



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS QUE IMPARTEN LOS DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUÍ UBICADA EN LA PARROQUIA SAN JOSÉ DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERIODO 2012-2013.

Trabajo de grado previo la obtención del “Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad de Contabilidad y Computación”

AUTOR:

Díaz Flores Fredy Juan

DIRECTORA:

Dra. Susana Cifuentes

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

En mi calidad de Directora del trabajo de tesis, nombrada por el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, Escuela de Pedagogía, manifiesto que el siguiente trabajo investigativo titulado: “GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL PROCESO APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DEL “CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUÍ”, UBICADA EN EL BARRIO SAN JOSÉ DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERIODO 2012 - 2013, cumple con todos los requisitos establecidos para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención en Contabilidad y Computación.

Atentamente.,

.....

Dra. Susana Cifuentes.

DIRECTORA

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo está dedicado a Dios por brindarme la oportunidad de vivir mis sueños, los que he logrado plasmar en la realidad paso a paso bajo su infinita bendición.

A mi madre Pilar Flores por todo su amor infinito, comprensión, cariño y empuje que ha hecho que no desista en mis metas, a mi padre César Díaz por ser mi apoyo moral y económico y por su ejemplo de responsabilidad y tenacidad en cada uno de los proyectos que me he propuesto.

A mi sobrina Catherine Reinoso por ser el incentivo, la alegría y el motivo por el cual no declinar en mis sueños.

Fredy Díaz.

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, Escuela de Pedagogía.

A todos los docentes catedráticos que me guiaron en la realización de esta investigación; a la Dra. Susana Cifuentes por su colaboración como directora de tesis y a cada uno de los asesores que contribuyeron con sus consejos, sugerencias y el tiempo dedicado a esta investigación.

Gracias a todas las personas que de una u otra manera estuvieron brindándome su apoyo moral e intelectual para culminar mi carrera universitaria.

Fredy Díaz.

ÍNDICE

Contenidos

CAPÍTULO.....	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
Antecedentes.....	3
Planteamiento del problema.....	4
Formulación del problema.....	8
Delimitación.....	9
Delimitación espacial.....	9
Delimitación temporal.....	9
Objetivo.....	9
Objetivo general.....	9
Objetivo específico.....	9
Justificación.....	10
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
Fundación teórica científica.....	12
Fundamentación filosófica.....	14
Fundamentación psicológica.....	16
Fundamentación pedagógica.....	21
Enseñanza.....	27
Estrategias.....	32

Teorías de aprendizaje significativo.....	35
Ventajas del aprendizaje significativo.....	39
Requisitos para lograr un aprendizaje significativo.....	39
Didáctica de la enseñanza.....	40
Nuevas propuestas curriculares para la enseñanza.....	42
Posición teórico personal.....	45
Glosario de términos.....	45
Subproblemas / Interrogantes.....	48
Matriz categorial.....	49
CAPÍTULO III.....	51
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
Tipos de investigación.....	51
Métodos.....	52
Método de investigación.....	52
Método científico.....	52
Método pedagógico.....	53
El método de enseñanza.....	53
Método estadístico.....	53
Técnicas de recolección de datos.....	53
Encuesta.....	53
Observación.....	54
Población.....	54

Muestra.....	56
CAPÍTULO IV.....	57
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	58
Análisis e interpretación de la Encuesta a Autoridades.....	57
Análisis e interpretación de la encuesta a estudiantes.....	74
CAPÍTULO V.....	93
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
Conclusiones.....	93
Recomendaciones.....	93
CAPÍTULO VI.....	95
LA PROPUESTA.....	95
Título de la propuesta.....	95
Justificación e importancia.....	95
Fundamentación.....	96
Estrategias metodológicas para el proceso aprendizaje.....	97
Objetivo de la propuesta.....	101
Objetivo general.....	101
Objetivo específico.....	102
Ubicación sectorial.....	103
Desarrollo de la propuesta.....	103
PROPUESTA.....	103
Impactos.....	122

Impacto educativo.....	123
Difusión.....	124
Bibliografía.....	125
Linkografía.....	127
ANEXOS	128

RESUMEN

La Educación Artesanal se enfrenta a una serie de desafíos en un mundo que se transforma, por ello debe revisar su misión y redefinir muchas de sus tareas sustantivas, en especial aquellas que se relacionen con las necesidades de la sociedad en materia de aprendizaje y superación continua. Un punto clave en su misión está dirigido a destacar las tareas de desempeño laboral, se requiere llevar a cabo esfuerzos para elevar la formación pedagógica de los profesores, lo cual tributará en una mejor preparación de los egresados artesanales. El presente estudio de las estrategias metodológicas que utiliza el docente hacia los estudiantes, está diseñado tomando en cuenta la realidad en que se desenvuelve la Comunidad Educativa, con la finalidad de satisfacer varias de las necesidades e intereses que afectan directamente a los estudiantes y su población. Esta investigación responde a la consideración proyecto factible porque constituye el desarrollo de una propuesta o modelo operativo válido, que permitirá ofrecer una solución a problemas de la realidad educativa sustentada en una base teórica que servirá como requerimientos o necesidades en la asignatura de computación impartida en los terceros años del centro educativo artesanal. Dentro del proceso aprendizaje el docente de computación utiliza pocas o escasas estrategias metodológicas, las cuales son tradicionales y nada innovadoras, por lo que son poco eficientes al obtener resultados en el aprendizaje de los estudiantes. El docente aparte de no contar con los recursos didácticos necesarios, promueve mayormente en los alumnos de los terceros años, un aprendizaje receptivo, la mayoría de sus clases son teóricas, e incita notablemente también al aprendizaje memorístico. El desempeño de los estudiantes en esta asignatura es medianamente eficiente a poco eficiente se concluyó que el docente no cuenta y necesita una Guía sobre que Estrategias metodológicas utilizar en el proceso aprendizaje de acuerdo al tema de clase a esto se suma factores importantes como la falta de recursos didácticos.

ABSTRACT

Craft Education faces a series of challenges in a changing world, so you should review and redefine its mission many of their substantive tasks, especially those that relate to the needs of society in terms of learning and continuous improvement. A key issue in their mission is aimed at highlighting job performance tasks are required to make efforts to raise the pedagogical training of teachers, which taxed on better preparation of graduate's craft. The present study of the methodological strategies used by teachers to students is designed taking into account the reality in which it develops the educational community, in order to meet various needs and interests that directly affect students and their population. This research project relates to the consideration because it is feasible to develop a proposal or valid operating model, which will provide a solution to problems of educational reality supported by a theoretical basis to serve as requirements or needs in the subject taught in computing third years of school craftsmanship. Within the learning process of computer teacher uses few or few methodological strategies, which are traditional and innovative anything, so they are very efficient to obtain results in student learning. The teacher apart from not having the necessary educational resources, promotes mostly in third-year students, receptive learning, most classes are theoretical, and also encourages rote learning significantly. The performance of students in this course is fairly efficient to inefficient concluded that the teacher does not count and you need a guide on methodological strategies used in the learning process according to the theme of this adds class to important factors such as lack of teaching resources.

INTRODUCCIÓN

Enseñar significativamente la materia de computación en el Centro de Formación Artesanal “Ambuqui” implica tener una planificación con estrategias metodológicas y técnicas modernas adecuadas para que el aprendizaje de los discentes se efectúe de forma eficiente. Para hacer dicha planificación se debe tomar en cuenta la realidad de la educación, así como también las sugerencias de expertos en el área de la aprendizaje, además de la bibliografía aplicable para formular las guías de sugerencias metodológicas que se presentan a continuación en el desarrollo de este trabajo investigativo.

Así, la presente investigación está conformada por seis capítulos, el Capítulo I, está destinado al Problema de la Investigación, donde se evidencia el laboratorio que posee la institución no es adecuado, ni por el espacio destinado ni por el número de computadoras que no cubre la demanda estudiantil. Otro aspecto relevante el docente que imparte la materia de computación no utiliza en su labor diaria estrategias metodológicas que garanticen el aprendizaje eficiente de los estudiantes.

El Capítulo II, está destinado al Marco Teórico, en el que se presenta en que fundamento teórico, científico, filosófico, epistemológico de la investigación. Se aborda temas sobre el proceso enseñanza aprendizaje, la pedagogía, las ventajas del aprendizaje significativo, la utilización de estrategias metodológicas en el aula entre otros temas. También se exhibe un glosario de términos para que el lector de la misma tenga mayor facilidad de entender este trabajo.

La Metodología de la Investigación se aborda en el Capítulo III, aquí se evidencia que este trabajo cae dentro de un tipo de investigación de proyecto factible, junto con los métodos inductivo porque a través de las encuestas induciremos que es lo que está pasando en la institución, el

deductivo para inferir las posibles soluciones a partir del problema general y el matemático estadístico a través de la tabulación de datos obtenidos mediante los instrumentos de investigación. En este estudio no se utilizó una muestra ya que la población es muy pequeña, y consta de 30 unidades de observación.

El Capítulo IV está dedicado al Análisis e Interpretación de Resultados, tanto de la entrevista realizada al docente como la encuesta realizada a los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal.

Posteriormente en el Capítulo V, con el análisis de los resultados arrojados por los instrumentos de investigación se concluyó los problemas que venía atravesando el centro educativo. Una vez identificados los problemas por medio de las conclusiones se recomendó que la institución educativa ejecute tres acciones primordiales; 1) la utilización o aplicación de estrategias metodológicas que fortalezcan el proceso enseñanza aprendizaje por parte del docente, 2) la adecuación del laboratorio de computación que poseen y 3) la adquisición de computadoras que cubran la demanda estudiantil.

Finalmente, como parte primordial de esta investigación el autor presenta una propuesta en el Capítulo VI, la que consiste en una “Guía de Estrategias Metodológicas para el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación para los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí, ubicada en el barrio San José de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante en el periodo escolar 2012 – 2013”.

CAPÍTULO I

I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

I.I Antecedentes

Los Centros Artesanales se crearon mediante un subsistema del “M.E.” Ministerio de Educación, dependiendo de un sistema tripartito que lo conforman: EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA, LA JUNTA NACIONAL DE DEFENSA DEL ARTESANO Y EL MINISTERIO DE TRABAJO.

El Centro de Formación Artesanal “AMBUQUÍ” responde a las necesidades socioculturales de nuestro entorno, siendo sus principales beneficiarios las personas provenientes de diferentes sectores rurales y urbanos.

El servicio que brinda la institución está orientado a los sectores populares de la comunidad, permitiendo que muchas personas de escasos recursos económicos tengan la oportunidad de estudiar y mejorar sus condiciones de vida.

Este centro es uno de los pioneros en ofrecer tres ramas artesanales que son: CORTE CONFECCIÓN Y BORDADO, MECÁNICA GENERAL Y CARPINTERÍA EN CONSTRUCCIONES, Siendo una institución adscrita al MINISTERIO DE RELACIONES LABORALES.

El plantel acoge a estudiantes cuyos padres de familia son artesanos, comerciantes, agricultores y obreros en general, cuyos ingresos

económicos son bajos lo cual ha impedido que sus hijos tengan acceso a utilizar materiales y equipos adecuados para mejorar su capacidad de aprendizaje.

La formación tanto académica como humanística que imparten los docentes del establecimiento tiende a profundizar el conocimiento científico sobre la base de la realidad social, a conocer y rescatar la cultura de nuestro pueblo, a través de una práctica en valores los mismos que servirán para mejorar la calidad de la educación.

La Educación Artesanal se enfrenta a una serie de desafíos en un mundo que se transforma, por ello debe revisar su misión y redefinir muchas de sus tareas sustantivas, en especial aquellas que se relacionen con las necesidades de la sociedad en materia de aprendizaje y superación continua. Un punto clave en su misión está dirigido a destacar las tareas de desempeño laboral, se requiere llevar a cabo esfuerzos para elevar la formación pedagógica de los profesores, lo cual tributará en una mejor preparación de los egresados artesanales.

El presente estudio de las estrategias metodológicas que utiliza el docente hacia los estudiantes, está diseñado tomando en cuenta la realidad en que se desenvuelve la Comunidad Educativa, con la finalidad de satisfacer varias de las necesidades e intereses que afectan directamente a los estudiantes y su población.

1.2 Planteamiento del problema

El Ecuador ha dado un paso muy importante al elaborar diferentes metodologías como herramientas valederas para el desarrollo académico y social de los niños y adolescentes. Encomendado al Ministerio de Educación y Cultura implementar todas las acciones que crean adecuadas, las Tics son una de ellas las cuales fomentan ambientes de

enseñanza-aprendizaje de acuerdo con el avance de la topología, para hacer de las asignaturas y por ende de las aulas un lugar de motivación activa donde se puede definir las responsabilidades que debe cumplir el estudiante con la sociedad y con las instituciones educativas a las cuales asiste.

La Educación Artesanal es el nombre que reciben las instituciones dedicadas a la enseñanza para la mejor formación de Artesanos Competentes en diferentes áreas, formando parte del ciclo secundario. En ella existen diferentes especialidades: Corte Confección y bordado, Carpintería General, Mecánica Industrial, entre otras.

La mejora de la calidad del proceso de aprendizaje pasa necesariamente por la transformación del pensamiento y de los sentimientos de los profesores, para ello la Educación Artesanal necesita de la calidad del personal docente, de los programas y de los estudiantes, de las infraestructuras y del ambiente institucional.

Uno de los graves problemas, que se viene evidenciando en relación con el rendimiento académico artesanal de los estudiantes es el deficiente rendimiento en el aprendizaje de computación, se espera que el docente comprenda la importancia de la transmisión de conocimientos tecnológicos actualizados donde impacten profundamente en la vida de los estudiantes.

El docente no comprende la causa de la reacción y desmotivación de los estudiantes ante las actividades relacionadas con el contexto estudiantil, de alguna deficiencia en la educación que está recibiendo el estudiante.

El docente exige que el escolar realice a conciencia las tareas para la

casa, o que escuche atentamente en clases, pero para el estudiante todo esto no tiene sentido, cuando carece de la actitud y la motivación que se debe tener para el estudio la cual debe ser impartida y definida por el docente.

La desactualizada enseñanza del docente hacia el estudiante forma incompetencia en el campo académico y laboral al docente y estudiante. Por lo que es necesario conocer la materia y poder impartirla dentro de las necesidades actuales del estudiante.

La motivación condiciona la forma de pensar de los estudiantes y con ello el tipo de aprendizaje resultante y de que los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y los estudiantes.

Se puede constatar que los docentes no están actualizados y que poseen insuficientes conocimientos para impartir la clase y desde luego desconocen las formas o procedimientos sobre técnicas activas de enseñanza, lo cual trae consigo incapacidad y desmotivación entorno a cualquier actividad docente.

Para que el Centro de Formación Artesanal Ambuquí pueda cumplir las necesidades académicas sociales locales y cantonales, requiere de docentes preparados que sepan enseñar lo que necesita la sociedad, he aquí una necesidad importe del Centro de Formación Artesanal Ambuquí en actualizar y mejorar el ambiente de aprendizaje, para obtener como resultado unos estudiantes competitivos y útiles.

"Como la educación a lo largo de toda la vida exige que el personal docente actualice y mejore sus capacidades didácticas y sus métodos de enseñanza. Es necesario establecer estructuras, mecanismos y programas adecuados de formación del personal docente".

La formación docente se concibe como el proceso permanente de adquisición, estructuración y reestructuración de conocimientos, habilidades y valores para el desempeño de la función docente y transmisión de los mismos.

La educación artesanal del Centro de Formación Artesanal Ambuquí se enfrenta a una serie de desafíos locales, cantonales y provinciales, más aun por estar ubicado en la ciudad textil de Atuntaqui tiende a ser muy importante la enseñanza de Corte Confección y Bordado ya que son estudiantes artesanales que deben estar preparados para su desenvolvimiento laboral, por ello se requiere llevar a cabo esfuerzos para elevar la formación pedagógica de los profesores, lo cual tributará en una mejor preparación de los egresados de la institución.

La actividad del profesor han sido y seguirá siendo un aspecto de estudio de la Didáctica cada vez es más evidente su papel de facilitador en la calidad del proceso de aprendizaje y en la educación en general.

La apatía de los docentes del Centro de Formación Artesanal Ambuquí por actualizarse es una de las principales causas del rezago educativo de los estudiantes, ya que no hay interés en participar por parte de los docentes, sobre todo en las comunidades rurales, donde se transmita las normas y valores generales de una sociedad y el conocimiento. La educación debe asegurar simultáneamente la integración de la sociedad y la promoción del individuo.

Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas, con el un instrumento potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado que es la enseñanza de computación. Debe haber en este caso la innovación educativa que produce un cambio, no metodológico pero sí de eficacia.

Las aulas están inmersas en el desarrollo del aprendizaje; sin embargo, un espacio pequeño no permitirá el desarrollo de la capacidad de los estudiantes de expresarse libre y espontáneamente, adecuar su potencial expresivo a los distintos entornos cotidianos; en definitiva, de conseguir un nivel de conocimiento y destreza.

Los principales obstáculos que han impedido la generalización del uso de las computadoras a los estudiantes en el aula son superables con grandes dificultades.

El descuido de los docentes en el uso de nuevas tecnologías y un espacio poco eficiente para que manejen estas computadoras. En este caso, la solución más viable y factible es ir aumentando progresivamente el número de aulas dotadas con estos medios que se caracterizan cada día más factible para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Toda proyección debería responder a las necesidades del mejoramiento estudiantil donde tiene que ser laboriosa, explícita y compartida por un equipo de trabajo o seminario que incorpore actividades remuneradoras para el progreso académico en la enseñanza de los estudiantes.

1.3 Formulación del Problema

De qué manera ayudara la estructura de nuevas estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje en la materia de computación hacia los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí ubicada en la parroquia San José de la ciudad de Atuntaqui Cantón Antonio Ante.

1.4. Delimitación

1.4.1 Delimitación espacial

La investigación se realizara en los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí ubicada en la parroquia San José de la ciudad de Atuntaqui Cantón Antonio Ante.

1.4.2 Delimitación temporal

El tiempo del proceso de investigación del presente proyecto se efectuara en periodo 2012 - 2013.

1.6. Objetivos

1.6.1 Objetivo General

Determinar las estrategias metodológicas para el aprendizaje de computación de los estudiantes en los terceros años del Centro de Formación Artesanal “Ambuquí” ubicado en La Parroquia San José de la ciudad de Atuntaqui Cantón Antonio Ante en el periodo 2012-2013.

1.6.2 Objetivo Específico

✓ Diagnosticar las diferentes estrategias metodológicas que utilizan los docentes para el aprendizaje en los estudiantes del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

✓ Fundamentar o asegurar las estrategias metodológicas que utilizaran los docentes para la enseñanza en los estudiantes de computación del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

✓ Diseñar y difundir la nueva propuesta elaborada sobre estrategias metodológicas de aprendizaje en los estudiantes de los terceros años de educación artesanal del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

1.7. Justificación

La educación es un proceso de socialización y enculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, entre otras).

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los conocimientos que se les imparte. Pero el término educación se refiere sobre todo a la influencia ordenada ejercida sobre una persona para formarla y desarrollarla a varios niveles complementarios; en la mayoría de las culturas es la acción ejercida por la generación adulta sobre el joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del ser humano y la sociedad y se remonta a los orígenes mismos del ser humano. La educación es lo que transmite la cultura, permitiendo su evolución.

La utilización de las Tecnologías se impone como reto ante los educadores de las nuevas generaciones, el diseño y utilización de las computadoras como medios para desarrollar el aprendizaje de nuestros estudiantes. Su uso permite tratar diversas problemáticas, y una de ellas es el desarrollo de habilidades. Estas razones permitieron delimitar el problema abordado en este trabajo, en el que el autor pretende continuar contribuyendo al desarrollo de habilidades en nuestros escolares.

El presente trabajo presenta de forma científica los fundamentos teóricos, los métodos empleados tanto en la etapa exploratoria como en el desarrollo y aplicación de la computación.

Aprendiendo a Acentuar para fortalecer el aprovechamiento de los recursos informáticos en función del proceso de enseñanza - aprendizaje de nuestros escolares en la acentuación de la computación en los terceros años de educación técnica, propiciando la motivación y el interés. Su aplicación demostró sus posibilidades reales en la práctica educacional.

Esta investigación se realizara debido a problemas observados directamente en los estudiantes de los terceros años de educación técnica del Centro de Formación Artesanal Ambuquí, estos son estudiantes que están por culminar su carrera en las diferentes áreas en las cuales se constató visualmente que existen deficientes conocimientos computacionales que en la actualidad es de cuantiosa importancia; gracias a la oportunidad que el Centro de Formación Artesanal Ambuquí brinda para realizar esta investigación y como profesional docente quiero contribuir con las alternativas de solución que se deben desarrollar para una mejor aprendizaje, esto constituirá en un aporte significativo de progreso y superación en este Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica científico

TOMASCHEWSKI, Karlhein manifiesta en su obra: **Interrelación del carácter científico de la enseñanza y la educación democrática de los estudiantes.**

Para cumplir con este principio **“se debe tener un fundamento científico, apoyarse en la realidad y basarse en los objetos y manifestaciones reales”**, además el maestro debe **“aprovechar cada posibilidad que se le presente; actualizar sus conocimientos, a fin de extraer un elemento educativo, comprensible y asimilable para el estudiante”**. También se destaca que es muy recomendable que tanto el maestro como el estudiante tengan una formación integral y con más razón el maestro porque él es el eje fundamental de este proceso y el ejemplo para el estudiante, con lo cual se obtendrá un ente con desempeño de calidad en su formación humana.

El Centro de Formación Artesanal Ambuquí con el venir del tiempo ha sufrido transformaciones; la enseñanza está sujeta a cuestionamientos derivados de la urgencia social, para que los aprendizajes respondan a las exigencias actuales, que impone como reto y necesidad para la formación de individuos activos, participativos, críticos y autónomos.

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación se ha realizado un análisis de documentos bibliográfico que contienen

información sobre los ámbitos e investigar, seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamenten la concepción del problema y la elaboración de la propuesta de la solución al mismo.

Art. 7.- Actividades de docencia.- La docencia comprende, entre otras, las siguientes actividades:

1. Impartición de clases presenciales o virtuales, de carácter teórico o práctico, en la institución o fuera de ella, bajo responsabilidad y dirección de la institución de educación superior;

2. Preparación de clases, seminarios, talleres, entre otros;

3. Diseño y elaboración de libros, material didáctico, guías docentes o syllabus;

4. Orientación y acompañamiento a través de tutorías presenciales o virtuales, individuales o grupales;

5. Visitas de campo y docencia en servicio;

6. Dirección, seguimiento y evaluación de prácticas y pasantías;

7. Preparación, elaboración, aplicación y calificación de exámenes, trabajos y prácticas;

8. Dirección y tutoría de trabajos finales previos a la obtención del título en los distintos niveles de formación, con excepción de tesis doctorales o de maestrías de investigación;

9. Labores en actividades de educación continua y otras de vinculación con

la sociedad;

10. Participación en colectivos académicos de docencia; y,

11. La investigación formativa orientada al mejoramiento de las actividades docentes.

Una Norma General del Proyecto de Reglamento de Carrera y Escalafón del Profesor e Investigador del Sistema de Educación Superior Capítulo I Trata de: “Art. 4.- Personal técnico docente.- Se define como personal técnico docente al servidor público que cuente con título profesional, capacidad y experiencia para realizar actividades tales como: Análisis y pruebas de laboratorio, operación y mantenimiento de equipos y materiales destinados a la docencia o a la investigación, conservación y manejo de materiales documentales, bibliográficos, de artes y otros de museos, bibliotecas y demás dependencias académicas de la institución de educación superior”.

El técnico docente prestará sus servicios colaborando con los docentes e investigadores en sus actividades de investigación y docencia.

Esta teoría servirá para conocer la enseñanza que aplica el docente de esa institución, ya que en la actualidad un docente debe estar preparado para ejecutar el rol de maestro, de una forma de líder como de transformador en él y hacia el estudiante.

2.1.1 Fundamentación Filosófica

La Filosofía de la Educación explora de una forma muy clara con todos los pensadores y los filósofos de todos los tiempos, desarrollaron la capacidad de cuestionar filosóficamente y como en la actualidad se puede llegar hacer filósofos prácticos. Enfatiza en la necesidad de cuestionar los

supuestos, carencias y mitos, además realiza un análisis crítico de los modelos mentales como predio al desarrollo de los marcos conceptuales consientes, consistentes y evolutivos.

Desde el punto de vista filosófico el diseño de un recurso didáctico se fundamenta en la idea de que el maestro y el estudiante deben estar atentos a los avances de la ciencia, tanto técnico como humano, y que deben sobrepasar el campo teórico, y tratar de llegar a la práctica a través de la aplicación del método científico y actividades lúdicas, cuyos objetivos persiguen el desarrollo integral que incluye momentos con actividades cognitivas y afectivas, además se fundamenta en ejes de desarrollo personal, de conocimiento del entorno inmediato y de expresión y de comunicación creativa.

Lo anterior implica un cambio a un currículo integrado que busca lazos de unión entre el conocimiento y la práctica de los mismos con base en la investigación. Pero no podemos limitarnos a este tipo de investigación, ya que esta debe darse no solamente desde el punto de vista cognoscitivo si no desde los aspectos psicomotor y socio afectivo, es decir teniendo en cuenta habilidades destrezas, actitudes y valores, dentro de un marco real que es el ambiente en que se vive y se desarrolla el educando.

Además se fundamenta en los principios filosóficos del aprendizaje propuesto por Henry Selmes, (2001) en su obra Filosofía de la educación en el que se afirma que:

“Se debe introducir actividades que promuevan la reflexión de los estudiantes sobre sus mecanismos de aprendizaje, los mismos que se deben ofrecer la oportunidad de reflexionar y debatir sobre los proceso y táctica de aprendizaje de otros, facilitando la aplicación selectiva de estrategias, técnicas activas de aprendizaje como eficaces, como prácticas en clase, meditando sobre todo los

procesos de aprendizaje implicados en la vida cotidiana y apoyando la implantación de las nuevas habilidades y estrategias en todas las áreas curriculares”: (p 311)

En esta fundamentación el Centro De Formación Artesanal Ambuquí debe promover un mecanismo de actividades lúdicas donde el maestro debe conocer los mecanismos de aprendizaje del estudiante ya que todos tienen una forma distinta de aprender y de aquí que el maestro debe optar por su cambio metodológico para la enseñanza - comprensión.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

La Fundamentación psicológica determina las bases teóricas que sustentan al proceso de aprendizaje; recordemos que en la educación ecuatoriana se han venido manejando teorías referentemente tradicionalistas y conductistas que han formulado explicaciones para el aprendizaje orientadas al desarrollo cognitivo, constándose su aplicación aun en la actualidad y en los que conciben el aprendizaje en el proceso mecánico de estímulo - respuesta y al estudiante como el sujeto pasivo sometido a los condicionamientos por parte del maestro.

Para Villarroel J., (2003), en su obra inteligencia emocional dice: que “Los últimos descubrimientos en materia psicológica han demostrado que en contexto donde se desenvuelven los estudiantes y la vida afectiva de los mismos son decisivos en el aprendizaje, otro principio importante es el estudiante construye de forma más afectiva conocimientos cuando los aprendizajes son significativos para él, es decir, cuando los nuevos contenidos se relacionan con sus esquemas de conocimientos previos, cuando están organizados lógicamente y cuando el conocimiento puede aplicarlo a una realidad determinada”. (p.132)

Respecto al aprendizaje, se tiene en cuenta los dos enfoques que se dan hoy en el campo de la psicología. Uno afirma que en aprendizaje depende fundamentalmente del momento del desarrollo, de la etapa de la evolución social, intelectual, afectiva, en que se encuentre la persona, el otro considera que el aprendizaje resulta de la manera como se organiza el ambiente.

Como modelos que pueden darnos dicha orientación, dentro del nuevo currículo se proponen a Piaget Ausubel, Bandura, Brown y Jones.

Este fundamento permite orientar y estimular al desenvolvimiento dentro del entorno sociedad con afectividad inteligencia teniendo en cuenta las etapas evolutivas y el desarrollo tecnológico educativo en el proceso de aprendizaje.

Según Piaget el aprendizaje en cualquier campo de estudio, es un cambio de esquemas mentales, cuyo desarrollo importa tanto lo que el estudiante asimila, como el proceso por el cual logra captar este aprendizaje.

Para Cárdenas J., (2003), en su obra psicológica del aprendizaje dice: “el aprendizaje no es una manifestación espontánea de formas aisladas, sino que es una actividad indivisible conformada por los procesos de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante le permite a la persona adaptarse activamente a la realidad, lo cual constituye el fin último del aprendizaje, donde el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social si no que predomina la construcción realizada por parte del sujeto” (p.56)

Además; Visualiza el proceso de aprendizaje en el que las nuevas informaciones se incorporan a los esquemas y estructuras pre existentes en la mente de la persona, que se modifican y reorganizan según un

mecanismo de asimilación y acomodación facilitado por la actividad del estudiante. El desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que le rodea se desarrolla a través del proceso de maduración, proceso que también incluye directamente el aprendizaje.

Es decir el aprendizaje es un cambio de esquemas mentales en cuyo desarrollo importa tanto el estudiante como el proceso a través del cual logra ese aprendizaje, por lo que es relevante atender tanto al contenido como al proceso. Donde la enseñanza debe partir de acciones que el estudiante pueda realizar.

Para Gruerther W., (2001), en su obra teorías del aprendizaje reafirma las ideas de Alberto Bandura en la que considera: “la teoría del aprendizaje en función de un modelo social, es un enfoque electico que combina ideas y conceptos del conductismo y la mediación cognitiva, todo los fenómenos de aprendizaje que resulten de la experiencia directa pueden tener lugar por el proceso de sustitución mediante la observación del comportamiento de otras personas”.

El funcionamiento psicológico consiste en una interacción reciproca continua entre el comportamiento personal y el determinismo del medio ambiente. Esta teoría es compatible con muchos enfoques y en particular con enfoques humanísticos que hacen referencia al aprendizaje de valores y de la moral entre los aspectos destacados está el determinismo reciproco que da lugar a diseñar un currículo continuo entre el comportamiento personal y el determinismo del ambiente o entorno social.

El nivel más alto del aprendizaje por observación se obtiene mediante la organización y repetición del comportamiento del modelo de un nivel

simbólico y solo después a través de la realización explícita del comportamiento,

Para Davis S., (2005), en su obra desarrollo del pensamiento afirma que: “el aprendizaje significa la organización la integración de información en la estructura cognoscitiva del individuo parte de la premisa de que existe una estructura en la cual se integra y procesa la información, la estructura es pues la forma como el individuo tiene organizado el conocimiento previo a la instrucción” (p.76).

Para tener aprendizaje significativos debe relacionarse nuevos conocimientos con los que ya posee el estudiante para lo cual en primer lugar debe existir la disposición del sujeto a aprender significativamente y que la tarea o el material sea potencialmente significativos ya que el aprendizaje es una estructura formada por sus creencias y conceptos, los que deben ser tomados en consideración, de tal manera que pueda servir de anclaje para los conocimientos nuevos, en el caso de ser apropiados o puedan ser modificados por un proceso de transición cognoscitiva o cambio conceptual.

Por su importancia psicológica en la forma de concebir el aprendizaje se ha tomado como parte relevante del pensamiento de Brown y Palimcsar que proponen el aprendizaje guiado – cooperativo, según estos autores, se distinguen tres teorías del aprendizaje guiado cooperativo que son: la zona de desarrollo próximo el andamiaje experto y la discusión socrática, una forma de aprendizaje guiado es la enseñanza recíproca que compromete a los estudiantes en actividades constructivas, utiliza estrategias cognitivas y meta cognitivas, el profesor modela estrategias expertas en el contexto de un problema, utiliza la técnica del andamiaje y los estudiantes asumen el rol del productor y crítico.

El ambiente cooperativo mejora la construcción del significado por que suministra una gran cantidad de apoyo estructura participativa culturalmente aceptada, responsabilidad compartida, modelos de proceso de grupo y competencias igualmente experimentadas. El grupo facilita el cambia a través de conflicto, que es un catalizador de cambio, la clave del aprendizaje está en la internalización como experiencia personal intransferible.

Como aporte sustancial en la investigación se consideran los aspectos que propone el aprendizaje estratégico dual defiende la enseñanza de estrategias cognitivas y meta cognitivas pero también defiende la enseñanza de contenidos a los cuales debe aplicarse y transferirse esas estrategias.

El enfoque dual enseña las estrategias en forma global y no atomizadas, presentando paquetes o racimos estratégicos con lo cual puede establecer un flujo dinámico a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

En este modelo las estrategias meta cognitivas una vez denominadas se ponen al servicio del aprendizaje, permitiendo al estudiante conducir sus tareas desde la reflexión y la responsabilidad de las tomas de decisiones.

El rol de estudiante es también doble, desarrollar un repertorio de modelos mentales y patrones organizativos para representar los conocimientos y un repertorio de estrategias cognitivas y metas cognitivas. El rol del docente es enseñar tanto contenidos como procesos estratégicos, y activar conocimientos previos con introducción de discusiones significativas, donde la dinámica de la clase comienza con el planteamiento de problemas y al evaluación es informar en cuyas actividades los estudiantes aplican lo que han aprendido.

De las concepciones de aprendizaje expuestas en la investigación se tomaran aquellos aspectos más relevantes para el Centro De Formación Artesanal Ambuquí, de cada una para estructurar el enfoque psicológico de la propuesta el mismo que valora tanto la importancia de las condiciones internas como la organización externa del ambiente de aprendizaje en la que los maestros podemos influir de una u otra manera en las dos, si tenemos en cuenta que un buen ambiente de aprendizaje estimula el desarrollo de las potencialidades de la persona.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

El fundamento pedagógico atiende de manera especial al papel de la educación, del maestro y de la escuela. Para interpretar ese papel es necesario entender la posición que frente a la educación adopta el modelo cognitivo, que concibe al aprendizaje en función de la información, actitudes, e ideas de una persona y de la forma como esta las integra, organiza y reorganiza.

El aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión debida tanto a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo.

Sus fundamentos teóricos los basa en los estudios sobre la inteligencia humana como proceso dinámico, considera al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje y es el quien construye nuevos aprendizajes, el maestro es un profesional crítico y reflexivo, el mediador quien planifica las experiencias, contenidos y, materiales con el único fin que el estudiante aprenda.

El objeto básico de este modelo es conseguir que los estudiante logren aprendizajes significativos de los diferente contenidos y experiencias con el fin de que alcancen un mayor desarrollo de sus capacidades

intelectivas, afectivas y motoras y así puedan integrarse madura, crítica y creativamente a la sociedad. Los contenidos en este modelo se integran entorno a ejes globalizados o hilos conductores, deducidos de los objetivos se estructuran como contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. La secuenciación parte de un bloque temático, un contenido globalizador o articulador, que engloba a varias áreas del conocimiento.

El proceso de inter aprendizaje está centrado en los conocimientos previos que poseen el estudiante, la actividad mental procedimental y actitudinal y la aplicación de los nuevos conocimientos a la vida real y la verificación de los logros alcanzados. Los recursos didácticos son utilizados para favorecer el proceso educativo apoyando al maestro para la consolidación del aprendizaje, activar la participación del estudiante y motivarlo hacia el aprendizaje. La evolución centra su actividad en la apreciación cualitativa del mejoramiento intelectual de las actitudes y de las habilidades.

También se ha considerado como aporte importante en esta fundamentación a la pedagogía activa según la cual la educación debe ayudar al estudiante a desarrollar su autonomía como individual y como ser social, aprender es encontrar significados, criticar, investigar, transformar la realidad. Para que esto se logre es necesario que la escuela sea un ambiente en que el estudiante encuentre comunicación, posibilidad de crítica y de toma de decisiones, y apertura frente a lo que se considera verdadero. Como su nombre lo indica, una pedagogía activa exige que el educando sea sujeto de su aprendizaje, un ser activo, en vez de alguien meramente pasivo y receptivo, para ello el maestro debe ser guía y orientador, una persona abierta al diálogo.

La institución debe establecer la relación con la familia y con la comunidad, para que el educando pueda vivir en un ambiente que lo

motive para participar en forma democrática, en las decisiones que afectan a los diferentes grupos de los cuales hace parte.

Las ideas anteriores se resumen en los principios de la pedagogía activa.

Aprender haciendo: el niño no es un ser echo, sino un ser por realizar, que forma parte de una historia, y cuyo comportamiento es influido por leyes psicológicas. Para Possner J., (1988), en su obra análisis de currículo dice:

“El aprender haciendo implica una metodología flexible que permite el logro de objetivos personales, participación activa en el aprendizaje y realimentación de la experiencia, técnicas que lleven al niño a experimentar vivencias, sacar provechos de los errores, responsabilizarse de su proceso de aprendizaje y aprender a auto evaluarse, contenidos llenos de significado, que estimulen al cambio e integren la teoría con la práctica” (p. 211).

Es necesario en todo acto educativo los pilares de la educación que plantea la UNESCO según Mithans A., (2002), en su obra proyecciones para la educación para el siglo XXI afirma que para el desarrollo de las educaciones debe sustentar en fundamentos claros como:

El aprender a conocer: que se refiere al dominio de los instrumentos del saber considerados medios y finalidad de la vida humana como medio, es el instrumento que posibilita al ser humano a comprender el mundo que lo rodea, de manera suficiente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, se refiere al placer de comprender, conocer, descubrir, apreciar las bondades del conocimiento en sí y de la investigación individual. Aprender a conocer significa aprender a aprender.

Aprender a hacer: tiene características asociadas con el **Aprender a conocer**, consiste en el aprender a poner en práctica los conocimientos y aprender a desempeñarse en el mercado del trabajo futuro en donde se acentuara el carácter cognitivo de las tareas. Los aprendizajes referidos al hacer deben evolucionar hacia tareas de producción más intelectuales. Cada día se exigen más a los seres humanos la formación en competencias específicas que combinen la calificación técnica y profesional, el comportamiento social, las aptitudes para trabajar en equipo, la capacidad de iniciativa y de asumir riesgos. Todo esto es exigido no solo en el ejercicio del trabajo si no en los desempeños sociales generales.

El aprender a vivir juntos: referido a los aprendizajes que sirven para evitar conflictos, para solucionarlos de manera pacífica, fomentando el conocimiento de los demás, de sus culturas, de su espiritualidad. Aprender la diversidad de la especie humana y contribuir a la toma de conciencia de las semejanzas e interdependencias existentes entre todos a los seres humanos, especialmente a las realidades étnicas y regionales. Aprender a vivir en la realidad ecuatoriana pluriétnica.

El aprender hacer: se refiere a la contribución que debe hacer la educación al desarrollo global, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad. Gracias a la educación, todos los seres humanos deben estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio para decidir por sí mismo que debe hacer en las diferentes circunstancias de la vida. La educación debe conferir a todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación necesarios para el logro de la plenitud de sus talentos y la capacidad de ser artífices de su destino. Todos estos aprendizajes deben contribuir a la construcción de un país democrático, intercultural a mejorar las condiciones de la vida respecto del ejercicio de

la ciudadanía, de la integración de las naciones, de la vida en paz y respeto de las diversidades culturales y regionales.

El aprender a emprender: se refiere al desarrollo de capacidades para iniciar nuevos retos que contribuyan a su permanente desarrollo, para tener visiones, para imaginarse el futuro y, frente a ello actuar en consecuencia. Esto le habilita al estudiante para actuar con visión de futuro, en relación con su proyecto de vida, con sostenimiento y desarrollo continuo, en condiciones de incertidumbre y de cambio constante. (pp. 23-25).

El Proyecto de Reglamento de Carrera y Escalafón del Profesor e Investigador del Sistema de Educación Superior Indica la Forma de ser Evaluados los Docentes.

Art. 73.- Condiciones para la evaluación integral del desempeño.- Para la realización del proceso de evaluación integral del personal académico, la institución de educación superior garantizará:

- a. La difusión de los propósitos y procedimientos de la evaluación integral; y,
- b. La claridad, rigor y transparencia en el diseño e implementación del proceso de evaluación integral.

Art. 74.- Componentes.- Los componentes de la evaluación integral son:

1. La autoevaluación.- Es la evaluación del personal académico realiza periódicamente sobre su trabajo y su desempeño académico.

2. La coevaluación.- Es la evaluación que realizan padres académicos y directivos de la institución.

3. La heteroevaluación.- Es la evaluación que realizan los estudiantes sobre el proceso de aprendizaje impartido por el personal académico.

Art. 75.- Valoración.- La valoración del desempeño académico se expresará cualitativa y cuantitativamente.

De manera cualitativa expresará las fortalezas o logros y debilidades o dificultades que se evidencien. De manera cuantitativa, se expresará en una escala o puntaje, la cual será considerada a efectos de estabilidad y promoción.

Art. 80.- Informe de evaluación integral de desempeño del personal académico.- La unidad encargada de los procesos de evaluación integral elaborará el informe final de evaluación integral de cada docente o investigador que contendrá los siguientes criterios:

a. Introducción.- Identificación del miembro del personal académico evaluado, unidad académica a la que pertenece, descripción de sus actividades, dedicación horaria, categoría, nivel, grado escalafonario y objetivo central de la evaluación integral.

b. Procedimientos.- Fundamentos de las herramientas utilizadas.

c. Resultados.- Los puntajes obtenidos a través de las distintas herramientas y el puntaje total ponderado.

d. Conclusiones.- Breve análisis cualitativo del desempeño docente a partir de los resultados.

e. Recomendaciones.- Sobre la estabilidad del miembro del personal académico en virtud de los resultados de la evaluación integral y propuesta de mejoramiento del desempeño.

f. **Anexos.-** Este informe se entregará al miembro del personal académico en el plazo máximo de veinte días después de concluidas las evaluaciones. Se enviará una copia de los informes al Vicerrector Académico, al Rector y al responsable de la carrera o programa académico correspondiente.

La Fundación pedagógica que se debe implantar en el Centro De Formación Artesanal es con el fin de permitir al estudiante que aprenda de acuerdo a sus necesidades y capacidades, no intentar forzar en su desarrollo de aprendizaje, tampoco descuidar el mismo ya que esto puede ser frustrante en el estudiante y con cero aprendizaje, el docente debe orientarlos asía las necesidades del estudiante y ser un ente reflexivo de nuevos conocimientos de adquisición.

2.1.3.1 Enseñanza

El modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículo, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aula; Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista.

Joyce y Weil., 1985, 11 “Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos y técnicas”.

Para poder identificar un Modelo de enseñanza se debe sus características, que podemos descubrir con tres preguntas:

- ¿Qué enseñar?
- ¿Cómo enseñar?
- ¿Qué y cómo evaluar?

Las preguntas anteriores las podemos resumir en:

- Enfoque
- Metodología
- Evaluación

En forma más concreta necesitamos identificar la percepción que cada modelo tiene: del docente, estudiantes y saberes. Conociendo cada uno de estos elementos, se facilitara identificar qué modelo de enseñanza se está empleando, aunque hay casos en los que se mezclan ciertos elementos de cada modelo dando uno aparentemente diferente.

Modelo conductista

(Ángel Pérez Gómez) “Este modelo es una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico”.

Modelo constructivista

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los estudiantes construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva.

La enseñanza en el Centro De Formación Artesanal Ambuquí tiene que ser de una manera planificada y no improvisada, esta también tiene que tener la enseñanza práctica que es la que menos o casi imposible de olvidarla.

Actitud y Contexto Socioeducativo

El punto más importante de la enseñanza-aprendizaje se encuentra en la formación de actitudes en los estudiantes, es allí en donde los docentes encuentran elementos que propician o entorpecen su labor en el aula. De acuerdo a sus actitudes, los estudiantes estarán o no dispuestos a producir cambios en su vida personal y en su contexto social inmediato.

Díaz Pareja (2004) “describe una actitud como una disposición interna duradera y aprendida que sustenta respuestas favorables o desfavorables de una persona hacia un objeto determinado, ya sea social o de otro orden. Se construye como producto de todas las experiencias del individuo, directas o mediatizadas con dicho objeto según la influencia social y educativa que lo rodee”.

Además, Roldán Santamaría (2004) “destaca que las actitudes no son innatas, son aprendidas y sólo se pueden medir a través del rechazo o aceptación de un evento u objeto es observable (p. 17)”.

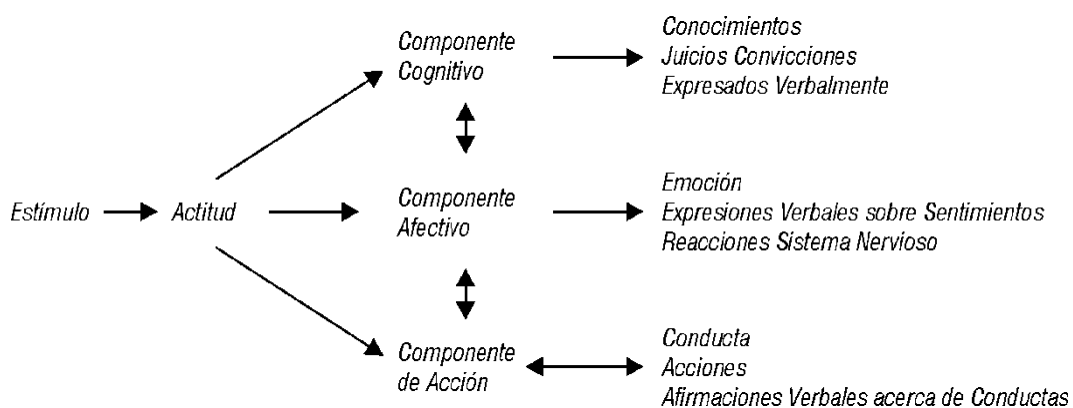
Al respecto, diversos autores (Roldán Santamaría, cit.; Riquelme, 2005; Sánchez, 2007), señalan que las actitudes están integradas por tres componentes:

Componente Cognitivo: es la representación o percepción de un objeto, evento o situación que tiene el individuo, incluye las categorías de objetos o conjunto de elementos, a los cuales se asignan a un cierto concepto u objeto, puede ser una reacción favorable o desfavorable ante su presencia, se basa en la experiencia, información y conocimientos previos que se tengan sobre dicho objeto, evento o situación en el ámbito social y educativo.

Componente Afectivo: este componente es una combinación de sentimientos y emociones a favor o en contra hacia un objeto social específico de acuerdo al sistema personal de valores (sociales, educativos, religiosos, etc.) y experiencias personales con el objeto social en referencia. Constituye el elemento central de la actitud.

Componente de Acción o Conductual: está constituida por la predisposición a actuar de cierta manera ante una situación o evento según la influencia social o educativa a la cual ha sido expuesta el individuo, influye en ello las habilidades individuales.

Es una combinación de los componentes cognitivo y afectivo.



Tal como lo expresa Riquelme (o. cita), el modelo de Hovland muestra la relación entre el estímulo y los tres componentes de las actitudes, los cuales se interrelacionan y, por ende, se pueden inferir

las actitudes que se manifiestan a través de las acciones, respuestas, expresiones verbales o conductas manifestadas por el individuo.

Como resultado de esto, las actitudes son relativamente estables pero están sujetas a cambio.

Brito (2003), señala que una nueva información (en el orden social o educativo), experiencia o conducta emitida por una persona frente a determinadas situaciones puede modificar una conducta o una respuesta social o educativa, crear un estado de incongruencia entre los tres componentes que integran las actitudes y lograr un cambio de esa actitud, ya sea o no favorable.

Ampliando este aspecto, las fuentes principales en el aprendizaje de las actitudes, según López (1998), son:

- a) el contacto directo con el objeto que estimula actitud,
- b) la relación con sujetos o grupos sociales con actitudes aprendidas y
- c) la socialización primaria, la cual inculca valores que se arraigan en el individuo.

Es decir, las actitudes se aprenden durante la socialización y se van fortaleciendo y/o cambiando a lo largo de la vida, esto va a depender de las interacciones que tenga el individuo con personas que profesan una actitud determinada, lo cual condicionará su percepción hacia un objeto o situación específica. Añade este autor que, para modificar las actitudes negativas es necesario el contacto con personas que posean actitudes positivas ante los mismos.

EL REGLAMENTO Y EL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL TÍTULO V CAPÍTULO I DE LOS DOCENTES, ESTUDIANTES, EMPLEADOS Y TRABAJADORES MENCIONA:

“**Art. 34.** Los profesores de las instituciones de educación superior deberá demostrar la actualización permanente de conocimientos en las áreas en las cuales imparte su materia, para lo cual el CONESUP reglamentará y establecerá los contenidos de la evaluación periódica la que servirá como garantía de la estabilidad del personal académico, contemplada en los artículos 53 y 55 de la Ley de Educación Superior”.

Para fortalecer las actitudes favorables, modificar y/o cambiar las actitudes negativas hacia la computación es necesario que el docente permita al estudiante generar experiencias para la adquisición y apropiación de esos conocimientos.

2.1.3.2 Estrategias

Las estrategias son los métodos que utilizamos para hacer algo. Si tengo que, por ejemplo, tirar una pared, puedo utilizar distintos sistemas: darle golpes con la cabeza, o darle golpes con un martillo, o llamar a un albañil profesional, por mencionar unos pocos.

No se tarda lo mismo en tirar una pared a cabezazos que con un martillo neumático. Los resultados que obtenga, e incluso mi bienestar, dependerán en gran medida de que sepa elegir el método más eficaz para cada tarea. Un martillo neumático puede ser muy eficaz para tirar una pared, y un desastre si lo que quiero es hacer un agujero para colgar un cuadro.

Cuando aprendemos algo también podemos elegir entre distintos métodos y sistemas de aprender. Dependiendo de lo que queramos aprender nos interesará utilizar unas estrategias y no otras. No existen estrategias buenas y malas en sí mismas, pero sí estrategias adecuadas o inadecuadas para un contexto determinado. Los resultados que

obtenemos, lo bien o rápido que aprendemos dependen en gran medida de saber elegir la estrategia adecuada para cada tarea.

La mayoría de las veces el trabajo en el aula consiste en explicar conceptos, en dar información, y en hacer ejercicios para comprobar si esos conceptos se entendieron. Muchas veces lo que no se explica ni se trabaja son las distintas estrategias o métodos que los estudiantes pueden emplear para realizar un ejercicio o absorber una determinada información.

Cuando las estrategias no se explican en clase cada estudiante se ve obligado a descubrirlas por su cuenta. Lo que suele suceder es que algunos estudiantes, por si solos y sin necesidad de ayuda, desarrollan las estrategias adecuadas. De esos estudiantes decimos que son brillantes. Pero habrá otro grupo de estudiantes que desarrollarán métodos de trabajo inadecuados. Esos estudiantes que trabajan y se esfuerzan y, sin embargo, no consiguen resultados son casos típicos de estudiantes con estrategias inadecuadas.

Son como esquiadores intentando esquiarse sin esquís o con unos esquís rotos, y compitiendo con otros esquiadores equipados a la última, por mucho que se esfuerzen los malos equipados nunca podrán ganar la carrera.

Muchas veces esos estudiantes (y los mismos profesores) no son conscientes de que el problema radica en la utilización de unas inadecuadas estrategias y lo atribuyen a falta de inteligencia.

Cuando no consiguen los mismos resultados que sus compañeros (o cuando se rompen la cabeza en el intento) no se plantean que el método de trabajo no es el apropiado sino que ellos son burros, no valen, son poco inteligentes. La visión prevalente en nuestra sociedad es de que la

inteligencia es una cualidad innata y no algo a desarrollar hace el resto, los estudiantes con malas estrategias muchas veces acaban creyéndose incapaces y por lo tanto dejan de intentarlo. Cuando eso sucede el problema de las estrategias se convierte en un problema de motivación y actitudes.

No sólo los estudiantes, los profesores también somos el producto de esa visión de la inteligencia como algo inamovible. Estamos acostumbrados a pensar que la inteligencia no se desarrolla, que la gente 'es' de una determinada manera. Muchas veces etiquetamos a los estudiantes como brillantes o torpes y esa misma etiqueta hace que no nos planteemos la necesidad de trabajar de otra manera y, más importante, de enseñarles a ellos a trabajar de otra manera.

Pero los métodos de trabajo se pueden cambiar, las estrategias se pueden aprender. De hecho nos pasamos la vida aprendiendo nuevas maneras de hacer las cosas. ¿Quiere decir esto que cualquier estudiante puede pasar de 'torpe' a 'brillante'? O, dicho de otro modo, ¿puedo yo, que no he jugado al fútbol en mi vida, llegar a ser Pele si aprendo las estrategias adecuadas?

Me temo que tengo pocas probabilidades de aprender a jugar al fútbol, no ya como Pele, sino ni siquiera como cualquiera de mis estudiantes. Para empezar las capacidades se desarrollan, pero el punto de partida es distinto para cada uno de nosotros. Seguro que cuando se trata de jugar al fútbol el estado físico del que parten mis estudiantes es mejor que el mío, además, la motivación y el interés sean distintos. A mí no me gusta el fútbol, a mis estudiantes sí.

Con todo y con eso, seguro que si me pongo a jugar todos los días puedo aprender a jugar mucho mejor que ahora. En cualquier caso no es suficiente con jugar. Si me pongo a jugar todos los días, tal vez, como mis

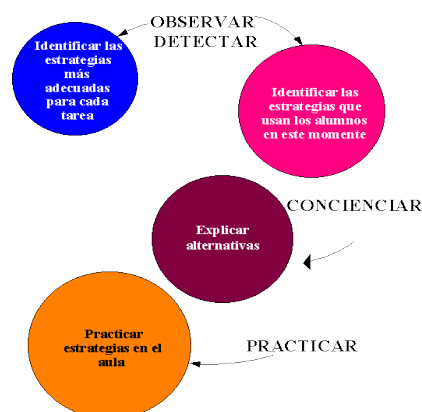
estudiantes brillantes, aprenda a jugar bien yo sola, pero lo más seguro es que sin un buen entrenador que me explique cómo hacerlo mejor me limite a perpetuar mis errores iniciales.

Quizás mis estudiantes 'torpes' no siempre puedan convertirse en 'brillantes', pero todos pueden mejorar respecto a su punto de partida y, muchas veces, con el entrenamiento adecuado, mejoran mucho más de lo que ni ellos ni yo creíamos posible.

No está claro que es lo que hace que unos estudiantes desarrollen unas estrategias adecuadas y otros no, lo que sí está claro es que las estrategias se aprenden, y que un estudiantes con estrategias inadecuadas puede cambiarlas si se le dan las indicaciones necesarias.

El primer paso de ese proceso de cambio es desarrollar la percepción de que las estrategias existen e influyen en el aprendizaje. Esa percepción se crea tan pronto como las estrategias se convierten en parte habituales del trabajo del aula.

Trabajar estrategias en el aula supone:



2.1.4 Teorías de Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos

pueden ser utilizados en cualquier circunstancia. Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiantes. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender lo que se le está mostrando.

En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el aprendizaje sobre el descubrimiento g tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran sus conocimientos a través de los descubrimientos de conocimientos.

Para Ausubel el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje al aprendizaje por exposición (recepción), ya que este puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico o repetitivo.

La actividad del profesor ha sido y seguirá siendo un aspecto de estudio de la Didáctica cada vez es más evidente su papel de facilitador en la calidad del proceso de aprendizaje y en la educación en general.

La mejora de la calidad del proceso de aprendizaje pasa necesariamente por la transformación del pensamiento y de los sentimientos de los profesores, para ello la Educación necesita de la calidad del personal docente, de los programas y de los estudiantes, de las infraestructuras y del ambiente académico.

Para que la institución pueda cumplir sus tareas académicas, laborales e investigativas requiere de profesores preparados, que no sólo sepan el contenido científico, sino que sepan enseñar lo que necesita la sociedad,

de aquí la necesidad de que en la universidad se enseñe a los profesores a educar , para que los estudiantes aprendan a aprender.

Se deberían establecer directrices claras sobre los docentes de la educación superior, que deberían ocuparse sobre todo, hoy en día, de enseñar a sus estudiantes a aprender y a tomar iniciativas, y no a ser, únicamente, pozos de ciencia.

Deberían tomarse medidas adecuadas en materia de investigación, así como de actualización y mejora de sus competencias pedagógicas mediante programas adecuados de formación del personal, que estimulen la innovación permanente de los planes de estudio y los métodos de aprendizaje, y que aseguren condiciones profesionales y financieras apropiadas a los docentes a fin de garantizar la excelencia de la investigación y la enseñanza".

Por otra parte en otro de los documentos se afirma: "Como la educación a lo largo de toda la vida exige que el personal docente actualice y mejore sus capacidades didácticas y sus métodos de enseñanza es necesario establecer estructuras, mecanismos y programas adecuados de formación del personal docente"

Las contundentes declaraciones internacionales anteriores y las condiciones actuales del desarrollo de la educación superior cubana muestran una realidad que exige perfeccionar la formación pedagógica de los profesores universitarios en atención a las necesidades de aprendizaje de los mismos.

En el presente, resulta imprescindible la reflexión cotidiana sobre la tarea de enseñar y sus implicaciones pedagógicas según sus finalidades y contextos diversos.

La formación científica en la rama del saber específico debe ir acompañada de una formación pedagógica, sólo así puede incidir en el mejoramiento de su labor profesional.

La idea de la educación durante toda la vida, de la educación permanente es aplicable al profesional de la Educación, pues el profesor universitario, en atención a las tareas docentes que realiza, requiere que disponga de posibilidades para su formación continuada.

La conceptualización de profesión asociada al proceso de enseñanza hace hablar de diversos estadios de profesionalización reflejado en la clasificación de Mitchell y Kirchner (1983) y retomados por Imbernón (1994) quienes reconocen:

“El profesor como trabajador: Concibe la escuela como un sistema jerárquico del cual es gerente o director quién dice qué, cuándo y cómo debe enseñar el profesor, así las tareas de concepción y planificación están separadas de la ejecución.”

“El profesor como artesano. Se atribuye una mayor responsabilidad al docente para seleccionar y aplicar las estrategias de enseñanzas. En los programas formativos se prioriza la adquisición de trucos del oficio por encima de la teoría y la reflexión.”

“El profesor como artista. Se enfatiza la creatividad personal, y se permite el desarrollo de un mayor grado de autonomía docente. La adquisición de la cultura general y profesional está condicionada y tamizada por la institución, personalidad y dinamismo individual.”

“El profesor como profesional. El trabajo profesional por naturaleza no es propenso a la mecanización.

El docente está comprometido con la autorreflexión y el análisis de las necesidades del alumnado, y asume importantes cuotas de responsabilidad en las decisiones curriculares que se comparte”.

2.1.4.1 Ventajas del Aprendizaje Significativo:

† Produce una retención más duradera de información.

† Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva que facilita la retención del nuevo contenido.

† La nueva información al ser relacionado con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

† Es activo, pues depende de la asimilación de actividades de aprendizaje pro parte el estudiante.

† Es personal, ya que la significación del aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

2.1.4.2 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo:

Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.

† Significatividad psicológica del material: que el estudiante conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se lo olvidará todo en poco tiempo.

† Actitud favorable del estudiantes: ya que el aprendizaje no puede darse si el estudiantes no quiere. Este es un componente de decisiones emocionales y actitudinales, en donde el maestro solo puede influir a través de la motivación.

2.1.5. Didáctica de la Enseñanza

Durante las últimas décadas se han realizado numerosas investigaciones sobre los problemas específicos de la enseñanza y del aprendizaje de nuevos modelos.

La trayectoria didácticas ha generado unos modelos dominantes en cada etapa histórica, el tradicional de transmisión recepción, el del - descubrimiento y el actual constructivista todos ellos han ido aportando una nueva visión del proceso de aprendizaje hasta llegar a la concepción actual, en la que el estudiante, es el protagonista principal.

El modelo constructivista ha traído la investigación sobre las concepciones alternativas, ideas sobre la arraigadas en la mente de los son debidas tanto a sus tantas percepciones como a la influencia de su medio social.

El papel de estas concepciones alternativas ilumina la labor docente en el proceso de aprendizaje y fundamente las estrategias didácticas a emplear.

El conocimiento de estas concepciones alternativas resulta indispensable para plantear un aprendizaje significativo concebido en términos de cambio conceptual.

Las estrategias didácticas parten de la convivencia de que la enseñanza de las tecnologías y ciencias se orienta hacia la formación

integral de los estudiantes e incide en el aprendizaje de contenidos de tipo conceptual y procedimental para provocar en el estudiante el cambio de actividades.

Los tres tipos de actividades que se plantean, de formación, trabajos prácticos y situaciones problema, ofrecen pautas de actuación para el profesorado.

- Las actividades de la información se refiere a la recopilación, el intercambio y la información. De todas estas actividades se destacan a continuación las explicaciones y la lectura por ser las más utilizadas por los profesores y maestros, y los mapas conceptuales, los juegos de rol y la quinta de Gowin por ser las más novedosas.

- Los trabajos prácticos constituyen una de las actividades de aprendizaje, ofrecen la posibilidad de comprensión de conceptos completos y abstractos permiten el desarrollo de capacidades de investigación y la apreciación de la materia, además las experiencias prácticas tanto intelectuales como las manipulativas, son cualitativamente deferentes de las experiencias no prácticas que se realizan en el aula, ofrecen también las oportunidades únicas para identificar y remediar las ideas equivocadas, brindan la oportunidad de experimentar con problemas significativos y no triviales aspecto fundamental en la enseñanza que a su vez satisface a los estudiantes.

- Son actividades de aprendizaje en las que el estudiante, se ve obligado a movilizar estrategias personales para resolver, evaluar, e interpretar situaciones, en este proceso se movilizan conjuntamente los procedimientos necesarios para procesar la información que se presenta, los conocimientos directamente relacionados con los con tratan y las actitudes que se conecten con el contenido de la actividad atreves de las opiniones que se genere. Las situaciones problemas se refieren a las

actividades pre experimentales y al post-experimental e decir son actividades no experimentales, necesarias para hacer un trabajo de investigación.

La actual visión del tratamiento de la evaluación hace que esta se entienda como motor de los procesos de aula y como reguladora de la acción del profesorado de computación y las actitudes de los estudiantes, por tanto, una distancia significativa respecto del sentido limitado y reduccionista de la evaluación tradicional como instrumento sancionador.

El estudio de las metodologías constituye una oportunidad para la educación de los niños y jóvenes ecuatorianos, por tanto no deben ser en sí mismo un objetivo su conocimiento si no el medio para potenciar las actitudes del individuo, en consideración a esto existen métodos para enseñar, en las que se proponen actividades que permitan un estudio relacionado de la teoría y la práctica y uso de técnicas nuevas que oxigenen la práctica tradicional y fría de la clase de computación, alguna de sus propuestas se desarrollan a continuación.

2.1.6 Nuevas propuesta curriculares para la enseñanza.

En la pedagogía contemporánea, los nuevos investigadores han propuesto devolver a la educación su verdadera función formativa más que instructiva. Por esto que a más de los cambios en las maneras de concebir la enseñanza y su metodología, consideran que el trabajo didáctico debe orientarse al diagnóstico del aprendizaje, habilidades y actitudes. Surgen entonces teorías para un mejor aprendizaje, entre las que se encuentran: los cambios conceptuales partiendo de la aplicación del aprendizaje significativo y el enfoque constructivista entre otras.

No se puede hablar de aprendizaje si no se relaciona este concepto con el de recursos didácticos o medios pedagógicos que son los que

permiten un manejo adecuado de la información para producir conocimientos duraderos y su utilidad y significación para el estudiante, estos medios deben estar didácticamente estructurados e integrar actividades variadas interesantes y motivadoras que logren despertar el interés por aprender e investigar en el estudiante.

Se elaboraran los instrumentos, mediante el criterio de expertos para establecer su confiabilidad en la obtención de datos en el diagnóstico y la evaluación final de la situación real actual determinando así la necesidad y factibilidad del diseño y aplicación de una propuesta de mejora. Se aplicaran los instrumentos y se procederá a la tabulación e interpretación de los datos que servirán de referencia a la propuesta.

Se debe elaborar un módulo de computación para el octavo año de educación básica, que integre técnicas, activas innovadoras. Se realizara también el proceso de validación mediante el criterio de expertos.

Escoger la alternativa para el mejoramiento de la institución, las decisiones deben ser objetivo y lógico a la hora de tomarlas, tiene que tener una meta clara y todas las acciones en el proceso de toma de decisiones lleven de manera consistente a la selección de aquellas alternativas que maximizarán la calidad en la educación.

La forma de enseñanza tradicional es la que está haciendo que el estudiante se desmotive y se sienta inseguro de sí mismo. Los docentes del Centro De Formación Artesanal deben implantar el aprendizaje significativo en los estudiantes ya que no todos estarán en el mismo nivel de conocimientos de la computación y que tienen que establecer consenso de igualdad para la enseñanza-aprendizaje. Los trabajos prácticos constituyen una de las actividades de aprendizaje, ofrecen la posibilidad de comprensión de conceptos completos y abstractos permiten el desarrollo de capacidades de investigación y la apreciación de la

materia, además las experiencias prácticas tanto intelectuales como las manipulativas, son cualitativamente diferentes de las experiencias no prácticas que se realizan en el aula, ofrecen también las oportunidades únicas para identificar y remediar las ideas equivocadas, brindan la oportunidad de experimentar con problemas significativos y no triviales aspecto fundamental en la enseñanza que a su vez satisface a los estudiantes.

El desinterés del docente por actualizarse y la falta de motivación del mismo en estrategias metodológicas para la enseñanza computarizada del estudiante están provocando una pérdida de prestigio institucional y egresados del Centro de Formación Artesanal con insuficientes conocimientos y desinterés por la materia. El estudio de las metodologías constituye una oportunidad para una mejor enseñanza por los docentes, por tanto no deben ser en sí mismo un objetivo su conocimiento si no el medio para potenciar las actitudes del individuo, en consideración a esto existen métodos para enseñar, en las que se proponen actividades que permitan un estudio relacionado de la teoría y la práctica y uso de técnicas nuevas que oxigenen la práctica de la clase de computación.

El descuido de las autoridades del plantel por mejorar el rendimiento académico del personal docente provoca la deserción de estudiantes y como consecuencia una baja calidad educativa. Escoger la alternativa para el mejoramiento de la institución, las decisiones deben ser objetivo y lógico a la hora de tomarlas, tiene que tener una meta clara y todas las acciones en el proceso de toma de decisiones lleven de manera consistente a la selección de aquellas alternativas que maximizarán la calidad en la educación.

El insuficiente presupuesto para la adquisición de nuevos equipos de computación para las diferentes áreas está provocando desactualización y deserción de los estudiantes del plantel, de igual maneras contar con


laboratorios pequeños y maquinaria obsoleta sin duda es un factor meramente influyente en los estudiantes desactualizados y con baja calidad educativa. La despreocupación por parte de las autoridades del plantel por realizar convenios con organismos locales y cantonales está provocando la desactualización y desconocimiento de los avances tecnológicos.

2.2 Posicionamiento Teórico Personal

Luego de haber hecho el análisis documental de los diferentes tipos de modelos, enfoques y teorías pedagógicas, se ha considerado a la pedagogía activa como ente regulador de esta propuesta, además la teoría del aprendizaje significativo es la más adecuada y es la que se debería aplicar dentro del proceso educativo, puesto que da lugar a la actividad espontánea, personal creativa e intelectual para hacer de nuestros educandos seres pensantes, críticos y reflexivos. Procesos que ocurren cuando el individuo aprende cuando pone en relación los nuevos conocimientos con los que ya posee.

Se ha considerado también el enfoque cognitivo para generar aprendizajes cuya finalidad es ayudar metodológicamente a los estudiantes a construir conceptos en contextos de razonamiento y de solución de problemas, y a construir competencias en contextos de contenidos conceptuales. Por su importancia dentro del currículo de la Educación Básica se ha tomado como base a los pilares de la UNESCO, que proporciona una respuesta clara a las exigencias de desarrollo humano en nuestros contextos educativos.

2.3 Glosario De Términos

 **Aprendizaje.-** lo que logra el estudiante como parte final de la enseñanza y que se evidencia con el cambio de conducta.

✚ **Aprendizaje significativo.-** es la adquisición de nuevos significados es un proceso mediante el cual la información nueva es relacionada con una información previa que existe en la estructura cognoscitiva del estudiante.

✚ **Constructivismo.-** Teorías de los procesos cognoscitivos, una hacen referencias al carácter pasivo y otras al carácter de dichos procesos.

✚ **Destreza.-** Es una capacidad que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiera.

✚ **Didáctica.-** Relativa a la enseñanza; adecuada para enseñar.

✚ **Estrategia.-** Formulación operativa, distintas a traducir políticas a ejecución.

✚ **Estrategia metodológica.-** Es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados.

✚ **Estrategias de aprendizaje.-** Constituyen las acciones y pensamientos del estudiante que se dan durante el aprendizaje, las cuales influyen en la selección a adquisición, retención e integración de los nuevos conocimientos.

✚ **Evaluación.-** Procesos sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.

✚ **Método.-** Guía, camino o proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.

✚ **Metodología.-** Se refiere a la aplicación de métodos técnicas formas que el maestro utiliza para que se lleve a efecto los contenidos de los planes y programas.

✚ **Teoría de aprendizaje.-** Son paradigmas que señalan la forma en que el estudiante llega al aprendizaje de nuevos contenidos.

✚ **Recursos didáctico.-** Son situaciones o elementos exactos o audiovisuales que permiten el procesos de enseñanza-aprendizaje como medio propulso de imágenes cognoscitivas.

✚ **Técnica didáctica.-** Es un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del estudiante y también sirven para desarrollar las destrezas.

✚ **Enseñanza.-** Es un plan estructurado para diseñar materiales de enseñanza y para orientarlas en las aula.

✚ **Rezago.-** Atraso o residuo que queda de una cosa. En cuanto a la educación, a pesar del esfuerzo de estudiantes y maestros, es notable el rezago en la enseñanza.

✚ **Apatía.-** La apatía es la falta de emoción, motivación o entusiasmo de la persona hacia las demás. Es un término psicológico, en el que un individuo no responde a aspectos de la vida emocional, social o física.

✚ **Presididas.-** Ocupar el primer lugar o puesto más importante en una colectividad u organismo, Predominar, tener algo especial ocupar un lugar destacado.

✚ **Moderación.-** La moderación es el proceso de eliminar o disminuir los extremos, en busca del equilibrio (mediación, punto medio, centrismo,

cualidad que consiste en contener o frenar los sentimientos, las palabras o los impulsos exagerados.

✚ **Jerarquía.**- Organización por grados de importancia, se refiere al número de niveles de conocimientos en los que se encuentran desde la persona de mayor nivel hasta el más bajo de la organización.

✚ **Acentuar.**- Poner de relieve especialmente una idea o asunto para que otros lo tengan en cuenta, Cobrar importancia algo.

✚ **Tripartito.** - Dividido en tres partes, órdenes o clases.

2.4 Subproblemas / Interrogantes

¿Cuál es la situación actual por la que cruzan los docentes sobre enseñanza - aprendizaje de estrategias metodológicas en los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí?

¿Cuáles deben ser los fundamentos teóricos que tienen que aplicar los docentes para orienten los procesos metodológicos de aprendizaje en los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí?

¿Cómo conseguir diseñar y difundir mejores metodología para la comprensión de los estudiantes en los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí?

2.5 Matriz Categorial

CATEGORÍA	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	Son una serie de pasos que determina el docente para que los estudiantes consigan apropiarse del conocimiento, permitiendo desarrollar habilidades sociales y cooperativas, para un mejor aprendizaje.	Observar Describir Capacidad Explicar Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> - Docentes actualizados con conocimientos en la materia. - Conocimiento de métodos y técnicas de enseñanza. - Estimula en el estudiante el cambio de integración de la teoría con la práctica. - Construye nuevas formas de aprendizaje en los estudiantes. - Aplicación nuevos conocimientos a la vida real. - Demuestra sus Habilidades y Destrezas - Permite mantener motivados a los estudiantes. - Ayudar a los docentes a tener un mejor dominio de su materia. - Información específica y secuencial para llevar a cabo cierta tarea específica.
APRENDIZAJE	Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores	Comunicar Transmitir conocimientos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Adquiere nuevo conocimiento, habilidad y experiencia. - Aprenden a resolver problemas - Aprenden a afrontar retos

2.5 Matriz Categorical

	como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.	Aprender procesos.	- Desarrollar destrezas de pensamiento, creatividad y procesos de reflexión
EDUCACIÓN ARTESANAL	La educación alternativa para la sociedad más pobre de la población, ofreciendo un título artesanal a corto plazo en tres años, garantizando la calidad de vida en las diferentes ramas Corte Confección y Bordado, Mecánica General y Carpintería En Construcciones.	Formar artesanos profesionales Educación practica	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conocimientos prácticos sobre las profesiones artesanales. - Aprender a diseñar sus propias creaciones. - Preparación del estudiante en su labor profesional.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de investigación

Esta investigación respondió a la consideración Proyecto factible porque constituyo el desarrollo de una propuesta o modelo operativo válido, que permitió ofrecer una solución a problemas de la realidad educativa sustentada en una base teórica que sirvió como requerimientos o necesidades en la asignatura de computación.

La **investigación descriptiva**, sirvió de base para descubrir las necesidades, las falencias y factibilidades de formulación.

La **investigación participativa** se utilizó porque hubo la predisposición y comprensión armoniosa por parte de las autoridades del Centro de Formación Artesanal Ambuquí en la facilitación de información, y por parte del investigador, director del trabajo de investigación, Universidad Técnica del Norte, y la bibliográfica aplicada a esta investigación porque a través de ella se investigó los textos, libros, folletos e Internet para el desarrollo del marco teórico.

3.2 Métodos

3.2.1 Métodos de investigación

Para este trabajo de investigación se aplicó métodos que estuvieron destinados a descubrir la verdad o confirmarla mediante conclusiones ciertas o firmes sobre la base de principios, reglas y procedimientos que orientó la investigación donde se alcanzó un conocimiento objetivo de la realidad. Básicamente dentro de los métodos teóricos, se aplicó el método inductivo – deductivo y el matemático, para momentos claves de la investigación como fue la definición del problema, la población, la estructura de la Fundamentación Teórica y el procesamiento de los resultados.

El **método inductivo** permitió analizar aspectos de carácter general obtenidos de la observación y análisis de conductas particulares.

El **método deductivo** partió de las verdades previamente establecidas en forma general, donde se aplicó a casos individuales y se comprobó su validez basándose en la solución de un problema práctico.

El **Método matemático** se utilizó en la recopilación, procesamiento e interpretación de los datos que se obtuvieron en la investigación.

3.2.2 Método científico

Este método permitió conocer el nivel de conocimientos y actualización de la enseñanza de los docentes que imparten la cátedra de computación, donde se logró constatar el desempeño de la calidad de la formación de los estudiantes.

3.2.3 Método pedagógico

Se tomó en cuenta este método porque es el más complejo dentro del aprendizaje, en función de información, actitudes e ideas y de la forma como integro, organizo y reorganizo el docente en la aprendizaje también los medios que empleo para favorecer el proceso educativo y también porque estuvo centrado en los conocimientos previos del estudiante.

3.2.4 El método de enseñanza

Para lograr una aprendizaje positiva se aplicó el método de enseñanza donde constituyo ¿Qué enseñar?, ¿Cómo enseñar?, ¿Qué y cómo evaluar? y se señaló el diseño que se necesita para mejorar las falencias que ocurren en la aprendizaje computacional de la institución.

3.2.5 Método Estadístico

Este método se empleó para contar o medir elementos que se obtuvieron en la investigación.

Cuando se recopiló datos estadísticos se tuvo especial cuidado donde se garantizó que la información fue completa y correcta.

3.3 Técnicas de recolección de datos.

3.3.1 Encuesta

Para la recolección de la información se aplicó la encuesta para los estudiantes y docentes donde se obtuvo diferentes criterios basada en un cuestionario debidamente estructurado; donde se recopiló datos provenientes de la población frente al problema, lo que permitió la

aproximación a la realidad mediante la opinión de docentes y estudiantes que fue través de la introducción e inducción.

Con la encuesta determinamos aquellos aspectos sobre los que se debe trabajar en la propuesta de solución al problema.

3.3.2 Observación

A través del método de observación también se constató el procedimiento de aprendizaje que la institución cuenta, para crear un ambiente académico propicio a las nuevas exigencias tecnológicas.

3.4 Población

La población que se tomó para realizar la investigación fue conformada por los docentes del área de computación del Centro de Formación Artesanal Ambuquí y por la importancia que revistió esta investigación se trabajó con todos los estudiantes de los terceros años de Corte Confección Carpintería y Mecánica Industrial, paralelos A, B, y C.

ESPECIALIZACIÓN: CORTE CONFECCIÓN Y BORDADO:

JORNADA MATUTINA

CURSOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1ro.		7	7
2do.		7	7
3ro.		8	8
Total		22	22

ESPECIALIZACIÓN: MECÁNICA GENERAL**JORNADA MATUTINA**

CURSOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1ro.	15	1	16
2do.	19		19
3ro.	13		13
Total	47	1	48

ESPECIALIZACIÓN: CARPINTERÍA EN CONSTRUCCIONES**JORNADA MATUTINA**

CURSOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1ro.	8		8
2do.	6		6
3ro.	8		8
Total	32		32

**TOTAL NÚMERO DE ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS CURSOS
POR CARRERA****JORNADA: MATUTINA**

AÑOS	CARRERAS	Nº ESTUDIANTES		TOTAL
		H.	M.	
3º	CORTE CONFECCIÓN		8	8
	CARPINTERÍA		8	8
	MECÁNICA INDUSTRIAL	13		13
TOTAL				29

DOCENTE (S)	1
-------------	---

3.5 Muestra

La población dentro del trabajo investigativo fue de 30 personas o unidades de observación, el cálculo no fue pertinente ya que solo se calcula cuando la población a investigarse es mayor de 100.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1. Análisis e interpretación de la Encuesta a Autoridades.



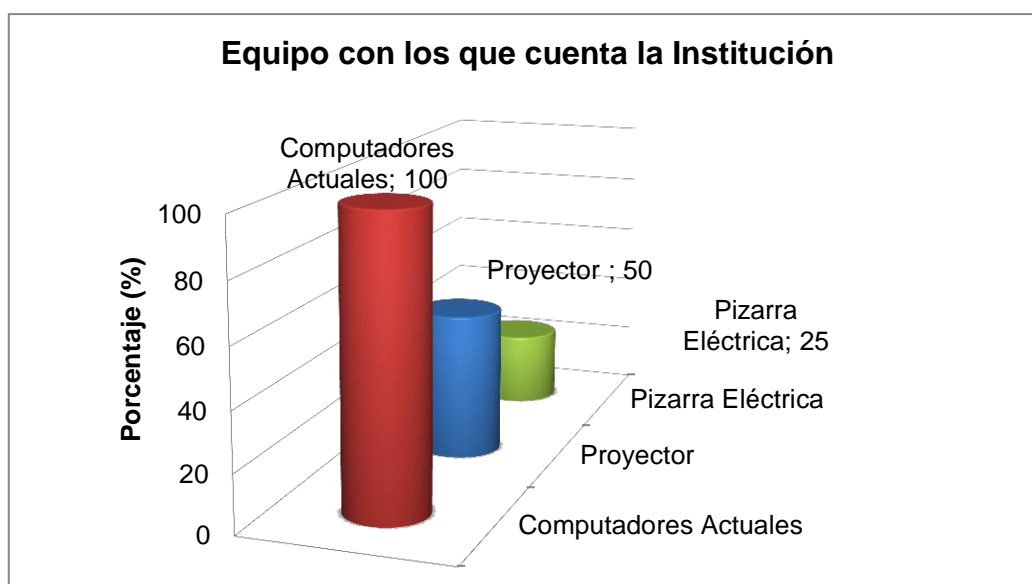
1. La institución facilita o cuenta con equipos efectivos para que el estudiante se desenvuelva y comprenda mejor la clase, tales como:

CUADRO 2: Equipos con los que cuenta la Institución.

OPCIONES	f	%
Computadores Actuales	4	100
Proyector	2	50
Pizarra Eléctrica	1	25
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 2: Equipos con los que cuenta la Institución.



Elaborado por: El autor

El 100% de las autoridades encuestadas manifiestan que la institución cuenta con computadoras actuales, sin embargo cabe resaltar que esto no totalmente cierto ya que el total de computadoras existente solo el 50% de ellas pertenece al centro artesanal, el otro 50% pertenece a la Escuela “Princesa Pacha”.

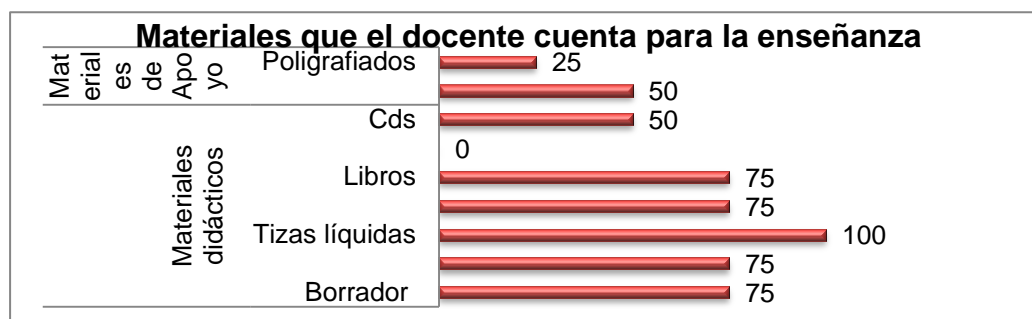
2. El profesor organiza los materiales necesarios para la enseñanza, como:

CUADRO 3: Material que el docente utiliza para la enseñanza.

OPCIONES		f	%
Materiales didacticos	Borrador	3	75
	Esferos	3	75
	Tizas líquidas	4	100
	Memory Flash	3	75
	Libros	3	75
	Franelas	0	0
	CD	2	50
Materiales de Apoyo	Cuestionarios	2	50
	Poli grafiados	1	25
Nº de encuestados	4		

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 3: Material que el docente utiliza para la enseñanza.



Elaborado por: El autor

Los encuestados manifiestan que el docente si cuenta con materiales didácticos, así el 75% de ellos cree que el docente cuenta con libros, Memory flash, esferográficos y borrador, el 100% cree que el docente siempre cuenta con marcadores de tiza líquida. Es evidente que los materiales en los que el docente debe prestar mayor atención son los poli grafiados y cuestionarios, esto complementará su mejor desempeño.

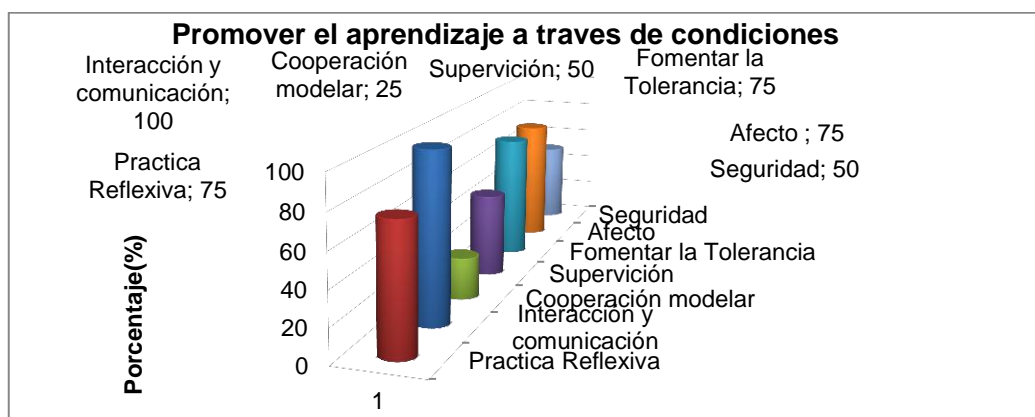
3. Se promueve el aprendizaje al ayudar a crear las condiciones que lo hagan posible, como:

CUADRO 4: Promover el aprendizaje a través de condiciones.

OPCIONES	f	%
Practica Reflexiva	3	75
Interacción y comunicación	4	100
Cooperación modelar	1	25
Supervisión	2	50
Fomentar la Tolerancia	3	75
Afecto	3	75
Seguridad	2	50
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 4: Promover el aprendizaje a través de condiciones.



Elaborado por: El autor

El docente promueve el aprendizaje a través de condiciones como la interacción – comunicación y la práctica reflexiva según la opinión de las autoridades del plantel, es urgente que también genere condiciones de cooperación modelar y una constante supervisión dentro de todo el proceso aprendizaje, esto hará que el aprendizaje en los estudiantes se incremente.

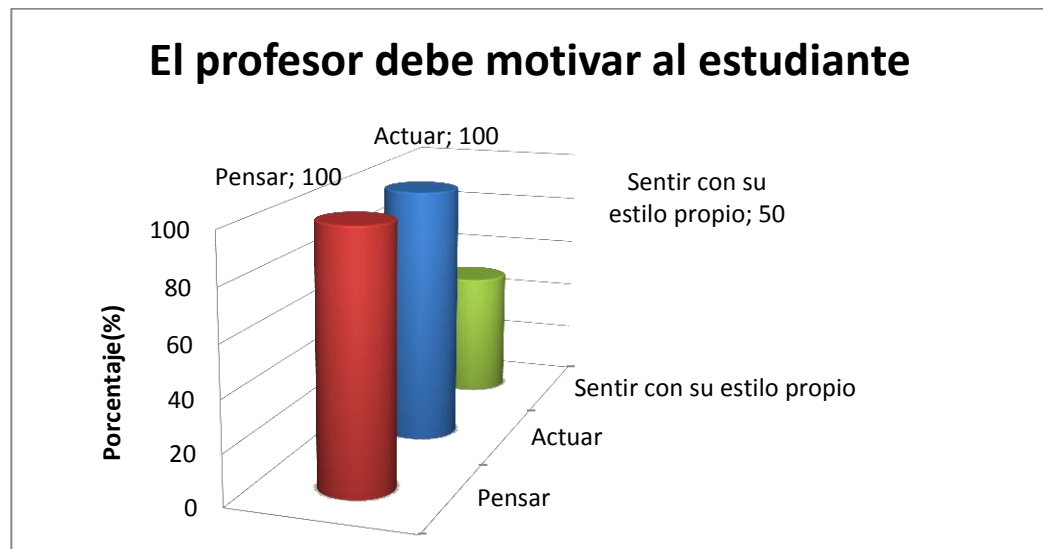
4. El profesor debe motivar al estudiante a:

CUADRO 5: El profesor debe motivar al estudiante

OPCIONES	f	%
Pensar	4	100
Actuar	4	100
Sentir con su estilo propio	2	50
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 5: El profesor debe motivar al estudiante



Elaborado por: El autor

El 50% de las autoridades encuestadas manifiestan que el docente de computación debe motivar al estudiante a sentir con su estilo propio, mientras que el 100% de los mismos convergen en que el docente debe motivar a los estudiantes a actuar y pensar. Es de vital importancia que el docente también promueva la individualidad del educando, eso hará que él tenga independencia en la toma de soluciones.

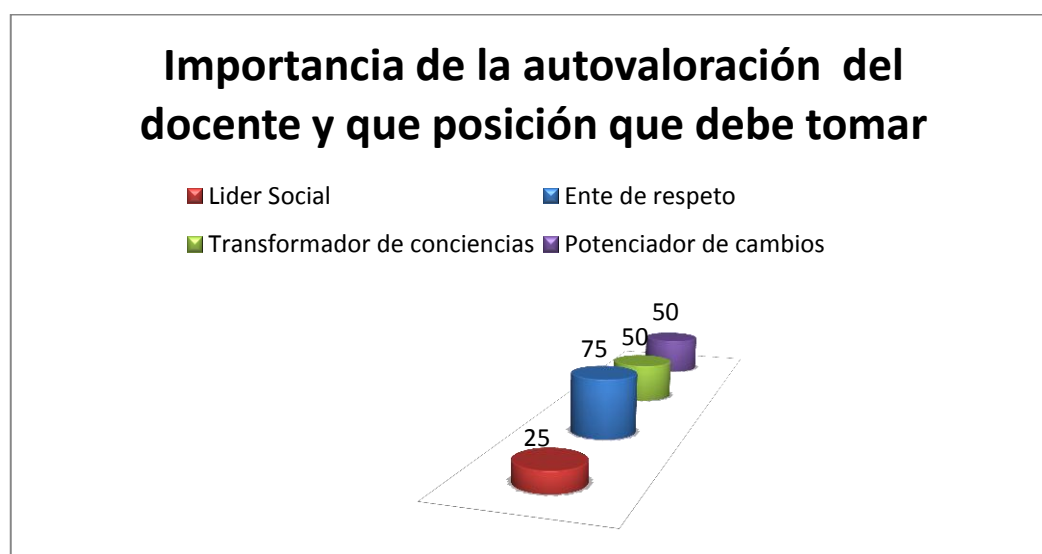
5. ¿Cree importante que el maestro debe valorar su potencial y verse en la posición que le corresponde conforme a su estatus de:

CUADRO 6: Importancia de la autovaloración del docente y que posición que debe tomar.

OPCIONES	f	%
Líder Social	1	25
Ente de respeto	3	75
Transformador de conciencias	2	50
Potenciador de cambios	2	50
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 6: Importancia de la autovaloración del docente y que posición que debe tomar.



Elaborado por: El autor

El 75% de las autoridades cree que debe valorarse desde una posición de ente de respeto, pero es indispensable que también se considere un gran potenciador de cambios así como también un transformador de conciencias y líder social, para que sus estudiantes sigan sus mismos pasos.

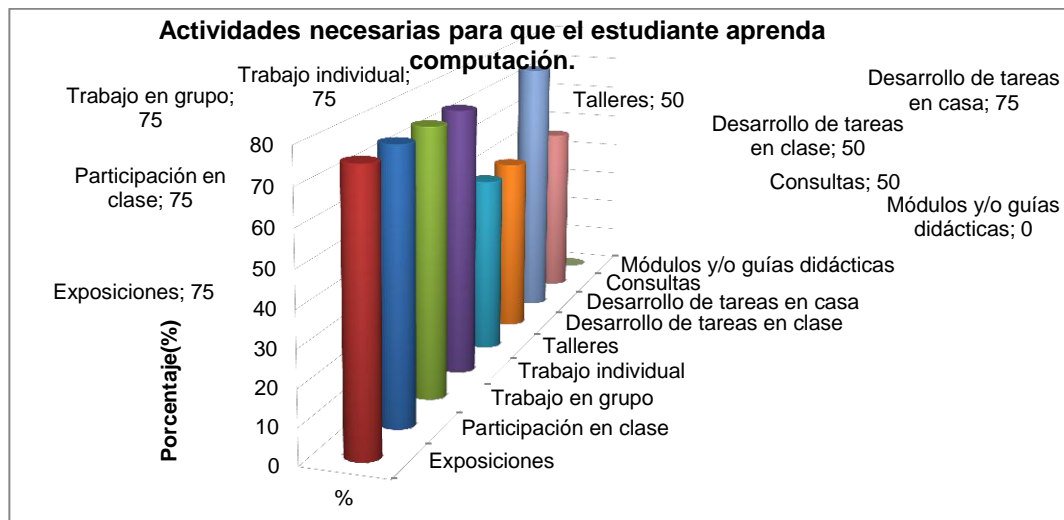
6.- Cuál de estas actividades cree usted que son mejores y necesarias para que el estudiante aprenda computación:

CUADRO 7: Actividades necesarios para que el estudiante aprenda computación.

OPCIONES	f	%
Exposiciones	3	75
Participación en clase	3	75
Trabajo en grupo	3	75
Trabajo individual	3	75
Talleres	2	50
Desarrollo de tareas en clase	2	50
Desarrollo de tareas en casa	3	75
Consultas	2	50
Módulos y/o guías didácticas	0	0
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 7: Actividades necesarios para que el estudiante aprenda computación.



Elaborado por: El autor

El 75% de los encuestados manifiesta que las mejores actividades para que el estudiante aprenda computación son las exposiciones, participación en clase, trabajo en grupo, trabajo individual, desarrollo de tareas en casa. La aplicación de talleres en clase es vital para que el estudiante aprenda a trabajar dentro de un equipo.

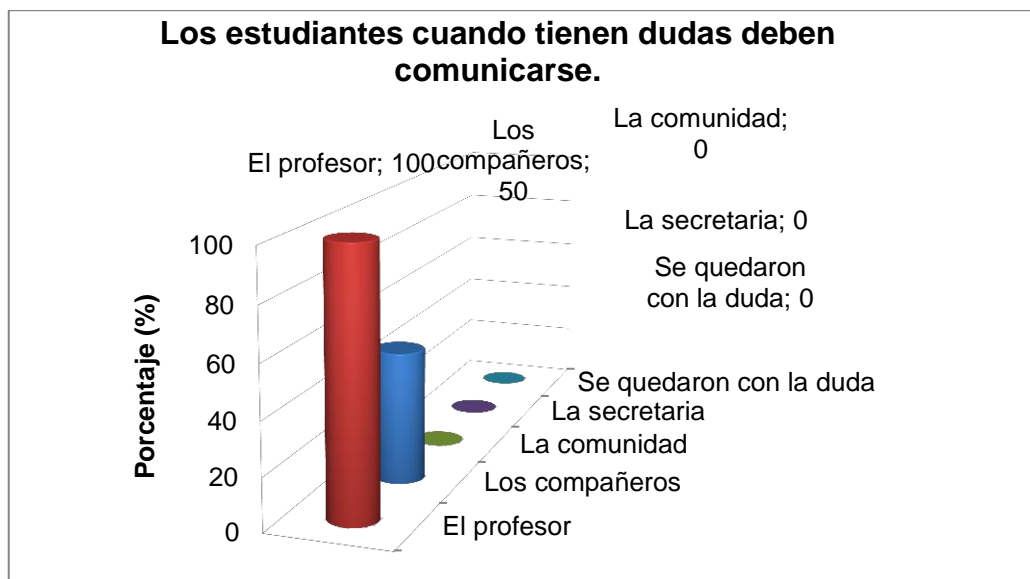
7. Los estudiantes cuando tienen dudas pueden comunicarse con:

CUADRO 8: Los estudiantes cuando tienen dudas deben comunicarse.

OPCIONES	f	%
El profesor	4	100
Los compañeros	2	50
La comunidad	0	0
La secretaria	0	0
Se quedaron con la duda	0	0
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 8: Los estudiantes cuando tienen dudas deben comunicarse.



Elaborado por: El autor

El 100% de autoridades encuestadas coincide en que las dudas del estudiantado deben ser despejadas por el docente de computación, y es de suma importancia que el docente brinde toda la apertura y confianza para que el estudiante se acerque por cualquier inquietud que tenga sobre las clases impartidas en la signatura de computación.

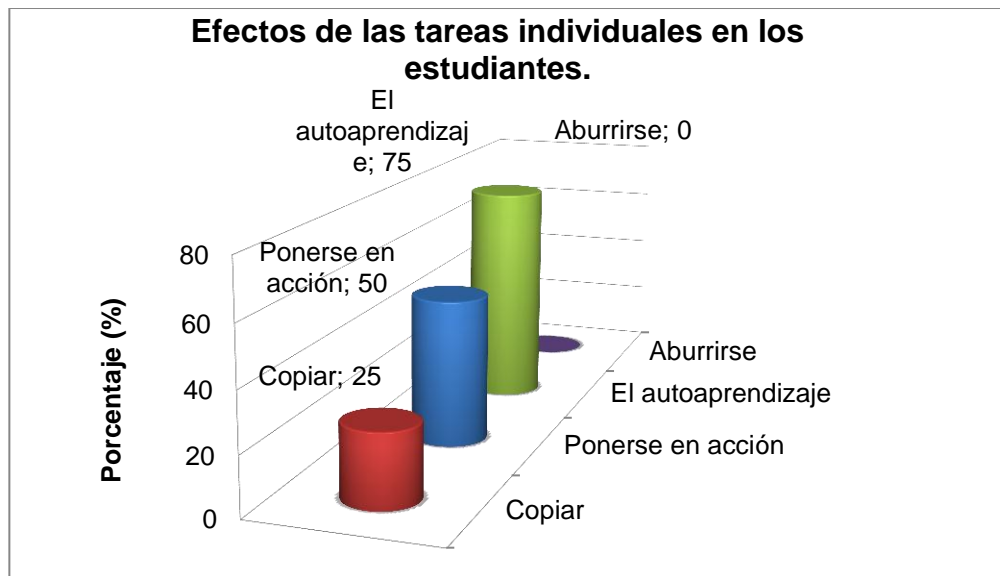
8. Las tareas individuales en los estudiantes provocan:

CUADRO 9: Efectos de las tareas individuales en los estudiantes.

OPCIONES	f	%
Copiar	1	25
Ponerse en acción	2	50
El autoaprendizaje	3	75
Aburrirse	0	0
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 9: Efectos de las tareas individuales en los estudiantes.



Elaborado por: El autor

El 75% de las autoridades manifiesta que las tareas individuales generan en el estudiante el autoaprendizaje, sin embargo hay que tener mucho cuidado con el tipo de tarea individual que se le envía a casa para no promover en el estudiante una simple copia de texto de internet lo que genera una simple copia textual de la información virtual sin ningún análisis.

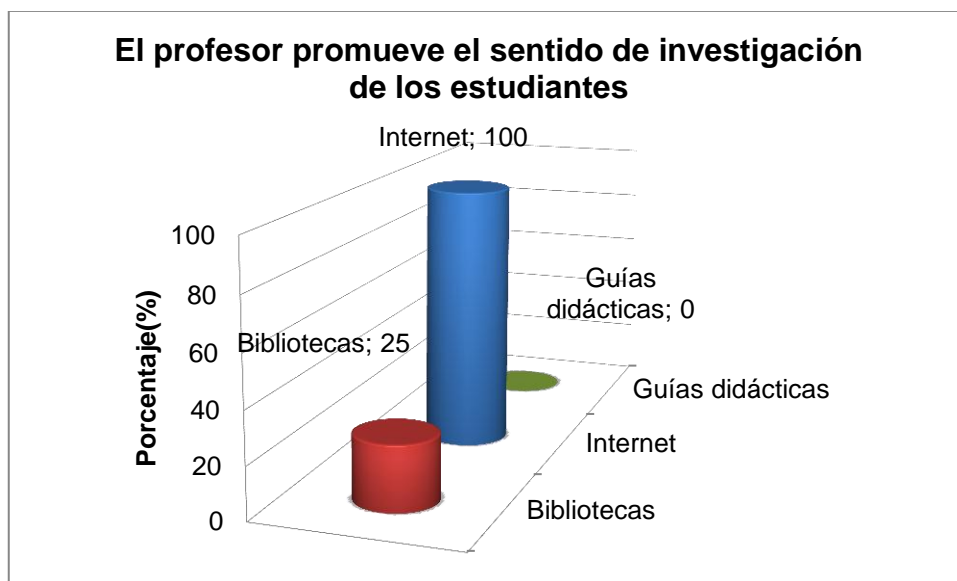
9. El profesor promueve el sentido de investigación personal en los estudiantes enviándoles a:

CUADRO 10: El profesor promueve el sentido de investigación de los estudiantes.

OPCIONES	f	%
Bibliotecas	1	25
Internet	4	100
Guías didácticas	0	0
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 10: El profesor promueve el sentido de investigación de los estudiantes.



Elaborado por: El autor

El 100% de los encuestados coinciden que a través del Internet el docente si puede promover en los estudiantes el sentido de investigación, el internet por sí solo no es un recurso para fomentar investigación se necesita promover actividades de aprendizaje que promuevan la correcta utilización del internet.

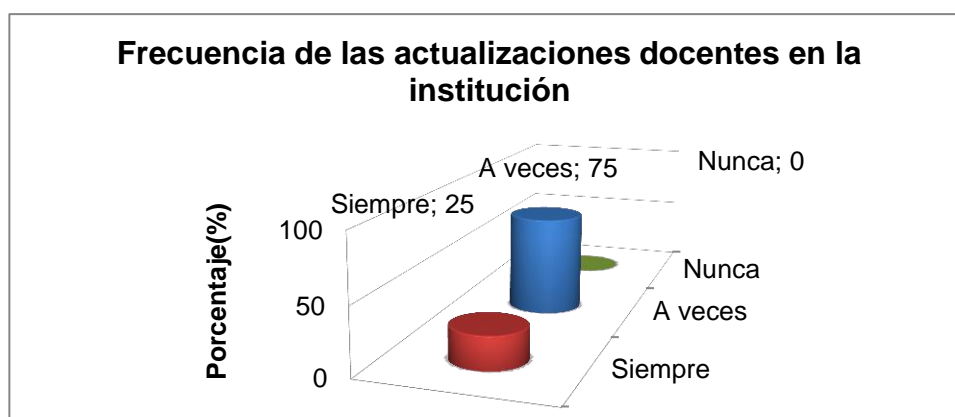
10. ¿En la institución con qué frecuencia se realizan actualizaciones a los docentes?

CUADRO 11: Frecuencia de las Actualizaciones docentes en la Institución.

OPCIONES	f	%
Siempre	1	25
A veces	3	75
Nunca	0	0
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 11: Frecuencia de las Actualizaciones docentes en la Institución.



Elaborado por: El autor

El 75% de las autoridades manifiestan que las actualizaciones docentes se dan a veces, esta situación evidencia las debilidades y amenazas que representa dictar una clase de excelencia en la asignatura de computación. La mayoría del cuerpo docente se resiste al cambio y a una constante actualización de sus conocimientos, ya sea por tiempo, por demasiado trabajo o simplemente porque no están acostumbrados.

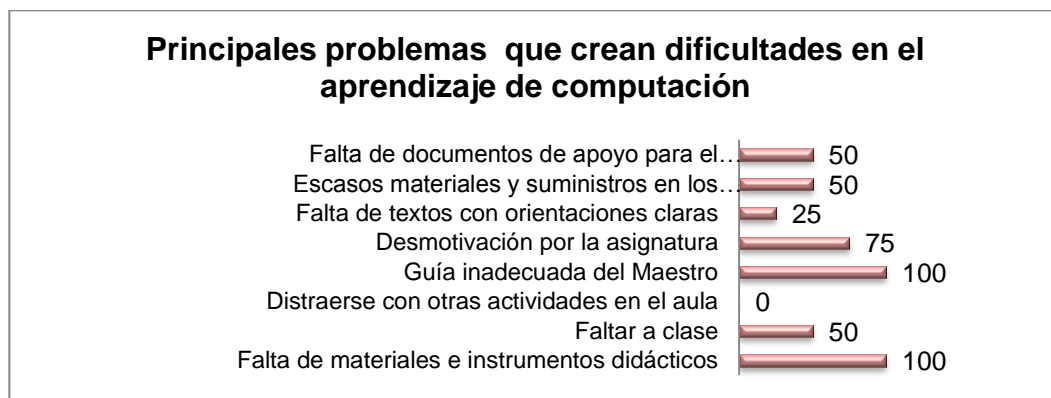
11. ¿Señale los principales problemas que crean dificultades para que los estudiantes aprendan computación?

CUADRO 12: Principales problemas que crean dificultades en el aprendizaje de computación.

OPCIONES	f	%
Falta de materiales e instrumentos didácticos	4	100
Faltar a clase	2	50
Distraerse con otras actividades en el aula	0	0
Guía inadecuada del Maestro	4	100
Desmotivación por la asignatura	3	75
Falta de textos con orientaciones claras	1	25
Escasos materiales y suministros en los laboratorios y talleres	2	50
Falta de documentos de apoyo para el trabajo, dentro y fuera del laboratorio	2	50
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 12: Principales problemas que crean dificultades en el aprendizaje de computación.



Elaborado por: El autor

El 75% de los encuestados manifiesta que los problemas que crean dificultades en el aprendizaje de computación se debe a la desmotivación por la asignatura, y un 100% coincide en que las dificultades vienen por la falta de materiales e instrumentos didácticos y una guía inadecuada del maestro. Es urgente la actualización y capacitación docente y la implementación de recursos didácticos para la impartición de la materia de computación.

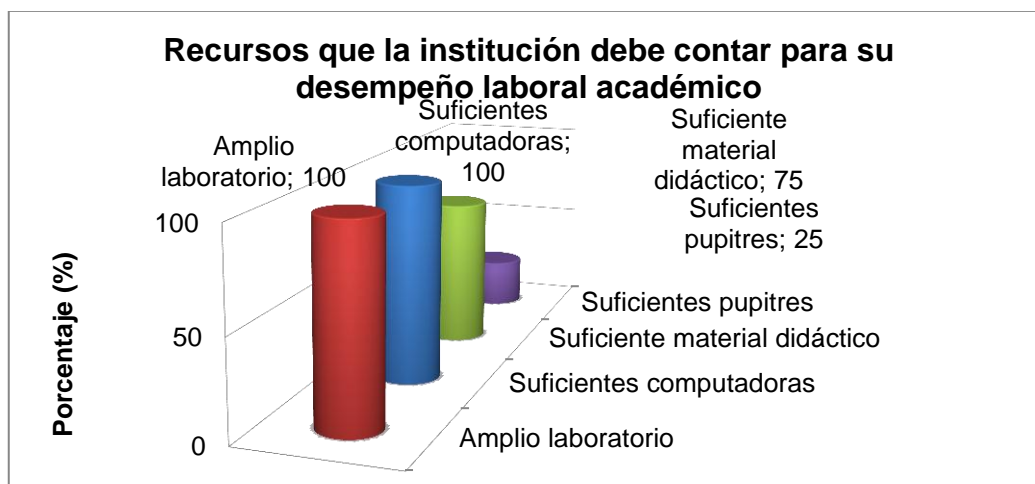
12. ¿Usted cree conveniente que la institución cuente con recursos relativamente satisfactorios para su mejor desempeño laboral académico, como:

CUADRO 13: Recursos que la institución debe contar para su desempeño laboral académico.

OPCIONES	f	%
Amplio laboratorio	4	100
Suficientes computadoras	4	100
Suficiente material didáctico	3	75
Suficientes pupitres	1	25
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 13: Recursos que la institución debe contar para su desempeño laboral académico.



Elaborado por: El autor

El 100% de autoridades cree que el mejor desempeño laboral académico se logra con suficientes computadoras y un amplio laboratorio de computación. Pero sin dejar de lado la capacitación del docente pues no solo los equipos deben asegurar el éxito en el proceso aprendizaje, sino la calidad y calidez que el docente tenga en la impartición de conocimientos.

13. Para una buena enseñanza - aprendizaje se debe aplicar técnicas como:

CUADRO 14: Técnicas que se debe aplicar para una buena aprendizaje.

OPCIONES	f	%
Practica Reflexiva	2	50
Interacción y comunicación	4	100
Cooperación modelar	1	25
Supervisión	3	75
Fomentar la Tolerancia	3	75
Afecto	2	50
Seguridad	3	75
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 14: Técnicas que se debe aplicar para una buena aprendizaje.



Elaborado por: El autor

El 100% de las autoridades encuestadas coincide en que las técnicas deben aplicar para una buena aprendizaje es la Interacción y comunicación, pero no solo depende de ello, también depende de unos conocimientos claros sobre la materia y de los recursos didácticos necesarios para alcanzar el éxito.

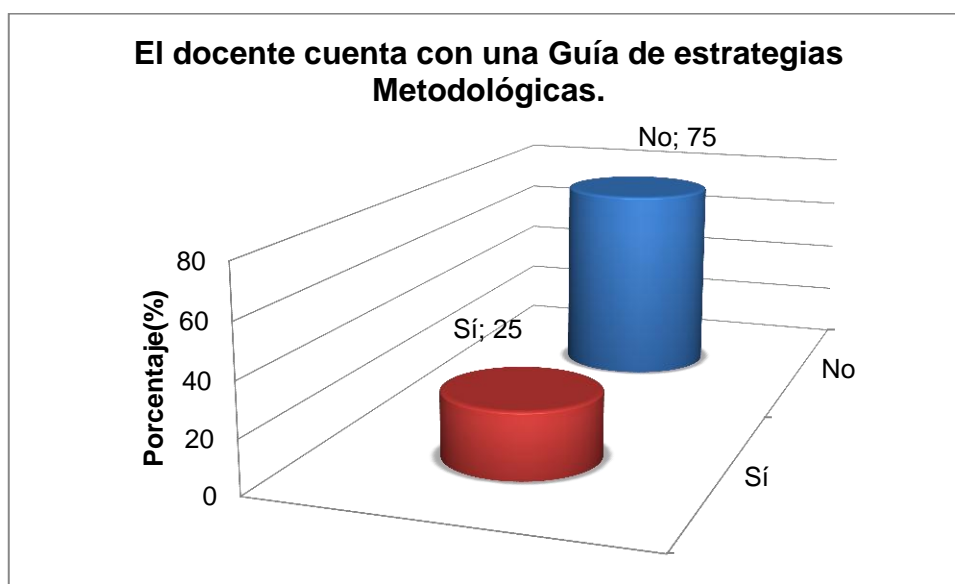
14. ¿El docente de computación cuentan con una Guía de Estrategias Metodológicas para el proceso enseñanza - aprendizaje?

CUADRO 15: El docente cuenta con una Guía de estrategias Metodológicas.

OPCIONES	f	%
Sí	1	25
No	3	75
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 15: El docente cuenta con una Guía de estrategias Metodológicas.



Elaborado por: El autor

El 75% de los encuestados opina que el docente no cuenta con una guía de estrategias metodológicas para el proceso aprendizaje de la asignatura de computación. Esta guía permitirá que el docente utilice técnicas y actividades apropiadas para el óptimo desarrollo de su clase, de la mano con la implementación de los recursos didácticos apropiados.

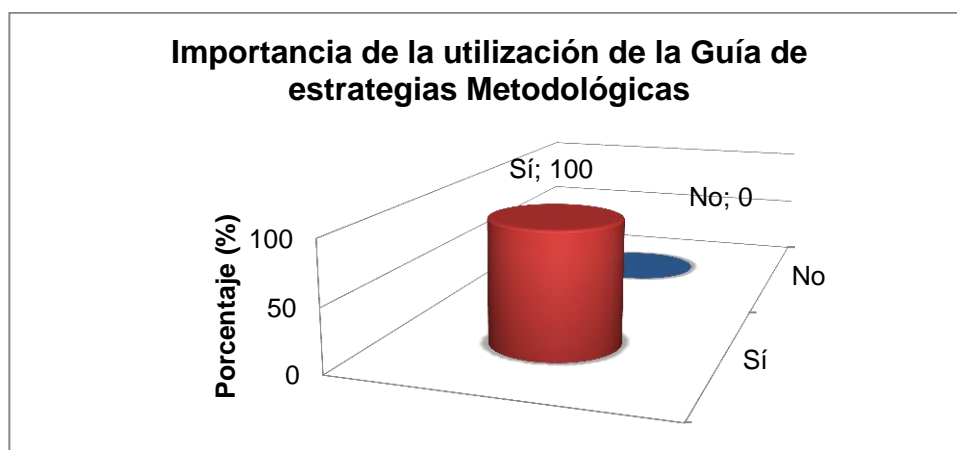
15. ¿Cree usted importante utilizar una Guía de Estrategias Metodológicas para el proceso enseñanza - aprendizaje?

CUADRO 16: Importancia de la utilización de la Guía de estrategias Metodológicas.

OPCIONES	f	%
Sí	4	100
No	0	0
Nº de encuestados	4	

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 16: Importancia de la utilización de la Guía de estrategias Metodológicas.



Elaborado por: El autor

El 100% de las autoridades encuestadas manifiesta que sí es importante la utilización de una guía de estrategias metodológicas para el proceso aprendizaje de la materia de computación. Esto requiere mucho de la motivación que el docente tenga por mejorar su desempeño laboral, de la actualización docente pertinente y de la implementación de los recursos didácticos necesarios.

5.2. Análisis e interpretación de la encuesta a estudiantes.



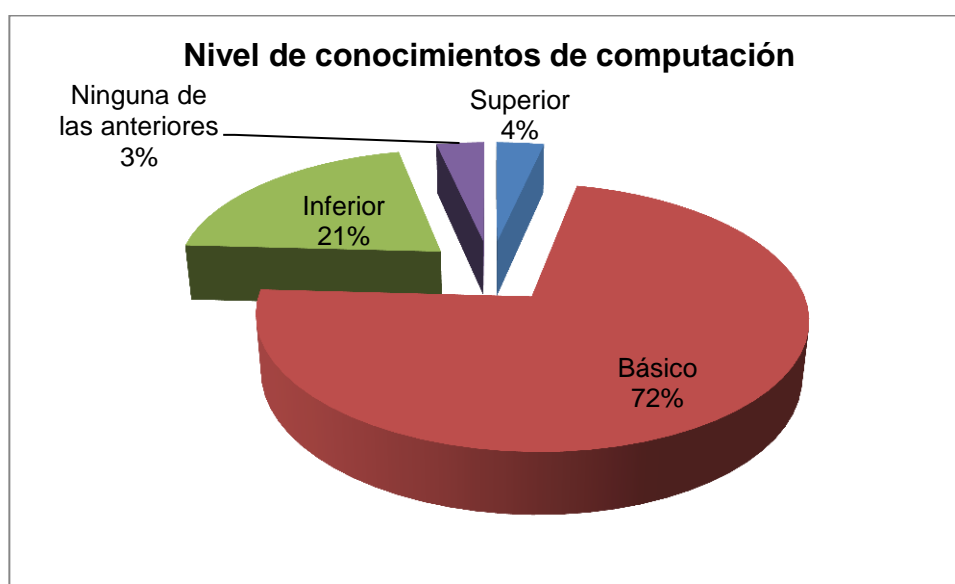
1. ¿Cómo estudiante de una carrera técnica artesanal, en qué nivel de conocimientos de computación cree estar usted:

CUADRO 17: Nivel de Conocimientos de Computación.

OPCIONES	f	%
Superior	1	3,45
Básico	21	72,41
Inferior	6	20,69
Ninguna de las anteriores	1	3,45
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 17: Nivel de Conocimientos de Computación.



Elaborado por: El autor

El 72 % de los estudiantes encuestados manifiestan que el nivel de conocimientos de computación que ellos poseen es básico. Es indispensable que los futuros artesanos tengan conocimientos básicos en la materia de computación ya que en la actualidad toda actividad gira mediante las TIC.

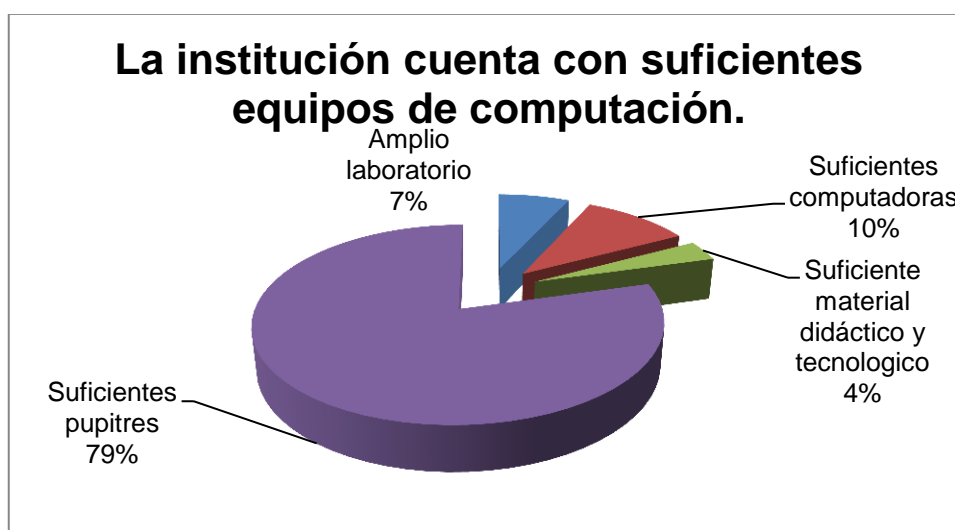
2. La institución cuenta con suficientes equipos de computación para su aprendizaje, como:

CUADRO 18: La institución cuenta con suficientes equipos de computación.

OPCIONES	f	%
Amplio laboratorio	2	6,90
Suficientes computadoras	3	10,34
Suficiente material didáctico y tecnológico	1	3,45
Suficientes pupitres	23	79,31
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 18: La institución cuenta con suficientes equipos de computación.



Elaborado por: El autor

El 79% de los discentes opinan que la institución cuenta para su desarrollo aprendizaje con suficientes pupitres. Es evidente que urge la necesidad de implementar de nuevas computadoras y material didáctico y tecnológico que cubra la demanda estudiantil para obtener mejores resultados dentro del proceso aprendizaje.

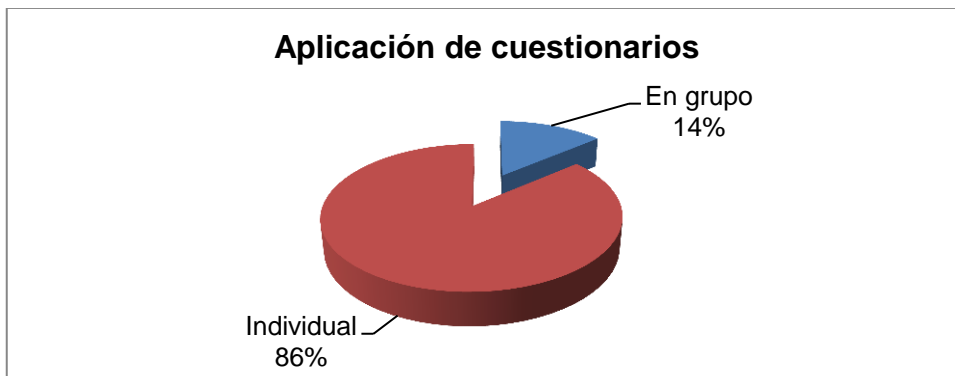
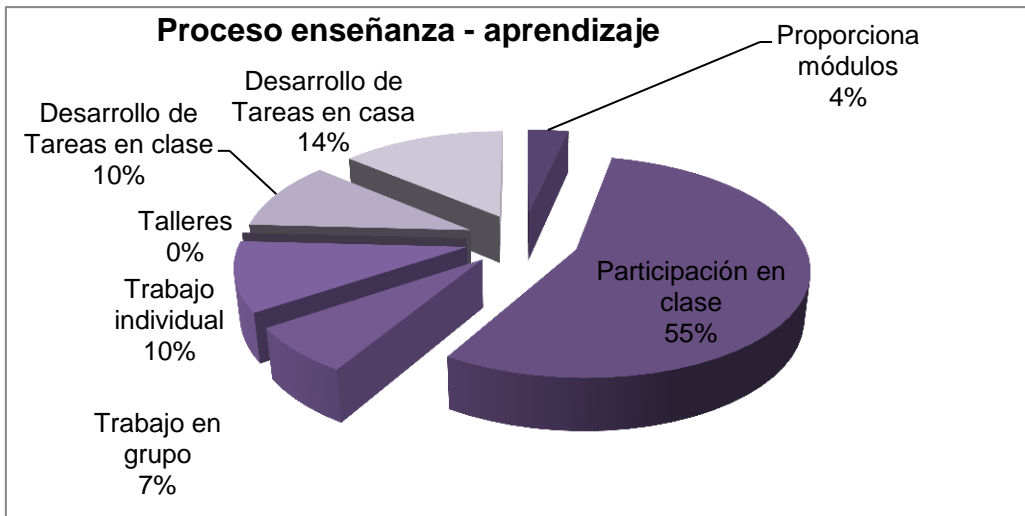
3. El profesor despliega acciones de conocimiento para que usted comprenda la lógica de la informática, como:

CUADRO 19: Acciones de conocimiento que el profesor despliega.

OPCIONES		f	%
Proceso aprendizaje	Proporciona módulos	1	3,45
	Participación en clase	16	55,17
	Trabajo en grupo	2	6,90
	Trabajo individual	3	10,34
	Talleres	0	0,00
	Desarrollo de Tareas en clase	3	10,34
	Desarrollo de Tareas en casa	4	13,79
Nº de encuestados		29	100,00
Aplicación de cuestionarios teóricos y prácticos	En grupo	4	13,79
	Individual	25	86,21
Nº de encuestados		29	100,00
Investigaciones y exposiciones	Consultas	20	68,97
	Exposiciones	5	17,24
	En grupo	3	10,34
	Individual	1	3,45
Nº de encuestados		29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 19: Acciones de conocimiento que el profesor despliega.



Elaborado por: El autor

En cuanto a las acciones de conocimiento que el profesor despliega en tres aspectos importantes la encuesta revela que: 55% de los estudiantes creen que el docente promueve la participación en clase para la mejor comprensión de la informática, mientras que, en cuanto a los cuestionarios, el 86% de los discentes manifiestan que el docente siempre aplica cuestionarios individuales. Con respecto a las investigaciones y exposiciones, el 69% de los encuestados opina que el maestro envía a realizar consultas.

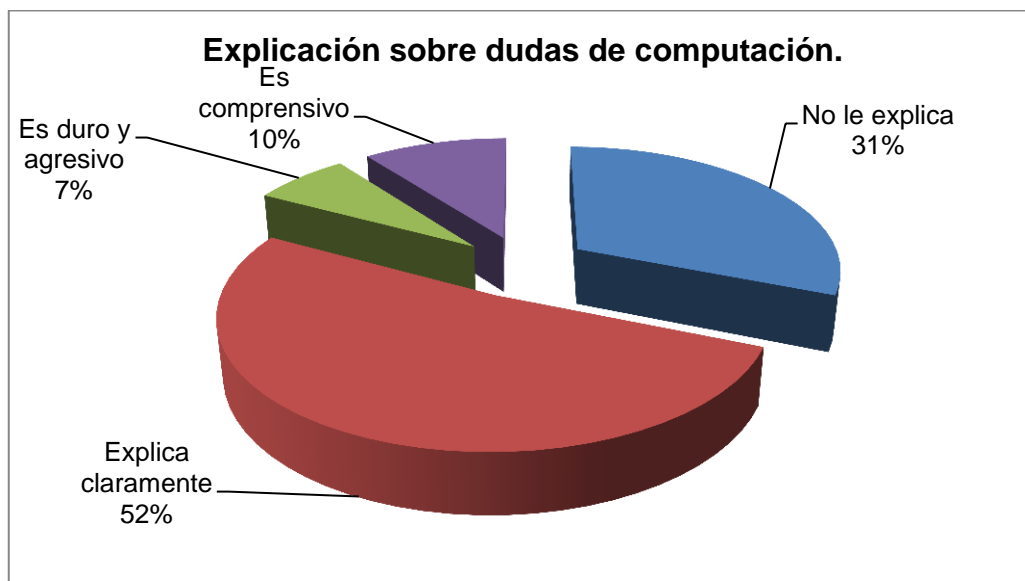
4. Cuándo usted tiene duda sobre un tema de computación el profesor:

CUADRO 20: Explicación sobre dudas de computación.

OPCIONES	f	%
No le explica	9	31,03
Explica claramente	15	51,72
Es duro y agresivo	2	6,90
Es comprensivo	3	10,34
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 20: Explicación sobre dudas de computación.



Elaborado por: El autor

El 52% de los estudiantes encuestados manifiestan que cuando se presentan dudas sobre la asignatura de computación el docente explica claramente. Sin embargo hay que tomar medidas correctivas pues un porcentaje significativo opina que el docente no explica y otro porcentaje creen que el docente es duro y agresivo por ello no se atreven a preguntar si se quedan con muchas interrogantes.

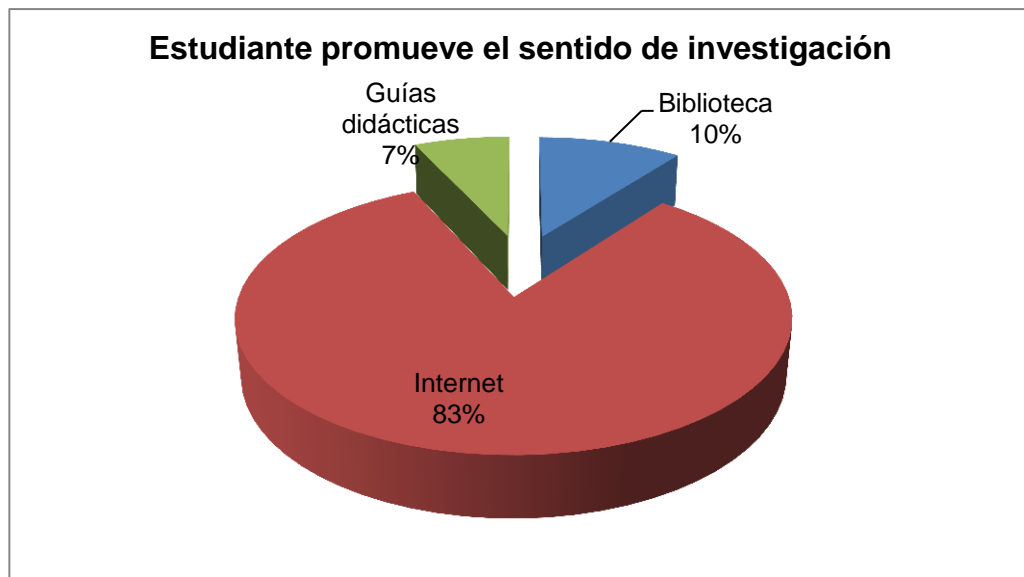
5.- Como usted promueve el sentido de investigación personal en sus tareas acudiendo a:

CUADRO 21: Estudiante promueve el sentido de investigación.

OPCIONES	f	%
Biblioteca	3	10,34
Internet	24	82,76
Guías didácticas	2	6,90
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 21: Estudiante promueve el sentido de investigación.



Elaborado por: El autor

El 86% de los estudiantes encuestados revelan que promueven su sentido de investigación a través del internet. Sin dejar de admitir que el uso del internet se considera un recurso didáctico para obtener conocimientos cabe recalcar que su mal uso, genera impactos negativos en el estudiante y su aprendizaje. Por lo cual el uso del internet para la investigación debe ser llevado con responsabilidad y tutoría del docente.

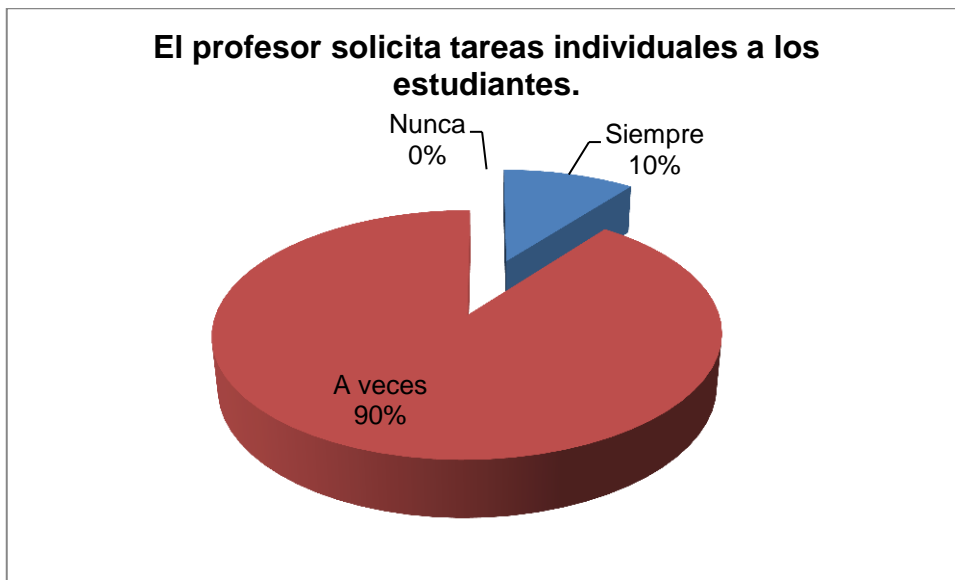
6. El profesor solicita tareas individuales a los estudiantes:

CUADRO 22: El profesor solicita tareas individuales a los estudiantes.

OPCIONES	f	%
Siempre	3	10,34
A veces	26	89,66
Nunca	0	0,00
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 22: El profesor solicita tareas individuales a los estudiantes.



Elaborado por: El autor

El 90% de la población estudiantil encuestada manifiesta que el profesor de computación solicita tareas individuales solo a veces. Las tareas individuales más que una forma de control deben darse con la intención de reforzar en casa los conocimientos recibidos en el aula. Estos ayudan a que los estudiantes aprendan a ser organizados, disciplinados y a administrar mejor su tiempo. A mejorar su desempeño asumiendo el reto de realizar un trabajo correcto y preciso, de forma autónoma.

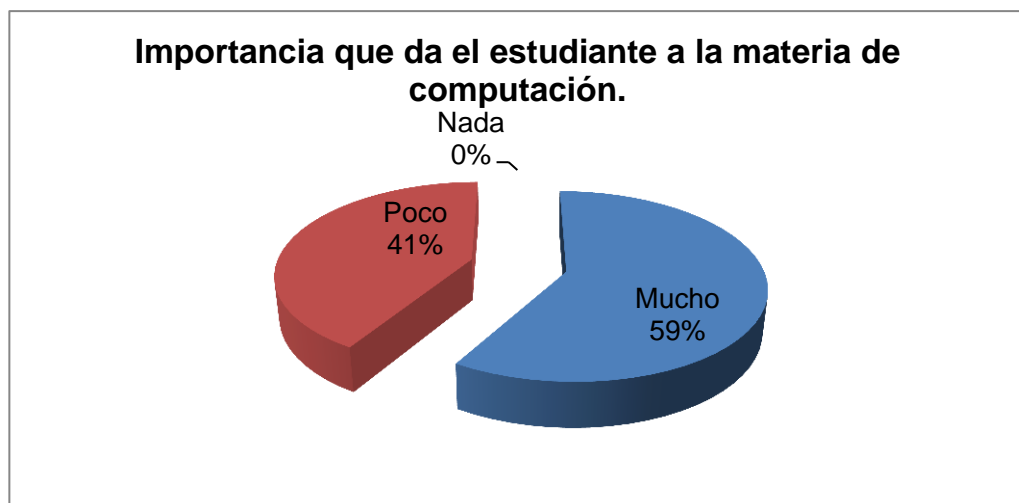
7. ¿Usted presta el debido interés o importancia a la materia de computación dictada por su profesor?

CUADRO 23: Importancia que da el estudiante a la materia de computación.

OPCIONES	f	%
Mucho	17	58,62
Poco	12	41,38
Nada	0	0,00
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 23: Importancia que da el estudiante a la materia de computación.



Elaborado por: El autor

El 59% de los estudiantes manifiestan que le dan mucha importancia a la materia de computación. Sin embargo es necesario analizar que un porcentaje significativo opina que es poco importante, por lo que es necesario escudriñar cuales son los factores que interfieren en esta opinión, si se debe a la falta de motivación del docente o la falta de recursos didácticos para la ejecución de la materia.

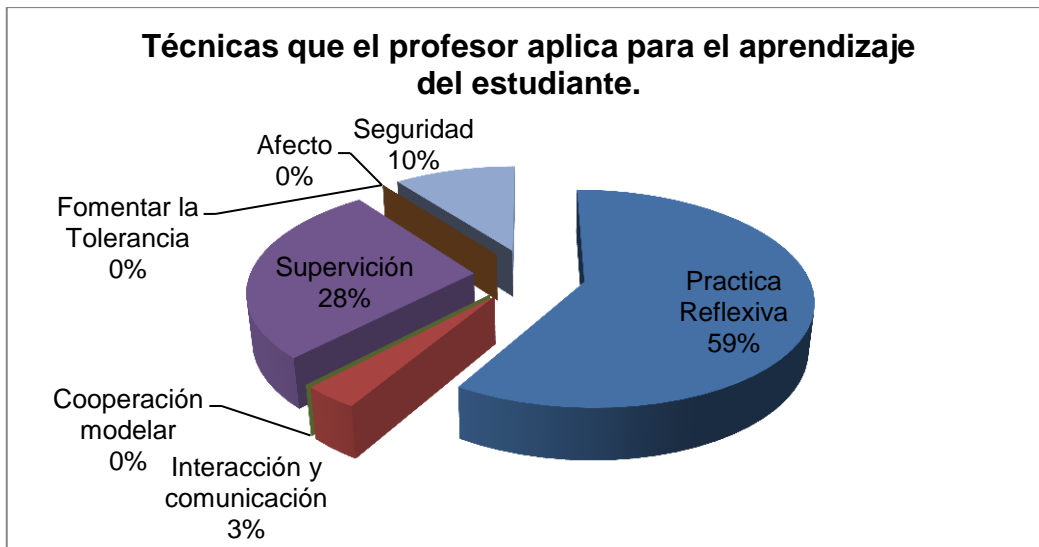
8. Para su aprendizaje el profesor aplica técnicas como:

CUADRO 24: Técnicas que el profesor aplica para el aprendizaje del estudiante.

OPCIONES	f	%
Practica Reflexiva	17	58,62
Interacción y comunicación	1	3,45
Cooperación modelar	0	0,00
Supervisión	8	27,59
Fomentar la Tolerancia	0	0,00
Afecto	0	0,00
Seguridad	3	10,34
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 24: Técnicas que el profesor aplica para el aprendizaje del estudiante.



Elaborado por: El autor

El 59% de los estudiantes revelan que la práctica reflexiva es la técnica que el profesor aplica para el aprendizaje. Sin embargo es importante que el docente fomente también la interacción y comunicación.

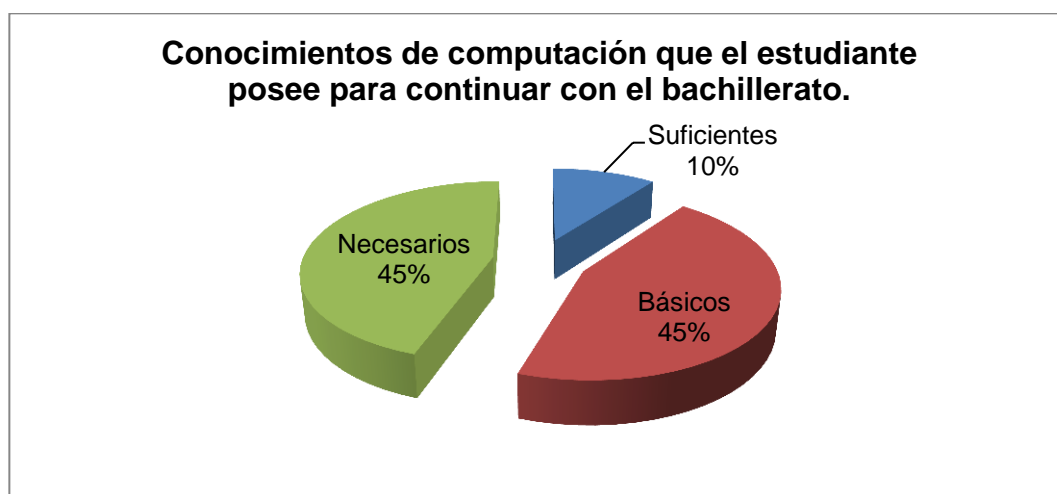
9. Al culminar su educación básica en la institución y desea continuar con el bachillerato en otra institución, usted cree tener conocimientos de computación:

CUADRO 25: Conocimientos de computación que el estudiante posee para continuar con el bachillerato.

OPCIONES	f	%
Suficientes	3	10,34
Básicos	13	44,83
Necesarios	13	44,83
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 25: Conocimientos de computación que el estudiante posee para continuar con el bachillerato.



Elaborado por: El autor

El 45% de los estudiantes encuestados manifiestan que si desearan continuar con el bachillerato en otra institución los conocimientos que ellos poseen son básicos y necesarios. Es decir que el 90% de ellos no creen que sus conocimientos sean suficientes para continuar con sus estudios por lo que es necesario un mejor desempeño docente y estudiantil.

10. ¿El profesor de computación acepta sugerencias de los(as) estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el laboratorio?

CUADRO 26: El profesor acepta sugerencia para mejorar el proceso aprendizaje.

OPCIONES	f	%
Sí	20	68,97
No	9	31,03
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 26: El profesor acepta sugerencia para mejorar el proceso aprendizaje.



Elaborado por: El autor

El 69% de la población estudiantil encuestada manifiesta que el docente sí acepta sugerencias de parte de los estudiantes para mejorar el proceso aprendizaje. Si un docente es abierto a sugerencias y opiniones es una fortaleza que el posee y es más fácil emprender acciones de remediación frente a las dificultades existentes en el proceso aprendizaje.

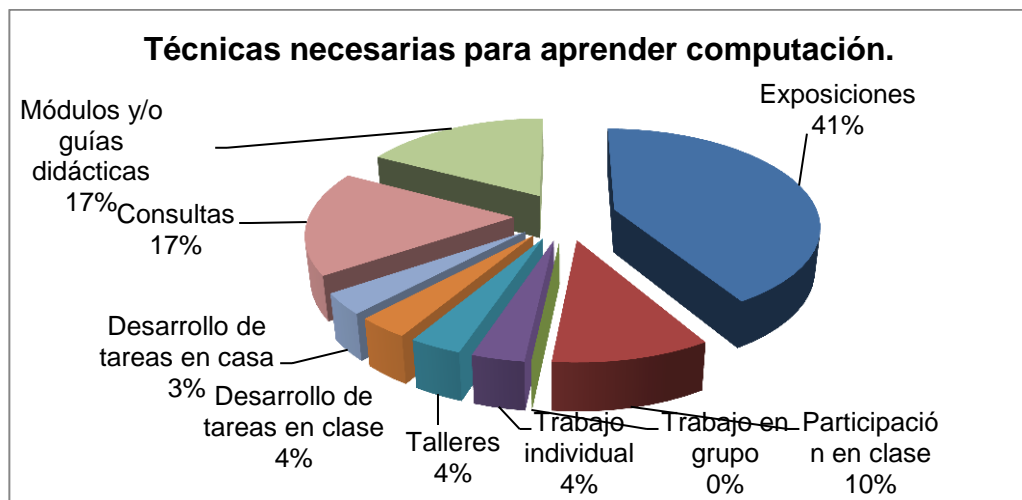
11. Cuál de estas técnicas cree usted que son mejores y necesarios para aprender computación:

CUADRO 27: Técnicas necesarias para aprender computación.

OPCIONES	f	%
Exposiciones	12	41,38
Participación en clase	3	10,34
Trabajo en grupo	0	0,00
Trabajo individual	1	3,45
Talleres	1	3,45
Desarrollo de tareas en clase	1	3,45
Desarrollo de tareas en casa	1	3,45
Consultas	5	17,24
Módulos y/o guías didácticas	5	17,24
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 27: Técnicas necesarias para aprender computación.



Elaborado por: El autor

El 41% de los estudiantes creen que la mejor técnica para aprender computación son las exposiciones. El éxito del proceso aprendizaje depende no solo de las técnicas adecuadas sino también de los recursos didácticos con los que se cuente y la capacitación docente apropiada.

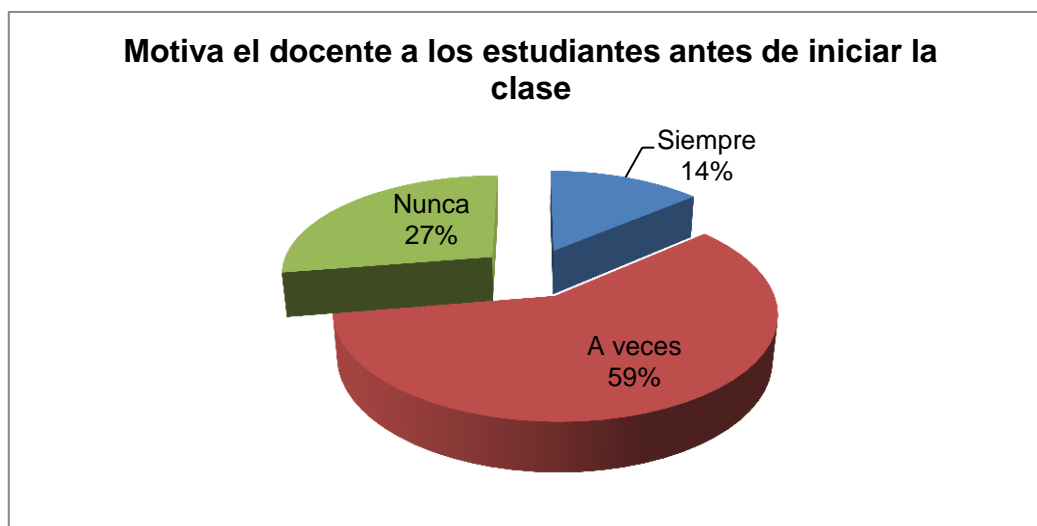
12. ¿Existe motivación por parte de los profesores de computación antes iniciar su clase?

CUADRO 28: Motiva el docente a los estudiantes antes de iniciar la clase

OPCIONES	f	%
Siempre	4	13,79
A veces	17	58,62
Nunca	8	27,59
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 28: Motiva el docente a los estudiantes antes de iniciar la clase.



Elaborado por: El autor

El 59% de los estudiantes manifiestan que solo a veces el maestro de computación les motiva antes de iniciar la clase. Un porcentaje significativo de ellos opina que nunca. El docente moderno debe estar bien compenetrado cómo son sus interrelaciones con sus estudiantes, de qué manera ellos lo perciben y se sienten plenamente identificado con su estilo docente, concretamente, motivados con los conocimientos que proporciona y lo que estos generan en pro de darle paso a nuevas ideas.

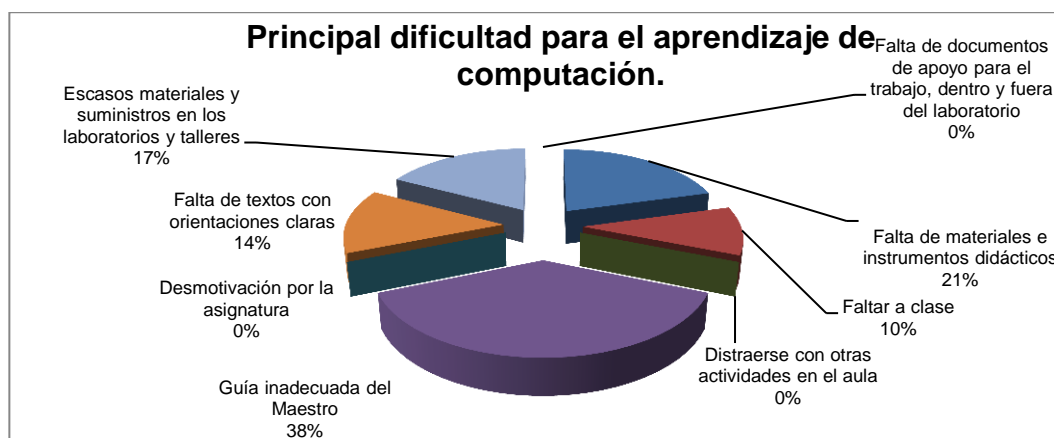
13. ¿Señale la principal dificultad que usted crea trascendental en su aprendizaje de computación?

CUADRO 29: Principal dificultad para el aprendizaje de computación.

OPCIONES	f	%
Falta de materiales e instrumentos didácticos	6	20,69
Faltar a clase	3	10,34
Distraerse con otras actividades en el aula	0	0,00
Guía inadecuada del Maestro	11	37,93
Desmotivación por la asignatura	0	0,00
Falta de textos con orientaciones claras	4	13,79
Escasos materiales y suministros en los laboratorios y talleres	5	17,24
Falta de documentos de apoyo para el trabajo, dentro y fuera del laboratorio	0	0,00
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 29: Principal dificultad para el aprendizaje de computación.



Elaborado por: El autor

El 38% de los estudiantes creen que la principal dificultad para el aprendizaje de computación es la Guía inadecuada del maestro. El docente debe asumir con responsabilidad la enseñanza de los estudiantes, capacitarse continuamente en cuanto a que enseñar y como enseñar.

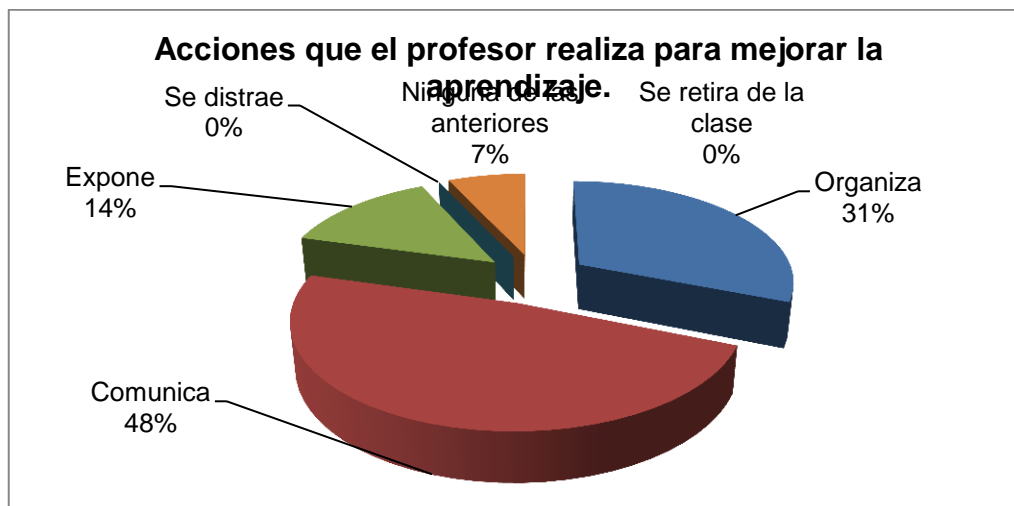
14. El profesor realiza las siguientes acciones en la clase para su mejor aprendizaje:

CUADRO 30: Acciones que el profesor realiza para mejorar la aprendizaje.

OPCIONES	f	%
Organiza	9	31,03
Comunica	14	48,28
Expone	4	13,79
Se distrae	0	0,00
Se retira de la clase	0	0,00
Ninguna de las anteriores	2	6,90
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 30: Acciones que el profesor realiza para mejorar la aprendizaje.



Elaborado por: El autor

El 48% de los encuestados opinan que el docente utiliza la comunicación como medio efectivo para mejorar el aprendizaje. Sin embargo es necesario cubrir aspectos como la capacitación docente y la implementación de recursos didácticos para mejorar su desempeño.

15. ¿Los profesores cuentan con una Guía de Estrategias Metodológicas para el proceso aprendizaje?

CUADRO 31: El profesor cuenta con una Guía de estrategias metodológicas para el proceso aprendizaje.

OPCIONES	f	%
Sí	13	44,83
No	16	55,17
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 31: El profesor cuenta con una Guía de estrategias metodológicas para el proceso aprendizaje.



Elaborado por: El autor

El 55% de los estudiantes manifiestan que el docente de computación no cuenta con una guía de estrategias metodológicas para el proceso aprendizaje. El docente debe asumir una actitud proactiva y ser pragmático, ser creador de oportunidades, promotor de ideas innovadoras utilizando una guía de estrategias que mejore su desempeño.

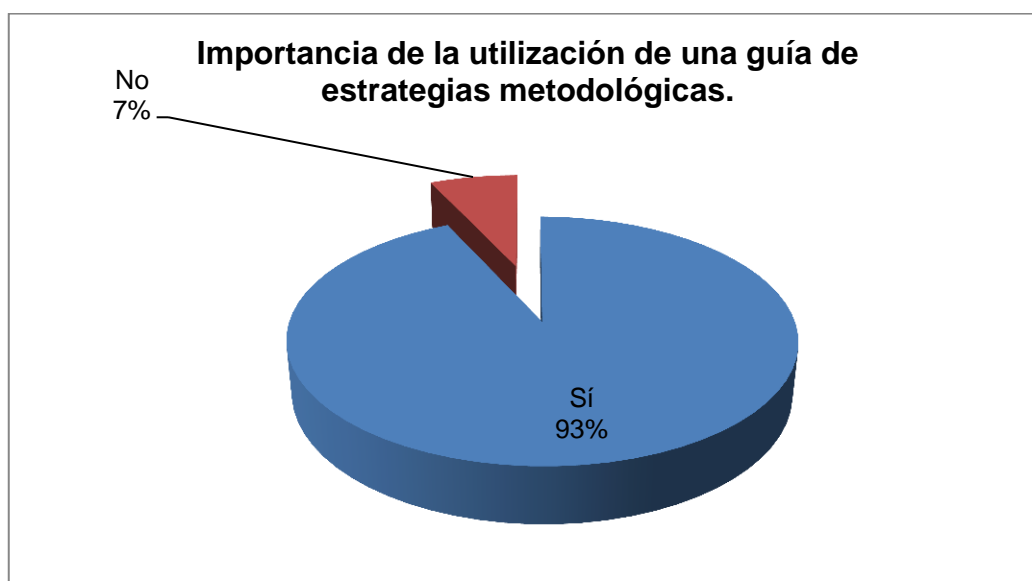
16. ¿Cree usted importante utilizar una Guía de Estrategias Metodológicas para el proceso enseñanza - aprendizaje?

CUADRO 32: Importancia de la utilización de una guía de estrategias metodológicas.

OPCIONES	F	%
Sí	27	93,10
No	2	6,90
Nº de encuestados	29	100,00

Elaborado por: El autor

GRÁFICO 32: Importancia de la utilización de una guía de estrategias metodológicas.



Elaborado por: El autor

El 93% de los estudiantes encuestados creen que es importante la utilización de una guía de estrategias metodológicas que mejoren el proceso aprendizaje. Es necesario comprender que el aprendizaje es el elemento clave en la educación y este es un proceso activo y permanente del docente y del estudiante donde deben trabajar juntos para formar una red de conocimientos en pos de un cambio educativo mancomunado.

CAPÍTULO V

1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1.1. Conclusiones.

✓ El Centro de Formación Artesanal “Ambuquí” no cuenta con un laboratorio de Computación propio y tampoco posee los equipos propios necesarios para poder aplicar sus estrategias y cubrir con la demanda estudiantil.

✓ El docente carece de bibliografía, cuestionarios de evaluación, y una guía adecuada de estrategias metodológicas para utilizar dentro del proceso de aprendizaje, forma la principal dificultad para mejorar el desempeño estudiantil.

✓ El docente de computación aplica o utiliza pocas o escasas estrategias metodológicas, como la técnica de la interacción y comunicación, las cuales son tradicionales y nada innovadoras, por lo que son poco eficientes al obtener resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2. Recomendaciones.

✓ Auto gestionar la adecuación correcta de un laboratorio de completos equipos de computación propios de la institución necesarios para poder aplicar las estrategias metodológicas cubriendo con la demanda de los estudiantes. A través del Ministerio de Educación del Ecuador por medio de las autoridades del plantel.

✓ Comprometer a las autoridades sobre la importancia del uso de cuestionarios de evaluación y una guía adecuada de estrategias metodológicas con los que tiene que contar para una Aprendizaje Significativo y Aprendizaje por Descubrimiento.

✓ Proponer una Guía de Estrategias Metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza del docente y aprendizaje en los estudiantes de los terceros años de Centro de Formación Artesanal, donde forjen un desempeño académico eficiente.

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1. Título de la propuesta.

“GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN, PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUÍ, UBICADA EN EL BARRIO SAN JOSÉ DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERIODO ESCOLAR 2012 – 2013”.

6.2. Justificación e Importancia.

Luego de realizar un diagnóstico de la situación que atravesaban los terceros años de básica de esta institución se evidenció que la forma como el maestro llegaba a sus estudiantes no es la correcta, donde es necesario que el docente tenga una Guía de Estrategias Metodológicas con las que pueda hacer su clase de mejor manera, haciéndola a esta creativa, innovadora y que genere en los estudiantes un verdadero aprendizaje significativo, o que a su vez motive un aprendizaje por descubrimiento, para que cuando el estudiantes salga al campo laboral, vaya a la par con los avances tecnológicos actuales.

Las estrategias metodológicas incentivan el desarrollo del pensamiento y de la creatividad en todas las actividades así como la aplicación de los conocimientos, destrezas y habilidades adquiridas en la solución de problemas de su entorno escolar y social.

La enseñanza por medio de estrategias metodológicas debe siempre incorporar propósitos formativos en el estudiantes tales como: la independencia, la exploración autónoma y la búsqueda de los contra – argumentos científicos.

Proporcionar al docente los elementos teórico–metodológicos que le permitan diseñar y aplicar estrategias metodológicas de aprendizaje efectivas se constituye en un reto para mejorar el sistema educativo.

Las nuevas tecnologías producen un modelo nuevo de formación caracterizado por el paso de una comunicación unidireccional a un modelo más abierto que posibilita la interacción, la diversificación de los soportes de la información y el autoaprendizaje. Este modelo transforma a las aulas en comunidades de aprendizaje, donde el grupo que ahí interactúa - normalmente un profesor y un grupo de estudiantes- posee diferentes niveles de experiencia, conocimiento y habilidades, que intercambian para aprender mediante su implicación y participación en actividades auténticas y culturalmente relevantes.

6.3 Fundamentación.

6.3.1. Definición de Estrategias Metodológicas.

“Se entiende por estrategia metodológica a la combinación de métodos, técnicas (actividades de aprendizaje) y medios utilizados por los formadores y los estudiantes, para facilitar el logro de los resultados de aprendizaje y, en consecuencia, de los objetivos. Si los resultados y objetivos representan el qué aprender, las estrategias metodológicas se refieren al cómo hacerlo”.

Las estrategias metodológicas son una serie de pasos que determina el docente para que los estudiantes consigan apropiarse del conocimiento o aprender. Las estrategias pueden darse en distintos momentos de la clase, como por ejemplo la observación, la evaluación, el dialogo, la investigación, el trabajo en equipo y en grupo, o trabajo individual.

6.3.2 Estrategias Metodológicas para el proceso aprendizaje.

Las estrategias metodológicas surgen de la planificación y organización previa del proceso de enseñanza/aprendizaje por el formador que, en su papel de mediador y facilitador, establece las actividades o situaciones más idóneas para lograrlo. Esta planificación se basa en el análisis de:

- Los objetivos recogidos en los módulos y unidades formativas.
- Las unidades de aprendizaje, su naturaleza y duración.
- Los resultados de aprendizaje y los contenidos correspondientes.
- Los diferentes ámbitos implicados: cognitivo, procedimental y actitudinal.

Esta visión global permite organizar las actividades de enseñanza - aprendizaje sin perder el carácter integrador, y distribuirlas o programarlas según la duración total.

Cualquier estrategia metodológica contempla la realización de una actividad de enseñanza - aprendizaje en las que se conjuguen los contenidos y los resultados u objetivos a lograr y se especifique:

- El método a utilizar para alcanzar dichos resultados.
- Los medios requeridos para ello.

Técnicas (Actividades de aprendizaje): Están determinadas por resultados de aprendizaje que se pretenden determinar una interacción entre formador y los según el método que se adopte.

Métodos

Existen una amplia variedad de métodos y de clasificaciones de los mismos según distintos criterios. Entre ellos se pueden citar: exposición, explicación, planteamiento de preguntas, presentación de situaciones/problema, demostración, estudio de casos, elaboración de productos; desarrollo de proyectos, modelos, investigación aplicada; entre otros.

Método activo

Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación de los estudiantes. La clase se desenvuelve por parte de los estudiantes, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Método de trabajo individual

Se procura conciliar las diferentes individualidades, por medio de tareas diferenciadas, la ventaja consiste en que se puede explorar al máximo las necesidades de cada educando, y la desventaja es que no favorece el espíritu de grupo.

Método Heurístico

Es la estrategia sistémica para realizar de forma inmediata innovaciones positivas. La facultad heurística es un rasgo característico de los visionarios, se define como el arte y la ciencia del descubrimiento y

de la invención, amén de cómo resolver problemas a través del pensamiento lateral o pensamiento divergente, los cuales constituyen a la creatividad.

Método pasivo

Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los estudiantes en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de método activo.

Método basado en la Psicología de los Estudiantes

Es cuando la presentación de los métodos no sigue tanto un orden lógico como un orden más cercano a los intereses, necesidades y experiencias del educando.

Cuando la presentación de los elementos no sigue tanto un orden lógico, como un orden más cercano a los intereses necesidades y experiencias del educando. Se ciñe más a la motivación del momento que a un esquema rígido preestablecido.

Método Heurístico o de Descubrimiento

Se define como un conjunto de reglas metodológicas no necesariamente formalizadas, positivas y negativas, que sugieren o establecen cómo proceder y problemas a evitar a la hora de generar soluciones y elaborar hipótesis

Método Analítico

Implica el análisis, esto es, la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos.

Se apoya en la concepción de que para comprender un fenómeno, es necesario conocerlo en sus partes que lo constituyen. Es pues el método que separa las partes del todo, sin destruirlo para conocerlo mejor.

Método Colectivo:

Es cuando un profesor enseña a un grupo lo mismo colectivamente. Es recomendable que el grupo no sobrepase los treinta y cinco estudiantes, para permitir un proceso colectivo e individual.

Algunos se basan en la mayor intervención del formador (por ejemplo el método expositivo), otros se centran más en la labor de los estudiantes (resolver situaciones-problema).

En algunos casos plantean un trabajo individual y en otros grupal. No obstante, todos ellos hay que enmarcarlos en la interacción formador - estudiantes.

No existe un método mejor que otros en términos absolutos; su bondad dependerá de la situación y tipo de aprendizaje a lograr.

Lo importante es que, a lo largo del proceso de enseñanza/aprendizaje se utilice la combinación de métodos más idónea, de manera que:

- Sea adecuada a los conocimientos y capacidades previas de los estudiantes en cada momento.

- Responda a la lógica interna de la unidad de aprendizaje que se está abordando.
- Delimiten puntos e ideas clave que hagan el aprendizaje significativo.
- Ofrezcan continuidad y progresión en el aprendizaje.
- Integren los distintos tipos de contenidos (cognitivos, procedimentales y actitudinales) y los interrelacionen dentro de cada unidad y entre distintas unidades si es necesario.
- En su conjunto, favorezcan la participación activa de los estudiantes en la adquisición de los aprendizajes.
- Cada método lleva implícito la utilización de diferentes medios.

Medios: máquinas/equipos; herramientas; material de aula o taller; recursos didácticos (cualquier material que se utilice para facilitar el aprendizaje como documentos de diversos tipos, software específico; películas; etc.) necesarios.

<http://www.slideshare.net/guest975e56/metodos-didacticos> Dra.-. Gemma Verduzco Chirino

6.4. Objetivos de la Propuesta.

6.4.1. Objetivo General.

❖ Elaborar una herramienta que mejore y facilite el proceso aprendizaje de computación para maximizar el desempeño académico de los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal “Ambuquí”

6.4.2. Objetivos Específicos

- ❖ Establecer las estrategias metodológicas sobre la situación actual en la que se encuentra el “Centro de Formación Artesanal Ambuquí en cuanto a la aplicación estrategias metodológicas dentro del proceso aprendizaje de la asignatura de computación

- ❖ Fundamentar estrategias metodológicas idóneas a utilizar el en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

- ❖ Difundir una guía para el aprendizaje de computación en los estudiantes de los terceros años de educación artesanal del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

6.5. Ubicación Sectorial y Física.

El proyecto investigativo se localiza en:

Provincia: Imbabura

Cantón: Antonio Ante.

Parroquia: Atuntaqui

Barrio: San José

GRÁFICO 12: Ubicación sectorial



6.6. Desarrollo de la Propuesta.

La siguiente Guía de Estrategias Metodológicas está basada para sesiones planificadas para la enseñanza de la materia de computación en el Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

Cabe también recalcar, que para diseñar estas estrategias metodológicas se tomó muy en cuenta 3 puntos importantes:

1. El Centro de Formación Artesanal “Ambuquí” no cuenta con un laboratorio propio de Computación, pues donde el estudiantado acude es a un aula improvisada de la Escuela “Princesa Pacha” que esta junto a las instalaciones del Centro Artesanal.

2. Esta aula improvisada donde acude los estudiantes del centro artesanal, cuenta con únicamente 12 computadoras u ordenados, los cuales 6 son de propiedad de la escuela y los otros 6 son de propiedad del centro artesanal, lo que implica que las horas asignadas al centro se vean mermadas y no se pueda disponer siempre con su utilización.

3. Tomando en cuenta que, son 12 los equipos con los que se puede contar y son 29 los estudiantes pertenecientes a los terceros años de formación artesanal, es complicado distribuir de forma adecuada a todos en el aula de computación. Por lo que para que los terceros años reciban computación haciendo uso de los equipos se tiene que planificar por grupos.

Tomando en cuenta los 3 puntos anteriores, las estrategias metodológicas que se presentan a continuación servirán para poder implementarlas bajo estas situaciones, cubriendo las siguientes unidades y sesiones de clase:

Unidad 1: INTRODUCCIÓN AL COMPUTADOR Y EL SISTEMA OPERATIVO UBUNTU

Sesión 1: Las TIC y la educación.

Sesión 2: La computadora y sus componentes generales.

Sesión 3: El sistema Operativo Ubuntu.

Sesión 4: Las ventajas, Navegador de archivos y papelera.

Unidad 2: LAS POTENCIALIDADES DE LA FAMILIA OPENOFFICE.ORG COMO APOYO A LAS ACTIVIDADES DOCENTES.

Sesión 5: Openoffice.org procesador de textos: Writer.

Sesión 6: Openoffice.org procesador de textos: Writer.

Sesión 7: Openoffice.org procesador de textos: Writer.

Sesión 8: Openoffice.org procesador de textos: Writer.

Sesión 9: Openoffice.org Calc: Hoja de Cálculo.

Sesión 10: Openoffice.org Calc: Hoja de Cálculo.

Sesión 11: Openoffice.org Calc: Hoja de Cálculo.

Sesión 12: Openoffice.org Calc: Hoja de Cálculo.

Sesión 13: Openoffice.org Presentador de diapositivas: Impress.

Sesión 14: Openoffice.org Presentador de diapositivas: Impress.

Unidad 3: INTERNET Y SUS DIVERSAS APLICACIONES.

Sesión 15: El internet: Precauciones y Usos.

Sesión 16: El internet: Como medio de comunicación.

Sesión 17: El internet: Como medio de comunicación.

Sesión 18: El internet: como herramienta de trabajo.

Unidad 4: LAS TIC EN EL AULA: UNA NUEVA OPCIÓN EDUCATIVA.

Sesión 19: Medios, Materiales y Documentos de apoyo.

Sesión 20: El uso del Internet en los procesos de aula.

GUÍA DE ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS PARA LA APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN DE LOS TERCEROS AÑOS DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL “AMBUQUÍ”



ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 1

Sesión 1: Las TIC y la educación.



Método Colectivo:

Es cuando un profesor enseña a un grupo lo mismo colectivamente. Es recomendable que el grupo no sobrepase los treinta y cinco estudiantes, para permitir un proceso colectivo e individual.

Técnica: “Enseñanza colectiva”

Este método no solo es más económico, sino también más democrático. El buen profesor debe proporcionar a sus estudiantes enseñanza colectiva e individual, la enseñanza colectiva se forma más eficiente a medida que se va individualizando.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) Para aplicar esta técnica el docente proporcionará una pequeña introducción acerca de las TIC en la Educación.
- 2) Posteriormente hará formar parejas y motivará a hablar acerca del tema por cinco minutos.
- 3) Transcurrido el tiempo, el docente hará participar con opiniones acerca del tema y exponerlos en la pizarra por medio de un ordenador gráfico denominado lluvia de ideas.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Documento con información de las Tic y la educación
- 2) Pizarra
- 3) Marcadores

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 2

Sesión 2: La computadora y sus componentes generales.



Método Analítico:

Esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos, se apoya en la concepción de que para comprender un fenómeno, es necesario conocerlo en sus partes que lo constituyen.

Técnica: “Concepción”

Esta técnica crea un clima de acomodación al cambio metodológico en el aula. Los objetivos de esta técnica son: desarrollar seguridad, promover la educación participativa, mejorar la educación, disminuir los conflictos en el salón de clases y las conversaciones paralelas.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente forma grupos de cinco estudiantes.
- 2) Entrega información acerca de la computadora y sus componentes generales a cada grupo.
- 3) El grupo tiene 10 minutos para analizar la información.
- 4) Presentan un resumen por medio de un organizador gráfico creativo para lo cual se destina 5 minutos.
- 5) Y luego lo exponen a la clase con un tiempo de 3 a 5 minutos.
- 6) La actividad debe complementarse con la visita al aula de computación.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Documento con información de “La computadora y sus componentes generales.
- 2) Pizarra.
- 3) Pliegos de papel periódico o cartulina.
- 4) Marcadores.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 3

Sesión 3: El sistema Operativo Ubuntu.



Método Heurístico o de descubrimiento:

Se define como un conjunto de reglas metodológicas no necesariamente formalizadas, positivas y negativas, que sugieren o establecen cómo proceder y problemas a evitar a la hora de generar soluciones y elaborar hipótesis

Técnica: “El ensayo”

El ensayo se reduce a una serie de divagaciones, la mayoría de las veces de aspecto crítico, en las cuales el autor expresa sus reflexiones acerca de un tema determinado. Un ensayo es un escrito generalmente breve, que expone con hondura, madurez y sensibilidad, una interpretación personal sobre cualquier tema, sea filosófico, científico, histórico, literario, entre otros. El ensayo es producto de largas meditaciones y reflexiones, lo esencial es su sentido de exploración, su audacia y originalidad, es efecto de la aventura del pensamiento.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente envía individualmente a los discentes a investigar sobre el sistema operativo Ubuntu.
- 2) Posterior a ello pide un ensayo personal de aproximadamente una hoja sobre el tema asignado.
- 3) Traslada a los estudiantes a los estudiantes al aula de computación y ordena que enciendan los computadores y apliquen los conocimientos plasmados en el ensayo.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Internet
- 2) Documentos sobre el tema

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 4

Sesión 4: Las ventanas, Navegador de archivos y papelera.



Método basado en la Psicología de los estudiantes:

Se ciñe más a la motivación del momento que a un esquema rígido preestablecido, como un orden más cercano a los intereses, necesidades y experiencias del educando.

Técnica: “Rincón Creativo”

El rincón creativo tiene la misión de elaborar y desarrollar un tema que sea ejecutado con creatividad. Solo se les proporciona el material existente encima de la mesa.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente entrega a cada grupo un sobre con la información requerida para el tema.
- 2) Se les proporciona los mismos medios o recursos a todos y se les separa sus mesas de trabajo para que nadie intente copiar.
- 3) Generan una exposición creativa, la cual será calificada por los mismos grupos y donde la calificación es una parte de ella.
- 4) El tiempo aproximado para esta actividad es 15 minutos para entender la información sobre “Las ventanas, el navegador de archivos y papelera”, 10 minutos para preparación del material creativo y 5 minutos por grupo para la exposición. Cabe recalcar que quienes expondrán serán las personas que menos participen en el grupo, esto forja que todos ellos quieran cooperar.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Información acerca del tema
- 2) Marcadores
- 3) Revistas
- 4) Cartulina

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 5

Sesión 5, 6, 7 y 8: Openoffice.org procesador de textos: Writer.



En estas sesiones se abordarán los siguientes temas:

- * Elementos de la ventana del procesador de textos.
- * Deshaciendo acciones.
- * Insertando encabezado o pie de página.
- * Creando tablas y llenando información en tablas.

Método activo:

Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación de los estudiantes. La clase se desenvuelve por parte de los estudiantes, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Técnica: “Rincón de la Tecnología” Método pasivo – activo:

Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los estudiantes en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de; Método Activo cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación de los estudiantes. La clase se desenvuelve por parte de los estudiantes, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente previamente asigna un tema a cada uno de los grupos.

- 2) Comunica que tienen que traer información relevante acerca del tema así como materiales para realizar una exposición creativa.

3) Como para esta unidad se confieren 4 sesiones esta estrategia metodológica será aplicada a toda la unidad por tratarse del mismo tema.

4) En la sesión 1, los grupos asignados tendrán la tarea de realizar un informe sintético, claro y original del tema asignado, el cual será valorado por el docente 10 minutos antes de terminar la sesión de clases.

5) En la sesión 2 perteneciente a esta unidad el docente orientará y corregirá los informes previamente entregados para que los estudiantes de cada grupo realicen el material expositivo, únicamente con las cosas que tienen en su rincón, los grupos de trabajo formados defenderán su tema de exposición. Cada grupo tendrá 5 minutos de exposición. En los minutos sobrantes el docente reforzará los conocimientos.

6) En las sesiones 3 y 4 el docente llevará a los estudiantes al aula de computación distribuidos por grupos.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Documentos con información requerida por cada tema.
- 2) Libro de computación.
- 3) Cartulinas.
- 4) Marcadores.
- 5) Aula de computación.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 6

Sesión 9, 10, 11, 12: Openoffice.org Calc: Hoja de Cálculo.



Método pasivo:

Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los estudiantes en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de método activo.

Técnica: “Exposición docente”

Tomado en cuenta que las cuatro sesiones corresponde al mismo tema, y por su grado de dificultad, es recomendable que estas sesiones sean expuestas por el docente dentro del aula destinada a computación. La exposición deberá ser clara y no compleja para que los discentes comprendan mejor el tema.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente debe hacer tres grupos de 10 estudiantes para brindar su clase expositiva en el aula destinada a computación, así cada uno de ellos trabajará en una computadora a la par con el docente.
- 2) En los temas de las 4 sesiones se abordarán en una hora de clase para cada grupo.
- 3) La hora sobrante de clase el docente reafirmará los conocimientos teóricos fuera del aula de computación. Y evaluará los conocimientos adquiridos.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Libro de Computación.
- 2) Fichas expositivas.
- 3) Computadoras

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 7

Sesión 13, 14: Openoffice.org Presentador de diapositivas: Impress.



Método Heurístico:

Es la estrategia sistémica para realizar de forma inmediata innovaciones positivas. La facultad heurística es un rasgo característico de los visionarios, se define como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención, amén de cómo resolver problemas a través del pensamiento lateral o pensamiento divergente, los cuales constituyen a la creatividad.

Técnica: “Discusión en Panel”

En esta técnica un equipo de estudiantes que fungen como expertos discute un tema en forma de diálogo o conversación ante el grupo. La informalidad, la espontaneidad y el dinamismo son característicos de esta técnica de grupo.

Actividades de Aprendizaje:

Aunque el panel debe simular una conversación espontánea e improvisada, requiere para su éxito ciertos preparativos.

- 1) El coordinador o moderador inicia la sesión, presenta a los miembros del panel, y formula la primera pregunta acerca del tema que se va a tratar.
- 2) Uno de los miembros del panel inicia la conversación, aunque se puede prever quien lo hará, y se entabla el diálogo que se desarrollará según un plan flexible también previsto.
- 3) El coordinador interviene para hacer nuevas preguntas sobre el tema, orientar el diálogo hacia aspectos no tocados, centrar la conversación en el tema, superar una eventual situación de tensión que

podiera producirse, etc. Habrá de estimular el diálogo si éste decae, pero sin intervenir con sus propias opiniones.

4) Unos cinco minutos antes de que termine el diálogo, el coordinador invita a los miembros a que hagan un resumen muy breve de sus ideas.

5) Finalmente el propio coordinador, basándose en notas que habrá tomado, destacará las conclusiones más importantes.

6) Si así se desea y el tiempo lo permite, el coordinador puede invitar al auditorio a cambiar ideas sobre lo expuesto, de manera informal, igual que en el foro. En esta etapa no es indispensable la presencia de los miembros del panel, pero si éstos lo desean, pueden contestar preguntas del grupo, en cuyo caso el coordinador actuará como "canalizador" de dichas preguntas, derivándolas al miembro que corresponda.

7) Posterior a ello el docente llevará a los estudiantes al aula de cómputo para demostrar el uso del presentador de diapositivas: Impress.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Documentos con información sobre el tema.
- 2) Hojas volantes.
- 3) Esferográficos.
- 4) Sala de eventos del centro artesanal.
- 5) Aula de computación.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 8

Sesión 15: El internet: Precauciones y Usos.



Método Heurístico:

Es la estrategia sistémica para realizar de forma inmediata innovaciones positivas. La facultad heurística es un rasgo característico de los visionarios, se define como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención, amén de cómo resolver problemas a través del pensamiento lateral o pensamiento divergente, los cuales constituyen a la creatividad.

Técnica: “Descubrimiento”

El profesor incita a los estudiantes a comprender antes de fijar el conocimiento, implicado justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que pueden ser presentadas por el profesor e investigadas con el estudiante, a quien se le acuerda el derecho de discordar o de exigir los fundamentos indispensables para que el asunto sea aceptado como verdadero. Se debe de comprender antes de aprender, todo adquiere el aspecto de un descubrimiento.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) Cuando el facilitador de un grupo considera oportuna la realización de una heurística, formula con precisión la pregunta o tema del caso, y explica cómo los miembros han de formar subgrupos de 6, ya sea desplazando los asientos, o volviéndose tres personas de una fila de adelante hacia los tres de la fila de atrás cuando los asientos son fijos.
- 2) El facilitador informa a los participantes sobre la manera cómo han de trabajar cada subgrupo e invita a formar los subgrupos.

3) Una vez que los subgrupos han designado un coordinador y un secretario, el Facilitador toma el tiempo para contar los seis minutos que ha de durar la tarea. Un minuto antes de expirar el plazo, advierte a los subgrupos para que puedan hacer el resumen.

4) Terminado el tiempo de discusión de los subgrupos, el facilitador reúne al grupo en sesión plenaria y solicita a los secretarios la lectura de sus breves informes.

5) El facilitador u otra persona anotan en un portafolio una síntesis fiel de los informes leídos por los secretarios. De tal modo que todo el grupo tenga conocimiento de los diversos puntos de vista que se han obtenido, extrae las conclusiones sobre ellos, y se hace un resumen final cuya naturaleza dependerá del tema, pregunta o problema que se haya expuesto el informe.

Medios: Los medios a utilizarse son:

1) Documentos con información acerca de los beneficios y perjuicios del internet y su uso.

2) Noticias relevantes sobre avances tecnológicos.

3) Noticias relevantes sobre el peligro del internet.

4) Pliegos de Papel periódico.

5) Marcadores

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 9

Sesión 16 y 17: El internet: Como medio de comunicación.



Método de trabajo individual:

Se procura conciliar las diferentes individualidades, por medio de tareas diferenciadas, la ventaja consiste en que se puede explorar al máximo las necesidades de cada educando, y la desventaja es que no favorece el espíritu de grupo.

Técnica: “Collage”

Es una técnica grafo plástica que permite crear algo con materiales bidimensionales y tridimensionales utilizando materiales recuperables. Su objetivo es aprovechar los recursos del medio y desarrollar la creatividad y originalidad.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente envía a cada estudiante a realizar un collage sobre el internet como medio de comunicación.
- 2) El estudiante debe seleccionar el material que utilizará, previa a la lectura comprensiva del tema.
- 3) El docente brinda una explicación clara de los que se desea obtener.
- 4) En la hora destinada para la sesión 17 el docente llevará a los estudiantes y hará una presentación del tema.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Docurr
requerida.
- 2) Noticia
tema.
- 3) Cartulina.
- 4) Gomero.
- 5) Marcadores de colores.
- 6) Computadora.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 10

Sesión 18: El internet: como herramienta de trabajo.



Método activo:

Se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación de los estudiantes. Convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Técnica: “Exposición Grupal”

La exposición grupal es una técnica de exposición oral frente a un público, los estudiantes exponen un tema donde tienen que aclarar todas las dudas de sus demás compañeros. Para esta exposición aplicarán conocimientos adquiridos previamente, por lo que la exposición se la realizará por medio de diapositivas en el aula destinada a computación.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente forma grupos de 10 personas para que realicen una exposición mediante diapositivas utilizando Impress.
- 2) Los grupos realizan la presentación de diapositivas en sus hogares.
- 3) En la sesión 18 los tres grupos exponen sobre el tema “El internet como herramienta de trabajo” utilizando el proyector de imágenes.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Información requerida.
- 2) Computadora.
- 3) USB
- 4) Proyector de imágenes.
- 5) Aula de computación.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 11

Sesión 19: Medios, Materiales y Documentos de apoyo.



Método activo:

Se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación de los estudiantes. Convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Técnica: “Método de casos”

El método del caso es un modo de enseñanza en el que los estudiantes aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real, permitiéndoles así, construir su propio aprendizaje en un contexto que los aproxima a su entorno. Este método se basa en la participación activa y en procesos colaborativos y democráticos de discusión de la situación reflejada en el caso.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) Investigar qué medios y materiales y documentos de apoyo se puede obtener del Internet.
- 2) Analizar según la rama artesanal que sigue cada estudiante que medio o material de apoyo puede obtener del internet.
- 3) Tomar opiniones y formar una lluvia de ideas sobre el tema según el caso de cada rama artesanal.

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Libro de computación.
- 2) Información de los medios, materiales y documentos de apoyo que existen según la rama artesanal de cada estudiante.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Nº 12

Sesión 20: El uso del Internet en los procesos de aula.



Método pasivo – activo:

Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los estudiantes en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de; Método Activo cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación de los estudiantes. Y convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Técnica: “Del estudio dirigido”

Esta técnica es una actividad desarrollada por el estudiante, previa la participación y guía del docente. Es una situación de aprendizaje puesta a los estudiantes, para que se constituya en el propio constructor de su propio conocimiento. El estudio dirigido puede ser individual o grupal.

Actividades de Aprendizaje:

- 1) El docente hace una breve introducción para encuadrar el tema.
- 2) Posteriormente formula una pregunta e invita a participar a los estudiantes.
- 3) Dar inicio al debate.
- 4) Al final el docente hace conclusiones sobre el tema del “Uso del Internet en los procesos de Aula”

Medios: Los medios a utilizarse son:

- 1) Libro de computación.
- 2) Información acerca del tema.

6.7. Impactos.

En el informe final del trabajo de grado, los impactos son las huellas, señales y aspectos positivos o negativos que la ejecución del proyecto provocó o provocará en un grupo, área o ámbito determinado.

Para el análisis de impactos se tomó en cuenta que efectos tendría el proyecto en el aspecto educativo – formativo para lo cual a continuación se detalla la valoración y análisis de cada uno de ellos y se seleccionará el nivel de impacto numéricamente de acuerdo a la siguiente tabla:

CUADRO: Valoración de Impactos

-3	Impacto alto negativo
-2	Impacto medio negativo
-1	Impacto bajo negativo
0	No hay Impacto
1	Impacto bajo positivo
2	Impacto medio positivo
3	Impacto alto positivo

Fuente: Miguel A. Posso.

Para calcular el nivel de cada impacto se utilizará la siguiente fórmula:

$$\Sigma$$

$$\text{Nivel de impacto} = \frac{\Sigma}{\text{Número de Indicadores}}$$

6.7.1. Impacto Educativo

El desarrollo de la presente investigación ha generado impactos en el ámbito educativo para ello se ha utilizado como indicadores los siguientes: aplicación de los conocimientos adquiridos en el aula universitaria, la mejora en el desempeño docente en cuanto a las estrategias metodológicas, el aporte al centro educativo artesanal y el desarrollo de este estudio de factibilidad como fuente de investigación.

CUADRO: Indicadores culturales educativos

INDICADOR	NIVELES DE IMPACTO						
	-3	-2	-1	0	1	2	3
Aplicación de conocimientos universitarios							X
Mejora en el desempeño del docente.							X
Mejora en el desempeño estudiantil.							X
Aporte al centro educativo artesanal.						X	
Fuente investigación.						X	
TOTAL						4	9

Fuente: Datos de la Investigación

CUADRO: Ponderación de valores impacto educativo.

Suma Total	13
Nivel De Impacto	Suma Total / Numero de Indicadores
Nivel de Impacto	13/5
Nivel de Impacto	2,6 = 3 Impacto alto positivo

Fuente: Datos de la Investigación

Al analizar los cuadros de impacto podemos evidenciar que la presente investigación genera un Impacto alto positivo tanto para el estudiante investigador como para el centro de Formación Artesanal “Ambuquí”.

6.8. Difusión.

La difusión de la presente propuesta se la hará posterior a las debidas correcciones de la directora de Tesis como de los asesores colaboradores. Para ello se pretende socializar la propuesta en la sala de asuntos sociales del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.

6.9. BIBLIOGRAFÍA

1. BARRIOS, R. OSCAR (2001). La formación docente: Teoría y práctica. Centro de Informaciones pedagógicas. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.
2. CARR, W; KEMMIS, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. Editora Martínez Roca. Barcelona.
3. CASCANTE, C. (1996). Proyecto docente de Didáctica General. Universidad de Oviedo. Inédito.
4. COLECTIVO DE AUTORES. MINED. (1998) Documentos normativos para el perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
5. DE LELLA, CAYETANO. (1999). Modelos y tendencias de la formación docente. I Seminario Taller sobre perfil del docente y estrategias de formación. Lima, Perú. 1999. 9 p.
6. DE MIGUEL, M. Y OTROS. (1996). El desarrollo profesional docente y las resistencias a la innovación educativa. Servicio de publicaciones de la Universidad de Oviedo. Oviedo.
7. DEL CARMEN, L. (1990). Desarrollo curricular y formación permanente del profesorado. En Gil Pérez. Formación de formadores en Didáctica de las Ciencias. Editorial Nau Llibres. Valencia. 1990 p 4548.
8. DEOBOLD B. VAN DALEN Y WILLIAM J. MEYER, Síntesis de " Estrategia de la investigación descriptiva".

9. ECHAURY Cardona, (2005) Aprendizaje en niños con capacidades distintas. España.
10. ENCICLOPEDIA GENERAL DE LA EDUCACIÓN. (2000) Tomo I. Océano Grupo Editorial. Barcelona.
11. ESCONTRELA MAO, RAMÓN. (1992). La formación del profesor, modelos y tendencias: el modelo crítico reflexivo. Revista de Pedagogía. (Venezuela), (29). Enero Marzo, 1992. 63-81 p.
12. FARIÑAS, G. (1990). La selección de tareas docentes en el proceso de dirección de la enseñanza superior. Universidad de La Habana, La Habana. Inédito.
13. FERNÁNDEZ PÉREZ, M. (1988). La profesionalización docente en la escuela. Escuela español. S.A. Madrid.
14. Investigación Participativa. BuenasTareas.com. Recuperado (2009)
15. LIZCANO G. Proceso didáctico en el aula. Editorial Caracas Venezuela. 2001 Pág. 17.
16. MENDOZA HERNÁNDEZ, Carlos. "Corrientes Psicopedagógicas Contemporáneas". Ed. Vallejana. Trujillo - Perú 2001.
17. MENDOZA, A: Estrategias para promover el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura. Editora Corripio. C por A. Santo Domingo. R. D.

6.9.1. LINKOGRAFÍA

<http://www.mira.ec/páginas/Instituciones/centroartesanal.aspx>

1. http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101351370/-1/Conversi%C3%B3n__preocupa_a_centros_de_formaci%C3%B3n_artesanal
2. <http://jnda.gob.ec/index.php/historia/historia-de-la-jnda>
3. <http://lasamapolas.bligoo.com/content/view/87154/Que-son-las-Tic>
4. <http://peremarques.pangea.org/tic.htm>
5. <http://educatics.blogspot.com/>
6. <http://www.eumed.net/libros>
7. <http://www.buenastareas.com/ensayos/Metodologías-Aplicadas-En-El-Proceso-De/529550.html>
8. <http://educacert.blogspot.com/2011/07/estrategias-metodológicas-para-el.html>
9. <http://www.slideshare.net/guest975e56/métodos-didácticos> Dra. Gemma Verduzco Chirino

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de Problemas

Anexo 2: Matriz de Coherencia

Anexo 3: Encuestas

Anexo 4: Acuerdo ministerial sobre Centro de Formación Artesanal

Anexo 5: Centro de Formación Artesanal Ambuquí

Anexo 6: Centro de Formación Artesanal Ambuquí compartido con la princesa pacha

Anexo 7: Computadoras con la que disponen las 2 instituciones

Anexo 8: Proyector de imágenes (infocus) con que cuenta el centro de computo

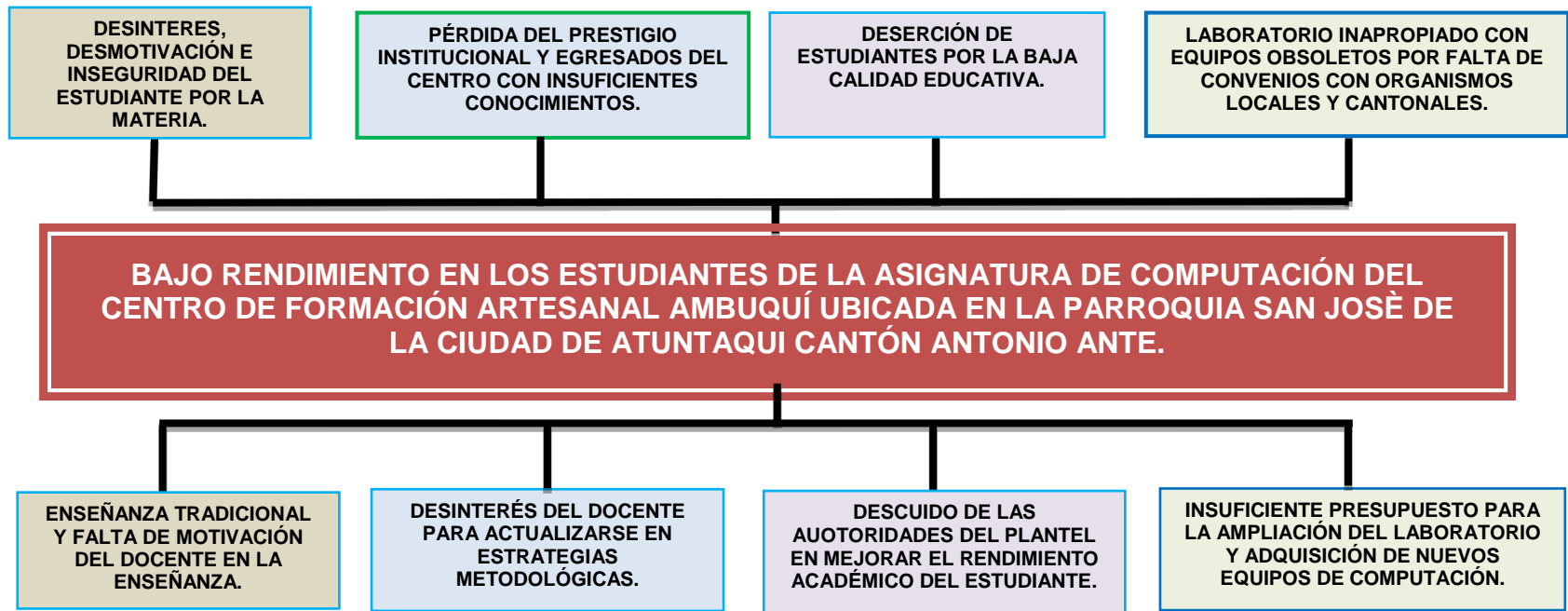
Anexo 9: Instalaciones del Centro de Formación Artesanal Ambuquí

Anexo 10: Estudiantes de los terceros años de formación artesanal.

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFECTOS:



CAUSAS

ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera ayudara la estructura de nuevas estrategias metodológicas para mejorar la enseñanza en la materia de computación hacia los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí ubicada en la parroquia San José de la ciudad de Atuntaqui Cantón Antonio Ante?</p>	<p>Estudiar las estrategias metodológicas para el aprendizaje de computación de los estudiantes en los terceros años del Centro de Formación Artesanal “Ambuquí” ubicado en La Parroquia San José de la ciudad de Atuntaqui Cantón Antonio Ante en el periodo 2011-2012.</p>
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es la situación actual por la que cruzan los docentes sobre enseñanza - aprendizaje de estrategias metodológicas en los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí?</p> <p>¿Cuáles deben ser los fundamentos teóricos que tienen que aplicar los docentes para orienten los procesos metodológicos de aprendizaje en los estudiantes de los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí?</p> <p>¿Cómo conseguir diseñar y difundir</p>	<p>Diagnosticar las diferentes estrategias metodológicas que utilizan los docentes para el aprendizaje de computación.</p> <p>Fundamentar las estrategias metodológicas que utilizaran los docentes para la enseñanza en los estudiantes de computación.</p> <p>Diseñar y difundir la nueva</p>

mejores metodología para la comprensión de los estudiantes en los terceros años del Centro de Formación Artesanal Ambuquí?	propuesta elaborada sobre estrategias metodológicas para el aprendizaje en los estudiantes de los terceros años de educación artesanal del Centro de Formación Artesanal Ambuquí.
--	---

ANEXO 3 ENCUESTAS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGÍA
ESPECIALIDAD CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL

Estimadas autoridades:

La presente entrevista se la realiza con el fin de investigar sobre estrategias metodológicas que utilizan los docentes para el aprendizaje de computación y el rendimiento académico de los estudiantes del centro de formación artesanal Ambuquí, este trabajo es requerido por la Universidad Técnica del Norte, para optar por la licenciatura en Contabilidad y Computación. La información que proporcione será de absoluta reserva del investigador.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada pregunta tomándose el tiempo suficiente para interpretar y responder con toda franqueza la respuesta que usted crea conveniente señalándola con una X.

CUESTIONARIO:

1.-La institución facilita o cuenta con equipos efectivos para que los estudiantes desenvuelva y comprenda mejor la clase, tales como:

Computadoras actuales Proyectores Pizarra electrónica

2.-El profesor organiza sus materiales necesarios para la enseñanza, como:

Materiales didácticos:	Borrador	<input type="checkbox"/>
	Esferos	<input type="checkbox"/>
	Tizas liquidas	<input type="checkbox"/>
	Memory flash	<input type="checkbox"/>
	Libros	<input type="checkbox"/>
	Franelas	<input type="checkbox"/>
	Cds	<input type="checkbox"/>

Materiales de apoyo:	Cuestionarios	<input type="checkbox"/>
	Poli grafiados	<input type="checkbox"/>

3.-Se promueve el aprendizaje al ayudar a crear las condiciones que lo hagan posible, como:

Practica reflexiva	<input type="checkbox"/>
Interacción y comunicación	<input type="checkbox"/>
Cooperación modelar	<input type="checkbox"/>
Supervisión	<input type="checkbox"/>
Fomentar la tolerancia	<input type="checkbox"/>
Afecto	<input type="checkbox"/>
Seguridad	<input type="checkbox"/>

4.-El profesor debe motivar al estudiante a:

Pensar	<input type="checkbox"/>
Actuar	<input type="checkbox"/>
Sentir con su estilo propio	<input type="checkbox"/>

5.- ¿Cree importante que el maestro debe valorar su potencial y verse en la posición que le corresponde conforme a su estatus de:

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| Líder social | <input type="checkbox"/> |
| Ente de respeto y admiración | <input type="checkbox"/> |
| Transformador de conciencias | <input type="checkbox"/> |
| Potenciador de cambios | <input type="checkbox"/> |

6.- Cual de estos recursos cree usted que son mejores y necesarios para que el estudiante aprender computación:

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| Exposiciones | <input type="checkbox"/> |
| Participación en clase | <input type="checkbox"/> |
| Trabajo en grupo | <input type="checkbox"/> |
| Trabajo individual | <input type="checkbox"/> |
| Talleres | <input type="checkbox"/> |
| Desarrollo de tareas en clase | <input type="checkbox"/> |
| Desarrollo de tareas en casa | <input type="checkbox"/> |
| Consultas | <input type="checkbox"/> |
| Módulos y/o guías didácticas | <input type="checkbox"/> |

7.-Los estudiantes cuando tienen dudas pueden comunicarse con:

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| El profesor | <input type="checkbox"/> |
| Los compañeros | <input type="checkbox"/> |
| La comunidad | <input type="checkbox"/> |
| La secretaria | <input type="checkbox"/> |
| Se quedan con la duda | <input type="checkbox"/> |

8.-Las tareas individuales en los estudiantes provocan:

- Copiar
- Ponerse en acción
- El autoaprendizaje
- Aburrirse

9.-El profesor promueve el sentido de investigación personal en los estudiantes enviándoles a:

- Bibliotecas
- Internet
- Guías Didácticas

10.- ¿En la institución con qué frecuencia se realizan actualizaciones a los docentes?

- Anual Semestral Trimestral Bimestral Mensual
SIEMPRE A VECES NUNCA

11.- ¿Señales del 1 al 10 las principales dificultades que usted crea trascendentales para que los estudiantes aprendan computación?

- Falta de materiales e instrumentos didácticos
- Faltar a clase
- Distraerse con otras actividades en el aula
- Guía inadecuada del maestro
- Desmotivación por la asignatura
- Falta de textos con orientaciones claras
- Escasos materiales y suministros en los laboratorios y talleres
- Falta de documentos de apoyo para el trabajo, dentro y
- Fuera del laboratorio

12.- ¿Usted cree conveniente que la institución cuente con recursos relativamente satisfactoria para su mejor desempeño laboral académico, como:

- Amplio laboratorio
- Suficientes computadoras
- Suficiente material didáctico y tecnológico
- Suficientes pupitres

13.- Para una buena enseñanza - aprendizaje se debe aplicar técnicas como:

- Práctica reflexiva
- Interacción y comunicación
- Cooperación modelar
- Supervisar
- Fomentar la tolerancia
- Afecto
- Seguridad y comprensión

14.- ¿Los profesores cuentan con un módulo de enseñanza?

SI NO

15.- ¿Cree usted importante utilizar una guía para la aprendizaje?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGÍA

ESPECIALIDAD CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PLANTEL

Estimado estudiante:

La presente entrevista se la realiza con el fin de investigar sobre estrategias metodológicas que utilizan los docentes para el aprendizaje de computación y el rendimiento académico de los estudiantes del centro de formación artesanal Ambuquí, este trabajo es requerido por la Universidad Técnica del Norte, para optar por la licenciatura en Contabilidad y Computación. La información que proporcione será de absoluta reserva del investigador.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada pregunta tomándose el tiempo suficiente para interpretar y responder con toda franqueza la respuesta que usted crea conveniente señalándola con una X.

CUESTIONARIO:

1.- ¿Como estudiante de una carrera técnica artesanal, en qué nivel de conocimientos de computación cree estar usted:

Superior	<input type="checkbox"/>	Inferior	<input type="checkbox"/>
Básico	<input type="checkbox"/>	Ninguno de los anteriores	<input type="checkbox"/>

2.- La institución cuenta con eficientes equipos de computación para su enseñanza – aprendizaje, como:

- Amplio laboratorio
- Suficientes computadoras
- Suficiente material didáctico y tecnológico
- Suficientes pupitres

3.-El profesor despliega acciones de conocimiento para que usted comprenda la lógica de la informática, como:

Proceso de enseñanza

- Proporciona Módulos y/o guías didácticas
- Participación en clase
- Trabajo en grupo
- Trabajo individual
- Talleres
- Desarrollo de tareas en clase
- Desarrollo de tareas en casa

Aplicación de cuestionarios teóricos y prácticos

- En grupo
- Individual

Investigaciones y exposiciones

- Consultas
- Exposiciones
- En grupo
- Individual

4.-Cuándo usted tiene duda sobre un tema de computación el profesor:

No le explica

Explica claramente

Es duro y agresivo

Es comprensivo

5.-Como usted promueve el sentido de investigación personal en sus tareas acudiendo a:

Bibliotecas

Internet

Guías Didácticas

6.-El profesor solicita tareas individuales a los estudiantes:

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7.- ¿Usted presta el debido interés o importancia a la materia de computación dictada por su profesor?

Mucho

Poco

Nada

8.- Para su aprendizaje el profesor aplica técnicas como:

Práctica reflexiva

Interacción y comunicación

Cooperación modelar

Supervisar

Fomentar la tolerancia

Afecto

Seguridad y comprensión

9.- Al culminar su educación básica en la institución y desea continuar con el bachillerato en otra institución, usted cree tener conocimientos computación:

Suficientes

Básicos

Necesarios

10.- ¿El profesor de computación acepta sugerencias de los(as) estudiantes para mejorar el proceso de aprendizaje en el laboratorio?

SI NO

11.- Cual de estos recursos cree usted que son mejores y necesarios para aprender computación:

Exposiciones

Participación en clase

Trabajo en grupo

Trabajo individual

Talleres

Desarrollo de tareas en clase

Desarrollo de tareas en casa

Consultas

Módulos y/o guías didácticas

12.- ¿Existe motivación por parte de los profesores de computación antes iniciar su clase?

Siempre

A veces

Nunca

13.- ¿Señales del 1 al 10 las principales dificultades que usted crea trascendentales en su aprendizaje de computación?

- | | |
|--|--------------------------|
| Falta de materiales e instrumentos didácticos | <input type="checkbox"/> |
| Faltar a clase | <input type="checkbox"/> |
| Distraerse con otras actividades en el aula | <input type="checkbox"/> |
| Guía inadecuada del maestro | <input type="checkbox"/> |
| Desmotivación por la asignatura | <input type="checkbox"/> |
| Falta de textos con orientaciones claras | <input type="checkbox"/> |
| Escasos materiales y suministros en los laboratorios y talleres | <input type="checkbox"/> |
| Falta de documentos de apoyo para el trabajo dentro y
Fuera del laboratorio | <input type="checkbox"/> |

14.-El profesor realiza las siguientes acciones en la clase para su mejor aprendizaje:

- | | | | |
|----------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Organiza | <input type="checkbox"/> | Se distrae | <input type="checkbox"/> |
| Comunica | <input type="checkbox"/> | Se retira de la clase | <input type="checkbox"/> |
| Expone | <input type="checkbox"/> | Ninguno de los anteriores | <input type="checkbox"/> |

15.- ¿Los profesores cuentan con un módulo de enseñanza?

SI NO

16.- ¿Cree usted importante utilizar un módulo para la aprendizaje?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4

Acuerdo Ministerial sobre Centros de Formación Artesanal



0406-12

Despacho Ministerial

- Que** mediante memorando No. 240-DINEPEI del 04 de Septiembre del 2012, el Dr. Javier Cueva Borja, Director Nacional de Educación para Personas con Escolaridad Inconclusa, remite informe técnico favorable para la expedición del presente Acuerdo Ministerial;
- Que** es deber de esta Cartera de Estado garantizar la eficiencia y eficacia de las acciones técnicas, administrativas y pedagógicas en las diferentes instancias del sistema educativo del país; y,

EN uso de las atribuciones que le confieren los artículos 154 numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador, 22 literal u) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, y 17 del Estatuto del Régimen Jurídico y Administrativo de la Función Ejecutiva,

ACUERDA:

Art. 1.- DISPONER que la oferta del servicio educativo de los Centros y Unidades de Formación Artesanal será exclusivamente para adultos con escolaridad inconclusa, esto es, jóvenes y adultos mayores de 15 años de edad o más y que hayan permanecido fuera de la educación escolarizada ordinaria por más de 3 años.

Art. 2.- DISPONER a los Centros y Unidades de Formación Artesanal cuyo permiso les autorizaba a prestar servicios educativos en las modalidades de Ciclo Básico Artesanal, su inmediato cambio de denominación a Centros de Educación Básica, para lo cual deberán dar cumplimiento a lo establecido en el artículo 92 y en el capítulo VIII del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

ANEXO 5

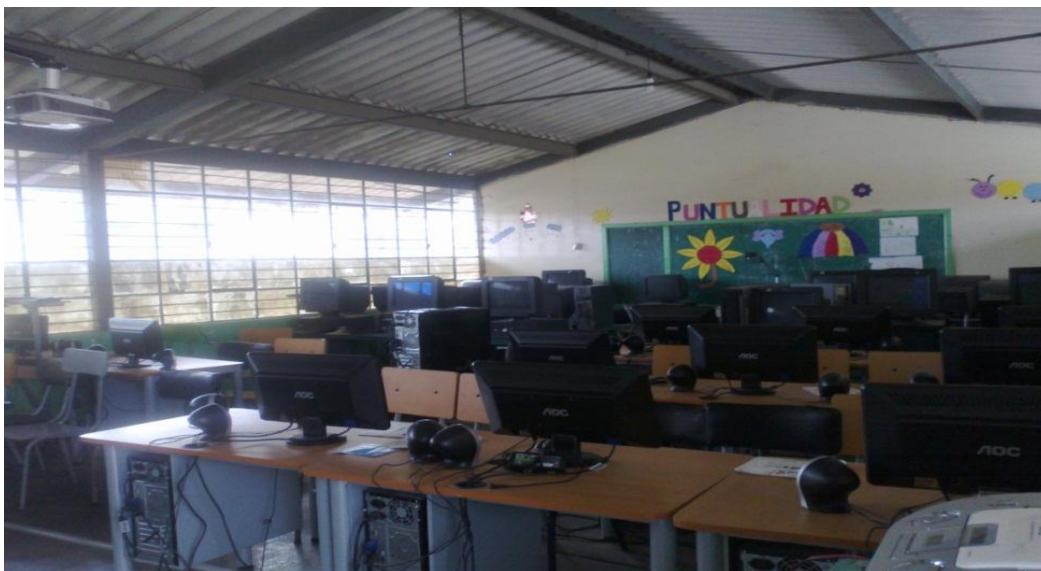
CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUÍ



**CENTRO DE COMPUTO DEL CENTRO ARTESANAL
COMPARTIDO CON LA ESCUELA PRINCESA PACHA.**



COMPUTADORAS CON LA QUE DISPONEN LAS 2 INSTITUCIONES



PROYECTOR DE IMAGENES (INFOCUS) CON QUE CUENTA EL CENTRO DE COMPUTO.



**INSTALACIONES DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL
AMBUQUÍ.**



**ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DE FORMACIÓN
ARTESANAL.**







CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL
"AMBUQUI"
ATUNTAQUI-ECUADOR
centroartesanal_ambuqui@hotmail.com

A petición verbal de la parte interesada:

CERTIFICO:

QUE, el señor DIAZ FLORES FREDY JUAN, portador de la cédula 100310792-5, realizó el trabajo investigativo en esta institución en el presente año lectivo, sobre "ESTRATEGIAS METODOLOGICAS QUE IMPARTEN LOS DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA SAN JOSE DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERIODO 2012-2013".

Es todo cuento puedo informar en honor a la verdad, el interesado puede hacer uso del presente certificado como estime conveniente.

Atuntaqui, 20 de Junio del 2013.

Ing. Rubén López R.
DOCENTE DEL ÁREA DE COMPUTACIÓN





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003107925
APELLIDOS Y NOMBRES:	Díaz Flores Fredy Juan
DIRECCIÓN:	ATUNTAQUI
EMAIL:	
TELÉFONO FIJO:	TELÉFONO MÓVIL: 0986159804

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS QUE IMPARTEN LOS DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUÍ UBICADA EN LA PARROQUIA SAN JOSÉ DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERIODO 2012-2013.
AUTOR (ES):	Díaz Flores Fredy Juan
FECHA: AAAAMMDD	2013-07-26
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad de Contabilidad y Computación
ASESOR /DIRECTOR:	Dra. Susana Cifuentes

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

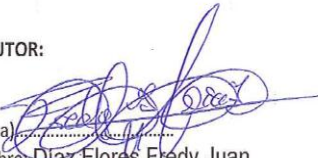
Yo, Díaz Flores Fredy Juan, con cédula de identidad Nro. 1003107925 , en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de Julio del 2013

EL AUTOR:


(Firma).....
Nombre: Díaz Flores Fredy Juan
Cédula: 1003107925

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Díaz Flores Fredy Juan, con cédula de identidad Nro. 1003107925, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS QUE IMPARTEN LOS DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE DE COMPUTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DEL CENTRO DE FORMACIÓN ARTESANAL AMBUQUÍ UBICADA EN LA PARROQUIA SAN JOSÉ DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERIODO 2012-2013**, que ha sido desarrollado para optar por el título **Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad de Contabilidad y Computación**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: Díaz Flores Fredy Juan

Cédula: 1003107925

Ibarra, a los 26 días del mes de Julio del 2013