se hacen las cosas dentro de muchos campos y entre esos campos esta la educación en general y según *Dávila, S. 2006*

Además del ámbito productivo, el impacto que podría catalogarse como aún más avasallador es el que se ha provocado en las personas nacidas en estas décadas de los computadores, de la Internet y de las comunicaciones globalizadas. Estas personas son las que conforman la llamada Generación-Net (página 25).

Actualmente los estudiantes universitarios son de la *generación net* y no solamente los universitarios sino los de colegio también, esto está causando que los procesos de enseñanza . aprendizaje cambien dentro del campo



Características que identifican a una persona de dicha generación.

Son muchos los elementos que identifican a una persona de la generación net, dichos elementos influyen mucho sobre el ya explicado %estilo de aprendizaje+planteado por Figueroa, N. y otros (2005). Sobre la conformación de la generación net, Davila (2006) explica lo siguiente:

À esta Generación-Net está conformada por las personas que para el año 1999 tenían de 0 a 20 años. Esta Generación tiene características de actuación, mente, pensamiento y procesamiento muy distintas a las de las anteriores generaciones (sus padres y demás ascendentes), en consecuencia demanda formas distintas de vida, consistentes en quehaceres -desde los más cotidianos hasta los más complejos È con características igualmente distintas a las de esa anterior generación.

Para ejemplificarlo de alguna manera. Sus padres Ècualquiera de nosotros- vienen de esquemas lineales; de la obediencia de órdenes, tal vez sin conocer el fin real de ellas, de la absorción de conocimientos transmitidos por maestros y padres, en cuya información ya hay un procesamiento previo y un porcentaje de subjetividad según sus mapas y valores; sus esquemas son primordialmente secuenciales y planificados.

Por el contrario, la nueva generación, está acostumbrada y/o se acostumbrará a la

Esencia interactiva de la red, y a descubrir por sí mismo las múltiples versiones que se encuentran en la Internet sobre una sola cosa, por eso podrán -y les encantarà- refutar cualquier



información de la que dudan o con la que diverjan, y no los
entretendrá cualquier cosa
(página 25).

Las características según Dávila, de la generación net son muchas y se generan como consecuencia de las emergencias de las tecnologías de la información y comunicación, haciendo que estas personas de la generación mencionada sean más independientes en muchos aspectos pero también más contestatarias ante muchas situaciones, siendo ellos los usuarios y a veces generadores al mismo tiempo, de la información.

Con respecto a la educación, el estudio realizado de la Generación Net según **(Dávila, S. 2006)** también dice:

Á en estos contextos adquiere enorme importancia la educación. Sobre todo si reflexionamos que en la era del conocimiento el protagonista es precisamente el conocimiento, y si éste se adquiere tradicionalmente en la escuela y en la universidad, pues es crucial el papel mediador de la educación entre el saber y las TIC. La dimensión que adquiere ahora la pedagogía, la didáctica y la educación apunta a ser otra.

Educación en tiempos de Internet implica una formación compatible con nuevas formas de entretener, producir, aprender y trabajar, respetando los estilos de cada individuo y comunidad virtual. A través de la Red la Generación-Net piensa, conoce, aprende y se comunica a distancia para el ejercicio de sus derechos, la afirmación de las culturas y la construcción de conocimientos en diversos escenarios de aprendizaje, de investigación y de difusión de los saberes.



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

muestra del mundo de la Generación Net, podemos hacer preguntas como: ¿Qué demanda la nueva generación de sus padres?, ¿qué demandan de sus maestros y de la educación?, ¿qué esperan de sus gobernantes?, ¿qué los caracteriza realmente?, ¿será cierto que se han vuelto adictos a la tecnología?, ¿cómo conocerlos para poder interactuar con ellos?, ¿podremos comprenderlos de verdad?, ¿estaremos preparados para la Generación net? En los próximos apartados, conjuntamente con las reflexiones del lector, trataremos de ir buscando respuesta.

(Página 26)

Con lo expuesto por Davila se puede decir que la educación está sin querer en medio de todos los factores que da como resultado las TIC's y todas las respuestas que disparan las personas de la generación net por medio de sus comportamientos y costumbres que dan como resultado ante lo todo lo que ofrecen las TIC's.

Pero aún se puede decir que existen más características que son importantes para poder conocer mejor la realidad digital de esta generación con el fin de conocer cómo llegar con efectividad al estudiante de dicha generación. Según ***Dávila, S. Ë(2006)***...

En el mundo de la tecnología surgen día a día nuevas innovaciones, tenemos, entre otros, memoria portátil (pen drive o memory stick), la producción de CD-ROM, el DVD, las redes de fibra óptica, los mensajes instantáneos, los satélites y las conexiones en red por computador, y de la mano de estas innovaciones crece la Generación Net.



Con esta tecnología emerge y se nutre la Internet, la muy llamada autopista de la información.

Su característica principal es la interactividad y el ser una herramienta tecnológica que modifica las formas de comunicación y de relación social. Es un fenómeno cultural que no tiene fronteras, y cada día crece más.

Tan solo en tres años se conectaron cincuenta millones de usuarios de todo el mundo a la Red. Para tener una referencia, su crecimiento se puede comparar con el de la televisión y el video cable, la televisión, por ejemplo, tardo 15 años para tener un gran número de espectadores, y 10 años el video cable (página 27)

Con todo el estudio de la Generación net se puede decir que todas las personas que nacieron en el tiempo que indica Dávila+ tienen las mismas características, pero a veces no es así, es por esto que se mencionara muy brevemente el tema de la brecha digital, pero no tanto para refutar el estudio de la generación net sino para mostrar lo perjudicial que podría ser la falta de capacitación de las personas en lo que son las tecnologías en especial la informática.

Brecha Digital – la otra cara de la realidad y su incidencia en los conocimientos previos de las ciencias computacionales

Tal como se ha planteado, el uso de un módulo informático para capacitar a distancia en lo que son las ciencias computacionales, a los bachilleres interesados en estudiar la carrera de ingeniería en producción y dirección en artes multimedia (tomando en cuenta que también existirán tutores en línea para el modulo) es algo que puede dar beneficios, tal como se ha explicado



mejoramiento al respecto. Las ventajas de las TICs en los estudiantes actualmente, pero existe otro hecho que aun en tiempos actuales afecta, se trata de la brecha digital.

No todos los bachilleres tienen acceso al internet desde sus casas, ya que como todos saben, este servicio tiene un costo que muchas veces (por no decir siempre) es asumido por los padres de familia en el caso de que tengan las posibilidades para asumirlo y si en algún caso exista la posibilidad de contratar el servicio de internet, el estudiante necesitara un computador en casa para gozar de los beneficios de las TICs.

Es cierto que hace pocos años atrás los que estudiaban carreras técnicas en universidades privadas eran en la mayoría de los casos personas con un nivel socio económico medio-alto a alto, por lo tanto no existían para ellos problemas en obtener las herramientas necesarias para poder estudiar en una carrera técnica, pero en la actualidad las posibilidades de que un estudiante bachiller con un nivel socio económico medio-bajo entre a una carrera técnica en una universidad privada han aumentado, gracias a ayudas económicas del estado ecuatoriano o becas y medias becas generadas por fundaciones o universidades, lo único que tiene que tener el estudiante para acceder a estos beneficios son buenas calificaciones.

Esto hace que la brecha digital que existe en el país se evidencie más.

El acceso a las tecnologías en nuestro medio todavía es un problema, ya que muchos creerían que el uso del internet es la solución a todo, cuando realmente no es así para muchos todavía, por el alto costo que muchas veces representan los componentes que brindan los beneficios de las TICs.

Entonces, si es así ¿¿Por qué plantear una propuesta de capacitación en línea??



Existe una solución a lo planteado con respecto a la accesibilidad de las personas de bajos recursos, al internet y las ventajas que ofrecen las TICs, esta solución está compuesta por los distintos centros de computación, laboratorios o salas de lectura con ordenadores y servicios de internet, que ofrece la carrera para sus estudiantes de forma gratuita.

El problema con la mencionada brecha digital no solamente es por la imposibilidad de acceso a la tecnología por parte de algunos, sino también por la educación que estos ~~algunos~~ podrían no tener con respecto a la ciencias informáticas, haciendo que el poco o mucho conocimiento en las ciencias computacionales por parte del estudiante influya en las pruebas informáticas que rinde en el proceso de admisión.

La falta de educación y conocimientos en lo que respecta la tecnología informática también conlleva a una brecha digital.

No sirve de nada tener la tecnología al alcance de todos cuando no se sabe cómo funciona. Saber usar y manipular tecnología informática conlleva a la usabilidad de la misma, conlleva a la búsqueda de dicha tecnología para automatizar y simplificar acciones.

El enseñar cómo funciona y cómo usar tecnología informática mediante la enseñanza de las ciencias computacionales ayuda también a cerrar la brecha digital desde donde podría empezar a generarse la misma brecha, en los colegios.

Al no tener mayor educación en las ciencias computacionales dentro del currículo del BGU del Ecuador, podría no ayudar en el cierre de la brecha digital.



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

IS EN LA BRECHA DIGITAL

Según un estudio sobre la BRECHA DIGITAL (Cimoli, M. Ë 2005)

À la mayoría de los economistas tienden a concordar en que la fuerza motriz tras el aumento de la productividad es el aprendizaje tecnológico, la innovación y la difusión de tecnología hacia el conjunto del sistema económico. En que la tecnología transforma cada vez más rápido la dinámica competitiva y da lugar a la emergencia de nuevos productos, procesos productivos y sectores, en tanto que otros tienden a desaparecer. (Página 41)

Otros puntos a considerar con respecto a la brecha digital son los expuestos por Holland y Porcile+ usados dentro del estudio sobre BRECHA TECNOLÓGICA Y CRECIMIENTO EN AMÉRICA LATINA+, estos son los siguientes (Cimoli, M. Ë 2005):

Como en los sectores de baja intensidad tecnológica la productividad del trabajo tiende a crecer menos que en los de mayor intensidad tecnológica, el tipo de especialización internacional que se deriva de (a) implica también un menor potencial de aprendizaje y de aumento de la productividad en el largo plazo.

Si bien no es perfecta, existe una correlación positiva entre intensidad tecnológica y dinamismo de la demanda internacional. Por esa razón, países rezagados tecnológicamente no sólo tienen menos oportunidades de aprendizaje e innovación, sino que también enfrentan una demanda menos dinámica por los bienes que producen.

(Página 42)

En otras palabras, lo que dice Cimoli, Holland y Porcile, se traduce en lo perjudicial que puede ser una brecha digital en una sociedad, y esta puede



además también por la falta de preparación en cuanto a lo tecnológico. Esto influye por completo en los conocimientos previos de la informática en estudiantes que se preparan para entrar en una carrera tecnológica.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Es una agrupación de ordenanzas jurídicas que controlan, regulan y evalúan la aplicación de las diferentes reglamentaciones que se deben dar en el proceso educativo donde se sostiene la educación superior.

MARCO CONSTITUCIONAL

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

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 y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.

PUBLICADA EN EL REGISTRO OFICIAL N.417 DEL 31 DE MARZO DEL 2011

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. Entre los más aplicables a la investigación tenemos:

a. Educación en valores.- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el



responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación;

b. Motivación.- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

c. Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes.

Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.

d. Gratuidad.- Se garantiza la gratuidad de la educación pública a través de la eliminación de cualquier cobro de valores por conceptos de: matrículas, pensiones y otros rubros, así como de las barreras que impidan el acceso y la permanencia en el Sistema Educativo;



El currículo es garantizado a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

Art. 6.- Obligaciones .- Entre las principales tenemos:

Impulsar los procesos de educación permanente para personas adultas y la erradicación del analfabetismo puro, funcional y digital, y la superación del rezago educativo;

Garantizar un currículum educativo, materiales y textos educativos, libres de expresiones, contenidos, e imágenes sexistas y discriminatorias;

Garantizar una educación para la democracia, sustentada en derechos y obligaciones; en principios y valores, orientada a profundizar la democracia participativa de los miembros de la comunidad educativa;

Garantizar una educación integral que incluya la educación en sexualidad, humanística, científica como legítimo derecho al buen vivir; y,

Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículum, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.

OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VI (independiente) = CONOCIMIENTOS PREVIOS DE INFORMÁTICA

VD (dependiente) = PROCESOS DE ADMISIÓN



PDF Complete
*Your complimentary use period has ended.
 Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

		Indicadores	Preguntas
Independiente: Conocimientos previos de informática		Resultados de Talleres y Pruebas de materias técnicas de informática, dentro de la carrera Ingeniería en producción y dirección en artes multimedia	¿Cuál es el nivel de información que tienen los bachilleres con respecto a manejo de software multimedia y herramientas utilitarias?
	Destrezas adquiridas en el bachillerato para el manejo correcto de herramientas	Resultados de pruebas de informática dentro de la fase de admisión de la carrera técnica Ingeniería en producción y dirección en artes multimedia Evidencias de necesidades y usos de manejo de herramientas de ofimática y de diseño	¿Cuánta destreza tienen los bachilleres con respecto al manejo correcto de herramientas informáticas?
	Identificadores de fortalezas o debilidades en conocimientos informáticos	Resultados de pruebas de informática dentro de la fase de admisión de la carrera técnica Ingeniería en producción y dirección en artes multimedia Evidencias de necesidades de conocimientos de programación informática	¿Cuáles son los elementos que identifican fortalezas o debilidades informáticas en los bachilleres que están en proceso de entrar a la carrera?
Dependiente: Procesos de admisión	Pre-universitario	Procesos previos a la iniciación de la carrera universitaria	¿Qué procesos previos pre-universitari o existen para la capacitación informática de los bachilleres dentro del proceso de admisión?
	Fase de pruebas	Resultados de Exámenes de admisión universitaria	¿Qué procesos previos pre-universitario existen para la capacitación informática de los bachilleres dentro del proceso de



CAPITULO 3

METODOLOGIA

DISEÑO DE LA INVESTIGACION

El presente estudio señala algunos tipos o alcances de investigación, uno de ellos es el **descriptivo**, tomando en cuenta que se pretende encontrar características importantes del fenómeno que se menciona mediante encuestas y preguntas realizadas mediante entrevistas a docentes tanto de colegio como de universidad. También se realizaran entrevistas a estudiantes.

También se pretende demostrar ciertas tendencias de estudiantes en el proceso de admisión y revisar la causa de dichas tendencias. Esto indica que el presente estudio tiene indicios que muestran cierto alcance de tipo Explicativo.

Tampoco se puede dejar a un lado, el facilitar una breve explicación (dentro de la presente tesis) del cómo se relacionan los conocimientos previos de informática en bachilleres, con el proceso de admisión de la carrera antes mencionada dentro de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Si habría que mencionar algo novedoso, seria de que es la primera vez que se analizara la influencia de los niveles de conocimientos previos de informática en los estudiantes que estuvieron dentro del proceso de admisión de LA CARRERA INGENIERIA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL en el SEMESTRE B-2014.



Se trabajará con una muestra para este estudio ya que fueron 11 estudiantes (ver anexo) que participaron en el proceso de admisión del semestre B-2014 en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Se pretende encuestar y entrevistar a los 11 alumnos.

Este estudio es **factible** porque es posible recopilar los datos necesarios para solucionar problemas en la educación informática de bachilleres dentro del proceso de admisión y porque la Facultad de Artes y Humanidades permitirá que la investigación se realice dentro de la carrera de artes multimedia.

Con todo lo dicho se puede concluir que esta investigación es un proyecto descriptivo, correlacional, explicativo, con comprobación de hipótesis, proyecto factible.

INVESTIGACION DE CAMPO

La presente investigación se realizara en el campus de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en donde se encuestaran y entrevistarán estudiantes y docentes.

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Esta investigación señala más hacia un enfoque cualitativo que cuantitativo ya que no solamente se aplicaran encuestas a docentes y estudiantes sino que también se aplicaran entrevistas a profundidad a



Estudiantes para encontrar las diferentes razones por la cual existe un bajo rendimiento en la materia de informática dentro del proceso de admisión (conocido antes como el pre universitario).

No se descarta el proceso de encuestar y levantar información por medio de resultados de cuestionarios (parte cuantitativa), pero mucha de la información que guiará la investigación vendrá de los resultados de las entrevistas que se realizarán.

Dentro del proceso de análisis de resultados se confrontarán los resultados de ambos enfoques para poder ya llegar a una conclusión.

Algunos de los detalles del presente estudio son los siguientes:

- Validar hallazgos de investigación como evaluaciones sumativas entre otras, usadas en el proceso de admisión.
- Explorar un campo muy poco investigado dentro de la carrera en artes multimedia que es el campo del proceso de admisión.
- Acompañar procesos ejecutados dentro del proceso de admisión como evaluaciones, proyectos, etc.
- Aplicar soluciones formuladas a partir de las emergencias de resultados generadas por entrevistas y encuestas.

En vista de que la población de estudiantes y docentes que se investiga no es elevada, se realiza la investigación sin calcular la muestra; es decir, trabajando con la población de los estudiantes en el proceso de admisión.

Cuadro de población y muestra

Grupo de personas	Población	Muestra	%	Tipo de muestreo	Método técnica
1. Directivo	1	1	7%	Intencional	Entrevista
2.- Docentes del proceso de admisión	2	2	13%	Intencional	Entrevista
3.- coordinador del proceso de admisión	1	1	7%		Entrevista
3.- Estudiantes	11	11	73%	Intencional	Encuesta y entrevista
Total	15	15	100%		

Fuente: Secretaría de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

NOVEDAD CIENTIFICA

En lo científico, el aporte del presente trabajo es cómo revelar cómo influye el conocimiento previo de informática en el proceso de admisión, que por primera vez se realiza en el proceso de admisión de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.



El conocimiento de enseñanza . aprendizaje, pedagógico de los bachilleres, les darán una serie de pasos sistemáticos e instrumentos que les permitirán ampliar sus conocimientos para poder desenvolverse tanto en el campo laboral como en el entorno que los rodea, y de esta forma se estará brindando a la sociedad una educación de calidad y de calidez conforme lo estipula el Ministerio de Educación del Ecuador.

Métodos Teóricos

Método histórico Æ lógico

Determina los antecedentes históricos de la evolución del proceso de análisis, diseño, implementación y evaluación de la tecnología y su incidencia de forma cronológica; y el conocer la evolución y desarrollo por lo que se hace necesario revelar su origen y las etapas del desenvolvimiento técnico de los sistemas y la planificación desde sus inicios.

Método analítico Æ sintético

El método analítico-sintético para obtener la caracterización del proceso integral universitario y su intervención de todos sistemas de la comunidad institucional. Igualmente para procesar la información que se pretende analizar obtener información real.

Método inductivo - deductivo

Inicio de los casos, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que rige, es decir va de lo particular a lo general por medio del análisis; pero el método deductivo parte de leyes generales y de estas consecuencias se aplican a casos particulares; es decir va de lo general a lo particular, por medio de la síntesis.



Métodos empíricos complementarios o técnicas

- La entrevista, para determinar los criterios del personal involucrado en el proceso de cumplimiento de los proyectos informáticos y su influencia en las actividades de la universidad y los efectos que provoca.
- La encuesta, para conocer el criterio del impacto de no cumplir con las planificaciones previstas y conocer el criterio de resistencia a los nuevos ambientes tecnológicos.
- El criterio de expertos, para conocer la opinión de personal calificado.

Instrumentos de la investigación

Para levantar la información que se necesita para este proyecto se va a utilizar las siguientes técnicas y herramientas:

Se aplicarán a los docentes y coordinador del proceso de admisión y director de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia la técnica de la entrevista a profundidad con su respectivo instrumento que es el cuestionario.

También se aplicarán encuestas a los grupos y personas antes mencionadas (menos el director de la carrera) y estudiantes que pasaron por el proceso de admisión del semestre B-2014.

Las preguntas de las encuestas que se aplicarán a los estudiantes están relacionadas con sus niveles de conocimientos en el campo de la informática y cursos tomados durante el proceso de admisión o preuniversitario y antes del mismo, más no están relacionadas con sus niveles de conocimientos



detalles con respecto a herramientas tecnológicas y programación en el campo de la informática y TIC's.

Las preguntas formuladas serán sencillas de contestar y muchas de ellas obligaran al encuestado o entrevista a dar una respuesta de sí o no.

La información que se obtendrá de instrumentos y técnicas dará una idea más clara para poder identificar los problemas que se encuentran en el proceso de admisión dentro de las materias de informática.

Procesamientos y Análisis

Para la investigación se utilizará como instrumento de medición el cuestionario estructurado por preguntas que permita medir los indicadores; y con esto poder obtener información de los procesos y tareas que se realizan en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. El proceso de la información se utilizara el paquete estadístico SPSS a fin de garantizar un análisis que pueda satisfacer las resultantes que se espera encontrar.

Se utilizará cuadros estadísticos para representar los resultados obtenidos además de obtener un cruce de información de datos tabulados.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuestas a los estudiantes del semestre B-2014 que pasaron por el proceso de admisión para la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

TABLA 1 - ¿Cuántas materias de informática recibió en la secundaria cuando estudio en el colegio?

# Materias	#Estudiantes	%
1	7	64%
2	3	27%
3	1	9%
Otra cantidad	0	0
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

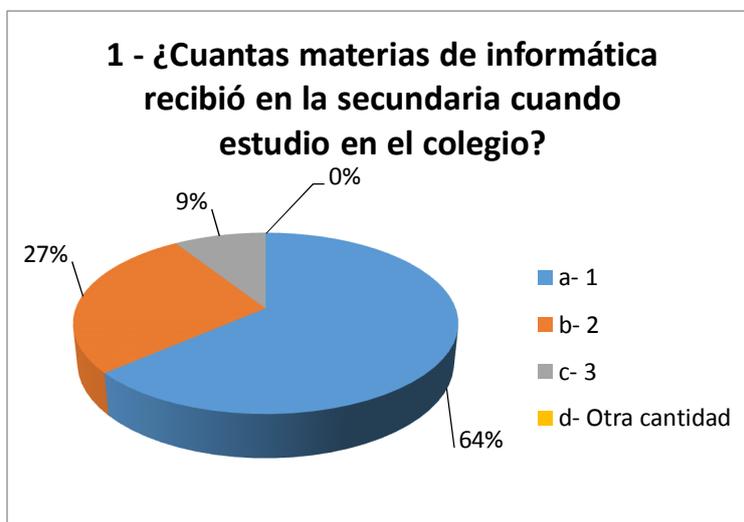


GRÁFICO 1: ¿Cuántas materias de informática recibió en la secundaria cuando estudio en el colegio?

De acuerdo al Gráfico 1 se puede observar que el 64% de los estudiantes recibieron 1 materia relacionada con la informática en sus colegios seguido de un 27% de alumnos que indican haber recibido 2 materias y la diferencia (9%) mencionaron que recibieron 3 materias. Esto revela que la mayoría de los estudiantes que formaron parte del proceso de admisión tuvieron una preparación media-baja en el campo de la tecnología.

TABLA 2 - ¿Ha recibido cursos particulares de informática ajenos al colegio cuando fue estudiante de la secundaria?

Respuesta de estudiantes	# estudiantes	%
Si	2	82%
No	9	18%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

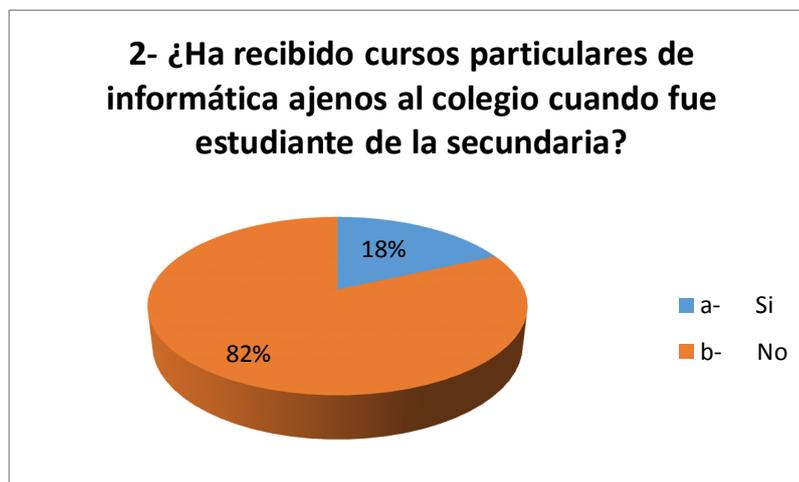


GRÁFICO 2: ¿Ha recibido cursos particulares de informática ajenos al colegio cuando fue estudiante de la secundaria?

puede evidenciar que el 82% de estudiantes no han recibido cursos particulares relacionados con la informática fuera de sus unidades académicas, mientras que el 18% si los ha recibido. Esto dice que muchos de los estudiantes dentro del proceso de admisión en el que participaron no recibieron una capacitación por medio de cursos. Esto podría aportar a una carencia de conocimientos en el área técnica de la informática.

TABLA 3 - ¿Cursos de qué? Si en la pregunta 12 contesto 1no1, continuar con la pregunta 141.

Cursos recibidos	# estudiantes	%
Photoshop	2	18%
Ninguno	9	82%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

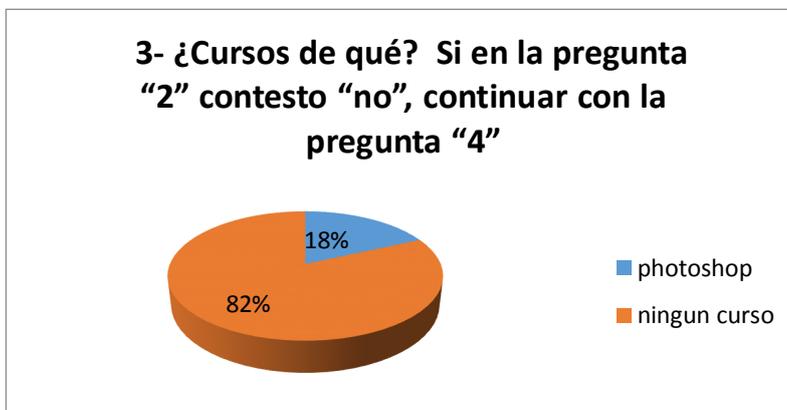


GRÁFICO 3: ¿Cursos de qué? Si en la pregunta 12 contesto 1no1, continuar con la pregunta 141.

Análisis: Según el Gráfico 3, solo dos personas (18%) tomaron cursos fuera de sus respectivos colegios. Los cursos eran de Photoshop, herramienta con

ta que se trabaja dentro de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

TABLA 4 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas utilitarias de Windows?

Nivel de conocimiento	# estudiantes	%
Bajo	0	0%
Medio	11	100%
Alto	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
 Elaborado por: Ing. David Hoyos

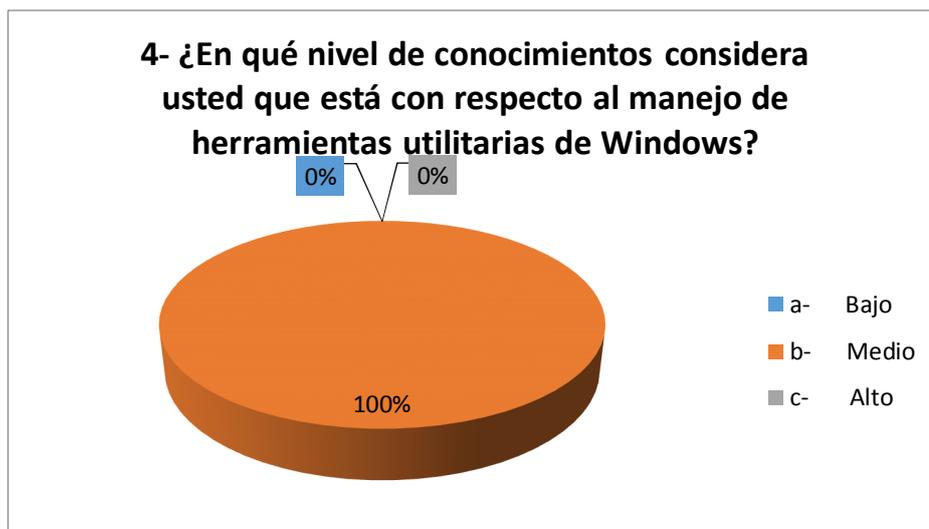


GRÁFICO 4: ¿Cursos de qué? Si en la pregunta 2 contesto no, continuar con la pregunta 4.

Análisis: Todo los estudiantes (100%) mostraron según el Gráfico 4 que estuvieron en un nivel medio con respecto a conocimientos de manejo de

normalmente durante de Windows durante el proceso de admisión o pre universitario.

TABLA 5 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?

Nivel de conocimiento	# estudiantes	%
Bajo	11	100%
Medio	0	0%
Alto	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
 Elaborado por: Ing. David Hoyos



GRÁFICO 5: ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?

Análisis: Todo los estudiantes (100%) mostraron según el Grafico 5 que estuvieron durante el proceso de admisión o pre universitario, en un nivel bajo con respecto a conocimientos de hardware. Esto podría repercutir más adelante cuando los estudiantes estén dentro de la carrera, ya que si bien es

específicamente de una carrera de sistemas computacionales pero si de una carrera que se deriva de las ciencias computacionales y de las tecnologías de la información y la comunicación que demandan conocimientos básicos y medios de hardware.

TABLA 6 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a programación?

Nivel de conocimiento	# estudiantes	%
Bajo	9	82%
Medio	2	18%
Alto	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
 Elaborado por: Ing. David Hoyos



GRÁFICO 6: ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?

Análisis: Según lo demostrado en el Grafico 6, existe un 82% de estudiantes que admiten tuvieron bajos conocimientos en lo que respecta programación mientras que el 18% dicen tener un conocimiento medio en el tema, durante el proceso de admisión o pre universitario.

Dentro de la carrera hay muchas materias que tratan sobre lenguajes de programación como es el caso de diseño de productos multimedia 1 y 2, donde se imparten clases de HTML 5 y CSS 3 o como es en el caso de la materia Programación Orientada a Objetos en donde se imparten clases de JAVA.

TABLA 7 - ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas de diseño gráfico como Í adobe illustratorÍ , Í adobe photoshopÍ , entre otros?

Nivel de conocimiento	# estudiantes	%
Bajo	8	73%
Medio	3	27%
Alto	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
 Elaborado por: Ing. David Hoyos



GRÁFICO 7: ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas de diseño gráfico como Í adobe illustratorÍ , Í adobe photoshopÍ , entre otros?

Se puede ver que el 73% de los estudiantes encuestados responden que tenían un bajo nivel en conocimientos con respecto al uso de herramientas tecnológicas como programas de diseño gráfico de adobe, mientras que el 27% de estudiantes responden que tienen un conocimiento medio con respecto al manejo de estas herramientas.

TABLA 8 - ¿Considera usted que puede obtener calificaciones altas en el proceso de admisión de la carrera Ingeniería en multimedia en las materias relacionadas con informática y multimedia si recibiese un curso previo, con más detalles para un mejor entendimiento, en los temas que se tratan en dichas materias?

Respuesta de estudiante	# estudiantes	%
Si	11	100%
No	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

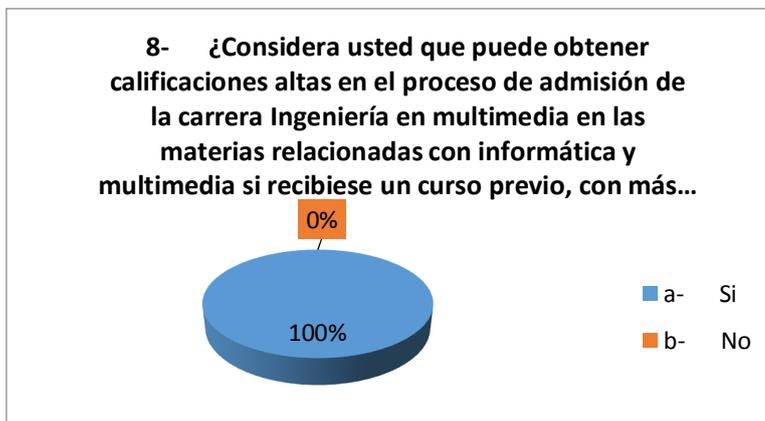


GRÁFICO 8: ¿Considera usted que puede obtener calificaciones altas en el proceso de admisión de la carrera Ingeniería en multimedia en las materias relacionadas con informática y multimedia si recibiese un curso previo, con más detalles para un mejor entendimiento, en los temas que se tratan en dichas materias?

puede observar que el 100% de estudiantes están de acuerdo con que si uno recibiese un curso previo sobre los temas que se tratan en las materias del proceso de admisión uno pudiese obtener buenas calificaciones.

TABLA Ë 9 ¿Si le ofrecieran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia, un curso gratis y opcional, sobre temas de informática y multimedia que tendrá que desarrollar en las pruebas dentro del proceso de admisión, lo aceptaría?

Respuesta de estudiante	# <i>estudiantes</i>	%
Si	11	100%
No	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

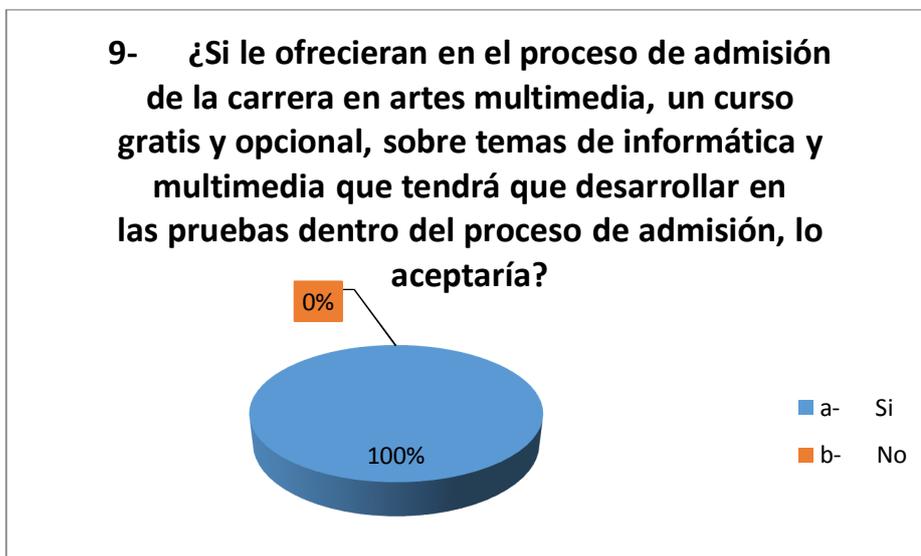


GRÁFICO 9: ¿Si le ofrecieran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia, un curso gratis y opcional, sobre temas de informática y multimedia que tendrá que desarrollar en las pruebas dentro del proceso de admisión, lo aceptaría?

Analizar los datos en la Gráfica 9 que los estudiantes hubieran aceptado recibir un curso gratuito de capacitación para rendir correctamente los exámenes de admisión.

TABLA 10 - Si contestó "sí" en la pregunta "9", ¿Cómo le gustaría recibir el curso? (si contesto "no" en la pregunta "9", ignorar la presente pregunta)

Respuesta de estudiante	# estudiantes	%
En línea	11	100%
Presenciales	0	0%
TOTAL	11	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
 Elaborado por: Ing. David Hoyos

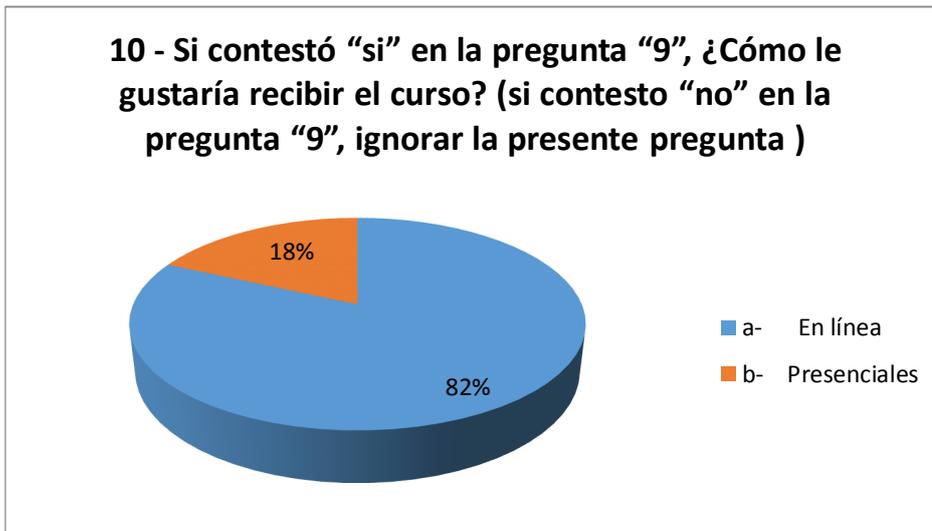


GRÁFICO 10: Si contestó "sí" en la pregunta "9", ¿Cómo le gustaría recibir el curso? (si contesto "no" en la pregunta "9", ignorar la presente pregunta)

Análisis: En este Gráfico 10 se tiene la representación de la preferencia de los estudiantes con respecto a cómo desean recibir un curso de capacitación en el proceso de admisión o pre universitario. La mayoría (82%) dijo que les

gustaría tener como clases en línea mientras que la diferencia (18%) dijo que prefieren presencial.

Encuestas a los docentes que estuvieron inmersos en el proceso de admisión del semestre B-2014 para la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

TABLA 11 - ¿Porque considera usted que existen bajas calificaciones en el proceso de admisión en las pruebas de informática?

Respuesta del docente	# docentes	%
Eliminación casi total, por parte del Ministerio de Educación, de materias informáticas del currículo escolar.	3	100%
Existe poco tiempo de clases o de preparación académica para las pruebas informáticas dentro del proceso de admisión de la carrera en artes multimedia.	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

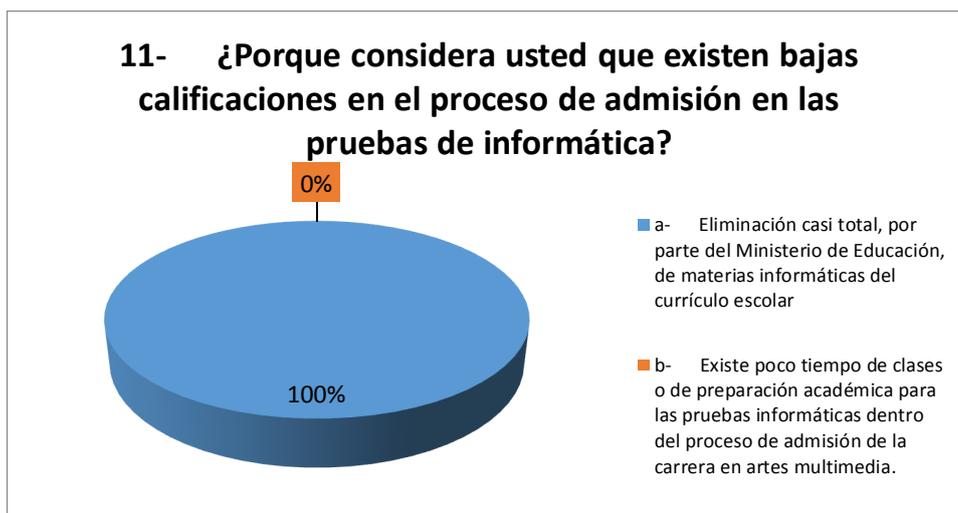


GRÁFICO 11: ¿Porque considera usted que existen bajas calificaciones en el proceso de admisión en las pruebas de informática?

Análisis: En este Grafico se puede evidenciar que todos los docentes señalan que la eliminación de materias relacionadas con la informática en colegios puede ser el causante de las bajas calificaciones en el proceso de admisión del semestre B-2014.

TABLA 12 - ¿En qué nivel de conocimientos informáticos ubicaría a los estudiantes que se encuentran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia?

Respuesta del docente	# docentes	%
Alto	0	0%
Medio	1	33%
Bajo	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos



GRÁFICO 12: ¿En qué nivel de conocimientos informáticos ubicaría a los estudiantes que se encuentran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia?

en el Grafico 12 que el 67% de los docentes ubicaron a los estudiantes del proceso de admisión en un nivel bajo con respecto a conocimientos del área informática mientras que el 33% estaba ubicado en un nivel medio.

TABLA 13 - ¿Se ha discutido entre las autoridades de la facultad de artes y humanidades la inserción de un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera para que puedan, paralelamente con los cursos que se dan en el proceso de admisión, aprender y formarse en temas informáticos para las pruebas de admisión?

Respuesta del docente	# docentes	%
Si	1	33%
No	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

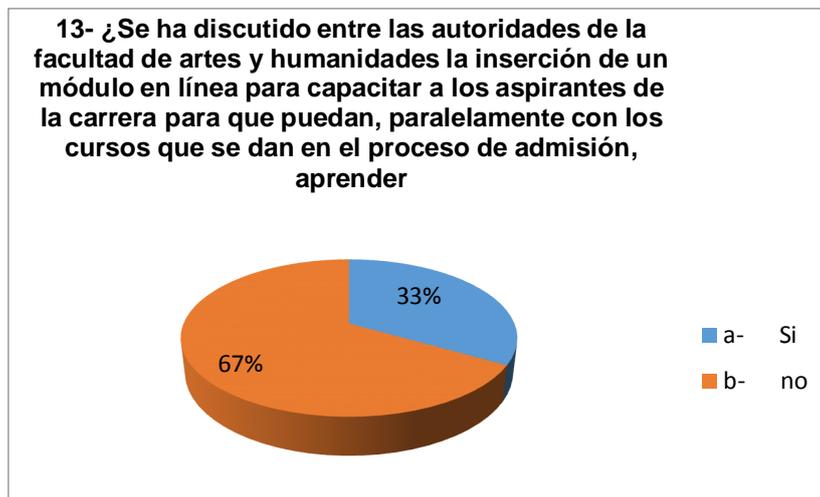


GRÁFICO 13: ¿Se ha discutido entre las autoridades de la facultad de artes y humanidades la inserción de un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera para que puedan, paralelamente con los cursos que se dan en el proceso de admisión, aprender y formarse en temas informáticos para las pruebas de admisión?

Análisis: En el Gráfico 13 se puede ver que solo un docente (33%) indicó que si se ha discutido el tema de implementar una solución tecnológica en línea para resolver la situación de las calificaciones del estudiantado en el proceso de admisión. La diferencia (67% de los docentes) dicen que no se han enterado un la proposición de implementar un solución tecnológica en línea.

TABLA 14 - Conteste la siguiente pregunta si escogió **ÍSí como respuesta en la pregunta **Í3** caso contrario proceda en contestar la pregunta **Í5**. ¿Por qué considera que la facultad de artes y humanidades no aplico una solución en línea para capacitar adicional de los estudiantes del proceso de admisión?**

Respuesta del docente	# docentes	%
Falta de presupuesto	0	0%
Falta de personal	0	0%
No sabe	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

14- Conteste la siguiente pregunta si escogió “Si” como respuesta en la pregunta “3” caso contrario proceda en contestar la pregunta “4”. ¿Por qué considera que la facultad de artes y humanidades no aplico una solución en línea para capacitar adición

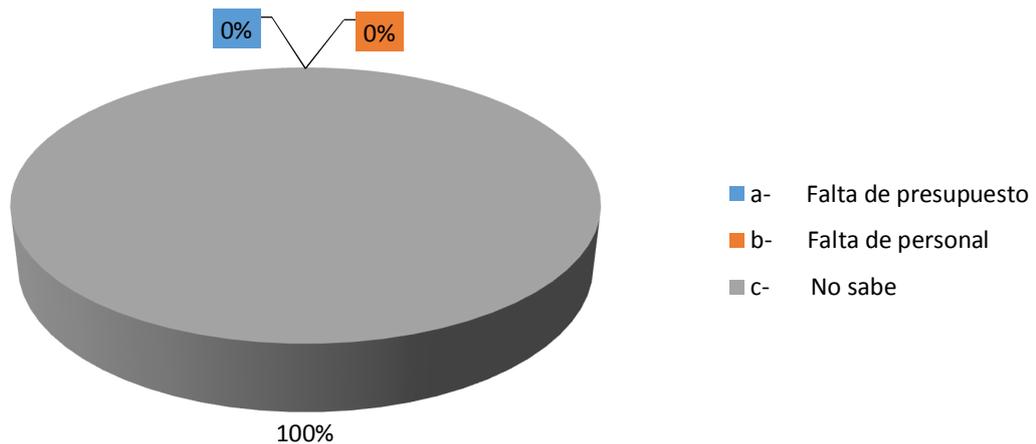


GRÁFICO 14: Conteste la siguiente pregunta si escogió “Si” como respuesta en la pregunta “3”, caso contrario proceda en contestar la pregunta “4”. ¿Por qué considera que la facultad de artes y humanidades no aplico una solución en línea para capacitar adicional de los estudiantes del proceso de admisión?

Análisis: En el Grafico 14 se puede observar como el único docente que recibió en algún momento noticias del desarrollo e implementación de un modelo de capacitación informática en línea, dijo no saber porque no se implementó una solución.

TABLA 15 - ¿Considera usted útil aplicar un módulo en línea de capacitación informática para ayudar a que los aspirantes a la carrera en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia entren con bases sólidas en informática a la carrera?

Respuesta del docente	# docentes	%
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

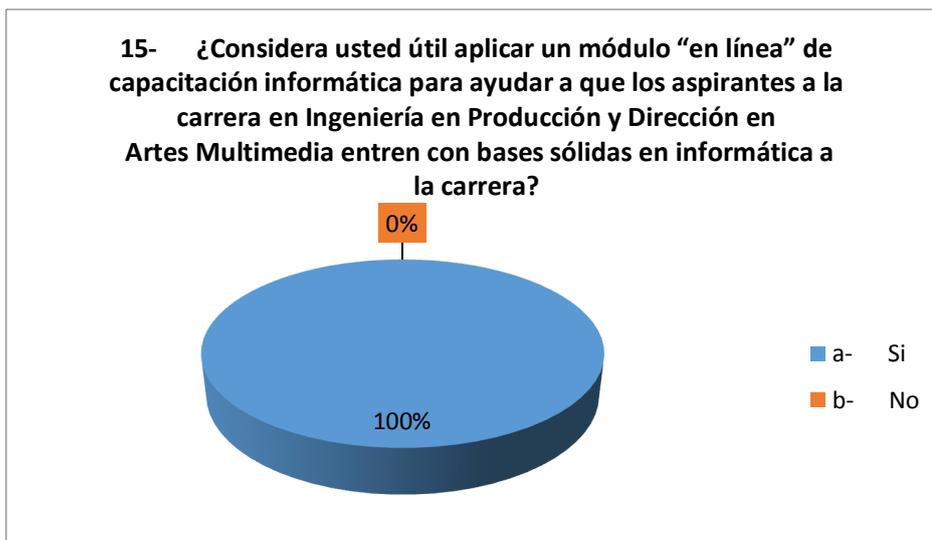


GRÁFICO 15: ¿Considera usted útil aplicar un módulo en línea de capacitación informática para ayudar a que los aspirantes a la carrera en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia entren con bases sólidas en informática a la carrera?

Análisis: En el Grafico 5 se puede apreciar como todos los docentes (100%) del proceso de admisión admiten que no sería malo aplicar un módulo en línea para capacitar a los estudiantes del proceso de admisión.

TABLA 16 - ¿Tomando en cuenta que las materias 1ª informática (Microsoft Word y Microsoft Excel) e 2ª informática (Microsoft Power Point y Microsoft Project) dentro de la carrera se inician desde un nivel intermedio, considera que debería insertarse la capacitación para el uso de herramientas utilitarias de Microsoft en el módulo de capacitación desde un nivel inicial?

Respuesta del docente	# docentes	%
Si	3	0%
No	0	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

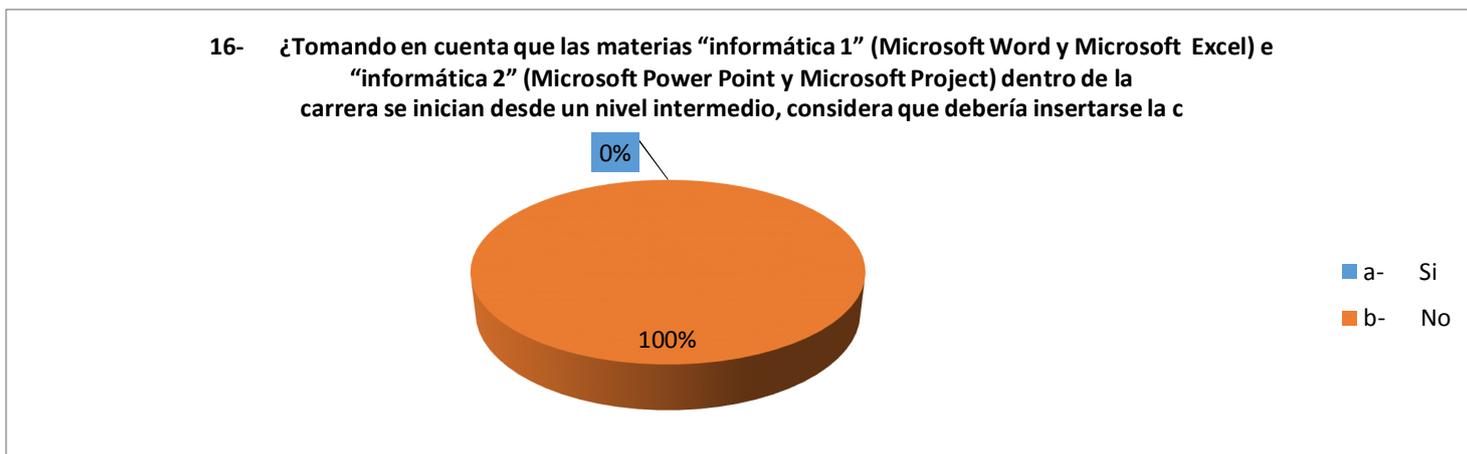


GRÁFICO 16: ¿Tomando en cuenta que las materias Í informática 1Î (Microsoft Word y Microsoft Excel) e Í informática 2Î (Microsoft Power Point y Microsoft Project) dentro de la carrera se inician desde un nivel intermedio, considera que debería insertarse la capacitación para el uso de herramientas utilitarias de Microsoft en el módulo de capacitación desde un nivel inicial?

Análisis: En el Grafico 6 se evidencia que todos los docentes no consideran necesario incluir una capacitación nivel intermedio de herramientas utilitarias de Windows ya que según las encuestas realizadas a los estudiantes del proceso de admisión. Si tienen bases (nivel intermedio) en lo que respecta manejo de herramientas utilitarias.

TABLA 17 - ¿Qué otros temas considera usted deberían ser insertados en un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera en artes multimedia? (puede escoger algunos ítems)

Preferencia de materia por parte del docente	# <i>selecciones</i>	%
Fundamentos de hardware	2	25%
Fundamentos de software	3	38%
Fundamentos de programación	3	38%
Total:	6	

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

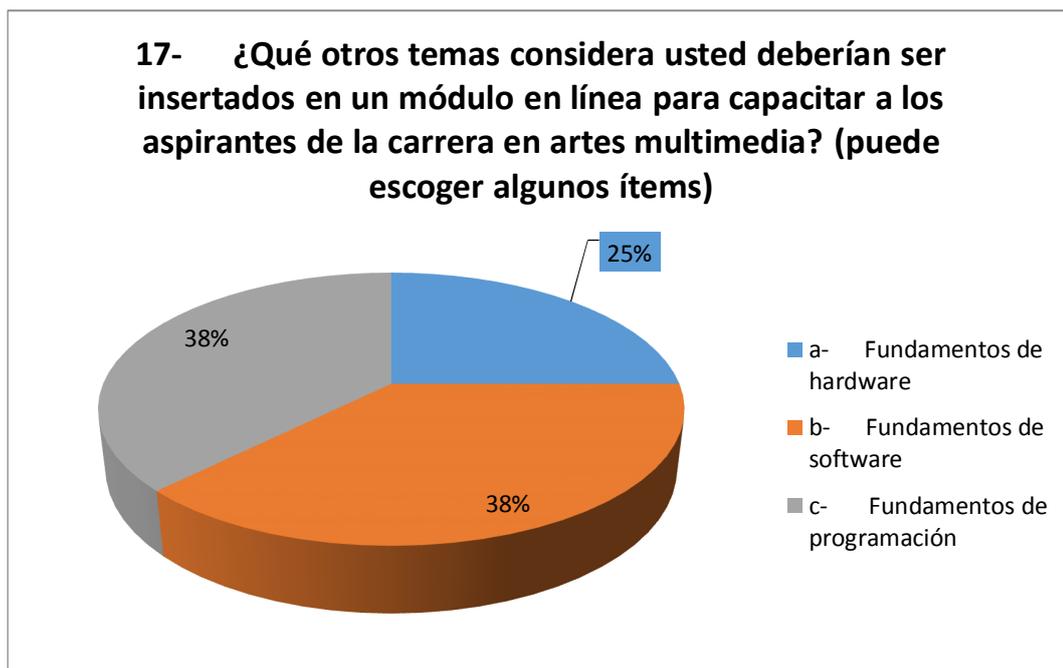


GRAFICO 17: ¿Qué otros temas considera usted deberían ser insertados en un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera en artes multimedia? (puede escoger algunos ítems)

evidencia que según los docentes encuestados, las materias que deben de estar en un módulo de capacitación de temas informáticos en el proceso de admisión de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia deben básicamente ser fundamentos de programación y fundamentos de software siendo estos los más escogidos, mientras que fundamentos de hardware fue escogido 2 veces.

El docente podía escoger varias opciones en esta pregunta.

TABLA 18 - ¿Considera necesario insertar videos tutoriales en el módulo mencionado en la pregunta "7"

Respuesta del docente	# docentes	%
Si	0	0%
No	3	100%
Total:	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos



GRÁFICO 18: ¿Considera necesario insertar videos tutoriales en el módulo mencionado en la pregunta "7"?



Análisis: En el presente Gráfico se puede observar que ningún docente considera necesario insertar videos en el módulo mencionado en la pregunta 7. Existen muchos módulos que sirven de tutorial que no utilizan videos y que son muy reconocidos, como es el caso de W3School.

TABLA 19 - ¿Considera pertinente insertar una guía sobre el manejo básico de herramientas de diseño como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, entre otros, en el módulo de capacitación mencionado en la pregunta "7"?

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

Respuesta del docente	# docentes	%
Si	0	0%
No	3	100%
Total:	3	100%

9- ¿Considera pertinente insertar una guía sobre el manejo básico de herramientas de diseño como “adobe illustrator”, “adobe photoshop”, entre otros, en el módulo de capacitación mencionado en la pregunta "7"?

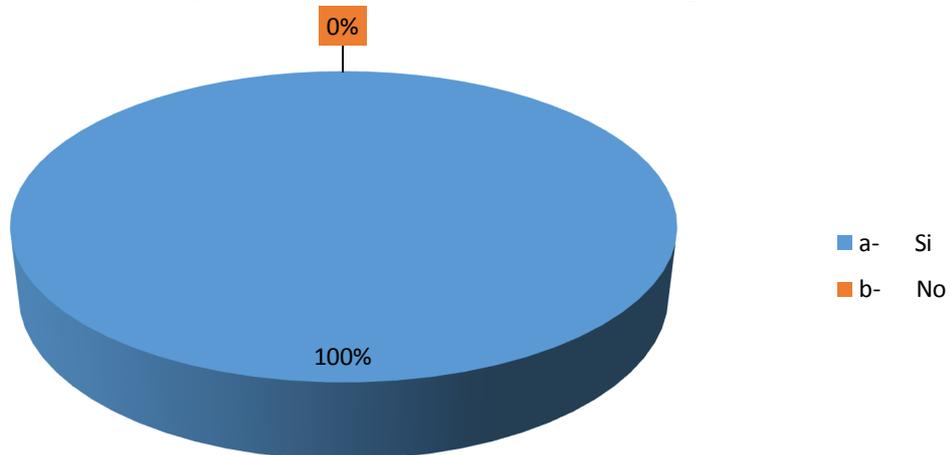


GRÁFICO 19: ¿Considera pertinente insertar una guía sobre el manejo básico de herramientas de diseño como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, entre otros, en el módulo de capacitación mencionado en la pregunta "7"?

Análisis: En el Gráfico 9 podemos ver que el 100% de los docentes consideran importante que los estudiantes del proceso de admisión comiencen a tener nociones de manejo de herramientas de Adobe para tareas de diseño vectorial y edición de elementos gráficos.

¿Considera pertinente insertar una guía básica sobre la estructuración de modelos de entidad-relación (modelos de base de datos relacionales), en el módulo de capacitación?

Respuesta del docente	# docentes	%
Si	0	0%
No	3	100%
Total:	3	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Ing. David Hoyos

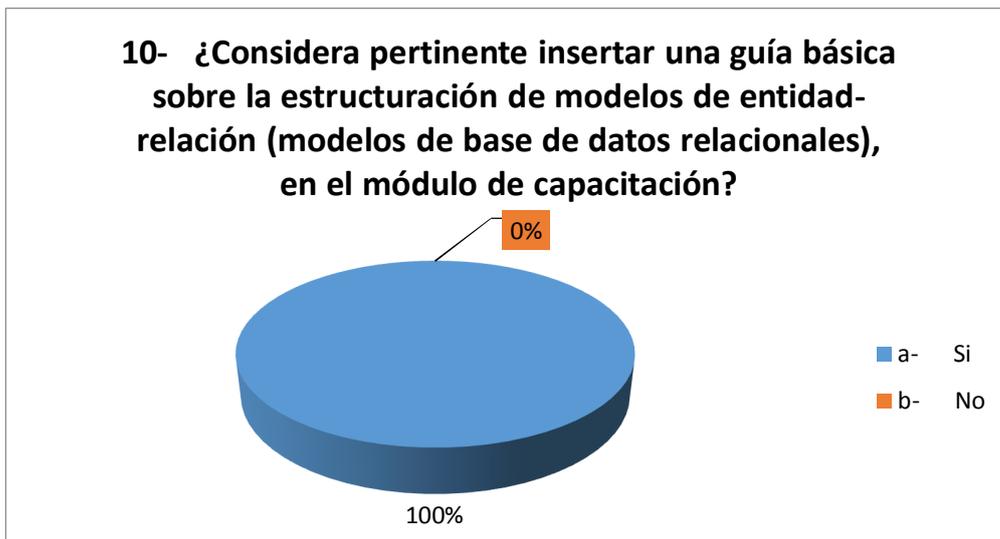


GRÁFICO 20: ¿Considera pertinente insertar una guía básica sobre la estructuración de modelos de entidad-relación (modelos de base de datos relacionales), en el módulo de capacitación?

Análisis: En el Gráfico 10 se puede evidenciar que el 100% de los docentes encuestados consideran que es necesario que el modulo mencionado en la pregunta 7 tenga una guía sobre estructuración de modelos entidad-relación lo cual quiere decir que consideran importante que el estudiante obtenga



conocimientos teóricos y prácticos sobre la elaboración de modelos de base de datos desde el proceso de admisión de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

Preguntas de entrevista a Director de Carrera Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs. y Lcdo. Wellington Villota, Mgs. coordinador del proceso de admisión de la carrera:

- 1- ¿Tomando en cuenta que la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia no es una carrera tradicional de sistemas computacionales, que temas usted considera deberían de insertarse que no se toman en cuenta en las materias de informática dentro del proceso de admisión, que puedan ayudar a que los estudiantes tengan bases más sólidas en informática y multimedia al estar dentro de la carrera?

Director de carrera:

Las materias con las que siempre tienen problemas los estudiantes dentro de la carrera son las que están relacionadas con programación como por ejemplo Java, HTML 5, CSS 3, entre otras. Todo lo relacionado con base de datos también tiene bastante programación en lo que es SQL y elaboración de procedimientos almacenados.

Lo primero que a uno se le viene en mente es que el docente no está haciendo bien su trabajo, y algunas veces es así, pero muchas veces no es el caso.

Se comenzó a preguntar a los estudiantes que tenían un buen desempeño, en materias relacionadas completamente con informática, si habían visto temas similares a las materias que estaban viendo, en sus unidades educativas cuando eran estudiantes de colegio, y la mayoría dijo que si, otros contestaron que habían tomado cursos y



que aprendieron que trabajando con ciertas herramientas de adobe, aprendieron algo por sus cuentas.

Con respecto a las materias que están relacionadas con programas de diseño como es el caso de las herramientas de Adobe, se imparten dentro de la carrera y no en el proceso de admisión por ser materias que de uno u otra manera van de la mano con la especialidad de la carrera. Estas materias se imparten desde 9^o, y repito, dentro de la carrera. Lo que si hemos experimentado es que los que no tienen base en estas herramientas si tienen problemas dentro de las materias que las usan por ser algo nuevo para ellos, mientras que los estudiantes que de alguna manera si vieron en el colegio o cursos particulares el manejo de programas Adobe, tienen un buen desempeño.

Yo considero que si existe la oportunidad de crear un MOOC para nuestros estudiantes de admisión debería de insertarse módulos de capacitación en herramientas de Adobe pero en un nivel bajo. Cuando digo herramientas o programas de Adobe me refiero específicamente a Illustrator y Photoshop y no otros que se ven básicamente en ciclos de especialización como After Effect entre otros.

Coordinador del proceso de admisión:

Basado en mi experiencia yo considero que se debe enfatizar mucho más la parte de la programación, más que en los programas de Adobe que son mucho más manejables en el momento de impartir la materia que tiene como fundamento el manejo de alguna herramienta adobe como es el caso de Illustrator o Photoshop, ya que son herramientas que trabajan bastante con elementos gráficos, y eso ayuda al estudiante entender cómo funciona la herramienta.



¿Considera atractiva la idea de implementar un complemento virtual (básicamente un módulo de capacitación en línea), que ayude al estudiante, para rendir los exámenes de materias relacionadas con informática y multimedia, dentro del proceso de admisión?

Director de carrera:

Nunca estaría de más crear y aplicar algo que permita ayudar a los estudiantes aumentar su desempeño en las materias practicas relacionadas con informáticas, ya sea manejo de herramientas digitales de diseño u otros temas como programación. En otras palabras por supuesto que me parece atractiva la idea, no solamente porque ayuda en el desempeño del estudiante sino que también le da bases y permite que realicen un buen examen de ingreso.

Coordinador del proceso de admisión:

Me parece muy atractiva la idea y me parece que se debió aplicar algo así hace mucho tiempo ya que no solamente podría ayudar a la Carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia sino que también podría ayudar a otras carreras técnicas como es el caso de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura o de Ingeniería en Sistemas Computacionales de la Facultad de Ingeniería.

3- ¿Qué características considera usted debería de tener el modulo en línea de capacitación en temas informáticos, dentro del proceso de admisión de la carrera en producción y dirección en artes multimedia, al hablar de la usabilidad?

Director de carrera:

Debe de tener un interfaz gráfico amigable que permita a la persona comprender como se la utiliza el modulo con facilidad. Considero que



PDF Complete

Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

no era necesario crearla como un App ya que los estudiantes muchas veces se quejan de que no tienen megas para descargarse algo de desde sus celulares, esto hace que ellos cuiden mucho de sus megas. Entonces por sentido común no se los vera utilizando el módulo de capacitación desde sus celulares sino más bien desde una PC.

Los módulos deberán ser muy claros, concisos y deben de estar relacionados con el programa de estudio del proceso de admisión de la carrera.

No estaría de más que el modulo permita la interacción de un docente de la carrera en el caso de que el estudiante necesite un poco más de claridad con respecto a un tema en especial.

Coordinador del proceso de admisión:

Debe de permitir que el estudiante sienta un ambiente agradable al revisar y estudiar del módulo de capacitación. La Facultad en el pasado quiso realizar algo similar a lo que es un MOOC para los estudiantes pero no se dio y también se llegó a la conclusión de que no debería de ser un App por el tema de los megas, ya que los estudiantes si decían que no les gustaba usar sus poco megas para descargar videos u otras cosas como folleterías, etc.

La forma en como el estudiante llega a la información que necesita para capacitarse debe de ser muy sencilla y practica para que este pueda aprehender lo que necesita para formar bases en las distintas materias que luego vera y por supuesto para que también realice un buen examen de admisión.



Análisis

Con respecto a los conocimientos previos de informática y de manejo de herramientas informáticas de los estudiantes en el proceso de admisión se ha podido evidenciar que más del 75% de ellos no tienen bases con respecto a la informática ya sea porque no vieron materias de esta clase en el colegio o por otras razones. Esto podría repercutir en el rendimiento de los estudiantes en el momento en que estén dentro del proceso de admisión.

Discusión de los resultados

El diseño de módulos de capacitación en materias relacionadas con informática dentro del proceso de admisión de la carrera en artes multimedia para formar bases académicas en los estudiantes del pre universitario, es un aporte importante ya que permite al alumno capacitarse en los temas que tienen vacíos.

Si el estudiante tiene problemas con programación podría acceder al módulo de capacitación en programación, si el estudiante tiene vacíos en lo que respecta herramientas de diseño como Illustrator, podría acceder al módulo de capacitación de dicha herramienta multimedial.

La integración de módulos de capacitación en línea para el estudiante del proceso de admisión podría funcionar igual que un MOOC (Massive On-line Open Courses o Cursos en línea abiertos en masa) con la variante de que dichos módulos no estarían abiertos realmente para todo público en general dentro y fuera de la universidad, como es el caso de otros MOOC, sino que estarían a disposición de solamente los estudiantes de la carrera en artes multimedia que cursan el proceso de admisión.

Al mostrarles a los estudiantes y docentes del proceso de admisión la propuesta, se mostraron interesados en la implementación de los módulos de



capacitación en línea ya que estos permiten al docente llenar los vacíos que podría tener un estudiantes, con mucha más facilidad gracias a la información sintetizada y ejemplos de cada tema o materia, encontradas por parte del estudiante en el MOOC.

Hallazgo de la investigación

Basado en los resultados de investigación se mencionarán algunos de los ítems más resaltantes en el presente trabajo:

Preguntas de encuestas a estudiantes:

1- ¿Cuántas materias de informática recibió en la secundaria cuando estudio en el colegio?

Tomando en cuenta los resultados de las encuestas realizadas se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes que participaron en el proceso de admisión del semestre B-2014 habían visto muy poco en el colegio con respecto al área de la informática. Esto puede representar un factor muy preponderante en el rendimiento del estudiante en el momento de recibir las materias en el proceso de admisión.

2- ¿Ha recibido cursos particulares de informática ajenos al colegio cuando fue estudiante de la secundaria?

Más del 80% de los estudiantes contestaron que no habían tomado ningún curso relacionado con informática o multimedia. Esto muestra nuevamente el por qué podría existir pocos conocimientos previos de informática en los estudiantes del proceso de admisión en las materias técnicas.

Preguntas de encuestas a docentes:

2- ¿En qué nivel de conocimientos informáticos ubicaría a los estudiantes que se encuentran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia?



La mayoría de los docentes contestaron que los estudiantes dentro del proceso de admisión del semestre B-2014 se encontraban en un nivel bajo con respecto a conocimientos previos de informática. Esto evidencia nuevamente un posible bajo rendimiento por parte de los estudiantes en las materias técnicas dentro del proceso de admisión.

5- ¿Considera usted útil aplicar un módulo en línea de capacitación informática para ayudar a que los aspirantes a la carrera en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia entren con bases sólidas en informática a la carrera?

En esta pregunta, todos los docentes estuvieron de acuerdo con la implementación de módulos en líneas para poder capacitar a los estudiantes con demasiados vacíos en materias técnicas de informática dentro del proceso de admisión.

Con esto se puede decir que es hora de adicionar elementos de capacitación en línea como lo es un MOOC para aportar en el proceso de capacitación de los estudiantes del pre universitario en beneficio de estos alumnos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Existe la necesidad de capacitar a los estudiantes con respecto a materias técnicas de informática dentro del proceso de admisión a través de medios paralelos a la impartición de clases.
- En los estudiantes se evidencio la existencia de vacíos y poco conocimiento previo de informática dentro del pre universitario.



- Los estudiantes como los docentes coinciden en la implementación de módulos en línea que permitan la capacitación estudiantil en temas informáticos y de multimedia.

RECOMENDACIONES

Al coordinador del proceso de admisión y director de la Carrera en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG.

- Diseñar módulos de aprendizaje en línea para capacitaciones y actualizaciones estudiantiles dentro del proceso de admisión en las materias de multimedia e informática.
- Socializar entre los pres universitarios que existen módulos en línea para una capacitación estudiantil paralela al proceso de admisión.
- Concientizar el uso de estos módulos al pre universitario con vacíos en lo que respecta multimedia e informática.

Los docentes y directivos de la carrera deben de promover un cambio dentro del proceso de admisión para beneficio de los estudiantes que desean entrar a la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia, dándoles elementos de aprendizaje que permitan a los estudiantes llenar sus vacíos de una manera rápida y eficaz por medio de capacitaciones en línea junto a los respectivos docentes.

ACEPTACIÓN DE LA HIPOTESIS

La hipótesis del presente trabajo es una de tipo **%investigativo+** que permite evidenciar la relación entre algunas variables como lo son **%conocimientos previos de informática+** y **%proceso de admisión+**. Pero además también permite visualizar la lógica y el porqué de las relaciones o asociaciones entre



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

siempre variables y en que medida influye un variable sobre otra, de forma parcial.

Esto se debe básicamente por la naturaleza **%descriptiva+** y **%explicativa+** del presente estudio.



CAPITULO IV

PROPUESTA

Diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática.

Tema.- Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

JUSTIFICACIÓN.

Dentro del proceso de admisión de la carrera en artes multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades, se ha podido observar un bajo rendimiento por parte de los estudiantes que cursan el pre universitario para entrar a la carrera antes mencionada.

Este bajo rendimiento es básicamente en las materias de informática y/o de multimedia. Esto ha causado que muchos pre universitarios de la carrera en Artes Multimedia requieran de apoyo por parte de las autoridades para poder entrar a la carrera.

A través de encuestas y entrevistas, se ha podido evidenciar que los estudiantes llegan al pre universitario con pocas bases en lo que respecta a lo informático y multimedia por varios factores como falta de materias de este tipo en las unidades educativas, brecha digital, entre otras.

Los resultados de la presente investigación señalan un factor que es preponderante y prácticamente fundamental en las calificaciones y rendimiento en los estudiantes del proceso de admisión dentro de las



matemáticas, como factor es el ya mencionado que es bases débiles en informática.

Este tema también repercute en los estudiantes dentro de la carrera con más materias técnicas, aun habiendo aprobado el proceso de admisión.

Es por este motivo que se plantea una solución que está al alcance de los estudiantes de los docentes de pre universitario, se trata de un MOOC que permita el auto capacitación en los alumnos, acompañada con la breve guía de profesores en el proceso de admisión.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un módulo interactivo de capacitación informática en línea, que contenga cursos online para todo bachiller o estudiante dentro del proceso de admisión de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Capacitar a los bachilleres, estudiantes y docentes del proceso de admisión de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, en el uso de los módulos de capacitación informática.
- Generar una base sólida de conocimientos informáticos en los bachilleres y estudiantes del pre universitario para un alto rendimiento en las pruebas de admisión de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.



La aplicación de la presente propuesta busca llenar vacíos con respecto a los conocimientos en temas informáticos, causados por la falta de cursos o capacitaciones en el área técnica en las diferentes unidades educativas a nivel local o nacional, e incentivar el autodidactismo por medio de cursos en línea atractivos e interactivos, en el estudiante, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el tutor/ docente y estudiante del pre universitario y resolviendo en parte el inconveniente de la falta de conocimientos en informática, previo a las prueba de ingreso a una carrera técnica.

Que los docentes trabajen en las materias técnicas que deben impartir, paralelamente con los cursos en línea con el fin de que puedan llenar algunos vacíos de los estudiantes en el área de la informática, para que la capacitación estudiantil sea más completa.

MISION

La misión de la propuesta es aplicar una nueva forma de capacitar y ayudar al pre universitario en las materias técnicas que se imparten en el proceso de admisión.

Se trata de un nuevo método de capacitar y/o actualizar al estudiante que se encuentra cursando el proceso de admisión para entrar a la carrera de producción y dirección en artes multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG, en el área de la informática y también en lo que respectan materias de multimedia.



Esta propuesta también puede ayudar, en un futuro, a otros estudiantes cursando un pre universitario en una carrera técnica en informática como Diseño gráfico, Licenciatura en Sistemas de Información o Ingeniería en Sistemas Computacionales.

IMPORTANCIA

Cuando el estudiante se encuentra dentro del proceso de admisión para entrar a la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia, muchas veces se encuentra con la situación de no comprender algunos temas con respecto a la informática.

Esto muchas veces empuja a que el alumno se retire del pre universitario o tenga problemas en los resultados de las pruebas de admisión y pida ayuda a las autoridades de la carrera. También existe la posibilidad de que esas mismas falencias que tuvo el pre universitario en el proceso de admisión repercuten en varias materias dentro de la carrera.

Al darle al estudiante una opción para ayudarlo en sus estudios dentro del pre universitario, se motiva por capacitarse y/o actualizarse en temas técnicos sobre informática y así evitar un resciliación estudiantil.

La opción de módulos de capacitación en línea junto con tutores, paralelamente con los cursos de admisión, incentiva y ayuda también a que las autoridades no busquen o elaboren alternativas improvisadas para dejar entrar a los estudiantes con problemas en sus calificaciones obtenidas en el proceso de admisión.



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

CACIÓ

Este proyecto es factible porque cuenta con los elementos que necesita para su puesta en funcionamiento. Dentro de la carrera existen docentes calificados para el desarrollo de la presente propuesta. Adicionalmente también se cuenta con el asesoramiento técnico por parte de los mismos docentes y el departamento de cómputo de la UCSG y el interés de las autoridades de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

En resumen, la aplicación de dicha propuesta se basa en una realidad, permitiendo que los estudiantes eleven su rendimiento en materias informáticas en el proceso de admisión y dentro de la carrera.

Con respecto a presupuesto, no existiría un rubro de honorarios para personal técnico ya que el cuerpo docente y personal del departamento de cómputo estaría a cargo del desarrollo del proyecto.

También se puede decir que dicho proyecto apunta hacia los principios y metas de la Ley General de Educación, contribuyendo a promover y coordinar el desarrollo integral de la Educación.

FACTIBILIDAD DE RECURSOS HUMANOS

La estructuración y elaboración del proyecto o propuesta %diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática+ es viable ya que cuenta con el interés y experiencia técnica por parte de los directivos de la carrera.

Los directivos también manifiestan su preocupación por el problema detectado en el proceso de admisión, tal como reflejan las conclusiones de la presente investigación.



Estudiantes también muestran interés por y manifiestan una necesidad en la aplicación de métodos de apoyo en el tema de materias tecnológicas en el proceso de admisión.

FACTIBILIDAD FÍSICA

La propuesta está compuesta por fases para ya que primero se deberá plantear un esquema técnico de cómo estará diseñada la parte visual de cada pantalla o página web dentro del mismo portal web de la UCSG.

Todo el proyecto se realizaría dentro de las instalaciones de la carrera dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG) ubicada en la avenida Carlos Julio Arosemena Km. 1 1/2 vía Daule, en la ciudad de Guayaquil provincia del Guayas, en sus respectivos laboratorios de computación donde cada ordenador cuenta con herramientas como Dreamweaver, My SQL Workbench, Adobe Illustrator, entre otros programas que permiten el desarrollo de la propuesta.

FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Los resultados de la propuesta antes mencionada del presente estudio están garantizados por recursos propios.

FACTIBILIDAD TECNOLÓGICA

La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG) cuenta con los equipos tecnológicos necesarios para el desarrollo y aplicación de la propuesta antes mencionada.



Los equipos necesarios para el desarrollo y aplicación de la propuesta son:

Computadoras, equipos de audio.

Esto permitirá una interacción efectiva entre los estudiantes y el tutor en el momento de aplicar el módulo de capacitación/ actualización.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Para poder aplicar la propuesta de un módulo de capacitación en línea se necesitará un dominio, pero esto no será de gran importancia en este caso muy particular ya que se utilizaría el portal de la UCSG para que el departamento de cómputo pueda integrar el o los módulos de capacitación al sitio web o portal de la universidad dentro del link de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia que a la vez está dentro de la Facultad de Artes y Humanidades.

También hay que tomar en consideración que para la aplicación de la propuesta, todas las computadoras que están al alcance del estudiante del proceso de admisión deberán tener lo siguiente:

- Acceso a internet
- Procesador I3
- Tarjeta de video

Es indiferente el sistema operativo que tenga el ordenador para la aplicación de la propuesta ya que correrá en ambas plataformas y contará con un diseño **responsive** en el caso que el estudiante quiera revisar el módulo desde alguna tableta.



ASPECTOS DE LA PROPUESTA

Considerando que el núcleo de la propuesta son las tecnologías de información y comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del proceso de admisión de la carrera antes mencionada, implica cambios fundamentales dentro del pre universitario de la carrera.

Se inserta un elemento de proceso enseñanza - aprendizaje, como es el módulo en línea para capacitar o actualizar al estudiante, diferente al proceso de enseñanza - aprendizaje actual dentro del pre universitario con el fin de resolver el tema de los conocimientos de informática de los estudiantes previo a las pruebas del proceso de admisión.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

IMPLEMENTACIÓN

Dentro de la propuesta se diseñó un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática+se esperan logros positivos en el rendimiento de los estudiantes dentro de las materias de informática y/o multimedia y una mejora en la interacción entre el docente y el pre universitario fuera de aula y clase tradicional y la elevación y actualización de conocimientos técnicos en el alumno.

La propuesta también trabajara con la red social %outube+que permitirá al estudiante revisar videos de ejemplos de algún curso en particular mediante el canal de Youtube de la Facultad de Artes y Humanidades, que estará enlazado con el módulo o curso en línea.



Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Curso capacitación en línea de informática y herramientas de arte digital

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MOOC C-A-R-R-E-R-A M-U-L-T-I-M-E-D-I-A

La Carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia pone a disposición de los estudiantes una amplia gama de cursos en línea para que puedan actualizarse o capacitarse en diferentes temas dentro de la informática.

También podrán consultar a cualquiera de nuestros tutores por medio de los presentes módulos, temas relacionados con los cursos en línea.

Esperamos a que aprovechen al máximo estas capacitaciones en línea y enriquezcan más sus conocimientos en lo que respecta a la informática y la multimedia.

¡Bienvenidos!



UTILITARIOS MICROSOFT

Aprenda a manejar herramientas de Office de Microsoft como Word, Excel y Power Point para la aplicación de gestiones administrativas, financieras entre otras. Selección de una amplia gama de cursos impartidos por los mejores docentes de informática de la UCSG con certificados IC3.



FUNDAMENTOS BASE DE DATOS

Aprenda sobre como estructurar, manipular y dar mantenimiento a bases de datos relacionales con profesores certificados en My Sql Workbench de Oracle. Aplica una buena administración de base de datos aprendiendo a diseñar correctamente un modelo E-R.

Z <- X + Y
X <- Y
Y <- Z

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Aprenda sobre pseudocódigos usados en la programación para hacer que un ordenador desempeñe los infinitos números de tareas de los cuales dependemos las personas en el mundo actual.



FUNDAMENTOS DESARROLLO WEB

Aprenda los temas teóricos básicos sobre diseño e implementación de sitios web así como su incidencia en el campo de dispositivos móviles digitales y aplicaciones.



FUNDAMENTOS TEORICOS DE TIC's

Las tecnologías de información y la comunicación se refieren al extenso rango de temas relacionados con la informática, las facetas del mundo digital y de las telecomunicaciones.

En la pantalla inicial se pueden visualizar los módulos que contienen los respectivos cursos que están disponibles en línea para que el estudiante pueda seleccionar el o los cursos que le interesa tomar.

Todos los módulos contienen cursos relacionados con su temática, por ejemplo, si se escoge el módulo **Utilitarios Microsoft** el estudiante podrá tomar uno o más cursos de esa temática, como podría ser tablas dinámicas de Excel, control de cambio en Word, etc.

Al hacerle click a uno de los recuadros **Concho de vino** de los módulos, el estudiante tendrá la oportunidad de tomar los cursos de ese módulo seleccionado sin necesidad de inscribirse, ya que para entrar a esta opción

88



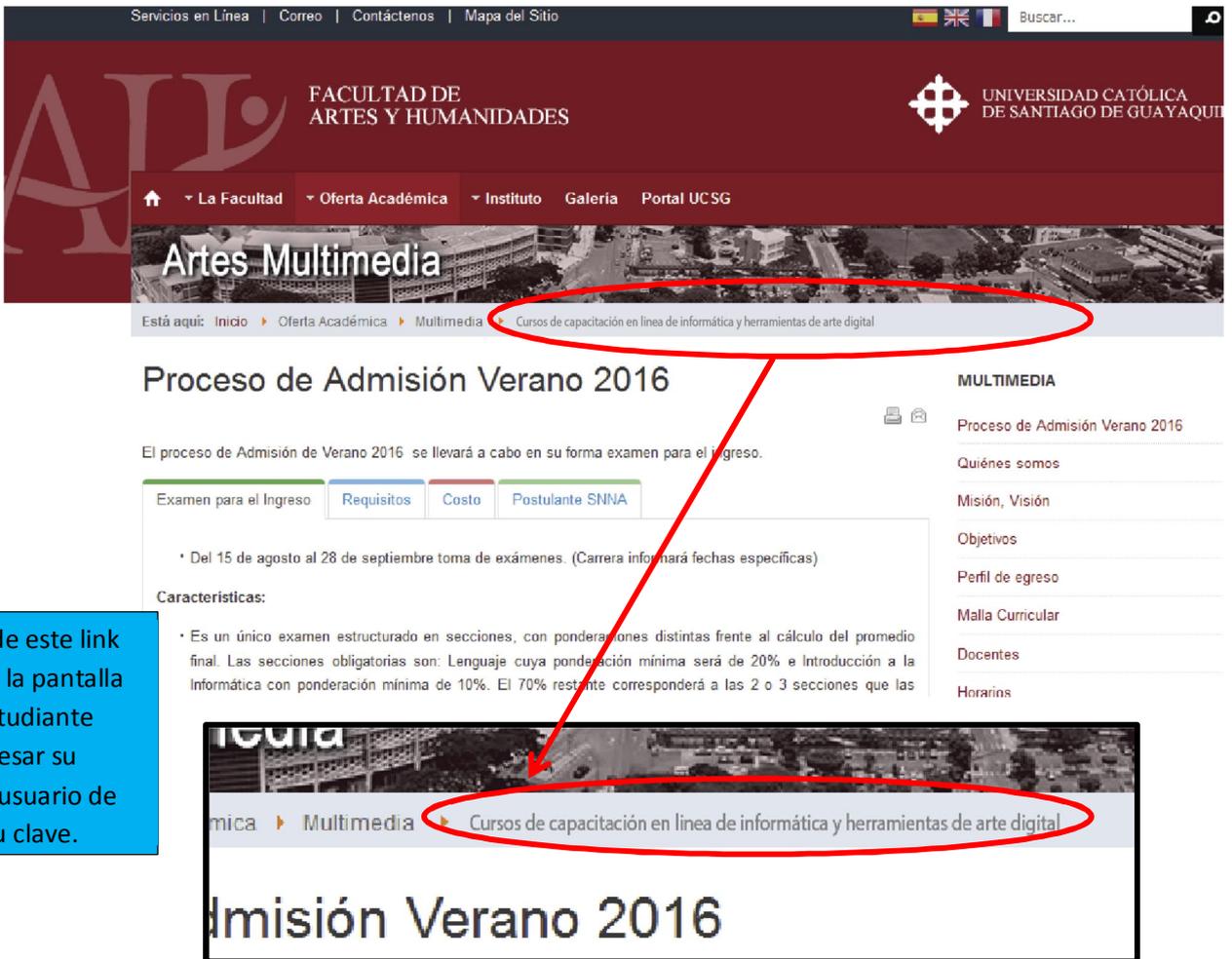
PDF Complete

Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ya que ya no hay más opciones de los módulos con su nombre de usuario de estudiante de la UCSG y clave.

Pantallas por las que el estudiante pasa para entrar a los módulos:



The screenshot shows the website of the Facultad de Artes y Humanidades at the Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. The main navigation menu includes 'La Facultad', 'Oferta Académica', 'Instituto', 'Galería', and 'Portal UCSG'. A breadcrumb trail at the top of the content area reads: 'Está aquí: Inicio > Oferta Académica > Multimedia > Cursos de capacitación en línea de informática y herramientas de arte digital'. A red circle highlights this breadcrumb link, and a red arrow points from it to a zoomed-in view of the same breadcrumb link in a separate window below. The main content area is titled 'Proceso de Admisión Verano 2016' and includes tabs for 'Examen para el Ingreso', 'Requisitos', 'Costo', and 'Postulante SNNA'. A sidebar on the right lists various multimedia resources.

Por medio de este link se ingresa a la pantalla donde el estudiante deberá ingresar su nombre de usuario de la UCSG y su clave.

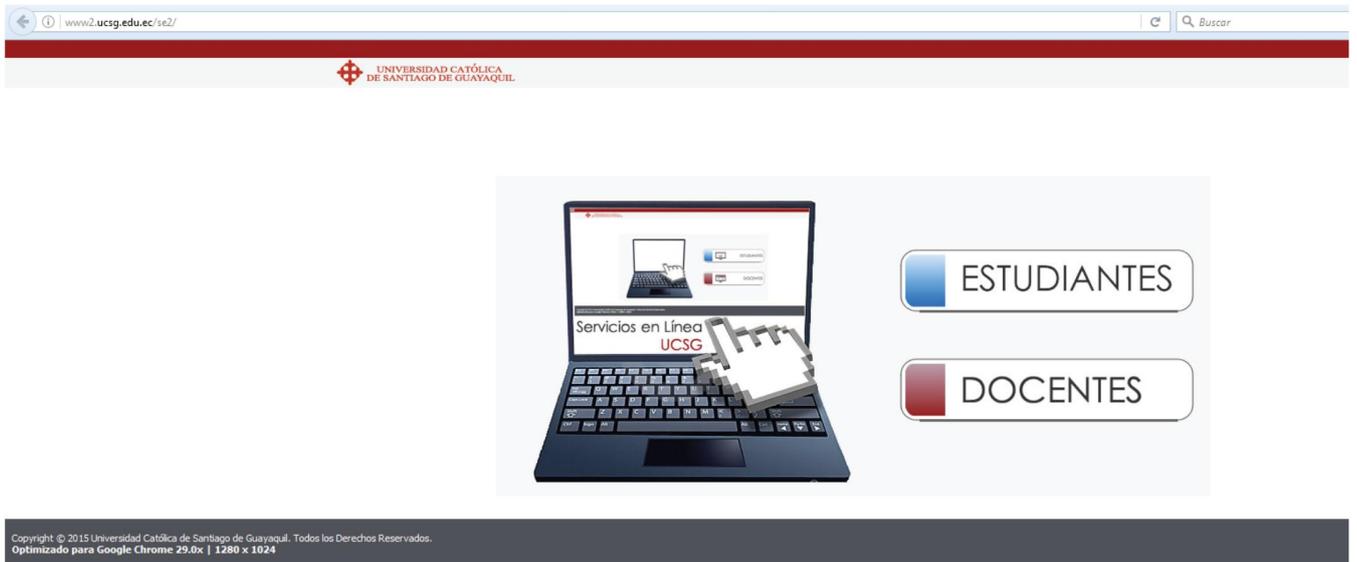


PDF Complete

Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

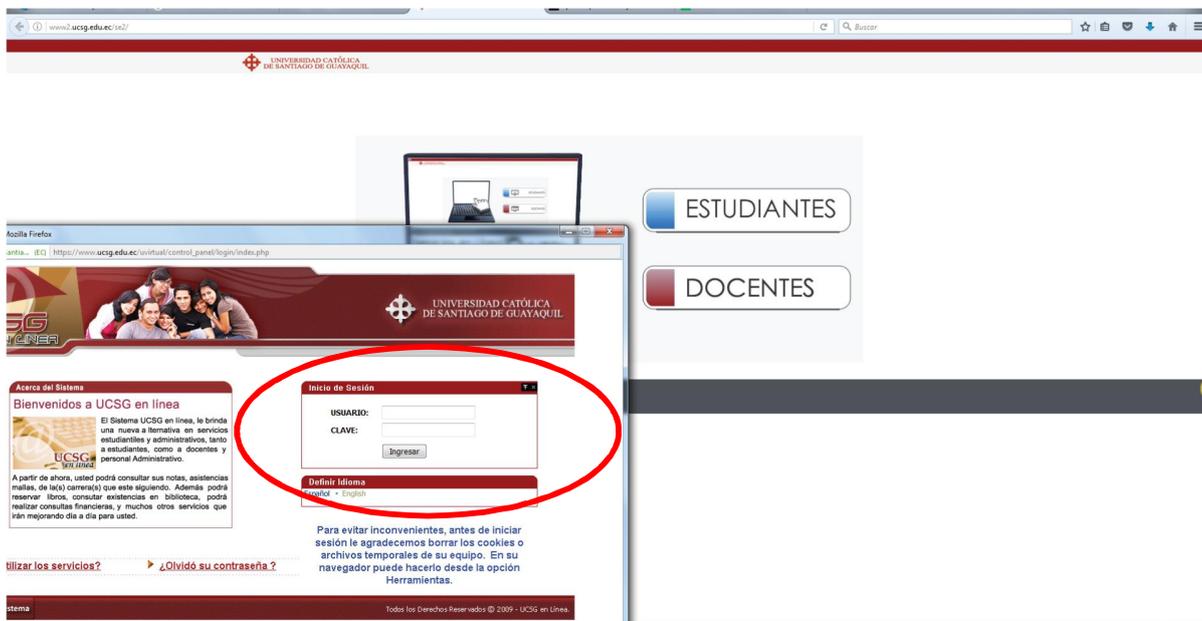
Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

Ingrese pantalla para ingreso como docente o estudiante de la UCSG:



En esta pantalla el usuario selecciona si es docente o estudiante

Pantalla para ingreso de nombre de usuario UCSG y clave:





PDF Complete

Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

odulo

Curso capacitación en línea de informática y herramientas de arte digital

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MOOC CARRERA MULTIMEDIA

UTILITARIOS MICROSOFT

Los paquetes utilitarios pueden denominarse como los diferentes programas que se dan en conjunto para el servicio de los diferentes tipos de usuarios en los diferentes tipos de sistemas operativos.

Título del Curso

Herramientas de imagen de MS - Word
Hipervinculos de MS - Excel
Control de cambios de MS - Word
Animaciones en MS - Power Point
Enlace entre paginas de MS - Excel
Tablas Dinamicas de MS - Excel

Dentro de la presente pantalla se puede apreciar los cursos que contiene el modulo seleccionado en la pantalla anterior (en este caso el modulo **Utilitarios Microsoft**).

Encima de los nombres de los cursos se podrá visualizar una breve reseña de lo que trata el modulo.

PDF Complete
 Your complimentary use period has ended.
 Thank you for using PDF Complete.
 Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

Curso seleccionado

Curso capacitación en línea de informática y herramientas de arte digital

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MOOC CARRERA MULTIMEDIA

Tablas Dinamicas de MS - Excel

Ingresar al curso y talleres en línea <

Descargar ejercicios resueltos y no resueltos del curso <

Temas y sub temas del curso (Programa de estudio) <

Videos con ejercicios y ejemplos <

Total T1	Etiquetas de columna	9323	13216	16209	16752	Total general
Estado						
AA			16209			16209
BB		9323				9323
total del este		9323	16209			25532
Desde:						
AA			13216			13216
BB				16752		16752
Total del oeste			13216	16752		29968
Total general		9323	13216	16209	16752	55000

Tutor(s):
 Lcdo. Juan Valdez, Mgs

Hacer click aqui para contactarse con tutor en tiempo real via mensaje de texto.

DESCRIPCION DEL CURSO

El uso de tablas dinámicas en Excel es una de las funcionalidades que más temen los usuarios y que más les puede servir en su día a día.

La curva de aprendizaje es rapidísima pero exige un par de horas de concentración y algunos ejercicios prácticos para poder manejarse bien con las tablas dinámicas en Excel.

Poder hacer análisis rápidos de información masiva, ordenarla, contabilizarla en un par de clicks son solo unas de las muchas virtudes que existen en el uso de las tablas dinamicas.



Desde esta pantalla el usuario podrá seleccionar una de las cuatro opciones que tiene en el lado derecha de la pantalla, estas son:

- **Ingresar al curso y talleres en línea:**

Esta opción sirve para ingresar y comenzar con el curso y trabajar con talleres en línea.

- **Descargar ejercicios resueltos y no resueltos del curso:**

Al hacer click en esta opción el usuario podrá descargar y practicar con ejercicios resueltos y no resueltos sobre el curso seleccionar.

- **Temas y sub temas del curso (Programa de estudio)**

Esta opción es para visualizar los diferentes temas programados para el curso. En resumen, el programa de estudio o syllabus del curso.

- **Videos con ejercicios y ejemplos**

Esta última opción ofrece un apoyo tutorial audiovisual al estudiante en su capacitación. Dicho apoyo también es elaborado por docentes de la carrera, no son videos buscados y bajados de Youtube.

Al lado derecho de la pantalla hay dos opciones que son las siguientes:

- **Nombre del tutor o tutores del curso**

En este caso el tutor es el Lcdo. Juan Valdez, Mgs.

- **Link para interactuar en tiempo real con el tutor (Hacer click aquí para contactarse con tutor en tiempo real vía mensaje de texto)**

Este link permite al usuario entrar a otra pantalla que permite la interacción con un tutor via ~~whateo+~~ por ejemplo:



Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Pantalla mensajes entre estudiante y el tutor:

Curso capacitación en línea de informática y herramientas de arte digital

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

MOOC C-A-R-R-E-R-A M-U-L-T-I-M-E-D-I-A

Tablas Dinamicas de MS - Excel

Temas y sub temas del curso (Programa de estudio) <

Descargar ejercicios resueltos y no resueltos del curso <

Talleres en línea <

Videos con ejercicios y ejemplos <

Total T1	Etiquetas de columna	9823	13216	16209	16752	Total general
Este						
AA				16209		16209
BB		9823				9823
Total del este		9823		16209		26032
Oeste						
AA			13216			13216
BB				16752		16752
Total del oeste			13216	16752		29968
Total general		9823	13216	16209	16752	56000

Tutor(s):
Lcdo. Juan Valdez, Mgs

Mensajes de texto Tutor-Estudiante

Enviar mensaje

Adjuntar archivo o imagen

Docente: Buenas tardes Jose

Jose Zambrano (Usted): Como esta profe?

Jose Zambrano (Usted): Profe no me sale el ejercicio dos

Jose Zambrano (Usted): No encuentro la opcion para crear filtros

Docente: Vaya al cuadro de comandos "Modificar" en la pestaña "Inicio"

Docente: Listo gracias profe!!



Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Pantalla ingresar al curso y talleres en línea:

Curso capacitación en línea de informática y herramientas de arte digital

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FAACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MOOC C-A-R-R-E-R-A M-U-L-T-I-M-E-D-I-A

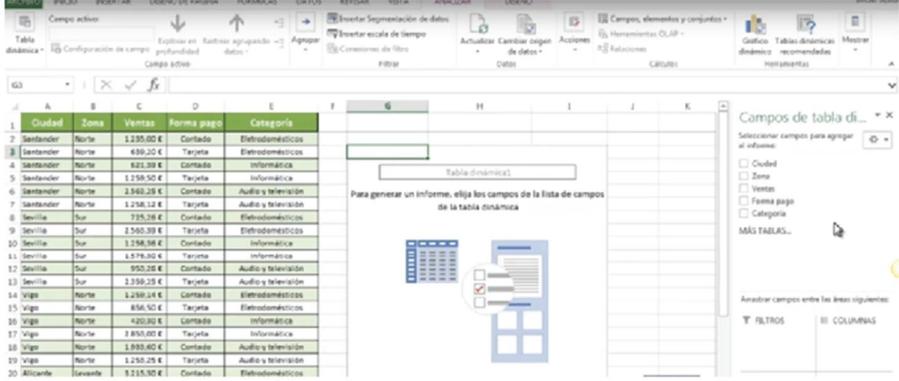
Tablas Dinamicas de MS - Excel

Bienvenidos al curso en línea de tablas dinamicas

¿Que son tablas Dinamicas?

Para saber lo que es una tabla dinámica en excel, lo primero que hay que tener preparado en Excel será nuestra tabla de datos.

Siempre habremos de partir de una tabla de datos donde la información se organiza por filas y las columnas son los diferentes atributos o características de nuestra información para trabajar con las tablas dinámicas.



id	Ciudad	Zona	Ventas	Forma pago	Categoría
1	Santander	Norte	1.235,00 €	Contado	Electrodomesticos
2	Santander	Norte	459,22 €	Tarjeta	Electrodomesticos
3	Santander	Norte	621,09 €	Contado	Informatica
4	Santander	Norte	1.159,50 €	Tarjeta	Informatica
5	Santander	Norte	2.849,28 €	Contado	Audio y television
6	Santander	Norte	1.258,12 €	Tarjeta	Audio y television
7	Sevilla	Sur	379,38 €	Contado	Electrodomesticos
8	Sevilla	Sur	2.540,09 €	Tarjeta	Electrodomesticos
9	Sevilla	Sur	1.358,38 €	Contado	Informatica
10	Sevilla	Sur	4.478,00 €	Tarjeta	Informatica
11	Sevilla	Sur	950,28 €	Contado	Audio y television
12	Sevilla	Sur	1.359,29 €	Tarjeta	Audio y television
13	Vigo	Norte	4.249,14 €	Contado	Electrodomesticos
14	Vigo	Norte	856,50 €	Tarjeta	Electrodomesticos
15	Vigo	Norte	400,00 €	Contado	Informatica
16	Vigo	Norte	3.850,00 €	Tarjeta	Informatica
17	Vigo	Norte	1.890,00 €	Contado	Audio y television
18	Vigo	Norte	1.252,25 €	Tarjeta	Audio y television
19	Vigo	Norte	1.252,25 €	Tarjeta	Audio y television
20	Alicante	Sevante	3.215,00 €	Contado	Electrodomesticos



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.
[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

En la presente pantalla comienza el curso en línea con explicación mediante conceptos encontrados dentro del tema seleccionado y ejercicios.

CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

TIEMPO	MAYO				JUNIO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				RESPONSABLES
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Actividades																					
Socialización de la Propuesta		X	X																		- Ing. David Hoyos
Talleres de capacitación a docentes y estudiantes sobre el manejo de los nuevos cursos en línea				X	X	X															-Ing. David Hoyos -Docentes -Estudiantes
Puesta en practica							X	X	X	X											-Ing. David Hoyos -Docentes -Estudiantes
Vincular proceso de admisión con los cursos en línea											X	X	X	X							-Ing. David Hoyos -Docentes -Estudiantes -Directivos de la carrera y facultad



proceso de admisión de la carrera en Producción y Dirección en artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Todo lo dicho por la directivos de la carrera y la información levantada mediante encuestas permitió aceptar la hipótesis y plantear el diseño de una solución.

La propuesta brinda no solamente apoyo académico a los estudiantes sino que también brindan una mayor comunicación entre docente y estudiante durante todo el proceso de admisión de la carrera, permitiendo un mayor rendimiento por parte del alumno y una mejor capacitación estudiantil.

RECOMENDACIONES

Propiciar en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del proceso de admisión con respecto a las materias de informática no solamente para aumentar el nivel de aprobados sino también para generar bases académicas sólidas que sirvan para cuando el estudiante le toque ver materias técnicas con respecto a la informática dentro de la carrera.

Incentivar a las autoridades de la carrera y la facultad a que desarrollen nuevas formas tecnológicas de capacitar al estudiantado paralelamente con las clases tradicionales que se llevan a cabo diariamente, para un mejor rendimiento académico por parte del estudiante dentro y fuera del aula, en el área técnica de la informática.

Profundizar en los lineamientos teóricos en los cuales se sustenta todo lo relacionado con el constructivismo, cognitismo, y la normativa legal que refleja un estándar de calidad educativa, para la respectiva validación de las



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

distintas formas tecnológicas, aplicadas para mejorar las capacitaciones y procesos de enseñanza-aprendizaje en la relación docente-estudiante.



FICAS

Andrade, A. (2011). Las tics como estrategia didáctica en la docencia universitaria+. Santiago de Cali . Colombia. Universidad San Buenaventura

Beccaria, L. (2001). La inserción de la informática en la educación y sus efectos en la reconversión laboral+. Buenos Aires Argentina: Instituto de Formación Docente SEPA

Calle y Samaniego (2014). Educación en la Nube+. Guayaquil-Ecuador. ESPOL

Cimoli, M. (2005). Heterogeneidad estructural, asimetrías tecnológicas y crecimiento en América Latina. Santiago de Chile+. Naciones Unidas - CEPAL

Davila, S. (2006). Generación net: Visiones para su educación+. Venezuela. Revista ORBIS/Ciencias Humanas/Año 1/N 3

Dirección General de Cultura y Educación de Buenos Aires, Argentina
(2001) Estado Argentino

Felder, R., Silverman L. (2002) Learning and teaching styles in engineering education+, EE.UU., Engineering Education Journal Vol. 78

Figuroa, N. y otros (2005). Los estilos de aprendizaje y el desgranamiento universitario en carreras de informática+. Buenos Aires-Argentina. JEITICS 2005 - Primeras Jornadas de Educación en Informática y TICS en Argentina



...ción docente y uso de las TIC en la enseñanza
universitaria+. Catalunya-España. RUSC - Universities and Knowledge
Society Journal

Litwin, E. (1997) *Las configuraciones didácticas+*, Buenos Aires-Argentina,
Paidós.

Meseguer, P y otros (2015) *Enseñanza de la informática en primaria,
secundaria y bachillerato: Estado Español*

Rosario, J (2005). *La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC).
Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la
Educación Virtual+*. Catalunya-España. DIM Revista

Salinas, J. (2002). *Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad
de la información+* México. Instituto Latinoamericano de la Comunicación
Educativa



*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ANEXOS



FAH-DCMM-081-2015

Miércoles, 26 de agosto del 2015

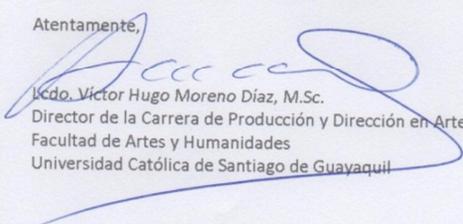
Master
Wilson Romero Dávila
Director de Posgrado de la Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias de la Educación
Universidad de Guayaquil
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Expreso a usted un cordial saludo, a la vez que comunico que ha sido aprobada la petición del Ing. David Hoyos Hernández para desarrollar su tema de Tesis de Posgrado: "Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil" de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



Vdo. Víctor Hugo Moreno Díaz, M.Sc.
Director de la Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia
Facultad de Artes y Humanidades
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Edificio Principal 3er. Piso
TEL: 042-206953

Ext. 2679 - 2880 - 2681
maria.estrada@ucsg.edu.ec
www.ucsg.edu.ec



Preguntas a los estudiantes que fueron aspirantes para entrar a la carrera
multimedia en el semestre B-2014:

- 1- ¿Cuántas materias de informática recibió en la secundaria cuando estudio en el colegio?
 - a- 1
 - b- 2
 - c- 3
 - d- Otro cantidad _____

- 2- ¿Ha recibido cursos particulares de informática ajenos al colegio cuando fue estudiante de la secundaria?
 - a- Si
 - b- No

- 3- ¿Cursos de qué? Si en la pregunta "2" contesto "no", continuar con la pregunta "4".

- 4- ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas utilitarias de Windows?
 - a- Bajo
 - b- Medio
 - c- Alto

- 5- ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a información sobre hardware?
 - a- Bajo
 - b- Medio
 - c- Alto

- 6- ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto a programación?
 - a- Bajo
 - b- Medio
 - c- Alto

- 7- ¿En qué nivel de conocimientos considera usted que está con respecto al manejo de herramientas de diseño gráfico como "adobe illustrator", "adobe photoshop", entre otros?
 - a- Bajo
 - b- Medio
 - c- Alto



- 8- ¿Considera usted que puede obtener calificaciones altas en el proceso de admisión de la carrera Ingeniería en multimedia en las materias relacionadas con informática y multimedia si recibiese un curso previo, con más detalles para un mejor entendimiento, en los temas que se tratan en dichas materias?
- a- Si
 - b- No
- 9- ¿Si le ofrecieran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia, un curso gratis y opcional, sobre temas de informática y multimedia que tendrá que desarrollar en las pruebas dentro del proceso de admisión, lo aceptaría?
- a- Si
 - b- No
- 10- Si contestó “si” en la pregunta “9”, ¿Cómo le gustaría recibir el curso? (si contesto “no” en la pregunta “9”, ignorar la presente pregunta)
- a- En línea
 - b- En persona



PDF Complete
Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Preguntas a los docentes que trabajan en el proceso de admisión de la carrera multimedia:

- 1- ¿Porque considera usted que existen bajas calificaciones en el proceso de admisión en las pruebas de informática?
 - a- Eliminación casi total, por parte del Ministerio de Educación, de materias informáticas del currículo escolar
 - b- Existe poco tiempo de clases o de preparación académica para las pruebas informáticas dentro del proceso de admisión de la carrera en artes multimedia.

- 2- ¿En qué nivel de conocimientos informáticos ubicaría a los estudiantes que se encuentran en el proceso de admisión de la carrera en artes multimedia?
 - a- Alto
 - b- Medio
 - c- Bajo

- 3- ¿Se ha discutido entre las autoridades de la facultad de artes y humanidades la inserción de un módulo en línea para capacitar a los aspirantes de la carrera para que puedan, paralelamente con los cursos que se dan en el proceso de admisión, aprender y formarse en temas informáticos para las pruebas de admisión?
 - a- Si
 - b- no

- 4- Conteste la siguiente pregunta si escogió “Si” como respuesta en la pregunta “3” caso contrario proceda en contestar la pregunta “4”. ¿Por qué considera que la facultad de artes y humanidades no aplico una solución en línea para capacitar adicional de los estudiantes del proceso de admisión?
 - a- Falta de presupuesto
 - b- Falta de personal
 - c- No sabe

- 5- ¿Considera usted útil aplicar un módulo “en línea” de capacitación informática para ayudar a que los aspirantes a la carrera en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia entren con bases sólidas en informática a la carrera?
 - a- Si
 - b- No



- ¿Considera necesario insertar en el módulo de capacitación que las materias “informática 1” (Microsoft Word y Microsoft Excel) e “informática 2” (Microsoft Power Point y Microsoft Project) dentro de la carrera se inician desde un nivel intermedio, considera que debería insertarse la capacitación para el uso de herramientas utilitarias de Microsoft en el módulo de capacitación desde un nivel inicial?
- a- Si
 - b- No
- 7- ¿Qué otros temas considera usted deberían ser insertados en el módulo en línea para capacitar a los aspirantes? (puede escoger algunos ítems)
- a- Fundamentos de hardware
 - b- Fundamentos de software
 - c- Fundamentos de programación
- 8- ¿Considera necesario insertar video tutoriales en el módulo?
- a- Si
 - b- No
- 9- ¿Considera pertinente insertar una guía sobre el manejo básico de herramientas de diseño como “adobe illustrator”, “adobe photoshop”, entre otros, en el módulo de capacitación?
- a- Si
 - b- No
- 10- ¿Considera pertinente insertar una guía básica sobre la estructuración de modelos de entidad-relación (modelos de base de datos relacionales), en el módulo de capacitación?
- a- Si
 - b- No



Preguntas de entrevista a director de carrera y coordinador del proceso de admisión de la carrera:

- 1- ¿Tomando en cuenta que la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia no es una carrera tradicional de sistemas computacionales, que temas usted considera deberían de insertarse que no se toman en cuenta en las materias de informática dentro del proceso de admisión, que puedan ayudar a que los estudiantes tengan bases más sólidas en informática y multimedia al estar dentro de la carrera?
- 2- ¿Considera atractiva la idea de implementar un complemento virtual (básicamente un módulo de capacitación en línea), que ayude al estudiante, para rendir los exámenes de materias relacionadas con informática y multimedia, dentro del proceso de admisión?
- 3- ¿Qué características considera usted debería de tener el modulo en línea de capacitación en temas informáticos, dentro del proceso de admisión de la carrera en producción y dirección en artes multimedia, al hablar de la usabilidad?



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACION INFORMATICA



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

Encuesta dirigida a docentes que trabajan en el proceso de admisión de la carrera en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Tema del trabajo: Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Información Específica: Lea detenidamente cada uno de los ítems y coloque un visto en la alternativa correcta.

Preguntas	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓			✓	
2	✓		✓			✓	
3	✓		✓			✓	
4	✓		✓			✓	
5	✓		✓			✓	
6	✓		✓			✓	
7	✓		✓			✓	
8	✓		✓			✓	
9	✓		✓			✓	
10	✓		✓			✓	
Total	10		10			10	
%	100		100			100	

Evaluado por:	Apellidos y Nombres: <i>Rizzo Bajarín Proho</i>	Firmé: <i>[Firma]</i>
	Cédula de identidad: <i>1201641600</i>	
	Fecha: <i>2016-10-7</i>	
	Profesión: <i>Docente en educación</i>	
	Cargo: <i>Docente UNIMASKS</i>	
	Dirección y Teléfono: <i>San Felipe. 0999484075</i>	
Criterio de Evaluación	a). Congruencia-Claridad-No tendenciosidad = 100% Positivo	
	b) No Congruencia-No Claridad- Tendenciosidad = 100 % Negativo	
	c) Variación de opinión-Divergencia = Menos del 100% Revisar	



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACION INFORMATICA



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

Encuesta dirigida a docentes que trabajan en el proceso de admisión de la carrera en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Tema del trabajo: Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Información Específica: Lea detenidamente cada uno de los ítems y coloque un visto en la alternativa correcta.

Preguntas	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓			✓	
2	✓		✓			✓	
3	✓		✓			✓	
4	✓		✓			✓	
5	✓		✓			✓	
6	✓		✓			✓	
7	✓		✓			✓	
8	✓		✓			✓	
9	✓		✓			✓	
10	10		10			10	
Total	10		10			10	
%	100		100			100	

Evaluado por:	Apellidos y Nombres: <u>Jorge Rebolledo N.</u>	Firma: 
	Cédula de identidad: <u>130650700-3</u>	
	Fecha: <u>10/10/16</u>	
	Profesión: <u>acompañante</u>	
	Cargo: <u>Espejalista</u>	
	Dirección y Teléfono: <u>Alameda Independencia 12.12.4.46/0982669556</u>	
Criterio de Evaluación	a). Congruencia-Claridad-No tendenciosidad = 100% Positivo	
	b) No Congruencia-No Claridad- Tendenciosidad = 100 % Negativo	
	c) Variación de opinión-Divergencia = Menos del 100% Revisar	



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACION INFORMATICA



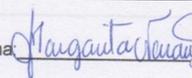
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

Encuesta dirigida a estudiantes de la carrera en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Tema del trabajo: Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Información Específica: Lea detenidamente cada uno de los ítems y coloque un visto en la alternativa correcta.

Preguntas	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observación
	Si	No	Sí	No	Si	No	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
Total							
%							

Evaluado por:	Apellidos y Nombres:	Firma 
	Cédula de identidad:	
Fecha:		
Profesión:		
Cargo:		
Dirección y Teléfono:		
Criterio de Evaluación	a) Congruencia-Claridad-No tendenciosidad = 100% Positivo	
	b) No Congruencia-No Claridad- Tendenciosidad = 100 % Negativo	
	c) Variación de opinión-Divergencia = Menos del 100% Revisar	



Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

D23918778 - septima version tesis maestria David Hoyos.docx - Urkund <https://secure.urdund.com/view/23704090-956372-748345#DcYxD...>

Lista de fuentes		Bloques
Documento	septima version tesis maestria David Hoyos.docx (D23918778)	⊕
Presentado	2016-11-30 00:34 (-05:00)	
Presentado por	Santiago Galindo (santiago.galindom@ug.edu.ec)	⊕
Recibido	santiago.galindom.ug@analysis.urdund.com	⊕ >
Mensaje	tesis David Hoyos Mostrar el mensaje completo	⊕
10% de esta aprox. 41 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 11 fuentes.		⊕


↑
←
→
Exportar
Compartir
0 Advertencias. Reiniciar

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

CARATULA

100%

1 Activo

conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de

la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

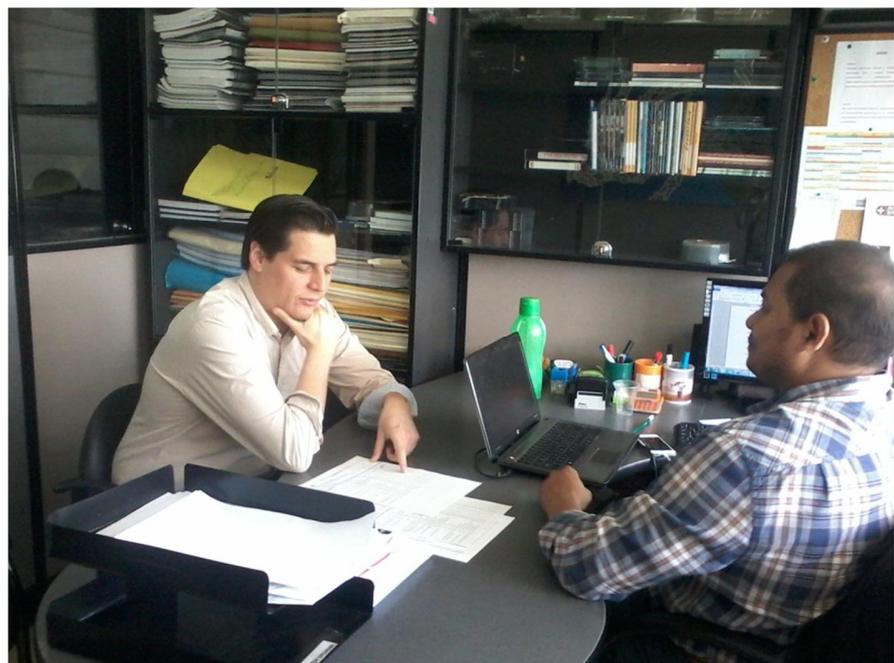
TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA

M. Sc. Santiago Galindo
Con sus lras.

 *Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Entrevista con Director de Carrera



 *Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

Entrevista con Docentes

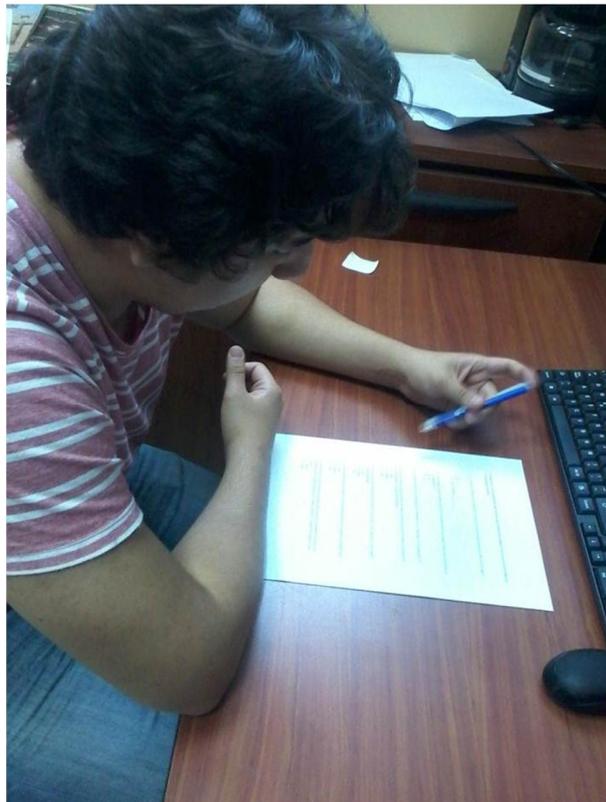


 *Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)



Encuestas a estudiantes





REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO

Tema.- Influencia de los niveles de conocimientos previos de la informática en los procesos de admisión de los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Propuesta.- Diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática.

AUTOR/ES: David Eduardo Hoyos Hernández

REVISORES: Santiago Galindo Mosquera

INSTITUCIÓN: Universidad de Guayaquil

FACULTAD: Filosofía, letras y ciencias de la educación

Programa de Maestría : Educación Informática

FECHA DE PUBLICACIÓN:

Nº DE PÁGINAS: 116

ÁREAS TEMÁTICAS: Educación y tecnología

PALABRAS CLAVE: Conocimientos – Informáticos – Proceso - Admisión

RESUMEN: Este trabajo de tesis se llevó a cabo para mostrar que dentro del proceso de admisión de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia existe una gran cantidad de estudiantes con bajos conocimientos en el área técnica de la informática previa a las pruebas de ingreso a la carrera antes mencionada. Las calificaciones de los estudiantes en las pruebas de las materias en informática son uno de los factores que muestra una base débil con respecto a conocimientos en temas de computación y también evidencia una cantidad significativa de reprobados dentro de pre universitario. Se utilizaron encuestas para levantar información para obtener información que muestre porqué se está dando dicho problema y como se puede resolver. También se encuestó y entrevistó a docentes del proceso de admisión de la carrera y al director de la carrera para encontrar posibles falencias dentro de los cursos impartidos en el pre universitario. Basada en la información que se levantó, se implementó el diseño de un módulo de aprendizaje para la capacitación y actualización on-line de los bachilleres con respecto a la informática. Dentro del presente estudio también se describen los objetivos del proyecto basados en los planteamientos iniciales de la presente tesis. En este trabajo de titulación también se evidencia que tanto los estudiantes como los docentes y directivos de la carrera mostraron interés por la propuesta y se motivaron por aplicarla. La propuesta mencionada formaría parte del portal web de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil bajo la viñeta de la carrera en Producción y Dirección en Artes Multimedia dentro del link Facultad de Artes y Humanidades acompañado de un diseño "responsive". Los módulos de aprendizaje on-line están diseñados de una manera amigable y didáctica para los usuarios, permitiendo que la capacitación o actualización en temas de informática sea efectiva.

Nº DE REGISTRO (en base de datos):

Nº DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

(Se deja en blanco)

ADJUNTO PDF:

X

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES:

Teléfono:0984-432-859;0992196952

E-mail:

dehh@hotmail.es

CONTACTO EN LA

Nombre:

INSTITUCIÓN:

Teléfono: