



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

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

**INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TENDENCIAS METODOLÓGICAS DE  
LOS DOCENTES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS  
ESTUDIANTES. DISEÑO DE UN MODELO TECNOLÓGICO  
INTERACTIVO PARA LA CARRERA DE INFORMÁTICA  
EDUCATIVA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA DE  
LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, AÑO  
LECTIVO 2016 – 2017**

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

**AUTORA: SARES GALARZA KETTY MIRELLA, LCDA.**  
**CONSULTOR ACADÉMICO: LIC. CARLOS BARROS BASTIDAS, MSc.**

**GUAYAQUIL, MARZO 2017**

## CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE CONSULTOR ACADÉMICO


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 dirigido y aprobado la Tesis de Investigación, presentada por la **Licenciada en Sistemas de la Información Ketty Mirella Sares Galarza**, con Cédula de ciudadanía N°. **0701553554**, previo a la obtención del Grado Académico de **Magíster en Educación Informática**, por lo que procedo a la aprobación, salvo el mejor criterio el Tribunal

### **Tema:**

**INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TENDENCIAS METODOLÓGICAS DE LOS DOCENTES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES. DISEÑO DE UN MODELO TECNOLÓGICO INTERACTIVO PARA LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, AÑO LECTIVO 2016 – 2017.**



---

**Lic. Carlos Barros Bastidas, MSc.**  
**Consultor Académico**

**Guayaquil, MARZO DE 2017**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de tesis a Dios, a mis hijos, esposo y a mis padres.

A Dios por derramar muchas bendiciones sobre mí, dándome vida con salud, fortaleza y sabiduría.

A mis hijos y esposo por su comprensión y apoyo incondicional, por ser lo mejor y más valioso que Dios me ha dado.

A mis padres, por ser ejemplo de lucha y éxitos en la vida, por creer siempre en mí y llevarme en sus corazones.

Es por todos ustedes, lo que soy ahora. Los amo con mi vida

**KETTY MIRELLA**

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sinceros agradecimientos a Dios por ser mi guía y darme la oportunidad de realizar mi anhelado sueño. A mis Hijos y Esposo por brindarme su apoyo, darme esa alegría y motivación necesaria para poder continuar.

A mis padres por cobijarme en sus brazos y enseñarme a perseverar en los momentos difíciles.

Quiero expresar también, mi agradecimiento eterno al tutor MSc. Carlos Barros Bastidas por su importante aporte y participación activa en la realización de esta tesis.

**KETTY MIRELLA**

## ÍNDICE GENERAL

|   |           |
|---|-----------|
| CARÁTULA.....   | i         |
| APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO .....              | ii        |
| DEDICATORIA. ....                                     | iii       |
| AGRADECIMIENTO. ....                                  | iv        |
| ÍNDICE GENERAL.....                                   | v         |
| ÍNDICE DE CUADRO .....                                | ix        |
| ÍNDICE DE GRAFICO .....                               | x         |
| RESUMEN .....   | xi        |
| INTRODUCCIÓN .....                                    | 1         |
| <b>CAPÍTULO I.....</b>                                | <b>4</b>  |
| EL PROBLEMA.....                                      | 4         |
| Contexto de la investigación .....                    | 4         |
| Situación conflicto o problemática.....               | 5         |
| Causas de la situación conflicto o problemática ..... | 6         |
| Formulación del problema de investigación.....        | 7         |
| Tema de la Investigación .....                        | 7         |
| Hipótesis .....                                       | 7         |
| OBJETIVOS.....  | 7         |
| Objetivos General. ....                               | 7         |
| Objetivos Específicos.....                            | 8         |
| JUSTIFICACIÓN.....                                    | 8         |
| <b>CAPITULO II.....</b>                               | <b>10</b> |
| MARCO TEÓRICO .....                                   | 10        |
| Antecedentes .....                                    | 10        |
| Bases Teórica.....                                    | 11        |
| Las nuevas tendencias metodológicas .....             | 12        |
| Tendencias metodológicas .....                        | 13        |
| Desempeño académico .....                             | 13        |
| Desempeño del docente .....                           | 14        |
| Estrategias metodológicas del docente .....           | 15        |
| El aprendizaje como objetivo de la información .....  | 16        |

|  |           |
|--|-----------|
| Diseño de un modelo tecnológico interactivo .....          | 16        |
| Importancia de las Tic's .....                             | 17        |
| Tecnología Educativa .....                                 | 20        |
| Plataforma Edmodo .....                                    | 20        |
| Aprendizaje Interactivo .....                              | 21        |
| Fundamentación Epistemológica .....                        | 22        |
| Fundamentación Filosófica .....                            | 22        |
| Fundamentación Pedagógica .....                            | 23        |
| Fundamentación Sociológica.....                            | 24        |
| Fundamentación Psicológica .....                           | 24        |
| Fundamentación Andragógica .....                           | 25        |
| Fundamentación Legal .....                                 | 26        |
| Identificación y Operacionalización de las Variables ..... | 29        |
| Cuadro de la Operacionalización Variables .....            | 30        |
| <b>CAPITULO III.....</b>                                   | <b>32</b> |
| <b>METODOLOGÍA.....</b>                                    | <b>32</b> |
| Diseño de la Investigación .....                           | 32        |
| Método cuantitativo.....                                   | 33        |
| Método cualitativo .....                                   | 33        |
| Tipos de Investigación .....                               | 33        |
| Investigación explorativa.....                             | 33        |
| Investigación descriptiva .....                            | 33        |
| Investigación estadística.....                             | 34        |
| Población y Muestra .....                                  | 34        |
| Definición de la población .....                           | 34        |
| Definición de la muestra .....                             | 35        |
| Métodos y técnicas .....                                   | 36        |
| Método inductivo.....                                      | 36        |
| Método deductivo.....                                      | 36        |
| Técnicas (encuestas, entrevistas).....                     | 37        |
| Instrumentos de investigación.....                         | 37        |

|   |    |
|---|----|
| Encuesta dirigida a Estudiantes .....     | 38 |
| Encuesta dirigida a Docentes .....        | 48 |
| Análisis de los Resultados .....          | 58 |
| Cruces de los Resultados .....            | 58 |
| Respuestas a la hipótesis planteada ..... | 59 |
| <b>CAPÍTULO IV</b> .....                  | 60 |
| LA PROPUESTA. ....                        | 60 |
| Título .....                              | 60 |
| Justificación .....                       | 60 |
| Objetivos .....                           | 60 |
| Objetivo General .....                    | 60 |
| Objetivos Específicos.....                | 60 |
| Factibilidad operativa .....              | 61 |
| Factibilidad técnica .....                | 61 |
| Factibilidad financiera .....             | 62 |
| Factibilidad de talento humano .....      | 62 |
| Factibilidad política .....               | 62 |
| Descripción de la Propuesta .....         | 63 |
| Implementación de la propuesta .....      | 63 |
| Conclusiones y Recomendaciones .....      | 79 |
| Conclusiones .....                        | 79 |
| Recomendaciones .....                     | 79 |
| Bibliografía .....                        | 81 |
| ANEXOS .....                              | 83 |

## ÍNDICE DE CUADROS

|  | <b>Pág.</b> |
|--|-------------|
| <b>CUADRO 1:</b> Operacionalización de las Variables .....   | 30          |
| <b>CUADRO 2:</b> Población .....   | 35          |
| <b>CUADRO 3:</b> Mejoramiento de las tendencias metodológicas en el aula   | 38          |
| <b>CUADRO 4:</b> Docentes utilizan métodos de enseñanza que garantiza los procesos de aprendizaje de calidad.....      | 39          |
| <b>CUADRO 5:</b> El aula cuenta con material adecuado que permita trabajar al docente.....                             | 40          |
| <b>CUADRO 6:</b> La evaluación de las tecnologías informáticas ayuda al mejoramiento de la educación en el aula.....   | 41          |
| <b>CUADRO 7:</b> El maestro hace uso adecuado de los métodos de enseñanza, con el apoyo de tecnología informática..... | 42          |
| <b>CUADRO 8:</b> Importancia del modelo tecnológico educativo en el desempeño académico.....                           | 43          |
| <b>CUADRO 9:</b> Uso de las tecnologías informáticas en el proceso enseñanza-aprendizaje .....                         | 44          |
| <b>CUADRO 10:</b> Optimizar el desempeño académico del estudiante.....   | 45          |
| <b>CUADRO 11:</b> Formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje. ....                                | 46          |
| <b>CUADRO 12:</b> Soporte didáctico en los procesos de aprendizaje. ....   | 47          |
| <b>CUADRO 13:</b> Recursos tecnológicos interactivos que mejoran la calidad de la Educación. ....                      | 48          |
| <b>CUADRO 14:</b> Uso correcto de las metodologías tecnológicas. ....  | 49          |
| <b>CUADRO 15:</b> Reflexiones inmersas en el desarrollo del buen vivir.....  | 50          |
| <b>CUADRO 16:</b> Proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje.....  | 51          |
| <b>CUADRO 17:</b> Soporte didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje. ....                                     | 52          |
| <b>CUADRO 18:</b> Optimizar el desempeño académico de los estudiantes. ..  | 53          |
| <b>CUADRO 19:</b> Cambios importantes en el desempeño académico del estudiante. ....                                   | 54          |
| <b>CUADRO 20:</b> Labor del docente universitario en el procesos de enseñanza  |             |



|   |    |
|---|----|
| aprendizaje. ....   | 55 |
| <b>CUADRO 21:</b> Los softwares creado con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza..... | 56 |
| <b>CUADRO 22:</b> El diseño de un modelo tecnológico interactivo ayuda en los procesos de enseñanza en el aula. ....    | 57 |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| <b>GRÁFICO 1:</b> Población .....   | 35          |
| <b>GRÁFICO 2:</b> Mejoramiento de las tendencias metodológicas en el aula   | 38          |
| <b>GRÁFICO 3:</b> Docentes utilizan métodos de enseñanza que garantiza los procesos de aprendizaje de calidad.....      | 39          |
| <b>GRÁFICO 4:</b> El aula cuenta con material adecuado que permita trabajar al docente.....                             | 40          |
| <b>GRÁFICO 5:</b> La evaluación de las tecnologías informáticas ayuda al mejoramiento de la educación en el aula.....   | 41          |
| <b>GRÁFICO 6:</b> El maestro hace uso adecuado de los métodos de enseñanza, con el apoyo de tecnología informática..... | 42          |
| <b>GRÁFICO 7:</b> Importancia del modelo tecnológico educativo en el desempeño académico.....                           | 43          |
| <b>GRÁFICO 8:</b> Uso de las tecnologías informáticas en el proceso enseñanza-aprendizaje .....                         | 44          |
| <b>GRÁFICO 9:</b> Optimizar el desempeño académico del estudiante. ....   | 45          |
| <b>GRÁFICO 10:</b> Formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje. ....                                | 46          |
| <b>GRÁFICO 11:</b> Soporte didáctico en el procesos de aprendizaje. ....  | 47          |
| <b>GRÁFICO 12:</b> Recursos tecnológicos interactivos mejoran la calidad de la educación. ....                          | 48          |
| <b>GRÁFICO 13:</b> Uso correcto de las metodologías tecnológicas. ....  | 49          |
| <b>GRÁFICO 14:</b> Reflexiones e inmersos en el desarrollo del buen vivir.....  | 50          |
| <b>GRÁFICO 15:</b> Proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje....   | 51          |
| <b>GRÁFICO 16:</b> Soporte didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje. ....                                     | 52          |
| <b>GRÁFICO 17:</b> Optimizar el desempeño académico de los estudiantes... 53  | 53          |
| <b>GRÁFICO 18:</b> Cambios importantes en el desempeño académico del estudiante. ....                                   | 54          |
| <b>GRÁFICO 19:</b> Labor del docente universitario en el procesos de enseñanza aprendizaje. ....                        | 55          |

|  |    |
|--|----|
| <b>GRÁFICO 20:</b> Los softwares creado con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza..... | 56 |
| <b>GRÁFICO 21:</b> El diseño de un modelo tecnológico interactivo ayuda en los procesos de enseñanza en el aula. ....    | 57 |

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TENDENCIAS METODOLÓGICAS DE LOS DOCENTES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES. DISEÑO DE UN MODELO TECNOLÓGICO INTERACTIVO PARA LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, AÑO LECTIVO 2016 – 2017.

**AUTORA:** SARES GALARZA KETTY MIRELLA, LCDA.  
**CONSULTOR ACADÉMICO:** LIC. CARLOS BARROS BASTIDAS, MSc.  
**GUAYAQUIL, MARZO 2017**

**RESUMEN**

La presente investigación, consiste en el desempeño y análisis de las condiciones actuales que presentan los estudiantes de la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. El problema de esta investigación fue analizada, por lo consiguiente, se establece que el diseño de un modelo tecnológico interactivo es un factor principal obtener habilidades y destrezas en el proceso de la enseñanza-aprendizaje. La falta de utilización del material tecnológico en los docentes, provoca un desinterés considerable de los estudiantes debido a que es uno de los problemas de aprendizaje. Para dar solución a este problema se decide realizar esta investigación “Influencias de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico. En el marco teórico se describe la importancia de contenidos que respalda la validez de la investigación, para obtener los datos exactos dentro del diseño de investigativo se realizó diferentes tipos de métodos y técnicas, en la población conformada docentes y estudiantes de la carrera; se utilizó una muestra a través de encuestas lo cual se obtuvieron resultados que fueron tabulados en gráficos y cuadros estadísticos. Para destacar la importancia de este proyecto se realizó diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de informática educativa de la facultad de filosofía de la universidad de guayaquil, año lectivo 2016 – 2017, con el objetivo de que este sistema educativo se proporcionen las mismas oportunidades formativas a todos y cada uno de los estudiantes.

**Palabras claves:** Tendencias Metodológicas Desempeño Académico Modelo Tecnológico Interactivo

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

INFLUENCE OF NEW METHODOLOGICAL TRENDS OF TEACHERS IN THE ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS. DESIGN OF AN INTERACTIVE TECHNOLOGICAL MODEL FOR THE EDUCATIONAL COMPUTER ROLE OF THE FACULTY OF PHILOSOPHY OF THE UNIVERSITY OF GUAYAQUIL, YEAR 2016 – 2017.

**AUTORA:** SARES GALARZA KETTY MIRELLA, LCDA.  
**CONSULTOR ACADÉMICO:** LIC. CARLOS BARROS BASTIDAS, MSc.  
**GUAYAQUIL, MARZO 2017**

**ABSTRAC**

The present research consists of the performance and analysis of the current conditions presented by the students of the career of Educational Informatics of the Faculty of Philosophy, Letters and Educational Sciences of the University of Guayaquil. The problem of this research was analyzed, therefore, it is established that the design of an interactive technological model is a major factor to obtain skills and skills in the teaching-learning process. The lack of use of technological material in teachers, causes considerable disinterest of students because it is one of the learning problems. In order to solve this problem it is decided to carry out this research "Influences of the new methodological tendencies of the teachers in the academic performance. The theoretical framework describes the importance of content that supports the validity of the research, to obtain the exact data within the research design was carried out different types of methods and techniques, in the population formed teachers and students of the career; A sample was used through surveys which obtained results that were tabulated in graphs and statistical tables. To emphasize the importance of this project we designed an interactive technological model for the educational computer career of the Faculty of Philosophy of the University of Guayaquil, academic year 2016 - 2017, with the objective of providing this educational system the same Opportunities for each and every student.

**Keywords:** Methodological Trends Academic Performance Interactive Technology Model

## INTRODUCCIÓN

La docencia es una actividad muy antigua y de las más importantes, porque a partir de ella se forman a los profesionales en todas las ramas que van a contribuir en la solución de los problemas de una población, y por ende, con las nuevas tendencias metodológicas para fortalecer el desempeño académico. Siendo por eso importante que estos formadores sean evaluados continuamente para que con la preparación se consigan resultados halagadores que incidan positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

Este debe ser sin lugar a dudas el camino más idóneo para alcanzar la excelencia académica y fortalecer la Educación Superior, La evaluación al docente hoy en día es un imperativo para el mejoramiento de la educación y el fortalecimiento del país, pero esto se logrará no solo con reformas, porque, estas no serán efectivas de no seguirse un plan riguroso de educación continua tanto en preparación académica como en la evaluación del desempeño del docente donde el estudiante manifieste lo que es importante para su carrera y el docente haga lo mismo tratando de llegar a consensos positivos para la educación, además crear en el docente aspectos específicos de conocimientos que hoy en día están a nuestro alcance por el avance de la tecnología y los procesos que se deben seguir para cumplir con eficiencia los procedimientos evaluativos.

En la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, se visualiza un bajo nivel en el desempeño académico de los estudiantes; para reforzar la acción, nació la idea de realizar una propuesta de diseñar un modelo tecnológico interactivo, con la finalidad que los docentes adquieran o actualicen los conocimientos sobre los procesos de la de enseñanza-aprendizaje para poder cumplir con lo dictaminado en ella.

La novedad científica encontrada es; que, el diseño de un modelo tecnológico interactivo servirá como un instrumento para mejorar la calidad de la educación, especialmente para las Instituciones Superiores, donde la tecnología es muy importante aplicarla en los procesos de enseñanza aprendizaje; será una motivación y una pauta de donde muchos docentes experimentarán esta nueva forma de enseñar y transmitir conocimientos.

Se plantea abrir nuevos espacios con nuevas perspectivas, la inclusión masiva de las TIC en todas las actividades diarias de la vida cotidiana y la naturalidad de los intercambios de comunicación influyen cada vez más en todos los habitantes del planeta transformando profundamente todos los aspectos, permitiendo la manipulación de datos, imágenes, videos, y otras formas de tecnología, lo cual será un gran aporte para la carrera de Informática Educativa y su entorno.

Con este diseño las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico es muy importante, ya que en los procesos de enseñanza aprendizaje mejora la calidad de enseñanza entonces surge un nuevo reto para los y las docentes en su desempeño profesional para lograr el aprendizaje requerido y que los estudiantes cumplan con el perfil de salida de cada año. Las Tics en las aulas se comprometen a propiciar investigaciones más precisas generando conocimientos con mentalidad internacional partiendo de que el uso de las tics en la población joven es práctica normal en la vida diaria.

**El capítulo I:** El Problema y el planteamiento del problema. Se ubica el problema en el contexto, se determina la causa y conexiones, se delimita el problema y luego se llega a su formulación.

**El capítulo II:** Marco Teórico, los antecedentes del estudio; se desarrolla la fundamentación teórica de carácter técnico y científico con un conjunto de temas seleccionados y relacionados entre sí; se dará

importancia a la fundamentación legal, la operacionalización de las variables.

**El capítulo III:** Metodología, diseño de la investigación que va a seguir esta investigación, población y muestra, instrumentos de investigación; además las encuestas, se realiza el procedimiento y análisis de la información, contándose con el juicio de expertos para la validación de la propuesta, análisis y la interpretación de los resultados, procesamientos y análisis, discusión de resultados, y respuesta a las preguntas, conclusiones que se obtengan de los resultados de las encuestas y las recomendaciones basadas en las conclusiones encontradas.

**El capítulo IV:** la Propuesta, justificación, diagnóstico, objetivos de la propuesta, factibilidad y descripción de la propuesta, referencias bibliográficas y anexos.



## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

Dentro de los indicadores para el cumplimiento de este objetivo, prevalece el análisis de la calidad académica, siendo el desempeño del docente uno de los indicadores que más empeño ha tenido por su relación con la enseñanza-aprendizaje. Lo que se hace necesaria en razón a la urgencia por mantener en unos casos y mejorar en otros el trabajo docente para que a través de este se mejore el aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Informática Educativa, ya que este proceso hoy en día es universal en todos los centros educativos de nuestro país.

Es así que en la carrera antes mencionada se han presentado diversos casos referentes al proceso tanto de parte de los docentes como de los estudiantes, presentándose síntomas de una inadecuada conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje que ameritan ser parte del proceso de investigación, para luego de esto realizar las respectivas correcciones después de una conclusión de la situación. En base a estos antecedentes se plantea la necesidad de mejorar el desempeño académico de los estudiantes con el diseño de un modelo tecnológico interactivo en beneficio de la población estudiantil.

El problema se presenta en la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, ubicada en la ciudadela Universitaria Avenida Kennedy S/N y Avenida Dellta.

#### **1.1. Contexto de la investigación**

Esta investigación se realizó en la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la

Universidad de Guayaquil, una de las metas de la educación superior a nivel mundial, es el mejoramiento de la calidad para mejorar el nivel tecnológico y desarrollar el mejoramiento cultural y económico de los países. Dentro de los indicadores para el cumplimiento de este objetivo, prevalece el análisis de la calidad académica siendo las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes cumpliendo con un indicador que más empeño se debe tener en relación al aprendizaje estudiantil.

Los docentes de la institución se encuentran preocupados por esta situación que desmotiva a los estudiantes especialmente en el uso de herramientas tecnológicas; siendo de gran importancia para la formación académica de los estudiantes y esto les impide brindar una educación de calidad. Los estudiantes deben estar preparados para enfrentarse a un mundo digitalizado, a una era de grandes cambios tecnológicos y la mejor manera de enfrentar a ese desafío es con el conocimiento, pero ese conocimiento debe estar orientado y guiado acertadamente por los docentes para lograr un aprendizaje significativo.

## **1.2. Situación conflicto o problemática**

En los actuales momentos la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, es oportuna para reconocer las debilidades y convertirlas en fortalezas. Produciéndose con esto la falta de unificación de criterios que puede conllevar a una probable crisis en el aprendizaje de los estudiantes, llegando con esto a una formación no profesional en docencia estableciéndose debilidades frente a los cambios que se están produciendo en la parte académica y sus autoridades que manejan la parte educativa.

La meta de esta investigación es en forma general orientar en referente a la Educación Superior y en particular la aplicación de las nuevas tendencias metodológicas mediante un diseño de un modelo tecnológico

interactivo para el mejoramiento en sus actividades académica asegurando el bienestar para el futuro y así contribuir al desarrollo socioeducativo con los estudiantes de la carrera de Informática Educativa.

Se justifica la propuesta cuando los docentes se muestran indiferentes a los procesos de cambios de los modelos educativos y en mucho de los casos los precisan como una molestia por parte de las autoridades. Cuando lo que se trata es de fortalecer el quehacer educativo con el respectivo beneficio para los estudiantes. Es ahí cuando en la propuesta se plantea un diseño de un modelo tecnológico interactivo para que el estudiante tome interés a las actividades que abordan los elementos esenciales para las transformaciones actuales de la educación superior.

### **1.3. Causas de la situación conflicto**

Poco uso de las herramientas tecnológicas para el avance académico del estudiante de la carrera de Informática Educativa, en las cuales tenemos las causas siguientes:

- Deficiente estrategias metodológicas para la enseñanza – aprendizaje por parte de los docentes.
- Desinterés para los procesos de actividades interactivos por parte del docente.
- Poca participación de docentes en los procesos del manejo tecnológico.
- Desinterés de los estudiantes por el inadecuado material a utilizar en las actividades académicas.
- Limitado uso de las nuevas tendencias metodológicas.

### **1.4. Formulación del problema de investigación**

¿Cómo incide las nuevas tendencias metodológicas en el desempeño académico de los estudiantes con un modelo tecnológico

interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Universidad de Guayaquil, año 2015-2016.

### **1.5. Tema de la investigación**

Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

### **1.6. Hipótesis**

Las nuevas tendencias metodológicas basada en plataformas tecnológicas empleadas por los docentes, influirá positivamente en el desempeño académico de los estudiantes en la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil periodo 2015 - 2016

### **1.7. Objetivos:**

#### **1.7.1. General:**

**Examinar** la influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes, realizando una investigación de campo, análisis estadístico, para la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, para diseñar un modelo tecnológico interactivo con nuevas tendencias metodológicas.

#### **1.7.2. Específicos:**

- **Identificar** la motivación del aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la carrera de Informática Educativa a través de entrevistas y encuestas a directivos, docentes y estudiantes.

- **Determinar** el material didáctico eficaz para los estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la carrera de Informática Educativa.
- **Analizar** los resultados con evaluación a los docentes y estudiantes sobre el proceso del desempeño académico con las nuevas tendencias metodológicas

### **1.8. Justificación**

El presente trabajo investigativo manifiesta su importancia, porque vivimos en un mundo de constantes cambios tecnológicos y es en ese momento donde surge la necesidad de dar respuesta a la problemática, lo que es necesario que los docentes y estudiantes de la carrera de Informática Educativa el uso y manejo de un modelo tecnológico interactivo como recursos de apoyo en los métodos y técnicas para la enseñanza-aprendizaje, para mejorar la calidad de enseñanza del docente a través de este lograr el mejoramiento en el aprendizaje de los estudiantes con el fin de dar respuestas a las innumerables demandas que exige la sociedad hoy en día en este mundo globalizado tanto en la parte meta cognitiva, tecnológica y en valores.

El impacto que va a generar esta investigación es importante porque nos dará la oportunidad de conocer con profundidad los procesos de enseñanza-aprendizaje con este modelo tecnológico interactivo en donde los estudiantes van a tener un mejor rendimiento académico, con este avance se está permitiendo un espacio importante en el entorno de la educación. Se trata de un recurso con numerosas ventajas que obliga a usar el lenguaje, la planificación, el trabajo en equipo, la organización, la estructuración que permitirá ser utilizado con comodidad tanto para el docente como estudiante.

La ejecución de este trabajo es factible dado que cuenta con el apoyo incondicional de las autoridades y docentes de la institución, la valiosa colaboración de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes**

Con los avances de las tecnologías en el mundo global, es un muy importante y fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional del individuo, por tal razón los docentes, deben ir actualizándose día a día sus técnicas y conocimientos, para así fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. El trabajo del Docente en el aula debe ser activo, dinámico, participativo, profesional, como una de las condiciones para que los estudiantes se fortalezcan en su aprendizaje y amplíen sus conocimientos. La tarea del Docente es fortalecer y enriquecer con nuevas experiencias, aplicando métodos y técnicas adecuadas, las mismas que van a servir para mejorar su rendimiento, alcanzando un aprendizaje significativo, productivo generando desarrollo y cambios mentales para alcanzar los resultados esperando de acuerdo del sistema educativo actual, para que contribuya también al desarrollo de una educación de calidad con procesos de mejora continua que exige la sociedad del conocimiento y de la inteligencia hoy en día.

Esta tesis de investigación, aportara a la institución para la práctica y dominio de las nuevas tendencias metodológicas mediante el diseño de un modelo tecnológico interactivo y de esta forma mejorar resultados académicos en los estudiantes, y por medio de esto sean mucho más productivos, logrando a través de la propuesta que los conocimientos perduren por mucho más tiempo.

Universidad Técnica de Cotopaxi: Tema: Diseño de una guía de estrategias metodológicas para la enseñanza de ciencias naturales basados en el modelo de investigación- acción en los cuartos años de educación básica en la escuela “Isabel Yáñez” en el año lectivo 2012-2013,

Autor: Caiza Canchig Jacqueline Alexandra Montatixe Pilicita Darwin Fernando, Año: Enero 2013. La importancia de esta investigación está motivada en conocer, estudiar y crear una alternativa dinámica para el trabajo de los profesores durante el proceso de enseñanza– aprendizaje. El estudio se justificó por cuanto posee valor teórico, utilidad práctica, relevancia social y en base a los beneficios netos que genera se sustenta en que los profesores de la mencionada Institución no contaban con una guía que les oriente en la enseñanza de las Ciencias Naturales tomando como base la Actualización y fortalecimiento Curricular de la Educación.

Myrian Haydee Casamassima de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM) en su trabajo de maestría en psicología cognitiva y aprendizaje de la cohorte 2006-2008, habla sobre las estrategias de aprendizaje de vocabulario en idioma inglés como lengua extranjera. Luego de varios estudios con grupos meta llega a la conclusión que para lograr la adquisición del léxico es necesario focalizarse en la Metacognición y sus componentes, en los niveles de reflexión meta cognitiva y su persistencia en el tiempo, así como también su relación con el andamiaje del docente y la autonomía del alumno. La Metacognición se refiere al conocimiento, concientización, control y naturaleza de los procesos de aprendizaje. Es decir, trata la capacidad que tenemos las personas de auto-regular nuestro aprendizaje, en planear las estrategias a utilizar en cada situación, aplicarlas, controlarlas y evaluarlas.

## **2.2. Bases Teóricas**

Conscientes del mundo actual se ha caracterizado por los grandes progresos tecnológicos, que exige al sujeto actual, respuestas rápidas y continuas, especialmente en lo que se refiere a su condición ante la vida, el trabajo, la disposición de los recursos, debido a que su máximo objetivo es la producción y el beneficio económico.



La siguiente investigación esta orientada hacia las nuevas tendencias metodológicas referidas al desarrollo de todos los sistemas que comprenden el conjunto de tecnologías dedicadas al campo de la educación.

(PEREZ LEOL, 2010) Nos dice que:

Las bases teóricas constituyen el corazón del trabajo de investigación, pues es sobre este que se construye todo el trabajo. Una buena teórica formará la plataforma sobre la cual se construye el análisis de los resultados obtenidos en el trabajo, sin ella no se puede analizar los resultados. (Pág.12)

Todos aquellos paradigmas considerados como clásicos han encontrado en verdaderas dificultades desde algunas décadas a la presente fecha, y en especial en lo que se refiere a como se ha construido su visión instrumental y pragmático.

### **2.2.1. Las nuevas tendencias metodológicas**

En el desarrollo de las nuevas tendencias metodológicas, se busca que muchos docentes cuenten con herramientas adecuadas que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, como también considerarlo un proyecto que tenga una visión hacia el futuro constituido como un sistema dinámico lleno de contenidos, dialógicos, complementando en un importante soporte tecnológico en un mundo contemporáneo, como un soporte para el desarrollo progresivo de la sociedad que se encuentran en una condición tecnológica avanzada y preocupadas de crear continuamente nuevos e innovadores inventos.

Es evidente que tanto la comunicación y las tecnologías de la información del actual siglo están en un continuo ascenso hacia los lugares o progresos de la sociedad, lo cual hace entrever que su marco de acción se sustenta en dejar de lado los viejos argumentos, incorporar nuevos modelos de comunicación estrategias interactivas por intermedio de las

tecnologías que resuelvan de mejor manera los actuales problemas complejos y contradictorios de la sociedad actual.

Los docentes al mejoramiento de la educación en general aplicando las nuevas tendencias metodológicas, deben estar muy atento a que estos productos provengan de hechos históricos, para de esta manera constituirse en los fundamentos que se requieren para resolver los problemas que cada estudiante se plantea. Desde esta perspectiva la enseñanza ganará terreno en la formación de calidad del estudiante.

### **2.2.2. Tendencias Tecnológicas**

Se podría decir que tendencias tecnológicas vienen a ser la Inclinación o disposición natural que una persona tiene hacia la tecnología, entendida como un producto de la ciencia y la ingeniería que envuelve un conjunto de instrumentos, métodos, y técnicas que se encargan de la resolución del conflicto; además, está enfocada en el estudio, la investigación, el desarrollo y la innovación de las técnicas y procedimientos, aparatos y herramientas que son empleados para la transformación de materias primas en objetos o bienes de utilidad práctica.

### **2.2.3. Desempeño Académico**

Muy pocas veces se piensa en los docentes como profesionales creadores. Pero no podemos dejar de pensar que el auténtico aprendizaje es creativo por naturaleza. Y es por esto que deben darse cuenta de lo que sucede en la clase y ser sensibles a ello. Deben notar, percibir las necesidades de sus estudiantes y desarrollar aquello por lo cual se sienten motivados y capacitados para aprender.

Debe ser además un profesor capaz de distinguir entre un error intuitivo, o alguna acción premeditada por parte de los estudiantes, debe actuar con eficacia para servir de modelo e inspirar en los estudiantes confianza y crear un ambiente positivo para el aprendizaje, un aspecto fundamental que no puede descuidar el docente es la autoevaluación en

cuanto a su quehacer profesional, que puede ir inclusive a formar parte de su vida personal. La persona que se dedica a la docencia, adquiere responsabilidades inherentes a esta profesión que pasa a ser una de las más importantes dentro del quehacer profesional por lo cual siempre debe tener presente este aspecto

#### **2.2.4. Desempeño del Docente**

##### UNA DEFINICIÓN...

(CUENCA, 2010). Artículo: Que es buen desempeño profesional docente.

Esta discusión nos coloca en la necesidad de redefinir las áreas del desempeño docente. En este sentido, la orealc-unesco propone apoyar el desarrollo de una comprensión ampliada de la profesión docente, entendiendo los múltiples factores que inciden en la calidad del desempeño de los docentes Robalino, (2005).

La enseñante es una primera dimensión de la práctica. Esta dimensión hace referencia a la tarea sustantiva de la docencia, a la tarea específica a partir de la cual se delinea la identidad de un docente. Entran en juego, básicamente, dos tipos de conocimientos: el conocimiento académico o erudito acerca de la/s disciplina/s a enseñar y el conocimiento didáctico y metodológico para tomar decisiones acerca de cómo enseñar.

Requiere que el docente conozca las estructuras conceptuales del campo organizado del saber o disciplina que enseña y las formas de producción y construcción de los conceptos sustantivos de esa disciplina. Requiere también conocimiento acerca del sujeto del aprendizaje, es decir, de los procesos cognitivos, afectivos y sociales que hacen posible aprender. Este conocimiento y el dominio de la disciplina y sus métodos de elaboración conceptual permiten tomar decisiones fundamentadas acerca de qué y cómo enseñar.

### **2.2.5. Estrategias metodológicas del docente**

El docente de una institución de educación superior debe periódicamente capacitarse no solo en conocimientos sobre su especialidad o profesión sino en lo que tiene que ver con estrategias metodológicas las mismas que lo llevará a mejorar el desarrollo académico y obtener una mejor interacción en el contexto áulico. El docente debe reflexionar y apreciar qué acciones son las más útiles en función de los objetivos planteados.

Cuando el docente aplica nuevas estrategias, debe plantear al estudiante los objetivos a alcanzar y también la selección de procedimientos a implementar, con los indicadores y la valoración respectiva, a fin de que progresivamente se vayan formando aprendices estratégicos, es decir, estudiantes conscientes de las operaciones de pensamiento. La aplicación de nuevas estrategias en los procesos de aprendizajes en la educación superior debe ser continua para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes y que exista la respectiva interacción con el docente, en relación con las situaciones didácticas y con el contexto adecuado de la clase.

El proceso organizativo de la enseñanza en la educación superior debe tener como elemento imprescindible el trabajo de investigación del estudiante. Esto quiere decir que el docente no debe solamente realizar una simple transmisión del saber sino que tiene que promover de una manera sistemática los procesos de investigación de los estudiantes. El buen manejo de las estrategias conduce al docente de educación superior a potenciar aprendizajes significativos y relevantes, a constituir procedimientos metodológicos, que lleve en forma directa a la creación de sistemas actualizados.

El docente actual, debe actuar manejando perspectivas más amplias, dirigiendo el saber cómo una triple relación, donde intervienen los estudiantes, la cultura y la comunidad, utilizándolas como un medio para

desarrollar la capacidad del estudiante y como un aliciente para impulsar el progreso social y tecnológico del país.

### **2.2.6. El aprendizaje como objetivo de la formación**

El procedimiento en el aprendizaje, es originalmente procedido en el término de que exista un cambio con respuesta inmediata cuando lo empleamos en un ambiente de concurrencia o circunstancia, también se ha podido identificar que nuestro principal componente del aprendizaje es el sujeto, entonces ahí es donde determinamos que todo el cambio que genera es dentro de él. Esto puede que se genere por una regulación formal o por ende puede que se suscite como un producto circunstancial fuera de un programa.

### **2.2.7. Diseño de un Modelo Tecnológico Interactivo**

Un **recurso tecnológico** es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. La tecnología, por su parte hace referencia a las teorías y técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Un diseño de un modelo tecnológico interactivo, por lo tanto es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) ó intangible (un sistema, una aplicación virtual).

(GAY, 2012)

**La creación tecnológica es la síntesis de recursos y conocimiento, pero si bien es una síntesis “formal” indisociablemente unido al objeto tecnológico. El tiempo no condiciona la existencia el valor de las leyes científicas, periodos. Mientras que no sucede lo mismo con la tecnología y sus productos que dependen del tiempo y varían fundamentalmente a lo largo del mismo. (pág. 20).**

En la actualidad los recursos tecnológicos son una parte imprescindibles de las empresas o de los hogares, es que la tecnología se ha convertido en un aliado clave para la realización de todo tipo de tareas, los cuales destacaría con el uso que se manifiestan en el ámbito educativo.

Muchas son las ventajas que esos recursos tecnológicos ofrecen dentro del ámbito docente, no obstante, entre todas ellas se destacará el hecho de que otorgan dinamismo a la hora de impartir las distintas áreas y también que facilitan enormemente el aprendizaje a los estudiantes, es por esto que el modelo tecnológico interactivo tiene una amplia variedad de archivos audiovisuales que les ayudan a comprender y asimilar las distintas actividades.

De la misma manera, consiguen aprender de una manera mucho más atractiva, divertida y práctica, lo que se traduce, por tanto, en una mejora incuestionable de sus resultados académicos.

#### **2.2.8. Importancia de las Tic´s**

El propósito con los nuevos cambios tecnológicos dados por la ciencia tienen como fundamental la relación del sujeto con el objeto, esto a su vez determina la importancia del ser humano como un ser individual, su influencia cultural, su accionar dentro de la sociedad, los aportes dejados por esta nueva forma de ver al ser humano tuvieron su efecto en la creación de nuevas maneras de aprender y la aplicación de métodos para la conducción del conocimiento. (GARCIA, 2015), Educación Inclusiva y TIC´s. En mención electrónica en línea de adiestramiento y Software Libre, dispone lo siguiente:

**Desde el punto de vista informático, ha sido significativo el trabajo de apropiación de la herramienta informática sin una capacitación previa, ya que solo se brindó una secuencia técnica de los pasos a realizar para poder ingresar a la plataforma, y si bien se plantearon algunos problemas, sobre todo en el envío de la información, esto generó un conflicto que provocó que entre los**

**compañeros (colegas) pudieran vencer obstáculos y lograr un trabajo colaborativo. (P. 9).**

Este estudio señala lo ventajoso que fue la suplencia de experiencias con otras instituciones en el tema de la educación inclusiva, hace entender el progreso de los docentes en cuanto a la aplicación de la tecnología puesto que varios de los participantes no tenían competencia para el manejo de la misma, a través de las plataformas virtuales los docentes pueden crear recursos didácticos y tecnológicos que proporcionaran a los estudiantes participar plenamente en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje, mediante esto se procura lograr un acompañamiento inclusivo puesto que todos o todas con o sin impedimento consiguen instruirse de una mejor forma.

Podemos indicar de parte de los docentes la falta de conocimiento en el empleo de herramientas tecnológicas, las mismas que dentro de la plataforma se utilizan en gran medida para la creación de los recursos tecnológicos. La aplicación de herramientas tecnológicas en la educación es un recurso que debe ser muy usado para lograr que los estudiantes tengan una educación inclusiva y de calidad, constatando aspectos positivos que inciden en el rendimiento académico.

Este estudio abarca el nivel de la implementación Tic's, en las instituciones públicas, sobre los Centros de Recursos Pedagógicos, orientados a los Coordinadores Tic's, para que puedan guiar a los docentes y estudiantes en primer lugar a la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación, para después emplear herramientas tecnológicas, desarrollando material didáctico que logrará motivar al estudiante en el aula y de esta manera tenga un aprendizaje motivador.

Estas herramientas son útil para su educación ya que está a la trascendencia de ellos, por eso es indispensable que el docente este siempre actualizado y también se transforme en un pedagogo del siglo XXI.

Fuente: <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/2391>

(Martín Gaona, 2013), en su revista publica: “Las TIC aplicadas a la enseñanza en este caso la lectoescritura, favorecen el aprendizaje de los estudiantes, aumentan su motivación, acrecientan su interés y su creatividad, mejoran la capacidad para resolver problemas, potencian el trabajo en grupo, refuerzan su autoestima y permiten una mayor autonomía de aprendizaje, además de superar las barreras del tiempo y el espacio. Integrar los recursos de las TIC en la labor docente cotidiana se ha convertido en una demanda social, una necesidad para los docentes, un derecho para los alumnos y una obligación para las administraciones educativas”. (Pág. 79-80).

Fuente: [http://anelai.es/wp-content/uploads/2013/10/Rialaim\\_Volumen\\_2\\_N\\_3\\_Marzo\\_20131.pdf#page=83](http://anelai.es/wp-content/uploads/2013/10/Rialaim_Volumen_2_N_3_Marzo_20131.pdf#page=83)

(Lira Herrera, Vidal Valenzuela, & Corvalán Bustos, 2010), en su investigación afirma que: “El uso de las TICs, por estudiantes, genera un desarrollo de la independencia positivo, que promueve la madurez cognitiva dentro de su quehacer pedagógico. Es decir, el niño y niña, mediados por el docente, autorregulan y dosifican, de manera concreta, ritmos de aprendizaje, resolución de problemas, centros de interés, etc. pues al estar ante una situación nueva con tecnologías desconocidas para ellos, es innato que guiados por la curiosidad propia de la edad, investiguen y decidan manipular e indagar, para adoptar conocimientos de lo que se les presenta. En cuanto al desarrollo de la autoestima, cada estudiante, experimenta gran orgullo al sentir que han descubierto, aprendido o alcanzado un logro, es muy recurrente en nuestra experiencia como educadoras, manifestaciones y exclamaciones de felicidad tras la tarea cumplida. La misma situación acontece con el uso y manejo de TICs como apoyo pedagógico en el aula, pues ante la sensación de niños y niñas de estar solos ante el computador, ellos experimentan gran satisfacción al ver



que por sí mismos son capaces de realizar avances y resolver problemas.” (Pág. 23).

### **2.2.9. Tecnología Educativa**

La tecnología educativa, es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TIC (tecnologías de información y comunicación). La evolución de la tecnología educativa, que como disciplina nació en Estados Unidos de América en la década de los 50 del siglo pasado, ha dado lugar a diferentes enfoques o tendencias que hemos conocido como enseñanza audiovisual, enseñanza programada, tecnología instruccional, diseño curricular o tecnología crítica de la enseñanza”.

La tecnología educativa, basado al educador proporciona las herramientas de planificación y desarrollo de una clase, así como la tecnología, busca mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad en el significado del aprendizaje.

Las aplicaciones de la tecnología educativa a la pedagogía son diversas, dependiendo de las necesidades, contextos y objetivos a conseguir. Es de suma importancia que el docente en el aula actualmente utilice la tecnología educativa de forma apropiada porque es una manera de apuntar a la mejora de la calidad en la educación.

### **2.2.10. Plataforma Edmodo**

Es una plataforma educativa similar a una red social como Facebook, con la diferencia que sólo tienen acceso a sus perfiles docentes, estudiantes y padres de familia, puesto que se crean grupos cerrados, es decir que el docente crea su grupo para estudiantes a los cuales les hará

el seguimiento de sus tareas escolares en forma virtual, por medio del envío y recepción de archivos, la aplicación de evaluaciones, calificando además todo el proceso a la cual el padre de familia podrá tener el acceso a esta página para ver el avance en el desempeño académico de los estudiantes, además permite la comunicación interactiva entre estudiantes del grupo por medio de chats y el envío de mensajes.

#### **2.2.11. Aprendizaje Interactivo**

Se trata de superar algunos problemas detectados, en la enseñanza-aprendizaje docentes-estudiantes. El método de aprendizaje se denomina basado en indagación, también descrito como centrado en el estudiante o constructorista y basado en descubrimientos. Todo ello conduce a diseño de sistemas que difieren entre un conjunto de herramientas en lugar de centralizarse en el docente.

Estas herramientas con frecuencia incluyen video interactivo u otras representaciones gráficas y permiten a los estudiantes investigar y aprender libremente que sobrevalorarán la capacidad del estudiante para descubrir ideas interesantes o juzgar que tipo de conocimiento deben construir.

Son recursos didácticos que van a fomentar el modelo de acompañamiento inclusivo informatizado mediante el uso de herramientas Tac, puesto que permite el acompañamiento tanto de docentes y padres de familia en las tareas y actividades escolares de los estudiantes, por medio de herramientas que van a aportar en la búsqueda de soluciones mediante el uso de la tecnología, en este sentido las herramientas Tac (Tecnología del aprendizaje y del conocimiento o Tecnología del aprendizaje Cooperativo) son indispensables para la aplicación del programa para el aprendizaje de contenidos dentro y fuera del aula, debido a su fácil manejo e interfaces interactivas, por consiguiente los estudiantes deben los conocimientos y habilidades necesarios para saber seleccionar y usar

adecuadamente las herramientas para la adquisición de información en función de sus necesidades.

### 2.3. Fundamentación Epistemológica

El pragmatismo es muy íntima porque su ejecución será inmediata y práctica de beneficio de los estudiantes de la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Pragmatismo

Según la biblioteca de consulta Microsoft encarta (2009).

**Pragmatismo, doctrina filosófica desarrollada por los filósofos estadounidenses del siglo XIX Charles Sanders Peirce, William James y otros, según lo cual la prueba de la verdad de una proposición es su utilidad práctica; el propósito del pensamiento es guiar la acción y el efecto de una idea es más importante que su origen.**

El problema tiene relación con el pragmatismo ya que al utilizar recursos multimedia en los procesos de aprendizaje se pone en práctica los conocimientos.

### 2.4. Fundamentación Filosófica

La filosofía es una expresión natural antigua, que posee un significado, es una concepción de carácter científico que fundamenta todo los pensamientos del hombre. Está demostrado que no existe transformación alguna de la sociedad que no tenga sustento inicial de la meditación profunda y sabia de la mente. La filosofía se manifiesta especialmente en el aspecto social como un elemento principal de la época actual, es por esto que los docentes deben actuar en función social para desarrollar las manifestaciones del saber a nuestros educandos, para propiciar un mejoramiento en la calidad de vida y un desarrollo sostenible para la sociedad.

(ALTAMIRANO, 2011),

**Si partimos de que la ciencia en sus primeras manifestaciones tiene como punto de partida el interés del hombre por entrenar a la naturaleza se diría que la ciencia tiene su origen en las**

## **habilidades y destrezas desarrolladas por el hombre a fin de satisfacer sus necesidades (pág.7).**

En consecuencia la ciencia surge de la necesidad, no es una simple investigación, porque responde a las necesidades sociales de la producción material para alcanzar un conocimiento racional del ser humano.

### **2.5. Fundamentación Pedagógica**

La Pedagogía como ciencia es considerada primero como el arte de enseñar, se la tiene en la actualidad como una ciencia particular, social o del ser humano, que tiene por objeto el descubrimiento, apropiación cognoscitiva, aplicación adecuada, correcta de las leyes, regularidades que rigen y condicionan los procesos de aprendizaje, conocimiento, educación y capacitación. El estrato metodológico de la Pedagogía como ciencia es materialista y dialéctico. Es una parte importante en el contexto de la concepción sistémica de la Ciencia, de aquí que en su avance y perfeccionamiento intervengan el de otros campos que abordan diferentes aspectos de la realidad material y social.

Skinner mencionado por Cano, Elena (2005) decía "El estudiante tiene que ir por una serie de pasos que deben ser tan pequeños que siempre puedan darse sin mayor dificultad" (p. 73) Esto propició los famosos contenidos enlatados y los programas que se daban de una forma mecánica.

El aprendizaje constructivista requiere que los estudiantes manipulen activamente la información que va a ser aprendida, al pensar y actuar sobre ella para revisar, analizar y asimilar. En este enfoque el estudiante organiza la información y construye estructuras a través de la interacción de los procesos de aprendizaje con su medio. Por lo tanto, los docentes, los psicopedagogos, los diseñadores de currículos y de

materiales educativos deben trabajar para estimular el desarrollo de estas estructuras.

## **2.6. Fundamentación Sociológica**

Antes de iniciar a analizar los fundamentos de la sociología en el proyecto, es menester indicar el significado de la palabra que proviene del latín: Socius que significa socio o individuo Logia que significa estudio.

La sociología aplicada a la educación nos encamina a comprender la organización de la colectividad educativa en sus variadas manifestaciones relacionadas con el aspecto conductual. La sociología en la educación mantienen una serie de retos que desde el punto de vista de la globalización son de gran trascendencia en la función educativa con la finalidad de lograr la formación de un persona integral, profesional que responda a los nuevos retos que le plantea esta nueva sociedad.

(SILVIA, 2006)

**Las instituciones sociales se van desarrollando porque tienen que satisfacer las necesidades básicas de la sociedad y la educación. Fundamentalmente la de transmitir el conocimiento. Esa función se cumple: por la preservación, la difusión y la innovación del conocimiento, la integración socio cultural y el enriquecimiento personal. La educación en las actualidades, por el nivel de universalismo, exige de la educación, hoy más que nunca, considerada sólo desde el punto de vista sociológico una filosofía humanista adaptada a todos los factores que actúan sobre ella, (pág. 21)**

Con la elaboración de este proyecto se fomenta el aprendizaje significativo en los estudiantes y de esta manera se los preparada para que puedan desenvolverse abiertamente en este campo laboral y en la sociedad.

## **2.7. Fundamentación Psicológica**

La psicología es un aspecto fundamental en los procesos de formación de la persona, más en el proceso de aprendizaje ya que la

psicología y la educación están emparentadas en el desarrollo cognitivo. Se puede decir que tanto la psicología necesita de la educación como la educación necesita de la psicología, ambas ciencias forman parte de la formación integral de los educandos.

La corriente psicológica que actualmente se encuadra dentro de la actividad docente es el histórico cultural cuyo autor Lev Vygotsky establece como aporte fundamental el concepto llamado “Zona de desarrollo Próximo” que le da al docente una incidencia especial en el desarrollo del conocimiento.

(Watson, 2009), manifiesta

**La Psicología es la ciencia que estudia la conducta y los procesos mentales. Trata de describir y explicar todos los aspectos del pensamiento, de los sentimientos, de las percepciones y de las acciones humanas. La Psicología es una ciencia porque se basa en el método científico para encontrar respuestas. Psicología como parte de las Ciencias Sociales estudia: El comportamiento de los organismos individuales en interacción con su ambiente, los procesos mentales de los individuos, los procesos de comunicación desde lo individual a lo micro social, (pág. 57).**

Con la elaboración de esta tesis se busca establecer el camino entre las representaciones de la realidad objetiva en forma de medios y los conocimientos que asimilarán los estudiantes. Las aplicaciones multimedia dada la amplia capacidad integradora en los medios que lo forman en calidad de componentes.

## **2.8. Fundamentación Andragógica**

La andragogía está presente en la formación educativa del adulto, esta se manifiesta con una serie de procesos de cambios, pasando desde el crecimiento biológico del ser humano como desde el punto de vista psicosocial y cognitivo ya que el niño o adolescente se somete al proceso educativo, mientras que el adulto busca en la educación una puerta para

lograr su superación y desarrollo personal para aplicarlo en sus competencias laborales.

La acción de la andragogía debe fundamentarse entonces en pasar del educador pasivo que solo se dedica o dedicaba a los procesos de dictado de la materia que impartía y formar estudiantes conformistas, memorísticos, meros repetidores de las enseñanzas impartidas por el docente, al docente investigador que sea no solo instructor sino un facilitador que cree estudiantes pensantes capaces de emitir criterios propios a partir de las enseñanzas del docente.

## **2.9. Fundamentación Legal**

Ministerio de Educación, (2011)

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

REGLAMENTO A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN  
INTERCULTURAL

(Primera versión, 11 de julio de 2011)

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO I

DEL OBJETO, ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

**Art.- Objeto.-** El presente Reglamento tiene por objeto establecer las normas que contribuyan a viabilizar el cumplimiento efectivo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, sus principios y fines, y el derecho a la educación, en el marco de los derechos humanos, el Buen Vivir, la interculturalidad, la plurinacionalidad y las relaciones entre los actores del proceso educativo.

**Art.- Ámbito.-** El presente Reglamento regula lo concerniente a la educación determinada por la Ley Orgánica de Educación Intercultural. La educación superior se rige por sus propias normativas.

**Art.- Principios.-** Los principios en los que se fundamenta la actividad educativa y cuyas definiciones están comprendidas en el artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, son los siguientes:

Universalidad; educación para el cambio; libertad; interés superior de los niños, niñas y adolescentes; atención prioritaria; desarrollo de procesos; aprendizaje permanente; interaprendizaje y multiaprendizaje; educación en valores; enfoque de derechos; igualdad de género; educación para la democracia; educación libre de género que promueva la coeducación; comunidad de aprendizaje; participación ciudadana, corresponsabilidad; motivación; evaluación; flexibilidad; cultura de paz y solución de conflictos; investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos; equidad e inclusión; calidad y calidez; integralidad; laicismo; interculturalidad y plurinacionalidad; identidades culturales; plurilingüismo; pluralismo político e ideológico; articulación; unicidad y apertura; obligatoriedad; gratuidad; acceso y permanencia; transparencia, exigibilidad y rendición de cuentas; escuelas saludables y seguras; convivencia armónica; y pertinencia.

**Art.- Fines de la educación.-** Son fines de la educación los contemplados en el artículo 3 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

**CAPÍTULO II DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN** Art.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental, garantizado en la Constitución de la República, condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Se caracteriza:

- a) La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida.
- b) Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.



- c) 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.
- d) La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.
- e) Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

#### CAPITULO CUARTO

##### DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES

Art. 10.- Derechos.- Las y los Docentes del sector público tienen los siguientes derechos:

- a) Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación.
- b) Recibir incentivos por sus méritos, logros y aportes relevantes de naturaleza educativa, académica, intelectual, cultural, artística, deportiva o ciudadana.
- c) Expresar libre y respetuosamente su opinión en todas sus formas y manifestaciones de conformidad con la constitución de la Republica y de la Ley.
- d) Recibir su remuneración acorde con su experiencia, solvencia académica y evaluación de desempeño, de acuerdo con las leyes y reglamentos vigentes, sin discriminación de ninguna naturaleza.

- e) Gozar de una pensión jubilar, estabilidad y garantías profesionales de conformidad con los términos y condiciones establecidos en la Ley Orgánica del Servicio Público.

Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

- a) Cumplir con las disposiciones de la Constitución de la República, la Ley y sus reglamentos inherentes a la educación.
- b) Ser actores fundamentales en una Educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo.
- c) Laborar durante la jornada completa de acuerdo con la constitución de la República, la Ley y sus Reglamento.
- d) Respetar el derecho de las y los estudiantes y de los miembros de la comunidad educativa, a expresar sus opiniones fundamentadas y promover la convivencia armónica y la resolución pacífica de los conflictos.
- e) Promover la interculturalidad y la pluralidad en los procesos educativos. Ministerio de Educación, (2011).

## **2.10. Identificación y operacionalización de las variables igual las dimensiones**

- **Variable Independiente:** Es aquella que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables.
- **Variable Dependiente:** Es aquella propiedad, característica o cualidad que estamos investigando.

## OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Cuadro N<sup>o</sup> 1**

| Tipo y nombre de la variable                            | Dimensiones                           | Indicadores   |
|---|---------------------------------------|---|
| Variable Dependiente<br><b>TENDENCIAS METODOLÓGICAS</b> | Tendencias metodológicas              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia de competencias de trabajo.</li> <li>• Analiza los fundamentos y clasificaciones de los indicadores y sus tendencias actuales.</li> <li>• Docentes cuenten con herramientas adecuadas que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes</li> </ul>                                      |
|   | Tendencias Tecnológicas               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La innovación de las técnicas y procedimientos, aparatos y herramientas que son empleados para la transformación de materias</li> </ul>  |
| Tipo y nombre de la variable                            | Dimensiones                           | Indicadores   |
| Variable Independiente<br><b>DESEMPEÑO ACADÉMICO</b>    | Estrategias Metodológicas del Docente | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitarse no solo en su especialidad o profesión sino en lo que tiene que ver con estrategias metodológicas</li> <li>• Potenciar el aprendizajes significativos y relevantes para constituir procedimientos metodológicos</li> <li>• Aplicación de nuevas estrategias para mejorar los procesos de aprendizajes</li> </ul> |
|   | Desempeño Docente                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidad del desempeño de los docentes.</li> </ul>  |

|                                     |  |   |
|-------------------------------------|--|---|
|                                     |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• procesos cognitivos, afectivos y sociales que hacen posible aprender.</li> </ul>   |
| <b>PROPUESTA</b>                    | <b>Dimensiones</b>                                 | <b>Indicadores</b>  |
| <b>MODELO TECNOLÓGICO EDUCATIVO</b> | Recursos Tecnológico                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas que posibiliten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.</li> <li>• Amplia variedad de archivos audiovisuales que les ayudarán a comprender y asimilar las distintas actividades</li> </ul>       |
|                                     | Herramientas para el diseño del modelo Tecnológico | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guiar a los docentes y estudiantes en la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación</li> <li>• Emplear herramientas tecnológicas.</li> <li>• Formación Virtual como alternativa de enseñanza.</li> </ul> |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. Diseño de la Investigación

El tema de investigación de este trabajo, por su naturaleza, es un proyecto factible de intervención inmediata, cuyos objetivos son concretos y previamente definidos en función de las necesidades de la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. La finalidad de este proyecto factible es el diseño de un modelo tecnológico interactivo de esta carrera para obtener el nivel de suficiencia avanzado.

De allí que según el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador FEDUPEL (2003) un proyecto factible es aquel que:

**‘Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos, necesidades de organizaciones o grupos sociales, que pueden referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos, o procesos. El proyecto debe tener el apoyo de una investigación de tipo documental, y de campo, o un diseño que incluya ambas modalidades’ (pág.16)**

Esta investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo puesto que este método sirve para estudiar de manera científica una muestra reducida de objetos de investigación. Se lleva a cabo una observación y evaluación; se establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizada; se revisan las suposiciones e ideas a base de pruebas o análisis; se proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar ideas.

3.1.1. **Método Cualitativo**, se establece que el trabajo de campo es un método puramente experimental, de obtención de datos, para poder responder las preguntas concretas que se plantean en este trabajo de investigación.

3.1.2. **Método Cuantitativo**, Se efectúa en el lugar donde se producen los hechos y se utilizan técnicas de recolección de datos, encuestas, entrevistas, etc., que este trabajo de campo se haga con la participación de los docentes y estudiantes, ya que los resultados de la investigación servirán para resolver el problema planteado en la carrera de Informática Educativa de la Facultad d Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

### **3.2. Tipos de Investigación**

Esta investigación es un proceso estandarizado, en sí depende del tipo de proyecto que se va a realizar, por lo que para poder determinar cuál es el modo más propicio, hay que realizar una serie de análisis. Para nuestro caso vamos a seguir los siguientes tipos de investigación.

#### **3.2.1. Investigación Explorativa**

También conocido como de acercamiento a la colectividad, su finalidad u objetivo es obtener la información para reconocer, ubicar, y definir el problema objeto de la investigación; así como establecer hipótesis, establecer opiniones o sugerencias que permitan perfeccionar la metodología, depurar estrategias, etc. En general este tipo de investigación nos ayuda a expresar con mayor precisión el proyecto de investigación.

#### **3.2.2. Investigación Descriptiva**

Consiste en la observación actual de los hechos, fenómenos y casos. Se ubica en el presente pero no se limita la simple recolección y tabulación de los datos, si no se procura la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, con alguna finalidad que ha sido

establecida previamente, realizada al analizar las respuestas obtenidas, y a partir de las mismas podemos saber sobre lo que podría pasar después de la investigación.

### **3.2.3. Investigación Estadística**

Por ser una ciencia que se encarga de la recolección, organización, análisis e interpretación de los datos provenientes de un proceso de investigación. La necesidad de un enfoque estadístico, está actualmente bien reconocido en los procesos de investigación ya que con la aplicación de sus procesos nos permite con gran facilidad observar las variaciones que se producen en ellos, pudiendo llegar a determinar análisis e interpretaciones de los datos del estudio y con esto llegar a conclusiones acertadas con mayor facilidad.

## **3.3. Población y la Muestra**

### **3.3.1. Definición de la Población**

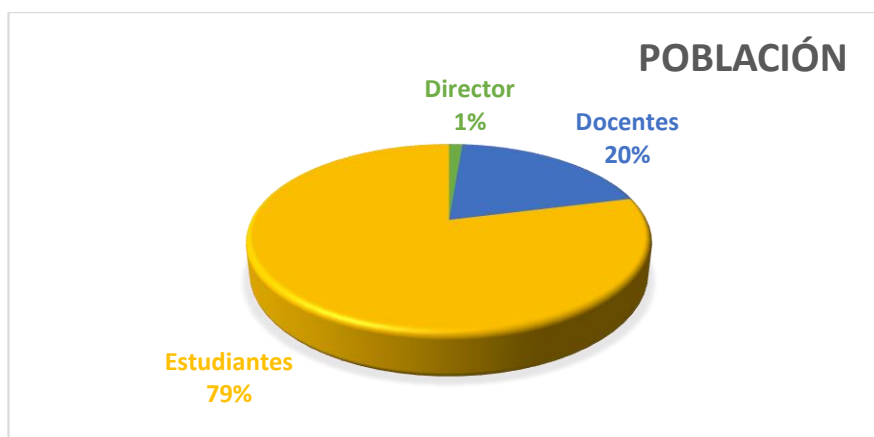
Es el conjunto de todos los elementos que aporten información sobre el fenómeno que se estudia. La población puede ser infinita o finita. Los procesos estadísticos que usan población infinita normalmente son realizados por gobiernos, por ejemplo los censos de población y vivienda, los demás procesos se los realiza con población de tipo finita. Sin embargo generalmente los procesos estadísticos son realizados en base a muestreos, que después son relacionados y llevados a la población a través de la frecuencia relativa. La población del trabajo objeto de la investigación está ubicada en la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, por todos los miembros de la comunidad, directivos, docentes y estudiantes, que a la fecha de la encuesta son:

**Cuadro N° 2**

| ITEM | DETALLES     | FRECUENCIA | PORCENTAJE    |
|------|--------------|------------|---------------|
| 1    | Director     | 1          | 1.32          |
| 2    | Docentes     | 15         | 19.74         |
| 3    | Estudiantes  | 60         | 78.95         |
|      | <b>Total</b> | <b>76</b>  | <b>100.00</b> |

Fuente: Carrera de Informática Educativa Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Gráfico N° 1**



Fuente: Carrera de Informática Educativa Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

### 3.3.2. Definición de la Muestra

Para seleccionar la muestra del estudio de investigación vamos a utilizar el procedimiento llamado selección de muestra estratificada a partir de la población seleccionada, donde:

Es una representación significativa de las características de una población, que bajo, la asunción de un error (generalmente no superior al 5%) estudiamos las características de un conjunto poblacional mucho menor que la población global.

(HERNANDEZ, 2009, pág. 49), expresa:

**La muestra para el enfoque cuantitativo es el subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población. Para el enfoque cualitativo es una unidad o conjunto de personas, sobre el**



**cual se recolectan los datos sin que necesariamente sea representativo del universo. (Pág. 49)**

La muestra es una técnica de recolección de datos que nos permite investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado, teniendo en cuenta que las partes son iguales al todo.

### **3.4. Métodos y Técnicas**

La encuesta es la técnica que a través de un cuestionario adecuado nos permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella, es una de las técnicas más generalizadas en el área educativa económica política religiosa etc. Ejemplo de esta técnica es el censo o encuesta en general.

**3.4.1. Método Inductivo.-** El método inductivo es aquel que estudia los fenómenos o problemas desde las partes hacia el todo, esto significa que analiza los elementos del todo para llegar a un concepto o ley. En la investigación se estudió el problema del desempeño académico del estudiante, sus causas, consecuencias y las ventajas de proponer un modelo tecnológico interactivo, se consideró la observación, la comparación, la abstracción y la generalización, para analizar los elementos anteriormente mencionados y para obtener las conclusiones y recomendaciones.

**3.4.2. Método Deductivo.-** Esto implica que como investigadores debemos obviamente al final de la investigación contestarlas y las hipótesis son ciertas y válidas, por ello la investigación propende de manera deductiva establecer parámetros lógicos para llegar esas conclusiones de forma particular, esto se puede comprobar de forma experimental del cual se proceda a validar resultados.

3.4.3. **Técnicas (entrevista, encuestas).**- Métodos empíricos de la observación científica son los considerados para la presente metodología. Los métodos de investigación empírica, constituyen un nivel valioso en el proceso de investigación cuyo contenido procede esencialmente del conocimiento asimilado del estudiante, el cual es sometido a determinada elaboración para elaborar la respectiva contestación de la hipótesis.

Las preguntas que van a ser aplicadas serán cerradas con la aplicación de la escala tipo Lickert para que el investigador marque con una ( x ) las respuestas de la información específica, con la siguiente escala:

- 5 = Muy de acuerdo
- 4 = De acuerdo
- 3 = Indiferente
- 2 = En desacuerdo
- 1 = Muy en desacuerdo

### **3.5. Instrumentos de Investigación:**

Los instrumentos que nos ayudaron para el proceso investigativo que son: encuesta y entrevista. Técnicas primarias que sirvieron para registrar, analizar y estudiar el fenómeno, con el propósito de hacer posible la mayor objetividad en el conocimiento de la realidad del problema.

Las técnicas secundarias fueron manejadas para tomar datos de fuentes electrónicas, que permitieron realizar la información bibliográfica y documental son: análisis de contenido, resumen y síntesis enfocadas al mejoramiento del rendimiento académico del estudiantes de la carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

### 3.6. Resultados: Cuadros, Gráficos

#### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

1.- ¿Esta Ud. de acuerdo en que es necesario establecer el mejoramiento de las tendencias metodológicas en las aulas universitarias?

#### Mejoramiento de las tendencias metodológicas en el aula

Cuadro N° 3

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 3          | 4          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 73         | 96         |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

#### Mejoramiento de las tendencias metodológicas en el aula

Gráfico N° 2



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 96% de los estudiantes encuestados muy de acuerdo y el 4% de acuerdo que es importante contar con nuevas tendencias metodológicas de los docentes para el desempeño académico de los estudiantes la carrera de Informática Educativa.

2.- ¿Considera Ud. que los docentes de la institución, si utilizan un método de enseñanza que garantiza un proceso de aprendizaje de calidad?

**Docentes utilizan métodos de enseñanza que garantiza el proceso de aprendizaje de calidad**

**Cuadro N° 4**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 50         | 66         |
| 2    | En desacuerdo     | 15         | 20         |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 9          | 12         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 2          | 3          |
|      | <b>Total</b>      | <b>76</b>  | <b>100</b> |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Docentes utilizan métodos de enseñanza que garantiza el proceso de aprendizaje de calidad**

**Gráfico N°3**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 50% de los estudiantes encuestados responden muy en desacuerdo y el 15% en desacuerdo que los docentes utilizan métodos de enseñanza que garantiza el proceso de aprendizaje de calidad en los estudiantes la carrera de Informática Educativa

3.- ¿Considera Ud. Que el aula cuenta con el material adecuado que permita trabajar junto al docente con metodologías que incentiven al aprendizaje significativo en el estudiante?.

**El aula cuenta con material adecuado que permita trabajar al docente**

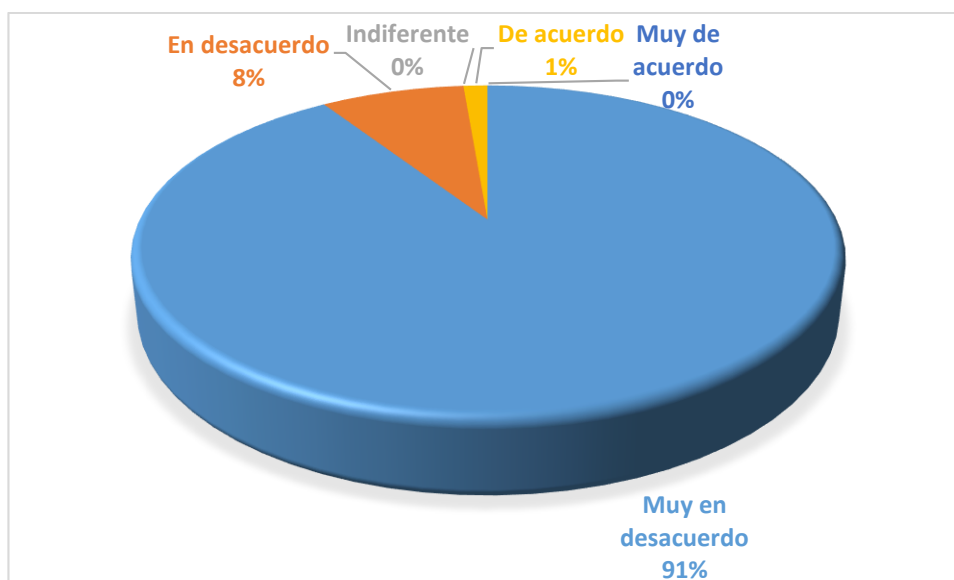
**Cuadro N°5**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 69         | 91         |
| 2    | En desacuerdo     | 6          | 8          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 1          | 1          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 0          | 0          |
|      | <b>Total</b>      | <b>76</b>  | <b>100</b> |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**El aula cuenta con material adecuado que permita trabajar al docente**

**Gráfico N°4**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 91% de los estudiantes encuestados responden muy en desacuerdo y el 8% en desacuerdo que en el aula no cuenta con materiales adecuados que permitan trabajar al docente con metodologías que incentiven el aprendizaje significativo de los estudiantes la carrera de Informática Educativa.

4.- ¿Esta Ud. de acuerdo en que la evolución de las tecnologías informáticas han ayudado al mejoramiento de su educación en su aula?

**La evolución de las tecnologías informáticas ayuda al mejoramiento de la educación en el aula**

**Cuadro N°6**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 0          | 0          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 76         | 100        |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**La evolución de las tecnologías informáticas ayuda al mejoramiento de la educación en el aula**

**Gráfico N°5**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 100% de los estudiantes encuestados responden muy muy de acuerdo que la evolución de las tecnologías informáticas ayuda al mejoramiento de la educación en el aula.

5.- ¿Cree Ud. que el maestro hace el uso adecuado de los métodos de enseñanza con apoyo de tecnologías informáticas?

**El maestro hace uso adecuado de los métodos de enseñanza, con el apoyo de tecnología informática**

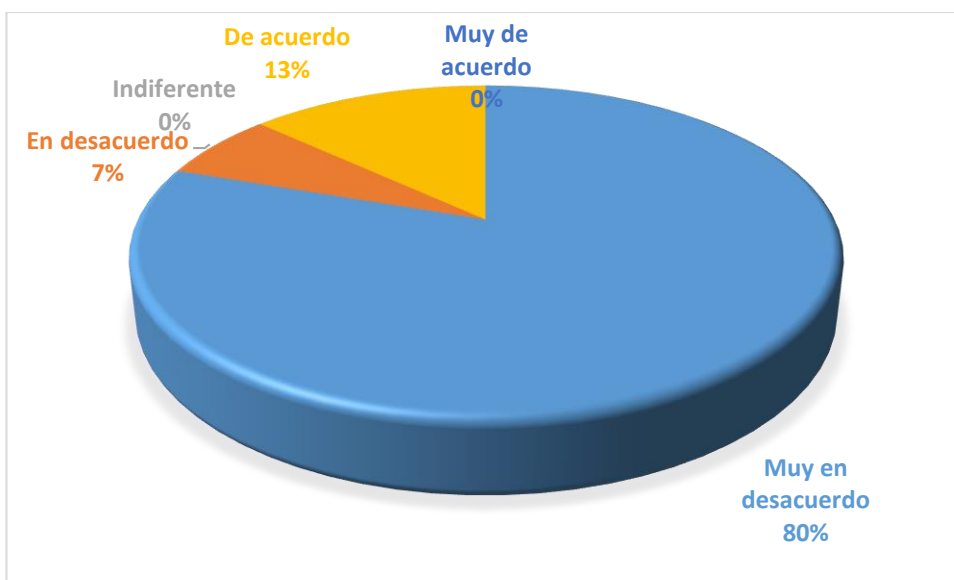
**Cuadro N°7**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 61         | 80         |
| 2    | En desacuerdo     | 5          | 7          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 10         | 13         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 0          | 0          |
|      | <b>Total</b>      | <b>76</b>  | <b>100</b> |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**El maestro no hace uso adecuado de los métodos de enseñanza, con el apoyo de tecnología informática**

**Gráfico N°6**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 80% de los estudiantes encuestados responden muy en desacuerdo, el 7% en desacuerdo y un 10% q de acuerdo, que el docente hace uso de los métodos de enseñanza con el apoyo de la tecnología informática en la carrera de Informática Educativa

6.- ¿Considera Ud. De importancia la incidencia del diseño de un modelo tecnológico educativo en el desempeño académico?

**Importancia del modelo tecnológico educativo en el desempeño académico**

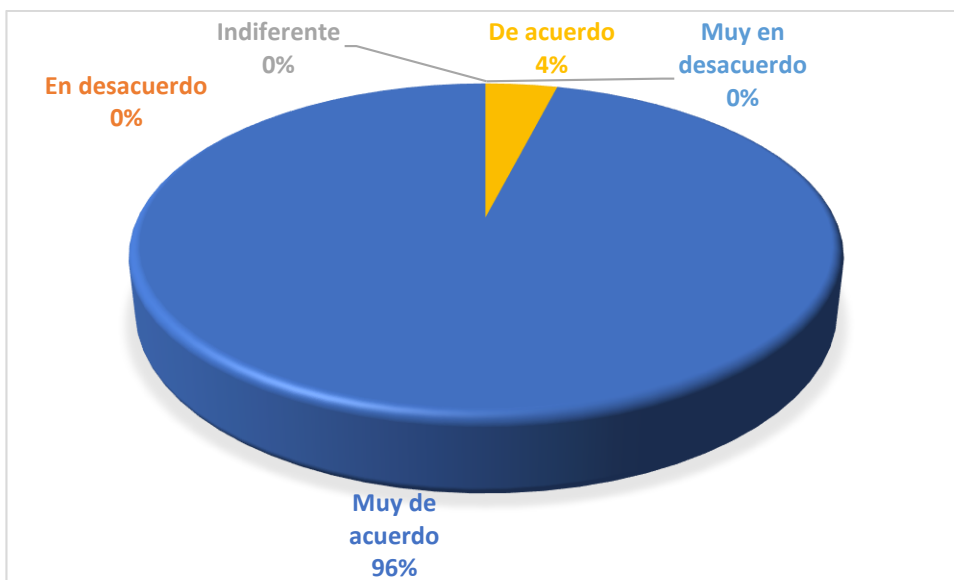
**Cuadro N°8**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 3          | 4          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 73         | 96         |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Importancia del modelo tecnológico educativo en el desempeño académico**

**Gráfico N°7**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 96% de los estudiantes encuestados responden muy de acuerdo y el 4% de acuerdo que es importante contar con el modelo tecnológico educativo en el desempeño académico para la carrera de Informática Educativa



7.- ¿Considera Ud. Que el uso de las tecnologías informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje, conlleva cambios importantes en el desempeño académico del estudiante?

**Uso de las tecnologías informática en el proceso enseñanza-aprendizaje**  
**Cuadro N°9**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 1          | 1          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 75         | 99         |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
 Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Uso de las tecnologías informática en el proceso enseñanza-aprendizaje**  
**Gráfico N°8**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
 Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 99% de los estudiantes encuestados responden muy de acuerdo que el uso de las tecnologías informáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje conlleva cambios importantes en el desempeño académico del estudiante la carrera de Informática Educativa

8.- ¿Cree Ud. que es necesario perfeccionar en el docente el proceso de enseñanza universitaria a fin de optimizar el desempeño académico del estudiante?

### Optimizar el desempeño académico del estudiante

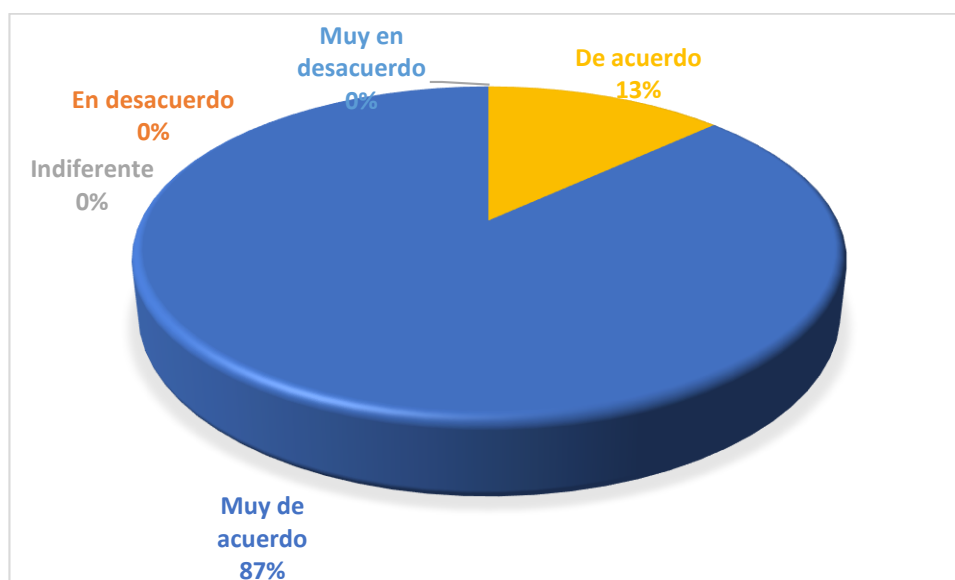
Cuadro N°10

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 10         | 13         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 66         | 87         |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

### Optimizar el desempeño académico del estudiante

Gráfico N°9



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 87% de los estudiantes encuestados responden muy de acuerdo y el 13% de acuerdo, que es necesario perfeccionar en el docente el proceso de enseñanza universitaria a fin de optimizar el desempeño académico del estudiante de la carrera de Informática Educativa

9.- ¿Cree Ud. que el diseño de un modelo tecnológico interactivo ayude la formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje?

**Formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje**

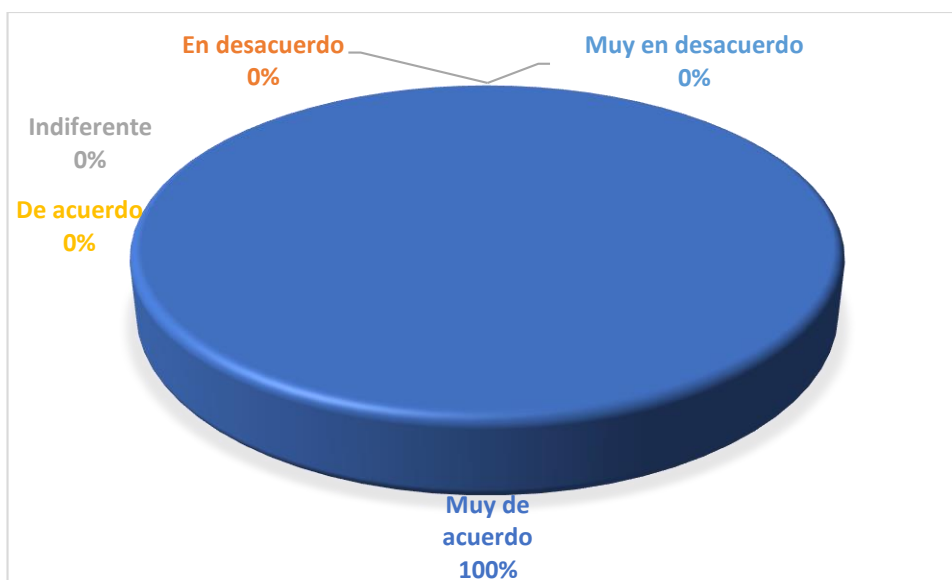
**Cuadro N°11**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 0          | 0          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 76         | 100        |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje**

**Gráfico N°10**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 100% de los estudiantes encuestados responden muy de acuerdo, que el diseño de un modelo tecnológico interactivo ayude la formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje

10.- ¿Considera que el diseño de un modelo tecnológico interactivo apropiado sirve como soporte didáctico en el proceso de aprendizaje?

**Soporte didáctico en el proceso de aprendizaje**

**Cuadro N°12**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 1          | 1          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 75         | 99         |
|      | <b>Total</b>      | 76         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Soporte didáctico en el proceso de aprendizaje**

**Gráfico N°11**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 99% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo, que el diseño de un modelo tecnológico interactivo apropiado sirve como soporte didáctico en el proceso de aprendizaje.

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

1.- ¿Cree Ud. que los ambientes de aprendizaje desarrollados con recursos tecnológicos interactivos mejoran la calidad de la educación (desempeño académico del estudiante)?.

**Recursos tecnológicos interactivos mejoran la calidad de la educación**

**Cuadro N°13**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 0          | 0          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 16         | 100        |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Recursos tecnológicos interactivos mejoran la calidad de la educación**

**Gráfico N°12**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 100% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo, Que los ambientes de aprendizaje desarrollados con recursos tecnológicos interactivos mejoran la calidad de la educación (desempeño académico del estudiante)

2.- ¿Cree Ud. que el uso correcto de las metodologías tecnológicas mejoran el proceso de enseñanza en el aula?

**Uso correcto de las metodologías tecnológicas**

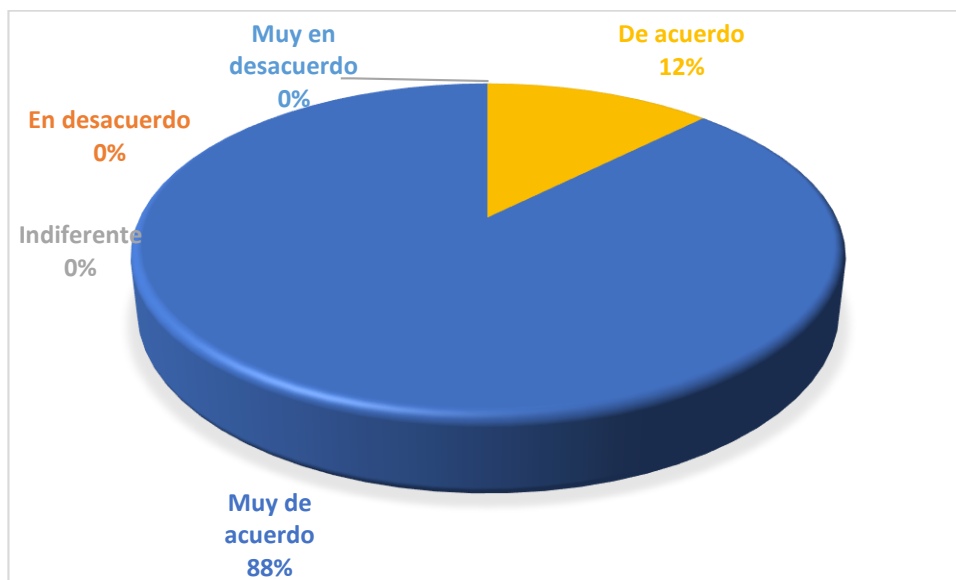
**Cuadro N°14**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 2          | 13         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 14         | 88         |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Uso correcto de las metodologías tecnológicas**

**Gráfico N°13**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 88% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo y el 13% de acuerdo, que el uso correcto de las metodologías tecnológicas mejoran el proceso de enseñanza en el aula.

3.- ¿Considera Ud. que el uso de las nuevas tendencias metodológicas incide directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la consecución de estudiantes críticos, reflexivos e inmersos en el desarrollo del buen vivir?

### Reflexiones e inmersos en el desarrollo del buen vivir

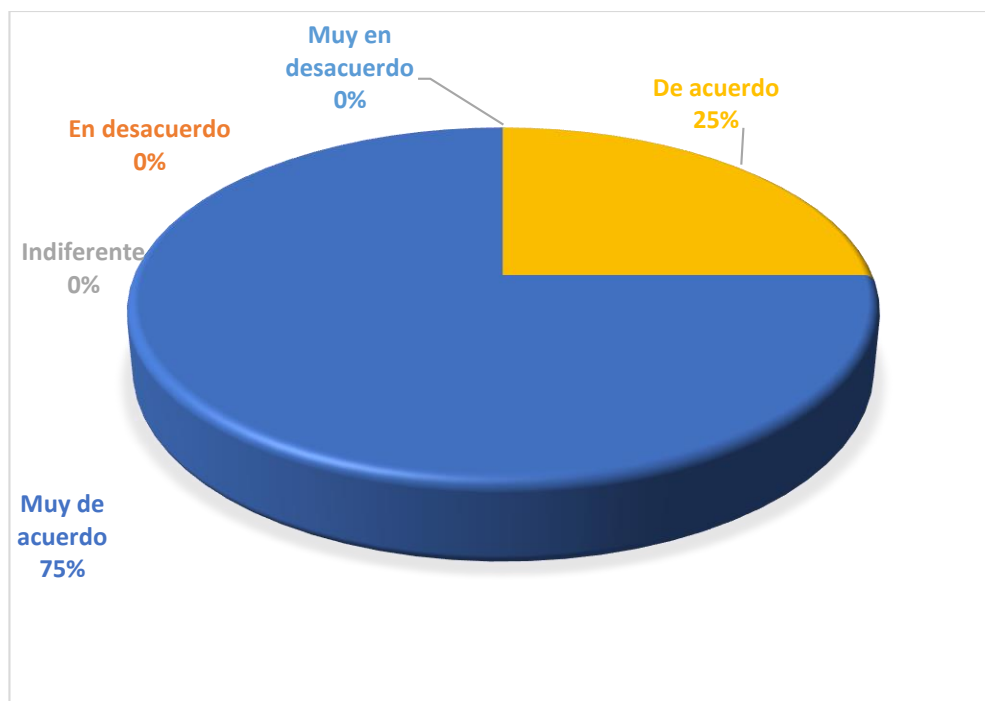
**Cuadro N°15**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 4          | 25         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 12         | 75         |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

### Reflexiones e inmersos en el desarrollo del buen vivir

**Gráfico N°14**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 75% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo y el 25% de acuerdo, que el uso de las nuevas tendencias metodológicas incide directamente en el proceso de

enseñanza-aprendizaje con la consecución de estudiantes críticos, reflexivos e inmersos en el desarrollo del buen vivir.

4.- ¿Estaría dispuesto como docente utilizar un modelo tecnológico interactivo en el proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje?

**Proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje**

**Cuadro N°16**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 0          | 0          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 16         | 100        |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje**

**Gráfico N°15**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 100% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo, estaría dispuesto como docente utilizar un modelo tecnológico interactivo en el proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje.



5.- ¿Esta Ud. De acuerdo en que un modelo tecnológico interactivo sirve como soporte didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

**Soporte didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje**

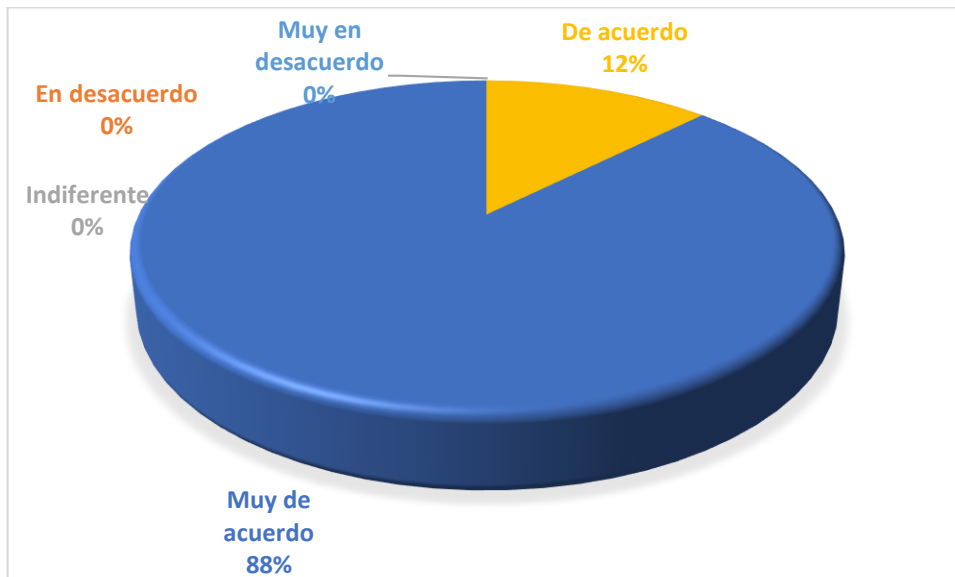
**Cuadro N°17**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 2          | 13         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 14         | 88         |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Soporte didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje**

**Gráfico N°16**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 88% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo y el 13% de acuerdo, están de acuerdo en que un modelo tecnológico interactivo sirve como soporte didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.- ¿Cree Ud. que el maestro universitario usa en su metodología de enseñanza, herramientas tecnológicas informáticas que le permite optimizar el desempeño académico de los estudiantes?

### Optimizar el desempeño académico de los estudiantes

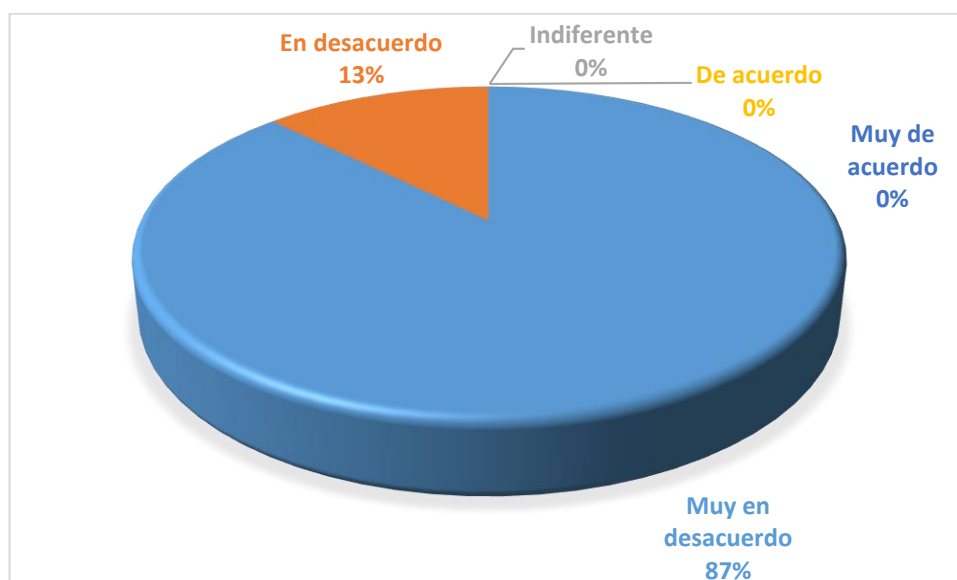
**Cuadro N°18**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 14         | 88         |
| 2    | En desacuerdo     | 2          | 13         |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 0          | 0          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 0          | 0          |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

### Optimizar el desempeño académico de los estudiantes

**Gráfico N°17**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 88% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy en desacuerdo y el 13% en desacuerdo, que el maestro universitario no usa en su metodología de enseñanza, herramientas tecnológicas informáticas que le permite optimizar el desempeño académico de los estudiantes

7.- ¿Considera Ud. que el uso de las tecnologías informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje, conlleva cambios importantes en el desempeño académico del estudiante?

### Cambios importantes en el desempeño académico del estudiante

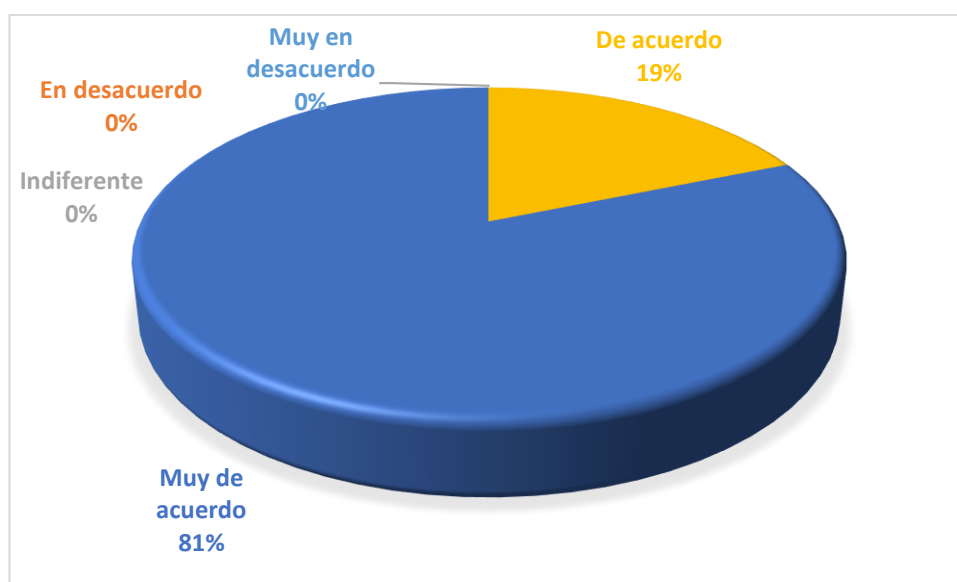
**Cuadro N°19**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 3          | 19         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 13         | 81         |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

### Cambios importantes en el desempeño académico del estudiante

**Gráfico N°18**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 81% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo y el 19% de acuerdo, que el uso de las tecnologías informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje, conlleva cambios importantes en el desempeño académico del estudiante

8.- ¿Cree usted, que los recursos didácticos interactivos suministren apoyo a la labor docente del universitario en el proceso de enseñanza aprendizaje?

**Labor del docente universitario en el proceso de enseñanza aprendizaje**

**Cuadro N°20**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 1          | 6          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 15         | 94         |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Labor del docente universitario en el proceso de enseñanza aprendizaje**

**Gráfico N°19**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 94% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo y el 6% de acuerdo, que los recursos didácticos interactivos suministren apoyo a la labor docente del universitario en el proceso de enseñanza aprendizaje

9.- ¿Considera Ud. Que los softwares creados con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza, mejorando el rendimiento de los estudiantes?

**Los softwares creado con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza**

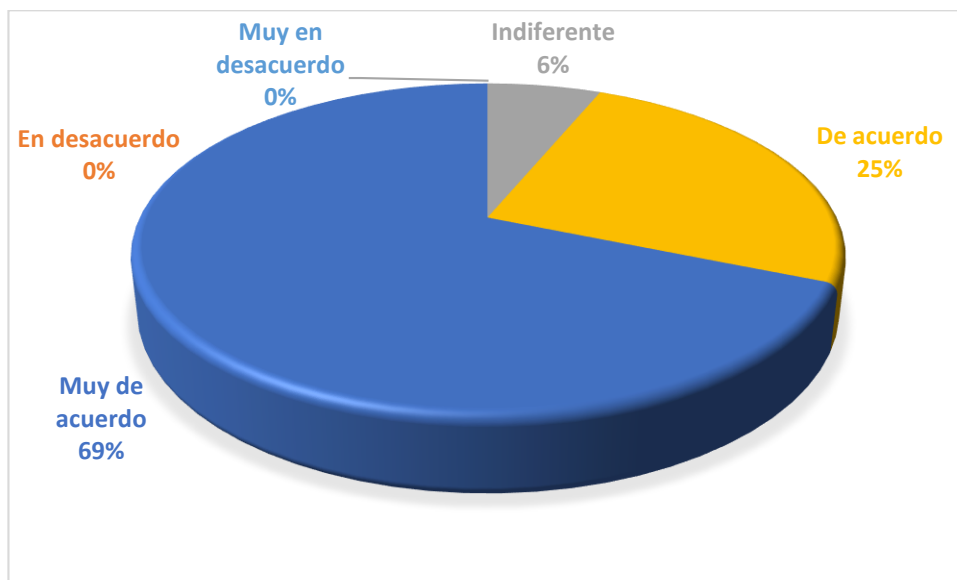
**Cuadro N°21**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 1          | 6          |
| 4    | De acuerdo        | 4          | 25         |
| 5    | Muy de acuerdo    | 11         | 69         |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Los softwares creado con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza**

**Gráfico N°20**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 69% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo, el 25% de acuerdo, el 6% indiferente, que los

softwares creados con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza, mejorando el rendimiento de los estudiantes.

10.- ¿Cree Ud. necesario el diseño de un modelo tecnológico interactivo que ayude el proceso de enseñanza en el aula?

**El diseño de un modelo tecnológico interactivo ayude en el proceso de enseñanza en el aula**

**Cuadro N°22**

| ITEM | DETALLES          | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------|-------------------|------------|------------|
| 1    | Muy en desacuerdo | 0          | 0          |
| 2    | En desacuerdo     | 0          | 0          |
| 3    | Indiferente       | 0          | 0          |
| 4    | De acuerdo        | 0          | 0          |
| 5    | Muy de acuerdo    | 16         | 100        |
|      | <b>Total</b>      | 16         | 100        |

Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**El diseño de un modelo tecnológico interactivo ayude en el proceso de enseñanza en el aula**

**Gráfico N°21**



Fuente: Carrera de Informática Educativa, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Elaborado por: Ketty Mirella Sares Galarza

**Análisis:** El 100% de los estudiantes encuestados a esta pregunta responden muy de acuerdo, creen necesario el diseño de un modelo tecnológico interactivo que ayude al proceso de enseñanza en el aula.

### **3.7 Análisis de Resultados**

Esta investigación a través de la encuesta aplicada a los docentes, a los estudiantes así como entrevista a directivos, tiene como propósito de determinar el nivel del desempeño académico de los docentes y la aceptación de una estrategia innovadora para el aprendizaje. Todos los resultados de la encuesta, permitió obtener un acercamiento a la realidad con que tiene la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, siendo de tan importancia para la toma de decisiones correctivas y/o preventivas por parte de los Directivos y docentes que pertenecen a la carrera de esta Unidad Académica.

### **3.8. Cruce de resultados**

Los resultados más relevantes en esta investigación, se determinó que es importante el diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, en las preguntas donde el 80% respondió acertadamente, lo que determina que los docentes consideran que es necesario establecer el mejoramiento de las tendencias metodológicas en las aulas universitaria, y el diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa. Mientras en la encuesta realizada a los estudiantes, manifestaron que el 88% de los docentes por medio de la pregunta 6 no se detienen a observar para analizar la situación presentada, generando en los estudiantes el no interés en las clases, debemos considerar que son factores que se pueden ir mejorando con la metodología de enseñanza con las herramientas tecnológicas interactiva, que les permita optimizar el desempeño académico a los estudiantes, en la pregunta 1 con el 100% que el ambiente de aprendizaje desarrollados con recursos tecnológicos interactivos mejoraran la calidad de la educación (desempeño académico del estudiante), donde los docentes como parte del proceso el estudiante aprende a través de la observación y experiencia del docente. A la entrevista realizada a directivos, señalan que este diseño de un modelo

tecnológico interactivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes podrían expresar sus ideas, fortalecer su creatividad y conocer el entorno que los rodea para dar soluciones previo a un análisis y un razonamiento conveniente.

### **3.9 Respuesta a la Hipótesis Planteada**

Las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes, fortalecerá significativamente el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Por lo que la hipótesis de la investigación es aceptada y como argumento constan las respuestas obtenidas en las encuestas dirigidas y aplicadas a docentes y estudiantes y así como también la entrevista con la autoridad, quien respondió a las inquietudes que tiene que ver directamente con el Diseño de un modelo tecnológico interactivo.



## **CAPÍTULO IV**

### **4. LA PROPUESTA**

#### **4.1. Título**

Diseño de un Modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, periodo lectivo 2016 – 2017.

#### **4.2. Justificación**

El presente proyecto investigativo tiene como objetivo proveer al personal docente de nuevas técnicas y métodos para mejorar la calidad de desempeño académico en los estudiantes en general, con el fin de obtener profesionales creativos, innovadores, proactivos dispuestos a aceptar los cambios que surgen en el mundo globalizado y dejar atrás los estilos de enseñanza del pasado con problemas de aprendizaje. La aceptación de este problema educativo en el Desempeño Académico nos orientará para crear soluciones que reduzcan los altos índices de los estudiantes con estas dificultades de aprendizaje que tiene que ver con las nuevas tendencias metodológicas.

#### **4.3. Objetivos**

##### **4.3.1. Objetivo General.**

Diseñar un modelo tecnológico interactivo con nuevas tendencias metodológicas.

##### **4.3.2. Objetivos Específicos.**

- **Identificar** las nuevas tendencias metodológicas de los docentes mediante la observación de campo, encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a expertos.

- **Establecer** el nivel de desempeño académico de los estudiantes mediante la observación de campo, encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a expertos.
- **Analizar** los aspectos necesarios, para diseñar un modelo tecnológico interactivo con nuevas tendencias metodológicas sobre la base de los resultados obtenidos y de la comparación con otros temas similares que aparezcan en la lectura científica.

#### **4.4. Factibilidad de su aplicación**

La presente propuesta, es viable debido a que es una herramienta gratuita y las autoridades competentes de la Facultad de Filosofía ha brindado las facilidades para su aplicación en la Carrera de Informática Educativa, permitiendo que se coloque el enlace de la plataforma Edmodo en la página Web de la Facultad y se brinde la respectiva capacitación a docentes sobre su operatividad. Existe por parte de los docentes la aceptación a la utilización del modelo tecnológico interactivo en los salones de clase, porque es fácil, segura, interactiva, versátil y gratuita.

##### **4.4.1. Factibilidad operativa**

La Unidad Académica, cuenta con los recursos necesarios tanto humanos como tecnológicos para llevar a cabo el desarrollo de mi propuesta.

##### **4.4.2. Factibilidad Técnica**

Permite evaluar si están disponibles y tienen las capacidades técnicas requeridas por cada alternativa del diseño que se está planificando, también se consideran las interfaces entre los sistemas actuales y los nuevos. Así mismo, estos estudios consideran si las organizaciones tienen el personal que posee la experiencia técnica requerida para diseñar, implementar, operar y mantener el sistema propuesto.

#### **4.4.3. Factibilidad Financiera**

Es importante que la carrera de Informática Educativa, en el periodo lectivo 2016-2017 no efectuara ningún gasto adicional, porque cuenta con los equipos tecnológicos necesarios para el Diseño de un modelo tecnológico interactivo, con tendencias metodológicas para docentes en el desempeño académico de los estudiantes.

#### **4.4.4. Factibilidad de Talento Humano**

Desde el punto de vista de los recursos humanos se requiere los siguientes:

Los Directivos de la Unidad Académica, serán fundamentales para la recopilación de datos destinados a conocer claramente el que integrara la propuesta de solución.

Con la opinión y aportes de los docentes para la realización de esta Tesis serán fundamentales para las etapas de estudio previo al desarrollo e implantación de la propuesta.

Los estudiantes serán los beneficiados por este sistema por consiguiente la información que aporten será fundamental para el desarrollo de la propuesta.

El Consultor Académico, un destacado docente de la Institución y con su intervención y su guía posibilitara el desarrollo de la investigación del problema y así con el Diseño de un Modelo Tecnológico Interactivo de la propuesta dar solución.

#### **4.4.5. Factibilidad Política**

El proyecto a realizarse en la Unidad Académica sobre las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes y el Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía de la

Universidad de Guayaquil, año lectivo 2016 – 2017, deben respetarse los reglamentos y acuerdo planteados internamente.

#### **4.5. Descripción de la Propuesta**

La presente propuesta, pretende elevar los niveles del Desempeño Académico de los estudiantes con el Diseño de una Modelo Interactivo Tecnológico para la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, impactando entre los integrantes que están inmerso en este trabajo, el cual permitirá conocer los aspectos principales de la Unidad Académica, lo que será un aporte de calidad e importante para la Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes.

#### **4.6. Implementación**

**4.6.1. Entorno Virtual de Aprendizaje (Edmodo).** Se incorporará el enlace de la plataforma Edmodo en la página web de la Facultad, la misma que permitirá al desarrollo de competencias en el estudiantado, convirtiéndose el docente en mediador del aprendizaje.

#### **4.6.2. Diseño de la plataforma del entorno Virtual de Enseñanza – Edmodo.**

Dentro de la Facultad, el diseño estará estructurado por:

- Periodo lectivo, curso, paralelo y docente para facilitar su uso y control.
- Se establecerán usuarios y contraseñas para docentes y estudiantes
- Se establecerán usuario y contraseña para el Coordinador Académico de la Facultad
- Seguimiento a todos los procesos educativos.

#### 4.6.3. Conformación de los equipos de responsabilidad.

Para el buen funcionamiento de la plataforma, se establecerán grupos de trabajo, el primero estará dado por personal pedagógico que se encargará de diseñar y evaluar los cursos en la plataforma; el segundo estará encargado de crear usuario y eliminar usuarios, dar mantenimiento a la plataforma y solucionar inconvenientes en las mismas.

#### 4.6.4. Diagrama del proceso de transmisión de información multidireccional-Edmodo

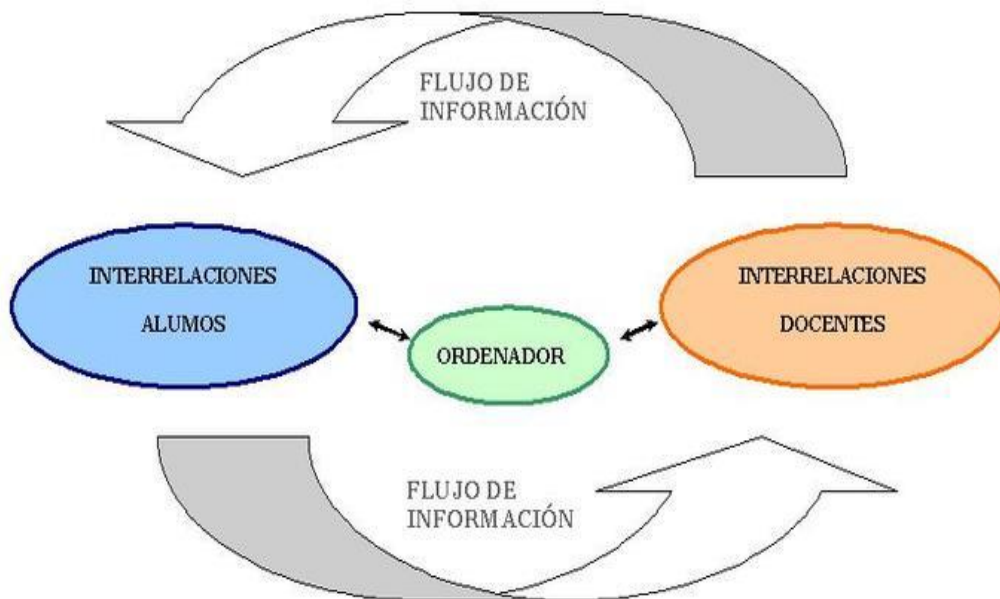


Gráfico N° 1: ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE- EDMODO

Para comenzar a crear aulas virtuales empleando Edmodo, el docente deberá crearse una cuenta de usuario en la plataforma [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com).

Al acceder a la página de inicio, nos encontramos con un primer formulario destinado a aquellos usuarios ya registrados en Edmodo. Cuando se trata por primera vez, el docente conseguirá su cuenta gratuita pulsando en el botón "Soy Profesor" ubicado debajo el texto "Crea tu cuenta gratuita". Tal como se observa en la pantalla que se muestra a continuación.



Gráfico N° 2: PANTALLA PRINCIPAL DE- EDMODO

En el siguiente formulario que se muestra a continuación, el correo electrónico (usuario) que se ingrese deberá ser único dentro de la plataforma Edmodo, el formulario nos informará si el usuario escogido está disponible o no. Además hay que tener en cuenta el no utilizar espacios, eñes, tildes ni otros caracteres extraños. Una vez rellenados todos los campos, y aceptados los términos de servicio, hacemos clic sobre el botón "regístrate gratis".



Gráfico N° 2: PANTALLA PARA INGRESO DE CORREO ELECTRONICO Y CONTRASEÑA.

Y si todos los datos están correctamente ingresados, nos aparecen tres etapas previas para registrar adecuadamente nuestro perfil, siempre que haya creado por primera vez la cuenta en Edmodo.

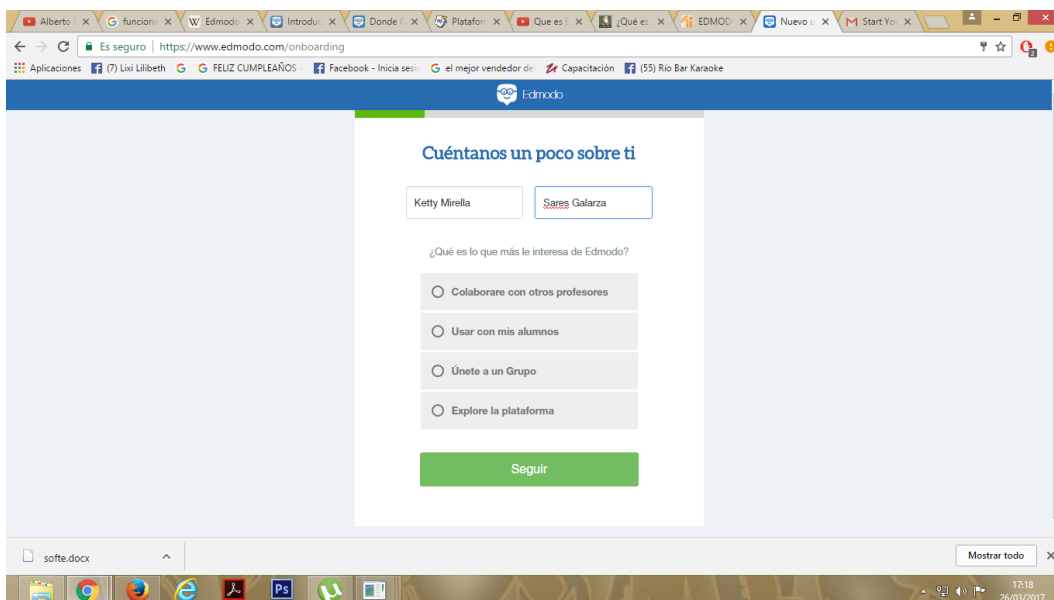


Gráfico N° 3: PANTALLA PARA REGISTRAR EL PERFIL DEL NUEVO USUARIO.

En la pantalla que sigue, registre sus nombres y apellidos, si desea selecciona una de las opciones que muestra o simplemente da clip en seguir.

En esta interface debe seleccionar la Facultad donde el profesor labora.

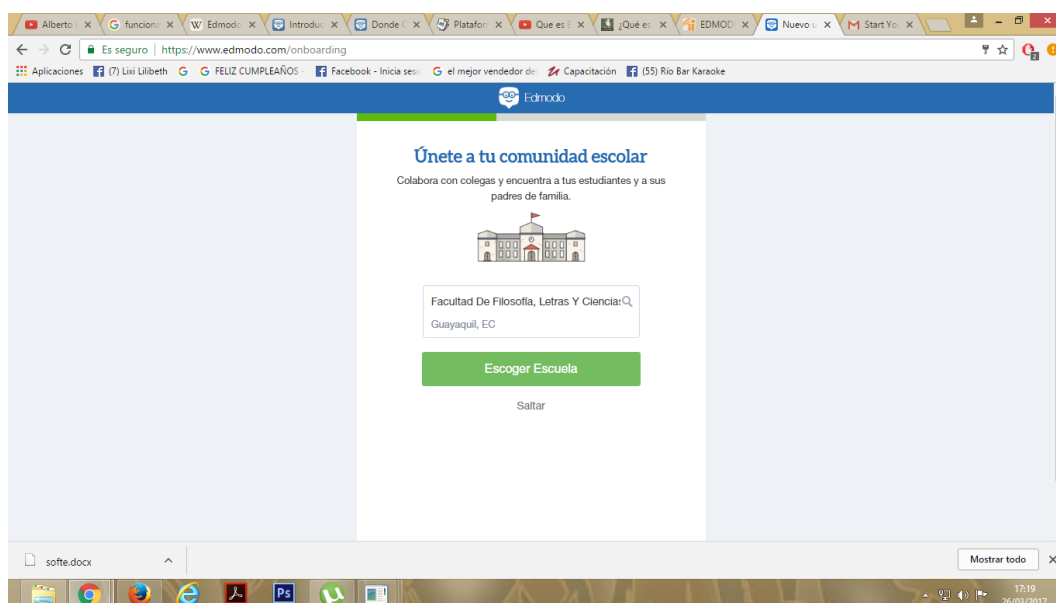


Gráfico N° 4: PANTALLA PARA UBICAR LA FACULTAD DONDE LABORA.

Esta es la pantalla principal mediante el cual el docente podrá administrar la plataforma virtual.

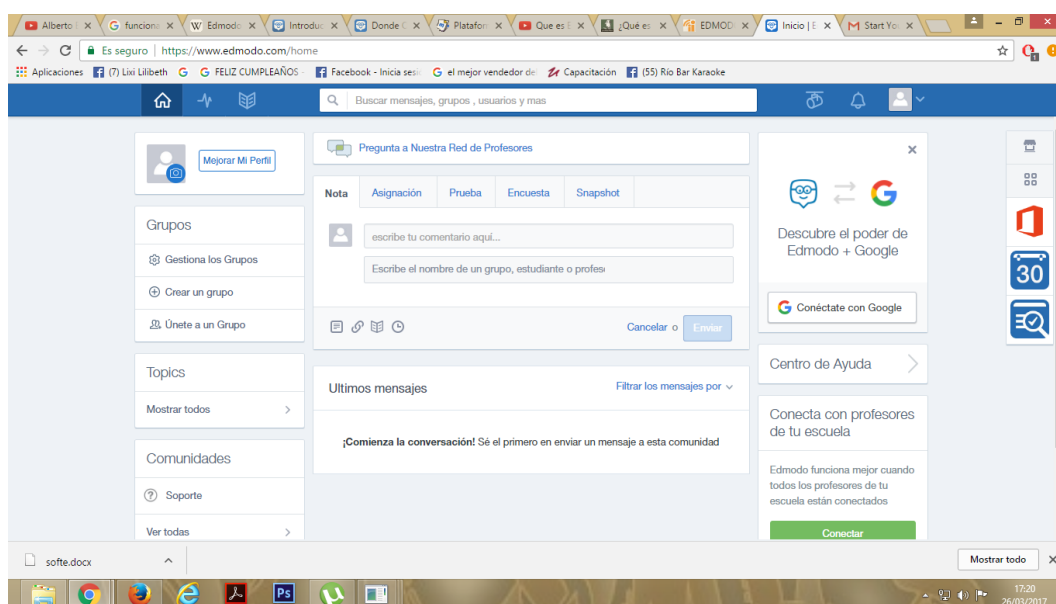
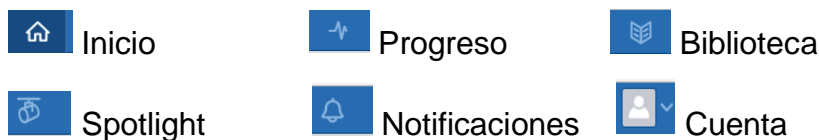


Gráfico N° 5: PANTALLA PRINCIPAL PARA ADMINISTRAR EDMODO.

En la parte superior encontrará un menú de opciones, cada gráfico desempeña una función específica al dar clip.





Para que se refleje los datos del profesor en esta pantalla, debe seleccionar del menú de opciones, CUENTA y escoger **configuraciones** para que llene los datos personales que le haga falta, inclusive la foto del docente.

Muchas veces nos olvidamos de confirmar la creación de cuenta Edmodo en esta pantalla lo puede verificar y proceder a confirmar si no lo ha hecho.

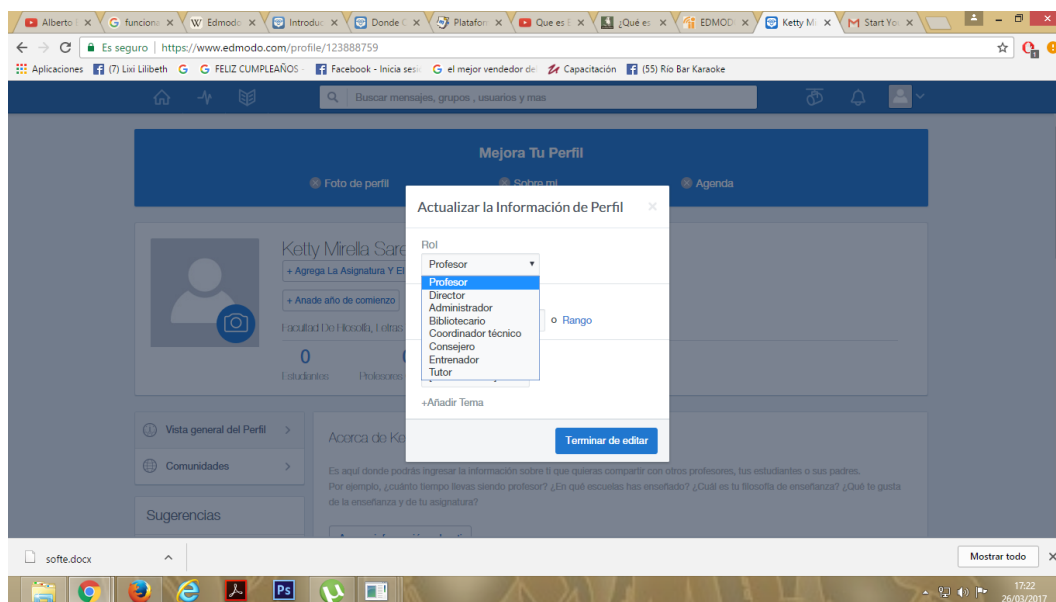


Gráfico N° 6: PANTALLA PARA CONFIGURAR DATOS DEL DOCENTE

En la pantalla de Inicio ahora ya observamos el perfil del docente totalmente configurado.

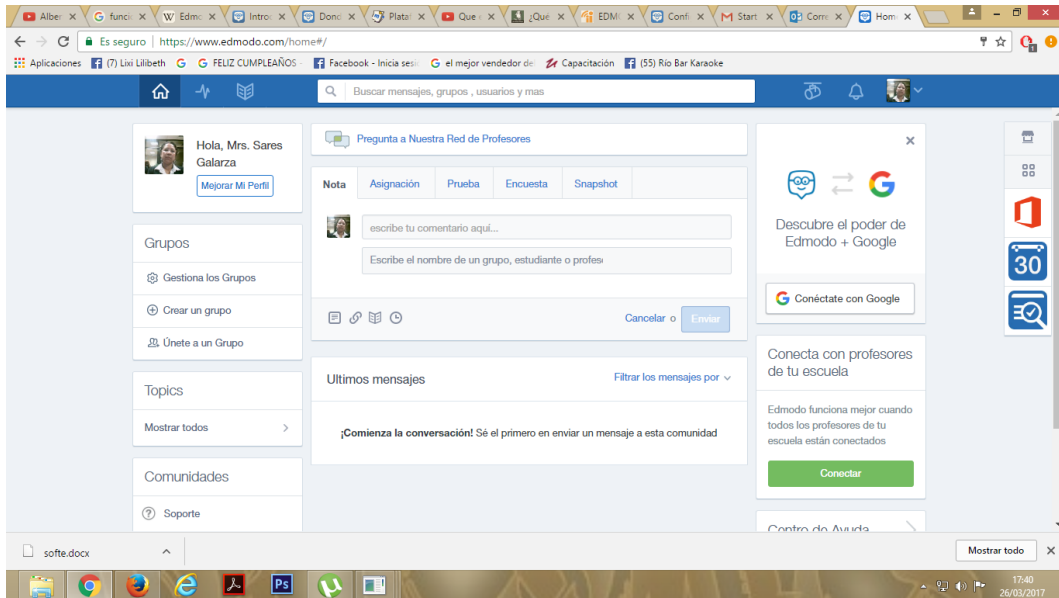


Gráfico N° 7: PANTALLA PRINCIPAL CONFIGURADA

El docente creará los grupos de estudiantes con lo que va a interactuar dando click en crear grupos e inmediatamente aparecerá la pantalla que se muestra a continuación, para que registre el nombre del grupo, el nivel, el área del tema, especifique si el grupo se lo utilizará con los docentes o con los alumnos y seleccione el color con que identifique el grupo.

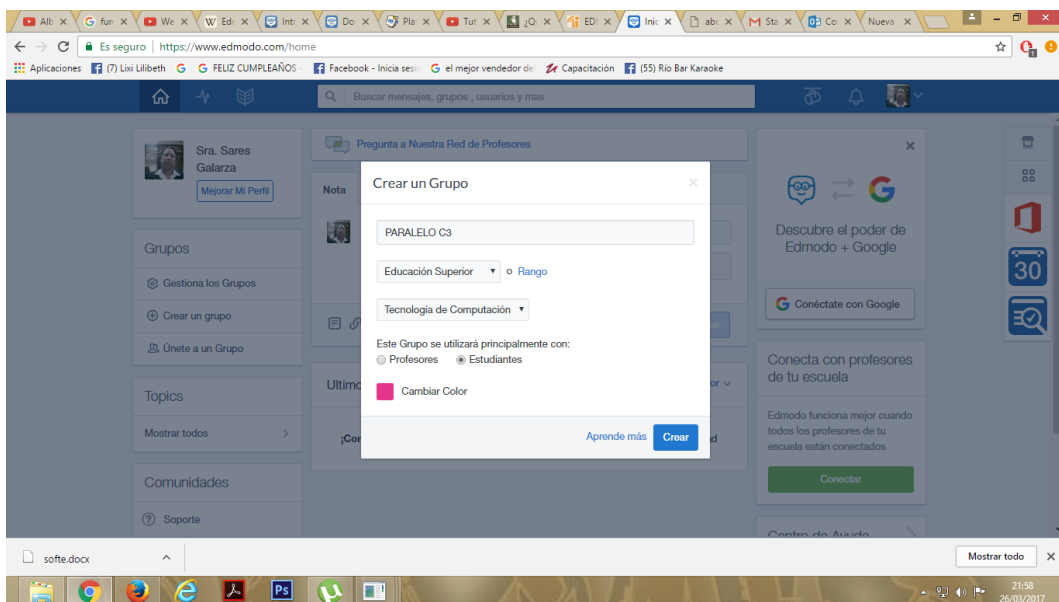


Gráfico N° 8: PANTALLA PARA CREAR LOS GRUPOS

La pantalla que se muestra a continuación es el resultado de la creación del grupo, generando un código que debe ser socializado con los Estudiantes u otros docentes que deseen adherirse al grupo.

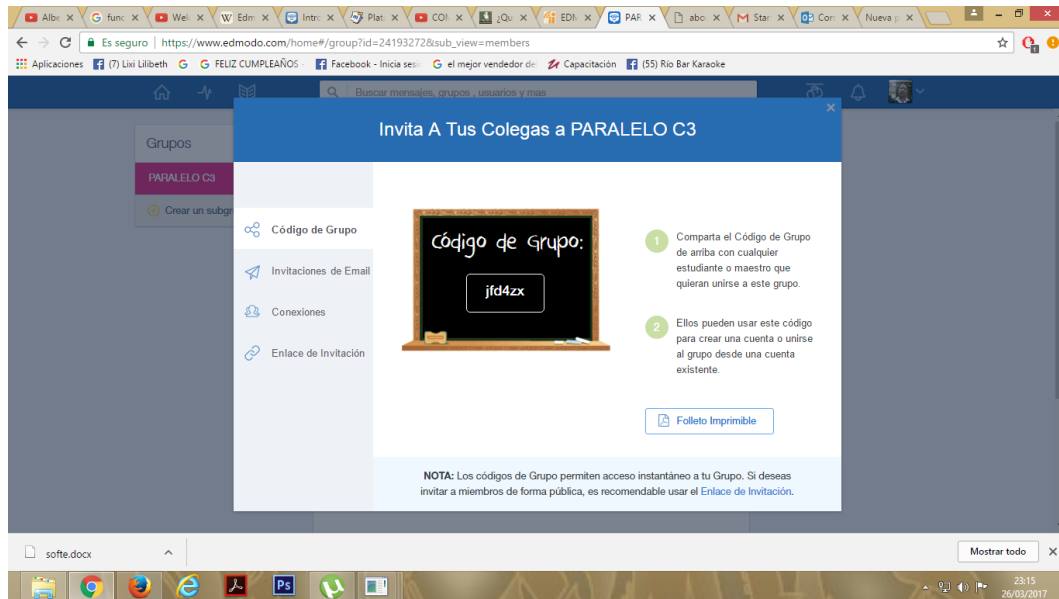


Gráfico N° 8: PANTALLA QUE CONTIENE LOS CÓDIGOS

El código Generado puede ser socializado mediante invitación de Email, por conexiones, o enlaces de invitación, la pantalla que se muestra a continuación es el resultado exitoso de una invitación por Email.

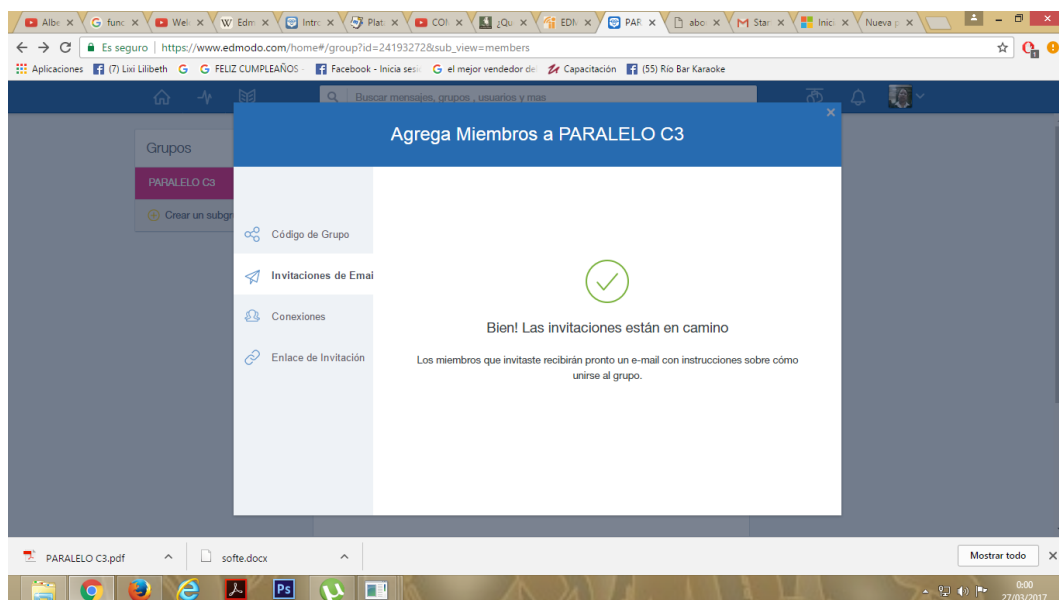


Gráfico N° 9: PANTALLA QUE CONTIENE EL RESULTADO EXITOSO DE INVITACIÓN DE EMAIL

Este es el formato en que recibe la estudiante la invitación.

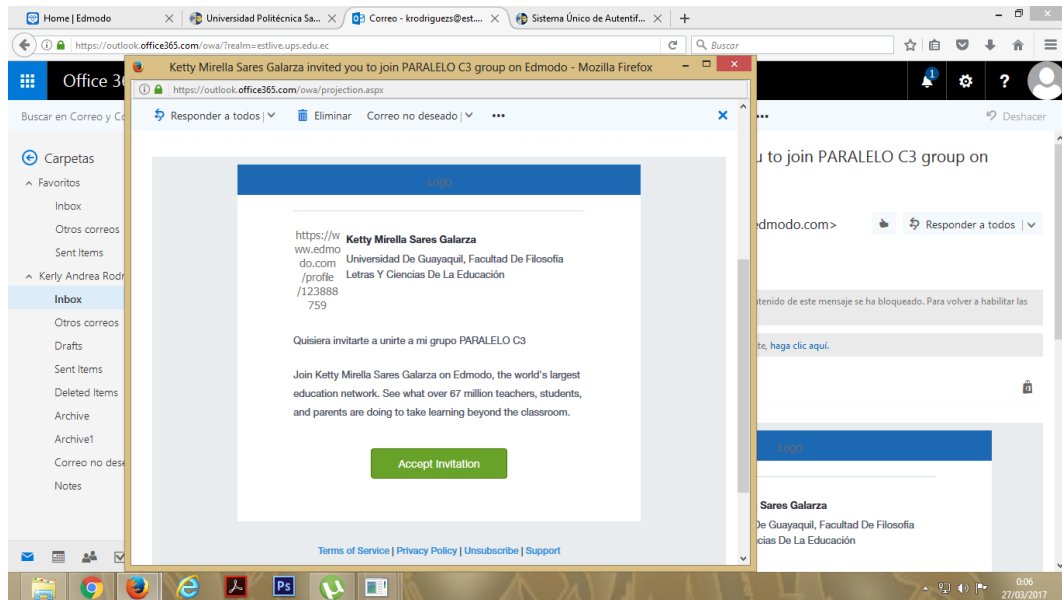


Gráfico N° 10: PANTALLA QUE CONTIENE LA INVITACION QUE RECIBE EL ESTUDIANTE

Mediante el mural de Edmodo encontramos las siguientes opciones:  
**NOTA.-** Sirve para enviar mensajes a los estudiantes, puede incluir archivos, enlaces y programar su envío, tal como se muestra en la pantalla ejemplo. Se especifica el mensaje, se especifica el grupo que va a recibir, se añade el enlace y se dá clip en envío.

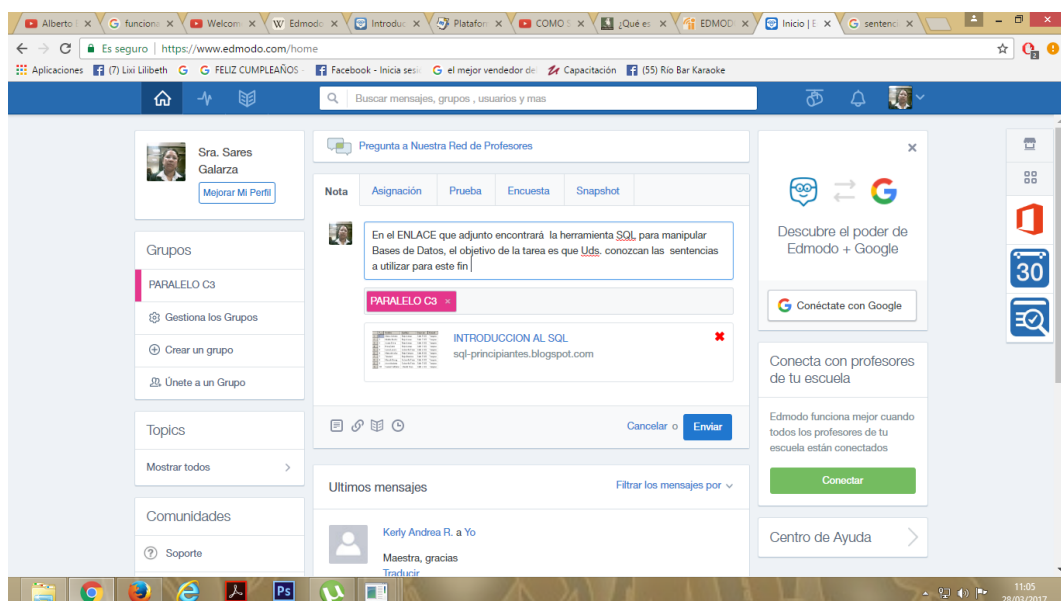


Gráfico N° 11: PANTALLA QUE ENVIA MENSAJE CON ENLACES A LOS ESTUDIANTES

**ASIGNACION.-** Crea asignaciones de Tareas al Estudiante, para el efecto el docente tendrá que dar clip en asignación, coloca el Título de la Asignación, la fecha y hora límite de entrega, bloquea la asignación cumplida la fecha de entrega, agrega la nota obtenida al libro de calificaciones, especifica la descripción de la asignación, especifica un enlace que servirá de ayuda en la tarea asignada.

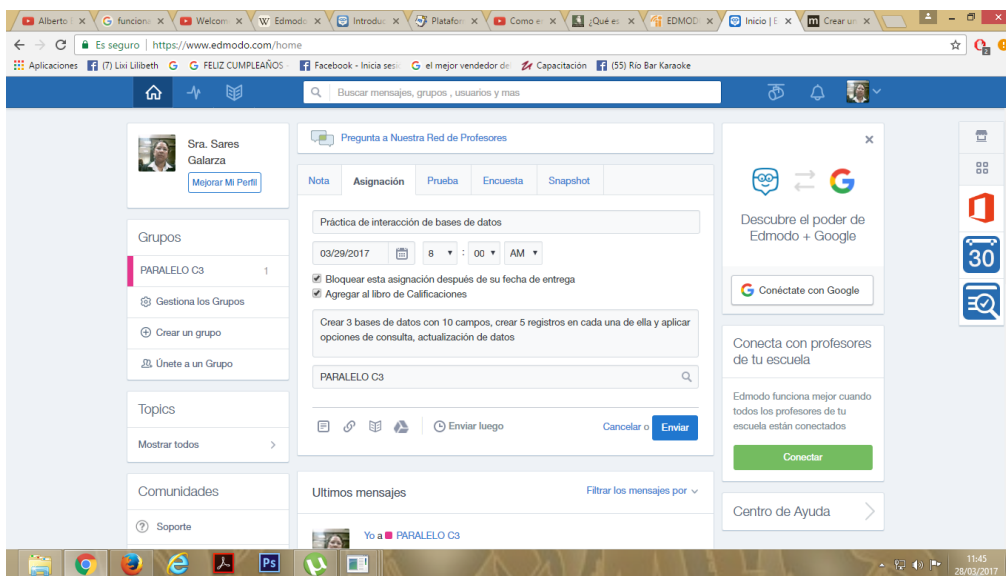


Gráfico N° 12: PANTALLA DE ASIGNACIÓN DE TAREAS

**PRUEBAS.-** Permite diseñar evaluaciones para los estudiantes, con los siguientes estilos de preguntas que podemos utilizar. Múltiples opciones, Verdadero y Falso, respuesta corta, rellena los huecos y unir.

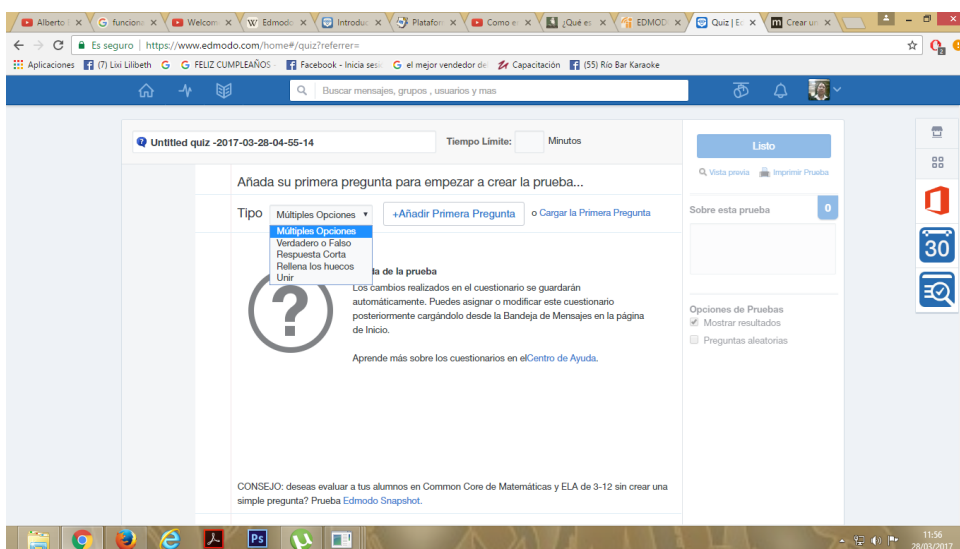


Gráfico N° 13: PANTALLA PARA PREPARAR PRUEBAS

Al crear la prueba el docente deberá indicar de que asignatura es el examen, el tiempo que durará el examen y los puntos que valdrá cada pregunta, luego ingresará las preguntas y a continuación las respectivas respuestas marcando la respuesta que a su criterio considere correcta, en este ejemplo hemos utilizado preguntas con respuestas múltiples, por tal razón se tiene que seguir especificando más alternativas de respuestas.

El número de preguntas, lo define el docente. Una vez concluido da click en listo, devolviendo el control a la pantalla principal para especificar el grupo de estudiante a quienes se les va a remitir el Examen.

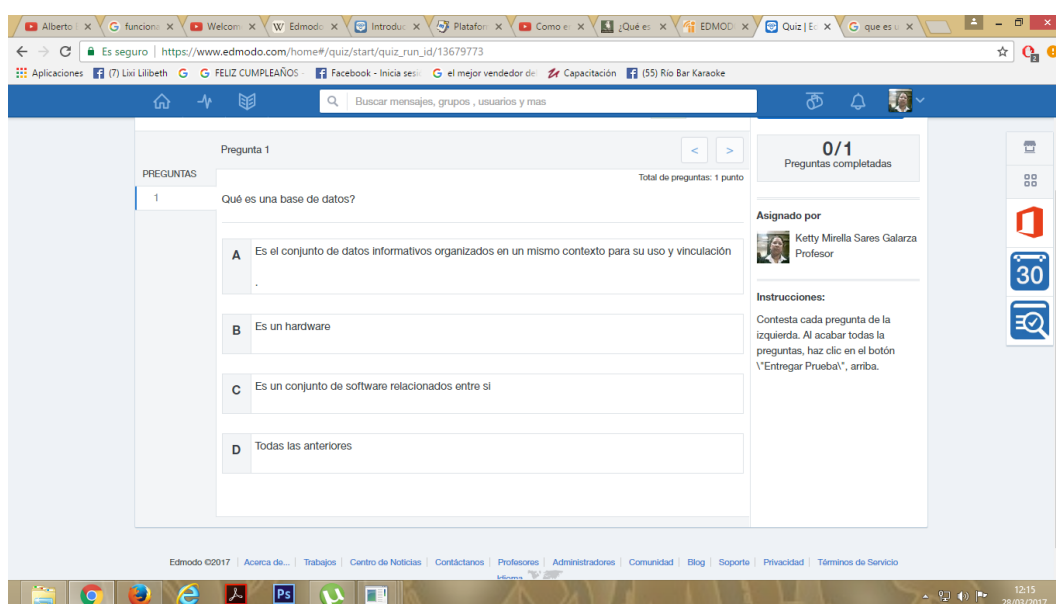


Gráfico N° 14: PANTALLA VISTA PREVIA CON PREGUNTAS CON RESPUESTA MÚLTIPLES

Así se visualiza la pantalla, una vez que se ha enviado el Examen al grupo de estudiantes.

Para ver si los estudiantes han realizado la evaluación, el docente tendrá que dar click en el icono Entregas. Cuando este icono tiene cero quiere decir que ningún estudiante ha realizado la evaluación. El número que aparezca en este ícono indicará el número de estudiantes que ha realizado la evaluación.

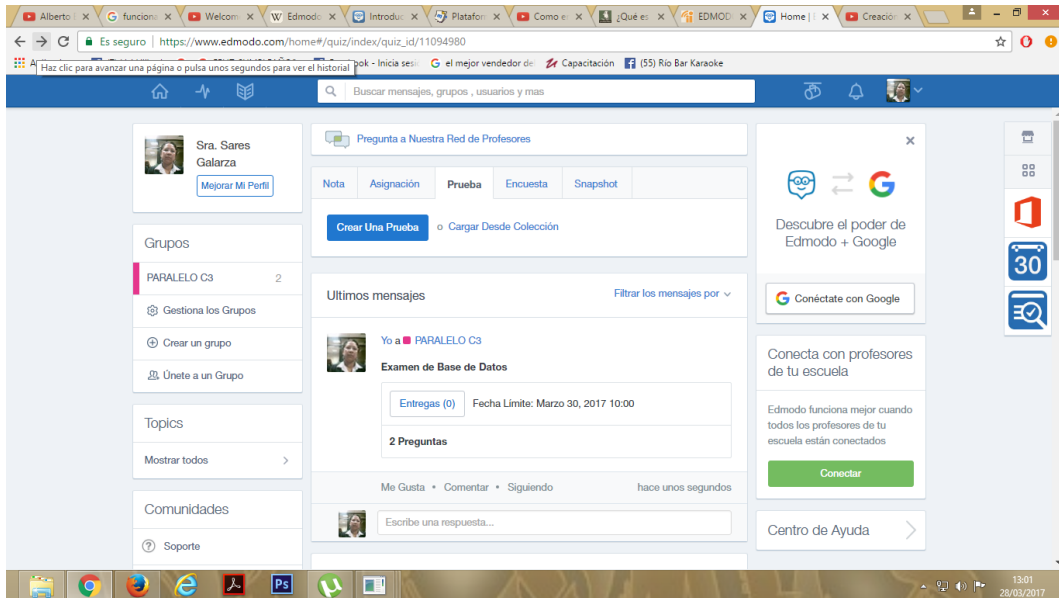


Gráfico N° 15: PANTALLA VISUALIZA EL ENVÍO DEL EXAMEN A LOS ESTUDIANTES

Al dar clip podemos ver nombre del estudiante y la calificación obtenida.

En esta parte el estudiante fue el primero en enterarse de la calificación que obtuvo.

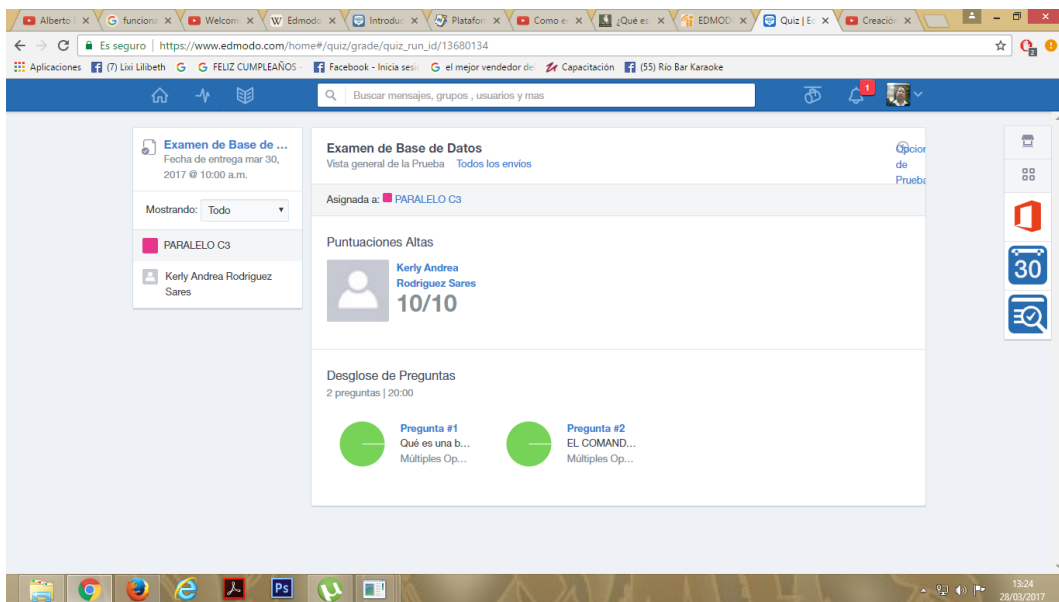


Gráfico N° 16: PANTALLA QUE VISUALIZA LOS RESULTADOS DEL EXAMEN REALIZADA DE UN ESTUDIANTE

**ENCUESTAS.**-Es muy utilizada para tomar decisiones en base a la respuesta de los estudiantes, que ayudará a mejorar las técnicas que utiliza el docente en desarrollo de sus actividades.

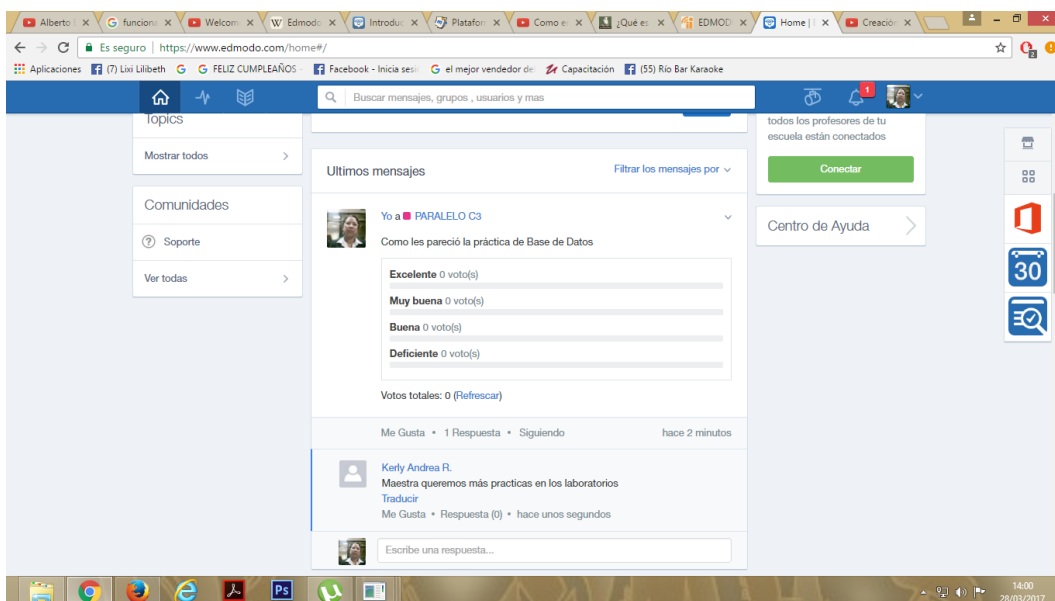


Gráfico N° 17: PANTALLA QUE VISUALIZA LA ENCUESTA ENVIADA A LOS ESTUDIANTES

El docente recibe las tareas de las asignaciones que fueron enviadas a los estudiantes y mediante este recurso tecnológico procede a calificar quedando todas las notas guardada en el libro de calificaciones, para el efecto el docente debe dar clip en el icono entrega.

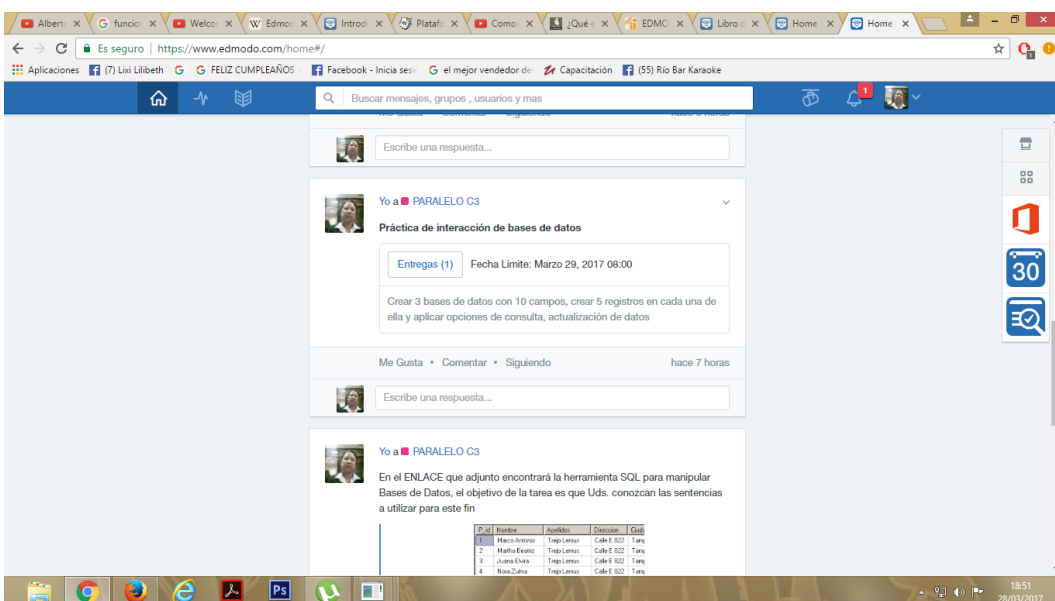


Gráfico N° 18: PANTALLA QUE VISUALIZA LA ENTREGA DE LA TAREA ASIGNADAS



Luego de revisar la tarea, el docente procede a registrar las calificaciones obtenidas

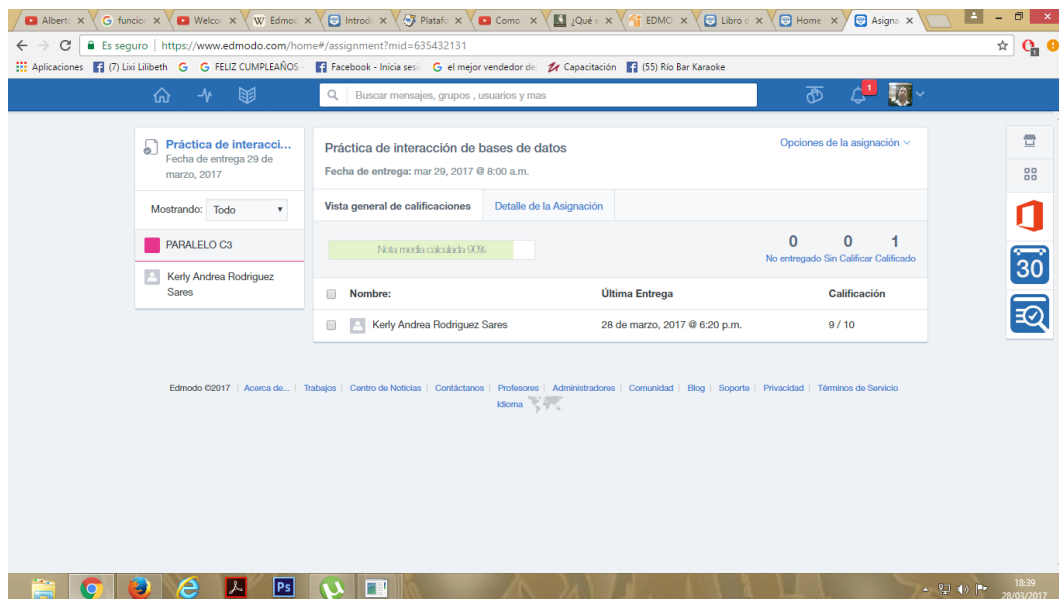


Gráfico N° 19: PANTALLA PARA QUE EL DOCENTE REGISTRE LAS CALIFICACIONES

Para acceder al libro de calificaciones de un grupo en particular, hay que seleccionar la opción "Progreso" de la barra de menús superior.



El libro de calificaciones recoge calificaciones del estudiante. Un menú desplegable aparecerá con una lista de todos los grupos disponibles. Se selecciona el grupo cuyo libro de calificaciones deseamos visualizar o exportar a Excel para imprimir.

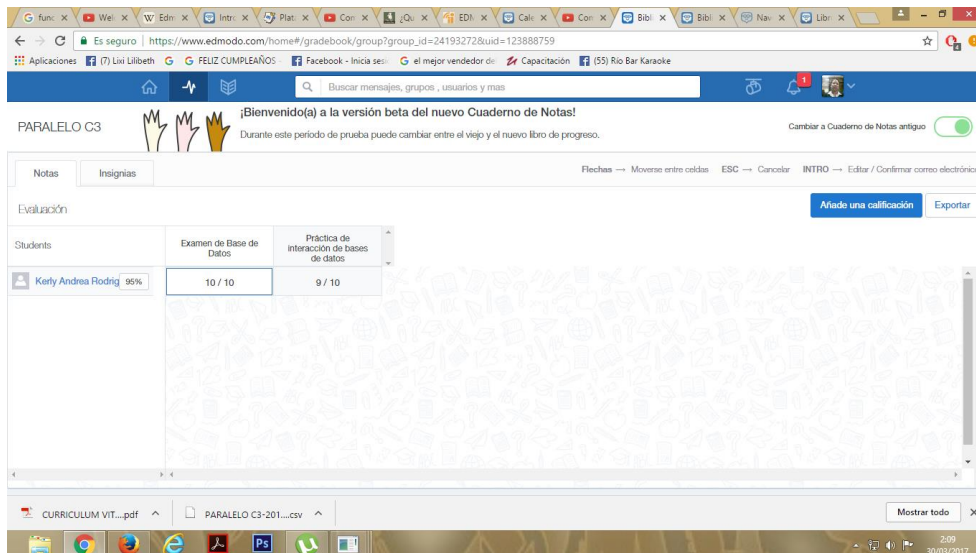


Gráfico N° 20: PANTALLA PROGRESO DE EDMODO

En este espacio Virtual (Biblioteca) van quedando almacenados todos los recursos/contenidos que compartimos a través de los grupos (clases) en los que participamos: tanto archivos como URL's. Este espacio puede ser manejado tanto por el profesor como por el alumno. Eso sí, cada uno con unas funcionalidades y permisos diferentes. Además, para mejorar la gestión del contenido de la biblioteca y de los recursos a disposición en cada grupo, desde la misma podemos crear y gestionar carpetas desde las cuales ordenar los diferentes recursos. El acceso a la biblioteca se realiza desde el enlace ubicado en la cabecera de la interfaz ("Biblioteca") tanto para alumnos como para profesores.

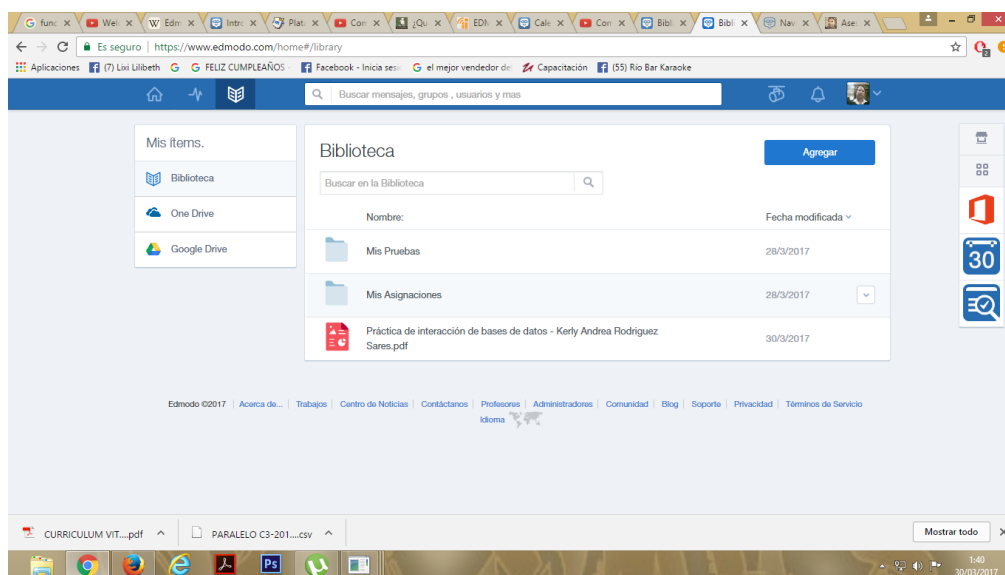


Gráfico N° 21: PANTALLA PARA ADMINISTRAR BIBLIOTECA DEL DOCENTE

Edmodo confecciona un calendario con las fecha de entrega de las asignaciones y pruebas que ponemos a los alumnos. Además también podemos crear eventos (Event) o tareas (Task) directamente sobre el calendario.

En esta ventana aparecen las siguientes opciones:

- Se puede elegir vista mensual o semanal. En este caso vemos la mensual.
- Aparecen marcados según el color del grupo correspondiente las asignaciones o pruebas programadas.
- En la parte superior derecha aparecen los botones para crear nuevos eventos o tareas.
- En la parte superior izquierda vemos el botón "Todo" que permite seleccionar ver todos los cursos o bien cursos individuales.
- Podemos exportar e imprimir el calendario.
- Podemos navegar por el calendario con los botones de hoy, mes, año.

En cada día de la semana aparece el botón + con el que se pueden añadir nuevos eventos y tareas. Al pulsar en este botón aparece una ventanita para crear eventos o tareas.

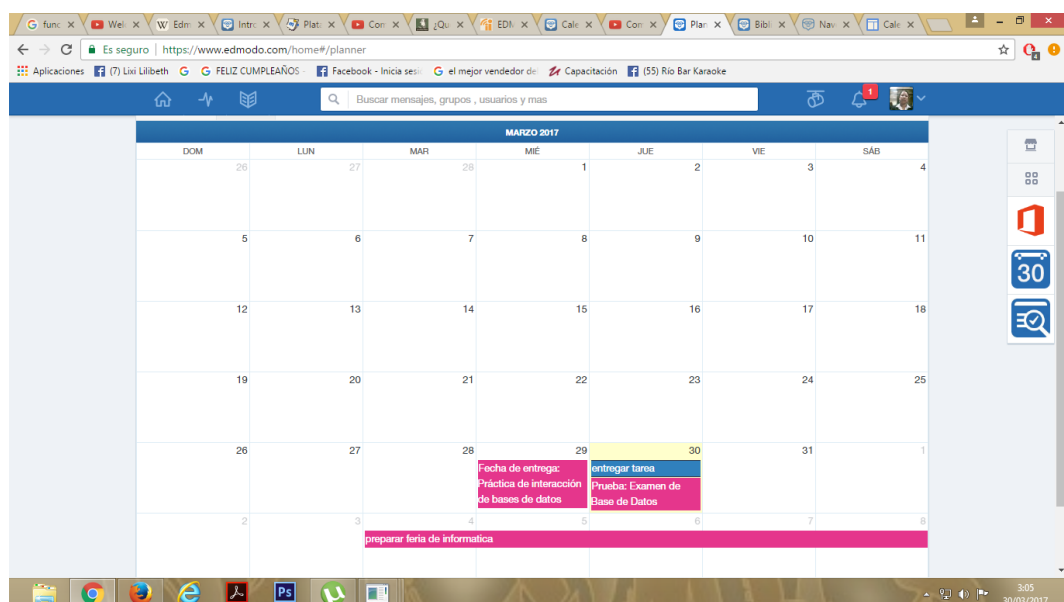


Gráfico N° 22: PANTALLA PARA ADMINISTRAR CALENDARIO

## **5. Conclusiones y Recomendaciones**

### **5.1. CONCLUSIONES**

- El capacitar al docente para fortalecer positivamente su desempeño como docente universitario
- El trabajar en las universidades con adultos que en muchos de los casos son trabajadores con experiencia en alguna rama del quehacer humano, implica que debemos responder a sus necesidades, tratándolos horizontalmente y haciéndoles partícipes del quehacer educativo, incluyendo en esta la practica valores como la tolerancia, respeto, solidaridad y ejerciendo un liderazgo para tomar de cada uno de ellos lo que pueda dar y responder según sus necesidades.
- El fin de la actividad docente con el diseño de un modelo tecnológico interactivo no es el de utilizar la tecnología dentro de su cátedra como una simple innovación del proceso educativo, sino el de formar seres humanos íntegros que aprendan a: ser, hacer, pensar, respetar, utilizar, planificar, dirigir, innovar, crear, convivir, es decir prepararlos para la vida.
- El desarrollo con el diseño de un modelo tecnológico interactivo propicia que los estudiantes universitarios alcancen competencias de manera eficaz

### **5.2. RECOMENDACIONES**

- Para mejorar el nivel de fluidez de la información, mayor colaboración y comunicación con los estudiantes así como su decidida participación en actividades de formación, el profesorado debe trabajar más a través de medios digitales.
- Se debe detectar o solicitar de manera expresa a los docentes de la de la carrera Informática Educativa las necesidades de formación en aspectos tecnológicos puntuales y específicos para cada asignatura.
- Con el propósito que el estudiante descubra que es capaz de manejar su aprendizaje como lo hace con otras actividades, y se

sienta motivado para continuar en el sistema educativo el docente debe trabajar de manera horizontal con el discente, procurando cada vez tomar de él sus experiencias para involucrarlas en el quehacer educativo.

## BIBLIOGRAFÍA

Hernández, Sampieri y Fernández Baptista (2008) "Metodología de la investigación", Tercera edición, Editorial McGraw-Hill, México.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª.ed.). México: McGraw -Hill.

Rodríguez (2011), en su estudio realizado sobre el repensar de la relación de las TICs en la enseñanza universitaria

Araujo Joao y Chadwick Clifton (2004) "Tecnología Educativa", Editorial Paidós, Buenos Aires.

Coronado, Sainz & Navarro (2009), manifestaron que las tecnologías de la información y la comunicación son el eje del desarrollo mundial.

Alles, Martha (2005) "Gestión por competencias." Segunda Edición, Editorial Granica S. A. Argentina

Alles, Martha (2005) "Diccionario de comportamientos, gestión por competencias", Primera Edición, Editorial Granica S. A, Argentina.

Chiavenato, Idalberto (1993) "Iniciación a la Organización y Técnica Comercial" Editorial McGraw-Hill, México.

Carrillo, Siles, Beatriz; (2009). Importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) en el Proceso Educativo. Innovación y Experiencias Educativas.

Cruz García, Rolando (2008) Los diferentes tipos y niveles de aprendizaje. El Siglo. Editoriales. Nota 7 de 8

(PEREZ LEOL, 2010) . (Pág.12) pág. 12

(CUENCA, 2010). pág.14

(GAY, 2012). (pág. 20) pág. 16

|   |         |
|---|---------|
| (GARCIA, 2015), (pág. 9)                            | pág. 17 |
| (ALTAMIRANO, 2011), (pág. 7)                        | pág. 22 |
| Skinner mencionado por Cano, Elena (2005) (pág. 73) | pág. 23 |
| (SILVIA, 2006) (PÁG. 21)                            | pág. 24 |
| (Watson, 2009), (pág. 57)                           | pág. 25 |
| FEDUPEL (2003) (pág. 16)                            | pág. 32 |
| (HERRA, 2009, pág. 49)                              | pág. 35 |

Fuente: <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/2391>

Fuente: [http://anelai.es/wp-content/uploads/2013/10/Rialaim\\_Volumen\\_2\\_N\\_3\\_Marzo\\_20131.pdf#page=83](http://anelai.es/wp-content/uploads/2013/10/Rialaim_Volumen_2_N_3_Marzo_20131.pdf#page=83)

Microsoft encarta (2009). Pragatismo, doctrina Filosófica.

# ANEXOS





**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE**  
**LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**Objetivo:** Examinar la influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes, realizando una investigación de campo, análisis estadístico, para la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, para diseñar un modelo tecnológico interactivo con nuevas tendencias metodológicas.

**Instructivo:** Indique su apreciación acerca de Diseño de un modelo tecnológico interactivo.

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Muy de Acuerdo    | <b>4</b> |
| De Acuerdo        | <b>3</b> |
| Indiferente       | <b>2</b> |
| En Desacuerdo     | <b>1</b> |
| Muy en Desacuerdo | <b>0</b> |

**MARQUE CON UNA X LA OPCIÓN QUE CORRESPONDA A SU CRITERIO:**

| PREGUNTAS E INDICADORES   | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.- ¿Esta Ud. de acuerdo en que es necesario establecer el mejoramiento de las tendencias metodológicas en las aulas universitarias?  |   |   |   |   |   |
| 2.- ¿Considera Ud. que los docentes de la institución, si utilizan un método de enseñanza que garantiza un proceso de aprendizaje de calidad?                                       |   |   |   |   |   |
| 3.- ¿Considera Ud. que el aula cuenta con el material adecuado que permita trabajar junto al docente con metodologías que incentiven al aprendizaje significativo en el estudiante? |   |   |   |   |   |
| 4.- ¿Esta Ud. de acuerdo en que la evolución de las tecnologías informáticas han ayudado al mejoramiento de su educación en su aula?  |   |   |   |   |   |
| 5.- ¿Cree Ud. que el maestro hace el uso adecuado de los métodos de enseñanza con apoyo de tecnologías informáticas?  |   |   |   |   |   |
| 6.- ¿Considera Ud. de importancia la incidencia del diseño de un modelo tecnológico educativo en el desempeño académico?  |   |   |   |   |   |
| 7.- ¿Considera Ud. que el uso de las tecnologías informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje, conlleva cambios importantes en el desempeño académico del estudiante?        |   |   |   |   |   |
| 8.- ¿Cree Ud. que es necesario perfeccionar en el docente el proceso de enseñanza universitaria a fin de optimizar el desempeño académico del estudiante?                           |   |   |   |   |   |
| 9.- ¿Cree Ud. que el diseño de un modelo tecnológico interactivo ayude la formación académica del estudiante en el proceso de aprendizaje?  |   |   |   |   |   |
| 10.- ¿Considera que el diseño de un modelo tecnológico interactivo apropiado sirve como soporte didáctico en el proceso de aprendizaje?   |   |   |   |   |   |



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LA**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**Objetivo:** Examinar la influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes, realizando una investigación de campo, análisis estadístico, para la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, para diseñar un modelo tecnológico interactivo con nuevas tendencias metodológicas.

**Instructivo:** Indique su apreciación acerca de Diseño de un modelo tecnológico interactivo.

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Muy de Acuerdo    | <b>4</b> |
| De Acuerdo        | <b>3</b> |
| Indiferente       | <b>2</b> |
| En Desacuerdo     | <b>1</b> |
| Muy en Desacuerdo | <b>0</b> |

**MARQUE CON UNA X LA OPCIÓN QUE CORRESPONDA A SU CRITERIO:**

| PREGUNTAS E INDICADORES  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
|--|---|---|---|---|---|
| 1.- ¿Cree Ud. que los ambientes de aprendizaje desarrollados con recursos tecnológicos interactivos mejoran la calidad de la educación (desempeño académico del estudiante)?   |   |   |   |   |   |
| 2.- ¿Cree Ud. que el uso correcto de las metodologías tecnológicas mejoran el proceso de enseñanza en el aula?   |   |   |   |   |   |
| 3.- ¿Considera Ud. que el uso de las nuevas tendencias metodológicas incide directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la consecución de estudiantes críticos, reflexivos e inmersos en el desarrollo del buen vivir? |   |   |   |   |   |
| 4.- ¿Estaría dispuesto como docente utilizar un modelo tecnológico interactivo en el proceso de enseñanza a fin de mejorar el aprendizaje?   |   |   |   |   |   |
| 5.- ¿Esta Ud. de acuerdo en que un modelo tecnológico interactivo sirve como soporte didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje?   |   |   |   |   |   |
| 6.- ¿Cree Ud. que el maestro universitario usa en su metodología de enseñanza, herramientas tecnológicas informáticas que le permite optimizar el desempeño académico de los estudiantes?  |   |   |   |   |   |
| 7.- ¿Considera Ud. que el uso de las tecnologías informáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje, conlleva cambios importantes en el desempeño académico del estudiante?   |   |   |   |   |   |
| 8.- ¿Cree usted, que los recursos didácticos interactivos suministren apoyo a la labor docente universitaria en el proceso de enseñanza aprendizaje?   |   |   |   |   |   |
| 9.- ¿Considera Ud. que los softwares creados con aplicaciones específicas interactivas facilitan el proceso de enseñanza, mejorando el rendimiento de los estudiantes?   |   |   |   |   |   |

**URKUND**

**Documento** [Q.docx](#) (D40249507)

**Presentado** 2018-06-18 14:16 (-05:00)

**Presentado por** juan.gallardo@cu.ucsg.edu.ec

**Recibido** juan.gallardo.ucsg@analysis.orkund.com

**Mensaje** [Mostrar el mensaje completo](#)

5% de estas 33 páginas, se componen de texto presente en 1 fuentes.

**Lista de fuentes Bloques**

|                                     |   |                                     |
|-------------------------------------|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>            | <a href="#">CAPITULO 2 urkund.docx</a>  | <input type="checkbox"/>            |
| <input checked="" type="checkbox"/> | CAPÍTULO-II-LORENA-MOROCHO (1).docx   | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>            | maria guaman II.docx  | <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            | PROYECTO_FINAL_CARRERA INFORMATICA.docx   | <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            | <a href="https://definicion.de/recursos-tecnologicos/">https://definicion.de/recursos-tecnologicos/</a>   | <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            | <a href="https://www.universidadviu.es/las-ramas-la-ciencia-la-psicologia/">https://www.universidadviu.es/las-ramas-la-ciencia-la-psicologia/</a> | <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>            | <a href="https://www.significados.com/tecnologia/">https://www.significados.com/tecnologia/</a>   | <input type="checkbox"/>            |
| <b>Fuentes no usadas</b>            |   |                                     |

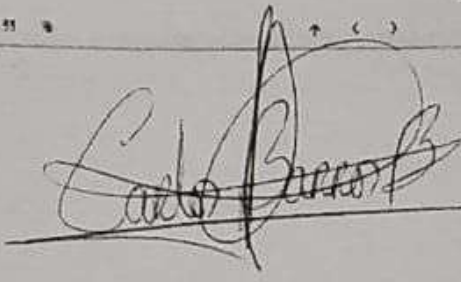
0 Advertencias. Reiniciar Exportar Compartir

URKUND

**Documento** URKUND 20140527  
**Presentado** 2014 05 23 14:11:26:00  
**Presentado por** carlgil@urkund.com  
**Resubido** por gilardo@urkund.com  
**Mensaje** URKUND 20140527  
391 de 2014 05 23 según se comparan archivos presentados en la fuente.

Lista de fuentes - Búsques

- 1 CARLOS BARRON
  - 2 CARLOS BARRON
  - 3 CARLOS BARRON
  - 4 CARLOS BARRON
  - 5 CARLOS BARRON
  - 6 CARLOS BARRON
  - 7 CARLOS BARRON
  - 8 CARLOS BARRON
  - 9 CARLOS BARRON
  - 10 CARLOS BARRON
- Fuentes no usadas





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN  
 CONTINUA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

Encuesta dirigida a Docentes: Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil

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

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

|                        |  |        |
|------------------------|--|--------|
| Evaluado por:          | Apellidos y Nombres: <i>Bonino M. Provenza</i>                 | Firma: |
|                        | Cédula de identidad: <i>050035454-1</i>                        |        |
| Criterio de Evaluación | Fecha:   |        |
|                        | Profesión: <i>Docente</i>                                      |        |
|                        | Cargo: <i>Coordinador de Maestrías</i>                         |        |
|                        | Dirección y Teléfono: <i>Bella Vista 0994007606</i>            |        |
|                        | 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  
 UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN  
 CONTINUA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**

**Encuesta dirigida a Estudiantes: Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad 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     |             |    |          |    |                |    |             |
| %         |             |    |          |    |                |    |             |

|                        |  |        |
|------------------------|--|--------|
| Evaluado por:          | Apellidos y Nombres: <i>Barral M. Karzick</i>                  | Firma: |
|                        | Cédula de identidad: <i>DE00359541</i>                         |        |
| Criterio de Evaluación | Fecha:   |        |
|                        | Profesión: <i>Docente</i>                                      |        |
|                        | Cargo: <i>Gerente de Marketing</i>                             |        |
|                        | Dirección y Teléfono: <i>Bellavista - 99760966</i>             |        |
|                        | 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  
 UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN  
 CONTINUA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**

**Encuesta dirigida a Estudiantes: Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil**

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

| Preguntas    | Congruencia |    | Claridad |    | Tendenciosidad |    | Observación |
|--------------|-------------|----|----------|----|----------------|----|-------------|
|              | Sí          | No | Sí       | No | Sí             | No |             |
| 1            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 2            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 3            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 4            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 5            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 6            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 7            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 8            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 9            | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| 10           | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| <b>Total</b> |             |    |          |    |                |    |             |
| <b>%</b>     |             |    |          |    |                |    |             |

|                        |  |        |
|------------------------|--|--------|
| Evaluado por:          | Apellidos y Nombres: <u>Rizzo Bapico Red.</u>                  | Firma: |
|                        | Cédula de identidad: <u>1201641600</u>                         |        |
|                        | Fecha: <u>2016-11-17</u>                                       |        |
|                        | Profesión: <u>Doctor en Educación</u>                          |        |
|                        | Cargo: <u>Docente Universitario</u>                            |        |
|                        | Dirección y Teléfono: <u>U.G. 0999484075</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  
UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN  
CONTINUA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**

**Encuesta dirigida a Docentes: Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad 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           | /           |    | /        |    |                | /  |             |
| <b>Total</b> |             |    |          |    |                |    |             |
| <b>%</b>     |             |    |          |    |                |    |             |

|                        |  |  |
|------------------------|--|--|
| Evaluado por:          | Apellidos y Nombres: <i>Rodrigo Rafael Rodríguez</i>           | Firma: <i>Rodrigo Rafael Rodríguez</i> |
|                        | Cédula de identidad: <i>12016411600</i>                        |  |
| Criterio de Evaluación | Fecha: <i>2016-11-17</i>                                       |  |
|                        | Profesión: <i>Docente en Educación</i>                         |  |
|                        | Cargo: <i>Docente investigador</i>                             |  |
|                        | Dirección y Teléfono: <i>U.F. 0999484075</i>                   |  |
|                        |  |  |
|                        | 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**  
**UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN**  
**CONTINUA**



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**

**Encuesta dirigida a Estudiantes: Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad 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           | ✓           |    | ✓        |    |                | ✓  |             |
| <b>Total</b> |             |    |          |    |                |    |             |
| <b>%</b>     |             |    |          |    |                |    |             |

|                        |   |                |
|------------------------|---|----------------|
| Evaluado por:          | Apellidos y Nombres: <u>Salvador Moqueza Santiago</u>           | Firma: <u></u> |
|                        | Cédula de identidad: <u>0901737544</u>                          |                |
| Criterio de Evaluación | Fecha: <u>17 nov/2016</u>                                       |                |
|                        | Profesión: <u>Psicólogo</u>                                     |                |
|                        | Cargo: <u>Coordinador de Programa Postgrado</u>                 |                |
|                        | Dirección y Teléfono: <u>Av. 24 de Mayo 1520</u>                |                |
|                        | 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**  
**UNIDAD DE POSTGRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN**  
**CONTINUA**




**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS**

**Encuesta dirigida a Docentes: Influencia de las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de Informática Educativa de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad 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           | ✓           |    | ✓        |    |                | ✓   |             |
| <b>Total</b> | 10          |    | 10       |    |                | 10  |             |
| <b>%</b>     | 100         |    | 100      |    |                | 100 |             |

|                        |  |   |
|------------------------|--|---|
| Evaluado por:          | Apellidos y Nombres: <u>Esteban M. Espinoza Sotomayor</u>      | Firma: <u></u> |
|                        | Cédula de identidad: <u>0901937540</u>                         |   |
| Criterio de Evaluación | Fecha: <u>17 nov/2016</u>                                      |   |
|                        | Profesión: <u>Coordinador pedagógico postgrado</u>             |   |
|                        | Cargo: <u>Docente</u>  |   |
|                        | Dirección y Teléfono: <u>Av. 9 de Octubre 1530</u>             |   |
|                        | a). Congruencia-Claridad-No tendenciosidad = 100% Positivo     |   |
|                        | b) No Congruencia-No Claridad- Tendenciosidad = 100 % Negativo |   |
|                        | c) Variación de opinión-Divergencia = Menos del 100% Revisar   |   |