

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO DIPLOMADO SUPERIOR EN CURRÍCULO POR COMPETENCIAS

TEMA: “LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA ASIGNATURA DE GERENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR BOLÍVAR SECCIÓN NOCTURNA”

Trabajo de Investigación

Previa a la obtención del Título de Diploma Superior en Currículo por Competencias

AUTORA: Lcda. . Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo

DIRECTORA: Ing. Mg.: Pilar Urrutia Urrutia

AMBATO – ECUADOR

2012

Al Consejo de Posgrado de la UTA

El tribunal receptor de la defensa del trabajo de investigación con el tema: “LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA ASIGNATURA DE GERENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR BOLÍVAR SECCION NOCTURNA”, presentado por la Lcda. Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo y conforma por: Ing. Mg. Franklin Mayorga Mayorga, Ing. Mg. Marcos Benítez Aldás, Ing. Mg. Wilma Gavilanes López, Miembros del Tribunal, Ing. Mg. Elsa Pilar Urrutia Urrutia, Directora del trabajo de investigación y presidido por Ing. Mg. Juan Garcés Chávez presidente del tribunal; Ing. Mg. Juan Garcés Chávez Director del CEPOS – UTA, una vez escuchada la defensa oral aprueba y remite el presente trabajo de investigación para su uso y su custodia de las bibliotecas de la UTA.

.....
Ing. Mg. Juan Garcés Chávez
Presidente del Tribunal de Defensa

.....
Ing. Mg. Juan Garcés Chávez
DIRECTOR DEL CEPOS

.....
Ing. Mg. Pilar Urrutia Urrutia
Directora de Trabajo de Investigación

.....
Ing. Mg. Franklin Mayorga Mayorga
Miembro del Tribunal

.....
Ing. Mg. Marcos Benítez Aldás
Miembro del Tribunal

.....
Ing. Mg. Wilma Gavilanes López
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de la opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación, con el tema: “LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA ASIGNATURA DE GERENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR BOLÍVAR SECCION NOCTURNA”, nos corresponden exclusivamente a la Lcda. Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo, Autora y a la Ing. Mg. Elsa Pilar Urrutia Urrutia, Directora del trabajo de investigación, y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato.

.....
Lcda. Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo

AUTORA

.....
Ing. Mg. Elsa Pilar Urrutia Urrutia

DIRECTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga de este trabajo de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación según las normas de la Institución

Cedo los derechos de mi trabajo de investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta, dentro de las regulaciones e la Universidad.

.....
Lcda. Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a un ser supremo que me ha permitido cumplir con la investigación realizada, quien ha guiado todos los momentos de mi vida, a mi familia, quienes siempre están a mi lado apoyándome en los momentos más difíciles pendientes de mi desempeño académico para llegar a cumplir mi objetivo el obtener el Título en Diploma en diseño curricular por competencias.

Guadalupe Medina.

AGRADECIMIENTO

Mi más profundo y sincero agradecimiento a la Universidad técnica de Ambato por haberme permitido ser parte de tan noble institución de igual manera al Centro de Estudios de Posgrado, al personal docente, quienes transmitieron sus valiosos conocimientos y experiencias y en especial a la Ing. Magíster Pilar Urrutia Urrutia Tutora y Guía Profesional, quien me apoyó incondicionalmente hasta culminar en mi anhelado proyecto, y llegar a obtener mi título en Diploma Superior en Currículo por Competencias

A mi familia por su apoyo y comprensión.

Guadalupe Medina

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada	i
Al Consejo de Posgrado	ii
Autoría de la investigación	iii
Derechos de autor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice general de contenidos	vii
Índice de gráficos	x
Índice de cuadros y tablas	xi
Resumen Ejecutivo	xii
Introducción	01

CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA

1.1 Tema	02
1.2 Planteamiento del Problema	02
1.2.1 Contextualización	02
1.2.1.1 Macro	02
1.2.1.2 Meso	05
1.2.1.3 Micro	08
1.2.2 Análisis del problema	11
1.2.3 Prognosis	12
1.2.4 Formulación del Problema	13
1.2.5 Interrogantes	13
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	14
1.3 Justificación	14
1.4. Objetivos	16
1.4.1 General	16
1.4.2 Específicos	16
1.5 Análisis de la necesidad	16

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes investigativos	18
2.2	Fundamentación filosófica	22
2.3	Fundamentación legal	24
2.4	Categorías fundamentales	26
2.4.1	Variable Independiente	28
	* Tecnologías de a información y la comunicación TIC	28
	* Tecnología	35
	* Internet	37
	* Multimedia	43
2.4.2	Variable Dependiente	49
	* Modelo Pedagógico	49
	* Diseño Curricular	53
	* Perfil por competencias	56
	* Desarrollo por competencias	60
2.5	Hipótesis	63
2.6	Señalamiento de variables	64
2.6.1	Variable Independiente	64
2.6.2	Variable Dependiente	64

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1	Modalidad básica de la investigación	65
3.2	Nivel o tipo de investigación	65
3.3	Población y muestra	66
3.4	Operacionalización de variables	67
3.5	Plan de recolección de información	69
3.6	Plan de procesamiento de la información	70

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Análisis e interpretación de resultados	71
4.2	Análisis del cuadro general de resultados	83

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Conclusiones	85
5.2	Recomendaciones	86

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1	Datos informativos	87
6.2	Antecedentes de la propuesta	89
6.3	Justificación	89
6.4	Objetivos	91
6.5	Análisis de Factibilidad	92
6.6	Fundamentación	93
6.7	Metodología modelo operativo	103
6.8	Administración	106
6.9	Previsión de la evaluación	106
6.10	Conclusiones y recomendaciones	106

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA	108
WEBGRAFÍA	109
ANEXOS	110

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	Árbol de problemas. Desarrollo de Competencias	09
Gráfico N° 02	Categorías Fundamentales	26
Gráfico N° 03	Tecnologías de la información y la comunicación	27
Gráfico N° 04	Desarrollo de Competencias	28
Gráfico N° 05	Acceso a la información	71
Gráfico N° 06	Internet único medio de consulta	73
Gráfico N° 07	Acceso a los recursos tecnológicos	74
Gráfico N° 08	Utilización de los recursos tecnológicos en el proceso educativo	75
Gráfico N° 09	Implementación de recursos tecnológicos	76
Gráfico N° 10	Aplicación de actividades en el aula	77
Gráfico N° 11	Docente ente motivador	78
Gráfico N° 12	Recursos tecnológicos aplicados por el docente	79
Gráfico N° 13	Experiencia del docente en el uso de recursos Tecnológicos	80
Gráfico N° 14	Incremento de aulas o salones virtuales	81

ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS

Cuadro N° 01	Población y muestra	66
Cuadro N° 02	Variable independiente	67
Cuadro N° 03	Variable dependiente	68
Cuadro N° 04	Recolección de información	69
Cuadro N° 05	Acceso a la información	71
Cuadro N° 06	Internet único medio de consulta	73
Cuadro N° 07	Acceso a los recursos tecnológicos	74
Cuadro N° 08	Utilización de los recursos tecnológicos en el proceso Educativo	75
Cuadro N° 09	Implementación de recursos tecnológicos	76
Cuadro N° 10	Aplicación de actividades en el aula	77
Cuadro N° 11	Docente ente motivador	78
Cuadro N° 12	Recursos tecnológicos aplicados por el docente	79
Cuadro N° 13	Experiencia del docente en el uso de recursos Tecnológicos	80
Cuadro N° 14	Incremento de aulas o salones virtuales	81
Cuadro N° 15	Resultado de respuestas de los estudiantes	83
Cuadro N° 16	Costos	88
Cuadro N° 17	Operacionalización	104
Cuadro N° 18	Plan de monitoreo	105
Cuadro N° 19	Previsión de la evaluación	106

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
DIPLOMADO SUPERIOR EN CURRÍCULO POR
COMPETENCIAS

**“LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y
EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA ASIGNATURA DE
GERENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE
BACHILLERATO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO
TECNOLÓGICO SUPERIOR BOLÍVAR SECCIÓN NOCTURNA”**

Autora: Lcda.: Guadalupe Medina Ronquillo

Tutora: Ing. Mg. Elsa Pilar Urrutia Urrutia

Fecha: Octubre 2012

RESUMEN

El trabajo de investigación se lo desarrollo con el propósito de la generación de una propuesta sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación ,con el uso de un libro electrónico de la signatura de Gerencia para los estudiantes de tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto tecnológico Superior Bolívar, para el logro de este objetivo se consideró las forma actual del modelo de educación que promueve la formación por competencias, se propone a que los docentes utilicen, la tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de sus planificaciones educativas, a los estudiantes que adopten una actitud creativa y desafíen a sus capacidades para encaminarlas al trabajo en equipo y la interacción. Las autoridades por su parte tienen un rol fundamental al ser los encargados de que la institución implemente los medios necesarios para la ejecución de este trabajo. Los docentes más allá de su cumplimiento con el quehacer diario, acompañarán el proceso de interaprendizaje.

Descriptores: multimedia, internet, tecnología, tecnologías de la información y la comunicación TIC, modelo pedagógico, diseño curricular, competencias.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
POSTDEGREE STUDY CENTER
DIPLOMA SUPERIOR IN COMPETENCY-BASED
CURRICULUM

**"THE TECHNOLOGIES OF INFORMATION AND COMMUNICATION
AND THE DEVELOPMENT OF COMPETENCES IN THE COURSE OF
MANAGEMENT OF THE STUDENTS OF THE THIRD YEAR OF HIGH
SCHOOL FOURTH PARALLEL OF THE INSTITUTE TECHNOLOGIC
SUPERIOR BOLIVAR NIGHT SECTION"**

Author: Lcda. Guadalupe Medina Ronquillo

Tutor: Ing Mg. Elsa Pillar Urrutia Urrutia

Date: October 2012

SUMMARY

The research work was it developed for the purpose of the generation of a proposal on the use of information technologies and communication, with the use of an electronic book of the signatura of management for students in third year of parallel fourth school of the Instituto Tecnológico Superior Bolivar, for the achievement of this objective was considered the current form of the model of education that promotes the training by competencias proposed teachers to use, the information technology and communication for the development of their educational plans, students who take a creative attitude and its torque capacity to challenge direct them to teamwork and interaction. The authorities meanwhile have a fundamental role to be responsible for the institution implements the necessary means for the implementation of this work. Beyond teachers to comply with the daily, will accompany the process of training.

Descriptor: multimedia, internet, technology, technologies of information and communication technology ICT, pedagogical model, powers.

INTRODUCCIÓN

El trabajo investigativo sobre los recursos tecnológicos, la comunicación y el desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia en los estudiantes del cuarto paralelo tercer año de bachillerato del instituto tecnológico superior “Bolívar”, se lo ha realizado con mucho esfuerzo y para una mejor comprensión se lo ha dividido en seis importantes capítulos que se encuentran distribuidos por temas y subtemas estructurados de la siguiente forma:

Capítulo I.-Esta integrado por la contextualización macro, meso , micro, árbol de problemas , el planteamiento del problema investigado y su formulación, además el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes de la investigación, la delimitación espacial, temporal, la justificación y los objetivos de la misma.

Capítulo II.- Contiene el marco teórico en el cual constan los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, las categorías fundamentales, hipótesis de la investigación variable independiente y variable dependiente.

Capítulo III.- Corresponde al marco metodológico, en él que se describe el enfoque, la modalidad, el nivel de la investigación desarrollada, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, la Operacionalización de la variables.

Capítulo IV.- Se describe el análisis e interpretación de resultados expresados mediante tablas con la correspondiente interpretación.

Capítulo V.- Contiene las conclusiones y recomendaciones obtenidas luego del análisis e interpretación de resultados y que sirven para la realización de la propuesta como solución del problema planteado.

Capítulo VI.- Se desarrolla la propuesta como una alternativa de solución al problema planteado en este trabajo de investigación, la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. TEMA DE LA INVESTIGACIÓN.

“LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA ASIGNATURA DE GERENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “BOLÍVAR” SECCIÓN NOCTURNA”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.2.1.1 MACRO

A pesar de la extensa divulgación que ha tenido la noción TIC en los recientes años, todavía sigue existiendo una concepción muy restringida del término, reducido casi siempre a la última aparición tecnológica de algún dispositivo técnico, equipo físico o servicio agregado o de valor añadido de los medios de comunicación e información: teléfono o fax, radio o televisión, transmisión o difusión por cable o satélite, videotexto o teletexto, informática o computación, grabación de audio o vídeo en casete o disco óptico, sonidos estereofónicos, teleinformática o telemática, Internet, videoteléfono, tele o videoconferencia interactiva, radio o televisión digital, imágenes de alta definición o resolución, cine - home, realidad virtual o visión de síntesis, pantalla plana de plasma o cristal líquido, telefonía celular o móvil, etc.

Ha sido sin duda durante la última mitad del pasado siglo XX, cuando la civilización actual se convirtió quizá en un testigo privilegiado del nacimiento y evolución más espectacular que ha tenido uno de los procesos sociales más influyentes en la vida cotidiana de los seres humanos: el de medios de comunicación e información, pero en especial el de las telecomunicaciones y de la teledifusión con la radio y televisión, frutos indiscutibles de esta sociedad.

Nunca en un período tan corto de la historia de la humanidad, las tecnologías de comunicación del hombre han evolucionado tan rápido como ha ocurrido durante este siglo XX. Observando la siguiente gráfica, podemos reconocer e identificar este desarrollo espectacular que se ha venido estudiando y comentado en los distintos sectores y medios públicos y privados interesados en su conocimiento, utilización o aplicación social y comercial. Es cierto que el nacimiento de las telecomunicaciones, se inicia a partir de la segunda mitad del siglo XIX, pero la verdadera tendencia empieza en la segunda mitad del siglo XX, alcanzando su máximo desarrollo a principios de este nuevo siglo XXI. Sólo han pasado 50 años, y a pesar de la existencia de múltiples medios que han surgido, su convergencia digital se ha vuelto un hecho incontestable.

Prácticamente de forma permanente nos encontramos el referente de una concepción educativa ligada a la innovación, como exigencia de una educación moderna y progresista. Y ligados a esos planteamientos, hemos visto en muchas ocasiones propuestas en las que las nuevas tecnologías de la información son una reivindicación presentada como garantía de progreso. Es muy posible que las cosas no sean tan lineales.

El concepto de calidad ligado a la educación no es únicamente una cuestión económica o tecnológica. En el último informe de la Unicef sobre la educación no debe contemplarse solamente como la respuesta a las necesidades cognoscitivas del niño. También su desarrollo físico social, emocional, moral y espiritual. El concepto de calidad incluye cuestiones a resolver a cerca de la igualdad de género,

salud y nutrición; implicación de la familia y la comunidad, y finalmente la eficacia en la gestión del sistema educativo. (Estado Mundial de la Infancia, 1999)

En definitiva, dentro del marco teórico aquí establecido, los estudios culturales, las nuevas tecnologías de la comunicación, informáticas y telemáticas, pueden ser analizados y estudiados desde perspectivas comprensivas e interpretativas. Ello supone una alternativa a los estudios cuantitativos y de base experimentalista que han venido siendo tradicionalmente mayoritarios dentro de la investigación en las ciencias de la educación (De Pablos, 1996).

Mediante iniciativas que impliquen una concepción creativa del trabajo de los alumnos, estos deben desarrollar además de habilidades instrumentales, respecto a los nuevos medios que les permiten expresarse con nuevos lenguajes, una actitud reflexiva y crítica ante propuestas como los videojuegos o Internet.

En este sentido, entendemos que desde los análisis y elaboraciones formulados por los estudios culturales, donde conceptos como construcción de la identidad o mediación cognitiva son referentes claves, es posible encontrar alternativas y usos razonables a las nuevas tecnologías en los diferentes campos sociales, y entre ellos los referidos a la educación y el entretenimiento.

Una reflexión final. La presencia de los materiales educativos multimedia debe generar además otro tipo de consecuencias. El hecho de que sean herramientas que indistintamente pueden utilizarse en el ámbito escolar o en el familiar, debe propiciar una mayor comunicación y coordinación entre padres y educadores. Por lo tanto, la permanente exigencia de actualización que es consustancial a la actividad profesional de los docentes, también debe extrapolarse al papel de los padres. La educación es un trabajo de todos. Y todo trabajo debe ejercerse responsablemente.

En los momentos actuales se habla de un mundo globalizado, donde se genera la información a gran velocidad, rompiendo las barreras de tiempo y espacio

utilizando la tecnología, que día a día avanza a pasos agigantados. La educación se está transformando con el uso de la tecnología, sin embargo nos falta mucho por aprovechar; debido a la falta estructura física, equipamiento entre otros factores.

1.2.1.2 MESO

No habrá que olvidar que el buen uso y aplicación de las TIC en el campo de la educación y la cultura, recae, en cierta medida, en las personas involucradas dentro de los procesos educativos y culturales, pero fundamentalmente en sus responsables y usuarios. En la medida en que éstos han de estar abiertos a la adopción de las TIC, y sean capaces de asimilarlas, será posible avanzar hacia nuevos y mejores modelos educativos y culturales de mayor calidad y que pueda dotar a todas las personas de la información y los conocimientos necesarios para desenvolverse en la sociedad actual.

La Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) se constituyó a fines de agosto de 2004 por acuerdo de los ministros de Educación de 16 países latinoamericanos reunidos a tal efecto en Santiago de Chile, de la cual forma parte nuestro país, con educar ecuador.

Conforman esta red los portales educativos –autónomos, nacionales, de servicio público y gratuito- designados para tal efecto por el Ministerio de Educación del país respectivo.

Sus principios orientadores son: cada país desarrolla su propio portal de acuerdo a su proyecto educativo e intereses nacionales aprovechando la experiencia de los otros socios, y con total independencia para la selección de la plataforma tecnológica del mismo, los contenidos desarrollados por los portales miembros son de libre circulación en la Red.

La libre circulación de contenidos se posibilita por el empleo de una tecnología gracias a la cual todos los contenidos producidos por un país son puestos a disposición de los otros socios a través de una herramienta tecnológica denominada “conector”.

Esta herramienta fue desarrollada por Fundación Chile gracias al financiamiento del Instituto para la Conectividad de las Américas. Es una aplicación web, que usa estándares XML y permite que los nodos de la red tengan simultáneamente en sus servidores una descripción de los contenidos producidos por otros nodos, los analicen, los bajen a su portal y los adapten a su proyecto educativo.

RELPE no es un portal, ni un portal de portales, es una Red de portales donde lo importante es que todos los nodos ponen su producción a disposición de los otros nodos y cada país aprovecha lo que considera conveniente.

La Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) puede concebirse en principio como un sistema regional distribuido de almacenamiento y circulación de contenidos educativos en constante expansión y renovación, cuyos nodos son los portales educativos nacionales designados por cada país para integrar la Red.

Pero también se espera conformar una verdadera comunidad de intercambio y colaboración tanto entre los responsables de las políticas educativas de los diferentes países como entre los equipos de conducción y los equipos técnicos de los portales. El trabajo colaborativo es una cultura que se construye con la práctica y que si genera altos beneficios para las partes tiene asegurada su sostenibilidad en el tiempo. También se prevé la construcción de normas y metodologías de proceso que posicionen a la Red como referente en la región y en el mundo sobre la gestión colaborativa de contenidos educativos. Elevar la calidad de la educación exige mejorar la formación inicial y continua de profesionales de la educación.

Las unidades educativas del milenio son el referente de la nueva educación fiscal de la República del Ecuador.

Garantizar tanto el acceso como la calidad de la Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato para los habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y el género desde un enfoque de derechos y deberes que fortalezcan el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana.

Ser un sistema educativo de calidad y calidez, que funcione en el marco de la unidad nacional, de modo descentralizado, bajo un marco jurídico adecuado, que lidere los cambios sociales y el desarrollo cultural y socioeconómico nacional, que responda a la realidad multiétnica y pluricultural, a las necesidades de desarrollo del país, sobre la base de sus principios, con énfasis en la distribución equitativa de recursos y la participación social ecuánime.

Brindar servicios educativos de calidad a ciudadanos y ciudadanas de todas las nacionalidades y pueblos del país, a través de un proyecto educativo nacional, que fomente la unidad en la diversidad y el desarrollo de destrezas generales, básicas y específicas en los estudiantes, acorde con estándares nacionales e internacionales, para potenciar el desarrollo cultural y socioeconómico del país.

Pero la dotación de recursos tecnológicos en las instituciones educativas es solo la base que hace posible la integración de las TIC en las prácticas pedagógicas. Es decir, no se trata solo de instalar la tecnología en las instituciones y esperar que esta sea utilizada por los docentes para propósitos pedagógicos.

Más bien, la cuestión central para el éxito de los proyectos de informatización de las instituciones radica en la capacitación de los profesores en el uso de las tecnologías de manera que ellos/as puedan integrarlas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es solo cuando ello ocurre que los estudiantes no solo

aprenden de la tecnología sino que también aprenden con la tecnología, lo que implica ponerla al servicio de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.2.1.3 MICRO

La educación en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”, debe hacer frente a los cambios socioculturales, cuyo principal factor es la presencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que favorezcan al proceso de enseñanza –aprendizaje.

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir en un momento determinado la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las TIC como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

En nuestro diario vivir se recibe información y estimulación por el avance de la tecnología a través de medios publicitarios como la televisión e Internet.

El docente requiere de habilidades y conocimientos técnicos que le permitan estar informado sobre los materiales disponibles, como utilizarlos didácticamente. La problemática que supone la aplicación de recursos informáticos y audiovisuales en el proceso enseñanza aprendizaje, requiere de espacio físico adecuado, control y mantenimiento de recursos materiales.

La utilización de recursos tecnológicos dentro del aula permite tanto a docentes como estudiantes lo siguiente:

Preparar clases en los docentes, utilizar material complementario para exposiciones orales en los estudiantes.

Como herramienta de consulta para diversas actividades: apuntes, búsqueda de información, redacción de trabajos.

Las TIC por sí mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas. Estas tecnologías ofrecen nuevas alternativas para la estimulación sensorial. Pueden estimular y potenciar la vista, el oído y el tacto.

Las tecnologías modernas nos están dando medios más sofisticados que complementan y amplían las posibilidades de interacción. Las multimedias interactivas pueden ser concebidas para crear aprendizajes a partir de situaciones próximas de la realidad, pero controladas desde un punto de vista pedagógico, de forma que, en el proceso de formación, la transferencia en situación real sea casi inmediata. La educación tradicional debe transformarse. Se puede seguir en un aula, pero su fisonomía y dinámica deberán cambiar radicalmente.

Ahora se deben tener en cuenta los diversos recursos informáticos que pueden utilizar el profesorado y las posibles aplicaciones educativas de los diferentes recursos. A saber, los recursos informáticos son los siguientes:

Aulas virtuales.

Educación en línea (redes informáticas)

Educación a distancia.

Videoconferencias.

Acceso a bases de datos e información de todo tipo.

Búsqueda de información actualizada sobre cualquier tema.

Programas informáticos de propósito general y específico

Se dice que en la actualidad es indispensable el manejo de estas TIC, que por medio de ellas puede ser más fácil el proceso de enseñanza-aprendizaje; que la computadora como herramienta o tecnología fundamental puede, en muchos casos semejarse al ser humano y sus diversas funciones cognitivas (como las de

comunicación, memoria, procesamiento de información,...) y que existe la necesidad de un equipo de trabajo bien consolidado y formado que pueda laborar con estas TIC. Es verdad también que en paralelo a la situación anterior, en nuestros días muchos de los profesionales desconocen el verdadero uso de las TIC y las ventajas que estas traen para la integración curricular, modo de dar o proporcionar las clases. Es en este momento entonces en que entra el nuevo reto de los educadores y futuros pedagogos:

“La formación novedosa y apoyada en las TIC” a los antiguos y nuevos profesionales de la educación. Hoy más que nunca, en un mundo cada vez más globalizado, con un avance tecnológico continuo y rápido; nosotros como educadores tenemos bajo nuestra responsabilidad esta gran labor, tomando en cuenta todos los altibajos que puedan presentarse. Se trata de ayudar a progresar por medio de una formación pertinente y de calidad que deben tener los alumnos del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”.

Cuya misión es desarrollar la capacidad crítica, reflexiva y creativa de los educandos con una educación enmarcada en aspectos científicos, tecnológicos y morales, fundamentados en la teoría y en la práctica.

1.2.2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA

EFECTO



Gráfico N° 1 Árbol de problemas Desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia Fuente: Investigación bibliográfica Elaborado por: Guadalupe Medina

El desconocimiento de las tecnologías de la información y la comunicación en los docentes, por el poco uso de los recursos tecnológicos con llevan a que el docente siga aplicando diariamente en el proceso e enseñanza aprendizaje los métodos y técnicas de clases tradicionales.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de gerencia aplicado por el docente se basa en una clase expositiva (teórica) generado por el poco uso de los recursos tecnológicos, provocando poco interés en los alumnos ya que se limitan a ser simplemente sujetos pasivos que solamente escuchan la exposición.

La falta de equipos tecnológicos en la institución, le llevan al estudiante a una baja asimilación de conocimientos, por no estar acordes a los adelantos educativos y tecnológicos que facilitan el trabajo diario.

La falta de la aplicación de clases prácticas en la asignatura de gerencia, como consecuencia del poco uso de los recursos tecnológicos que existen en el plantel, ha hecho que el conocimiento de la materia sea básico, poco aplicable en la solución de sus problemas de la vida diaria por no estar acordes con la innovación tecnológica, restringiendo a los estudiantes la aplicación práctica de sus conocimientos.

1.2.3. PROGNOSIS.

El proceso educativo se ve afectado por el desconocimiento del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, por lo que se hace necesario cubrir este desconocimiento.

Para que el proceso educativo no siga siendo tradicional, memorístico y rutinario, lo cual provoca un perjuicio del proceso de enseñanza aprendizaje que debería ser cambiante, para obtener un alto nivel académico.

En este sentido, no es suficiente con la modernización de medios y recursos para la transferencia de información, es condición sine qua non que las políticas educativas respondan a las necesidades reales de la población.

Pues bien, si se trata de hacer un estudio del papel de las TIC en la educación, es necesario partir de dos conceptos esenciales: ambiente educativo y realidad virtual, y su impacto en la sociedad, tal como se describe a continuación.

De mantenerse la exposición de clases teóricas en la signatura de Gerencia, provocará el desinterés por estudiar y el rechazo de la materia en cuestión, ya que

seguirán prevaleciendo maestros que “lo saben todo”, maestros “dictadores de clases”, que dificulta el mejoramiento de la calidad educativa.

Si se sigue con la falta de equipos tecnológicos en la institución, los estudiantes y docentes de la signatura de Gerencia se limitarán a trabajar con conocimientos impresos y memorísticos.

La educación actual requiere del uso de recursos que permitan una mejor asimilación de conocimientos, de manera que los estudiantes se actualicen manejen recursos tecnológicos que les permitan desarrollarse en el ámbito laboral de este mundo globalizado, mejorando su nivel académico.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen las tecnologías de la Información y la comunicación en el desarrollo de competencias de la asignatura de gerencia en los estudiantes del Tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna?

1.2.5. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Qué recursos tecnológicos se están aplicando actualmente en la asignatura de Gerencia en los estudiantes de tercer año de bachillerato cuarto paralelo en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”, sección nocturna?

¿Cuáles son las competencias que los estudiantes deben alcanzar en el desarrollo de la materia de Gerencia en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”, sección nocturna?

¿Existe una alternativa de solución para el poco uso de los recursos tecnológicos en el desarrollo de competencias de la asignatura de Gerencia en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna?

1.2.6. DELIMITACION DEL OBJETO DE ESTUDIO

ESPACIAL

El trabajo de investigación se realizará en el INSTITUTO TECNOLÒGICO SUPERIOR “BOLÌVAR” sección nocturna.

CONTENIDO

En la asignatura de GERENCIA de tercer año de bachillerato.

TEMPORAL

Esta investigación se realizará durante el período septiembre 2011- abril 2012.

UNIDADES DE OBSERVACIÓN

Estudiantes del tercer año bachillerato cuarto paralelo de la sección nocturna.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Para la realización de este estudio se han tomado en cuenta algunos de los factores que evidencian la necesidad de aplicar las tecnologías de la información y la comunicación que reduzcan la deserción escolar, incremento de faltas a clases y fugas de las unidades educativas.

El presente trabajo se justifica mediante la indagación educativa , social y cultural a los estudiantes, quienes están inmersos en una sociedad en constantes y acelerados cambios por la presencia de las diferentes formas de comunicación y el acelerado incremento de recursos tecnológicos que influyen de manera significativa en el desarrollo de competencias educativas, por lo que necesario construir un mejor futuro en los centros educativos, tomando como base la

educación moderna con el uso de las técnicas de la información y la comunicación desterrando el sistema educativo tradicional, por lo que se requiere de una educación integral, que contribuya al mejoramiento de la calidad de vida, fomente la eficiencia, supere tensiones entre la incomprensión y la comprensión, de acuerdo a las exigencias de la sociedad, que requiere individuos capaces de afrontar con éxito los problemas del diario vivir.

Para llevar a cabo esto, es necesaria la utilización de los recursos tecnológicos para superar el aprendizaje en base al desarrollo de competencias, evitando una limitada formación educativa en los alumnos del tercer año bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna.

En la institución la enseñanza aprendizaje se centra en un estudio teórico y práctico, la incorporación y manejo de técnicas para mejorar el aprendizaje deben ser cambiantes y adaptarse a las condiciones sociales y culturales, para aprovechar los cambios y asumirlos de manera positiva en el crecimiento educativo, formando líderes que contribuyan con el desarrollo de la sociedad.

La realización de esta investigación cuenta con la colaboración y autorización de las autoridades educativas para hacer uso de la información.

Los beneficiarios directos de la investigación serán los estudiantes del tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna, al igual que los demás estudiantes de los diferentes cursos y paralelos, conjuntamente con los docentes y autoridades educativas.

Se podría generalizar los resultados a principios más amplios que pueden ser aplicados en otros establecimientos educativos que estén atravesando por la misma situación.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

* Fundamentar el desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia en los estudiantes de tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” de la sección nocturna y las Tecnologías de la información y la comunicación.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* Diagnosticar la situación actual en la asignatura de Gerencia de los estudiantes de tercer año bachillerato cuarto paralelo en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna en lo concerniente a los recursos tecnológicos utilizados actualmente.

* Realizar talleres de trabajo sobre la importancia de la utilización de los recursos tecnológicos en la asignatura de Gerencia en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”, en base a la participación activa de los componentes educativos, para el desarrollo integral del estudio por competencias.

* Diseñar un libro electrónico sobre la materia de Gerencia, como herramienta de apoyo que permita el desarrollo de competencias en la asignatura en los educandos de tercer año de bachillerato.

1.5 ANÁLISIS DE LA NECESIDAD

El avance vertiginoso de la tecnología y los nuevos métodos de enseñanza hacen que los docentes de las diferentes asignaturas busque la forma adecuado de interacción en el desarrollo de sus actividades diarias en el ámbito educativo, es por ello que se tomo como base la actual forma de impartir clases para analizarla y buscar una solución factible y acorde a las necesidades de esta globalización que permitan al estudiante formar competencias en las distintas asignaturas y de forma especial en la asignatura de Gerencia en este periodo académico.

Luego de la recopilación de la información y como respuesta a los objetivos planteados se procedió a la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos desde la perspectiva cualitativa, estos resultados son producto de la aplicación de las encuestas y entrevistas a la muestra de 20 estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” que fueron clasificadas, organizadas, codificadas y tabuladas

El análisis de los datos obtenidos son el resultado de un proceso dinámico y creativo, a lo largo del análisis se trata de obtener una comprensión de lo estudiado y se continua actualizando las interpretaciones, esta investigación se la realizo en forma directa en el escenario de los informantes.

Para el análisis cualitativo los datos se reducen, se categorizan, sintetizan y sirven para la comparación de la información con la finalidad de obtener una visión general de la realidad del estudio. La información que se obtuvo en este trabajo investigativo, mediante el análisis de datos, empleada para la técnica utilizada, nos permite obtener resultados que nos permitan conocer y establecer el desarrollo de la presentación en cuadros estadísticos de frecuencias absolutas, y acumuladas en porcentajes la utilización de diagramas circulares donde se muestra la situación objeto de nuestro estudio con sus respectivas características.

Para la clasificación de los elementos realizamos una actividad que esta dentro de la categorización y codificación de los datos presentados. Se realizo un análisis de los métodos y técnicas utilizado por el docente en el aula de clases para obtener resultados acordes a la realidad de los educandos en la institución.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En el trabajo prestado por Garcés Jimmy 2011 los recursos tecnologías y su incidencia en el proceso aprendizaje en las escuelas rurales se llega a la conclusión de que “Las tecnologías llegaron para quedarse, la escuela debe adaptarse a las nuevas exigencias y necesidades de este mundo global e intercomunicado a través de las tecnologías de la información y la comunicación, en donde ya no es posible vivir sin conocimientos sobre informática y manejo adecuado de la computadora, las instituciones educativas tienen que ser gestoras y promotoras del uso correcto de éstas; eso será posible siempre y cuando en las escuelas existan las condiciones indispensables de equipamiento y uso adecuado de la tecnología”.

Resulta por lo tanto, de vital importancia, que en el campo de las aplicaciones de las nuevas tecnologías a la educación, se realice un trabajo pedagógico profundo, con objetivos claros. Es preciso que los educadores nos sumemos como aprendices y que nos responsabilicemos de la transformación de los procesos educativos a partir de nuestro propio desarrollo. Para lograrlo, debemos ahondar en nuestros conocimientos y nuestras destrezas tecnológicas. Pero es más importante aunque enmarquemos nuestra acción con fundamento en las nuevas concepciones y estrategias pedagógicas, a fin de privilegiar el aprendizaje por sobre la instrucción.

Ante los cruciales cambios que la tecnología de la información viene ocasionando en la educación, se empieza a denotar un gran distanciamiento entre la teoría y la

práctica del docente, al no cubrir las necesidades de su desempeño de acuerdo a los componentes de calidad exigidos por la sociedad. Para hacer frente a esta realidad se requiere capacitar con las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación a los maestros en todos los niveles para que tengan los conocimientos y habilidades suficientes en el desempeño de su trabajo habitual.

Sin embargo, estas apropiaciones se darán en la medida que el docente sea capaz de utilizar estas tecnologías correctamente.

Sabemos que las nuevas tecnologías representan un reto para la educación pues requiere de capacitación específica, práctica y conocimiento, que la mayor parte de los docentes y alumnos carecen de las competencias necesarias para su manejo, derivado que no existe unificación de criterios y articulación de contenidos para el aprendizaje.

Manzano Iván en su trabajo los recursos web 2.0 y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de la TIC'S manifiesta "que las tecnologías de las comunicaciones desempeñan un papel importante nos permite un acceso ilimitado a la información así como para expresar todos nuestros sentimientos e intercambiar conocimientos y expresiones a grandes distancias con la ventaja que se realiza en forma real, sin tener presente a nuestro interlocutor (chat, cámara Web, micrófono, entre otros), asimismo los nuevos programas hacen posible modificar un documento las veces que seas necesarias sin tener que realizar de nuevo el trabajo, gracias al uso de la computadora".

Bruner, 1985; Nickerson, Perkins y Smith, 1987 manifestaron que los alumnos deben egresar de las instituciones educativas, cualquiera que sea su nivel, con una serie de habilidades como procesadores activos y efectivos de conocimiento. Por consiguiente, es en la capacidad cognitiva del alumno donde está el origen y finalidad de la situación instruccional y/o educativa; por lo cual es importante, darle oportunidad para desempeñarse en forma activa, ante el conocimiento y habilidades que queremos enseñarle. El docente debe centrarse en confeccionar y

organizar experiencias didácticas que logren esos fines, y preocuparse por el desarrollo, inducción y enseñanza de habilidades o estrategias cognoscitivas y metacognoscitivas de los alumnos. En los enfoques de enseñar a pensar, el maestro debe permitir a los alumnos experimentar y reflexionar sobre tópicos definidos

La concepción de esta teoría, parte sobre los trabajos sobre el aprendizaje significativo de Ausubel. Es tarea del docente el desarrollar el aprendizaje significativo en sus alumnos, dado que se ha demostrado que este tipo de aprendizaje, está asociado con niveles superiores de comprensión de la información, y es más resistente al olvido.

Para Rumelhart y cols. (v. Aguilar, 1982), el aprendizaje es un proceso analógico donde intervienen los esquemas que posee el sujeto, utilizándolos como modelos de la situación o de la información a aprender, hasta que el ajuste (esquemas-situación a aprender) sea alcanzado.

Hay que señalar que en la investigación de estrategias cognoscitivas, el aprendizaje de la información, puede ser entendido como producto del uso efectivo de las estrategias cognoscitivas, metacognoscitivas y autorregulatorias. Las estrategias cognoscitivas son planes o cursos de acción que el sujeto realiza, utilizándolas como instrumentos para optimizar el procesamiento de la información codificación, organización y recuperación de la información.

Estas estrategias a la vez suponen la participación de otras más amplias denominadas metacognitivas, que tienen que ver con los procesos conscientes del alumno sobre qué es lo que sabe o no de sus propios procesos cognitivos en función de determinadas situaciones, tareas o problemas.

Otras estrategias asociadas a las dos primeras, son las autorregulatorias, que son estrategias más amplias las cuales intervienen regulando todo el proceso de aprendizaje o de solución del problema, desde la fase de planeación que se desea

alcanzar y cómo se va a hacer durante todo el proceso de adquisición o de acciones para alcanzar la solución monitoreo, chequeo continuo, hasta la fase última de evaluación si se alcanzó la meta o no y qué acciones hacer.

Por un lado está toda la propuesta tecnológica del diseño de estrategias instruccionales y tecnología del texto, centradas en promover el aprendizaje significativo de los alumnos. Por otro lado está la aproximación de los programas de entrenamiento e inducción de estrategias de aprendizaje y de enseñar a pensar.

Las estrategias instruccionales son aquellas que elabora y utiliza el profesor para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen varios tipos de estas estrategias, cuyas funciones consisten en activar o desarrollar conocimiento previo, ayudar a lograr un procesamiento más profundo de la información y por ende un aprendizaje significativo.

Las TIC son un verdadero impacto social, específicamente en el área que nos compete, el sistema educativo. A través de las TIC, ha habido a nivel informal un crecimiento en el aprendizaje de las personas, los contenidos curriculares se han modificado, las videoconferencias, cursos online, búsqueda de informaciones, nuevos procesos de aprendizaje, cambios en la dinámica laboral tanto para la permanencia como la oferta de empleos. El impacto social de las TIC en las escuelas y las universidades ha propiciado modificaciones en la forma tradicional de enseñar y aprender. El reto de los centros educacionales y universidades estará en la preparación de las instituciones, su personal y los educandos, adaptándolos a los cambios de manera rápida y efectiva.

Existen barreras importantes que derribar, como el acceso para que la mayoría pueda insertarse a esa nueva realidad. En el ámbito educativo las TIC son un nuevo camino, para la enseñanza y el aprendizaje. Son recursos que mejoran la metodología en la enseñanza. Por tanto es necesario contar con estrategias

pedagógicos que vinculen su uso y optimicen el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Los profesionales del área de educación, consideran que debiera orientarse a lograr el desarrollo de habilidades de aprendizaje (y no sólo el enseñar conocimientos). El aprendizaje de contenidos o dominios de conocimiento por parte del alumno no es suficiente. El alumno debe desarrollar una serie de habilidades intelectuales. Que le permitan conducirse eficazmente ante cualquier tipo de situaciones de aprendizaje, y poder aplicar los conocimientos adquiridos frente a situaciones nuevas. El énfasis es puesto en el alumno, para que desarrolle su potencialidad cognitiva y se convierta en un aprendiz estratégico. El alumno es entendido como un sujeto activo que procesa la información, que posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender y solucionar problemas, los cuales a su vez deben ser desarrollados para lograr un procesamiento más efectivo.

Las razones para usar TIC son fundamentales para el desarrollo de una sociedad. Alfabetización digital.-Con el uso de las TIC los y las alumnas(os) adquieren las competencias básicas.

Productividad.- el uso de la TIC tiene como ventaja que los y las alumnas(os) realizan diferentes actividades: preparar apuntes y ejercicios, buscar información, comunicarnos (e-mail), difundir información (blogs, web de centro y docentes), gestión de biblioteca.

Innovar en las prácticas docentes, aprovechando las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TIC para lograr que los alumnos(as) realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar.

La realidad es que las TIC están para propiciar cambios en todos los ámbitos de nuestra sociedad, su uso proporcionan ventajas a los alumnos(as) al utilizarlas:

incrementa el interés en los estudios y se muestran más motivados por los aprendizajes, dedican mas tiempo al estudio, incita a la actividad y al pensamiento, mayor comunicación entre profesores y alumnos(as), aprendizaje a partir de los errores, interacción, continua actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, alfabetización digital y audiovisual, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mejora las competencias de expresión y creatividad, fácil acceso a la información.

Las incorporación de las TIC en la educación como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje se refieren a modificar la forma de transmitir los conocimientos. Los autores coinciden con la idea de que los problemas relativos al empleo de las nuevas tecnologías en la docencia en las décadas venideras estarán relacionados con la creatividad del hombre para su explotación, el involucramiento de las TIC con el trabajo en equipo debe ser una prioridad y un reto para el desarrollo individual y colectivo de nuestra sociedad.

La selección de los diferentes tipos de aplicaciones y programas es de mucha importancia para la elaboración del programa de la asignatura o unidad. Dentro de un grupo de programas y aplicaciones se pueden establecer una relación entre los diferentes tipos de software educativo y los modos de aprendizaje y enseñanza tales como:

Diapositivas Informatizadas: son documentos informáticos que pueden incluir textos, esquemas, gráficos, sonidos, que se visionan uno a uno por la pantalla del ordenador. Permiten presentar todo tipo de elementos textuales y audiovisuales con lo que se pueden ilustrar, documentar y reforzar las explicaciones. Este medio lo utilizaría para la introducción de los contenidos programáticos de la unidad.

Realización de ejercicios y debates entre todos en clase: se proyectan actividades interactivas de las plataformas de contenidos en red y va haciendo intervenir a los estudiantes para que las realicen.

Trabajo en grupo colaborativo en el centro: los estudiantes pueden realizar en grupo proyectos, investigaciones, ejercicios, aprovechando los recursos TIC del centro y contando cuando lo requiera con el asesoramiento del profesor, que hará un seguimiento de sus aprendizajes. Algunos de estos trabajos pueden ser interdisciplinarios. La corrección se puede hacer posteriormente de manera colectiva mediante presentaciones de los grupos.

Deberes en grupo con apoyo TIC: se puede encargar a los estudiantes que realicen trabajos colaborativos en horarios extraescolar, en las aulas informáticas del centro o en su casa; en este último caso debe preverse que en cada grupo haya al menos un alumno que disponga de ordenador en casa y se ofrezca para acoger a sus compañeros. También se puede incentivar el uso de los sistemas de mensajería instantánea y de pizarra virtual de la plataforma de centro.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Constitución Política de la República del Ecuador, en la sección octava que corresponde a educación en el **Art. 66.**-“La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción. La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias.

En la sección novena de la ciencia y la tecnología en el Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

En la Ley Orgánica de Educación en el capítulo I artículo 6 literal seis dice: es obligación del Estado incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

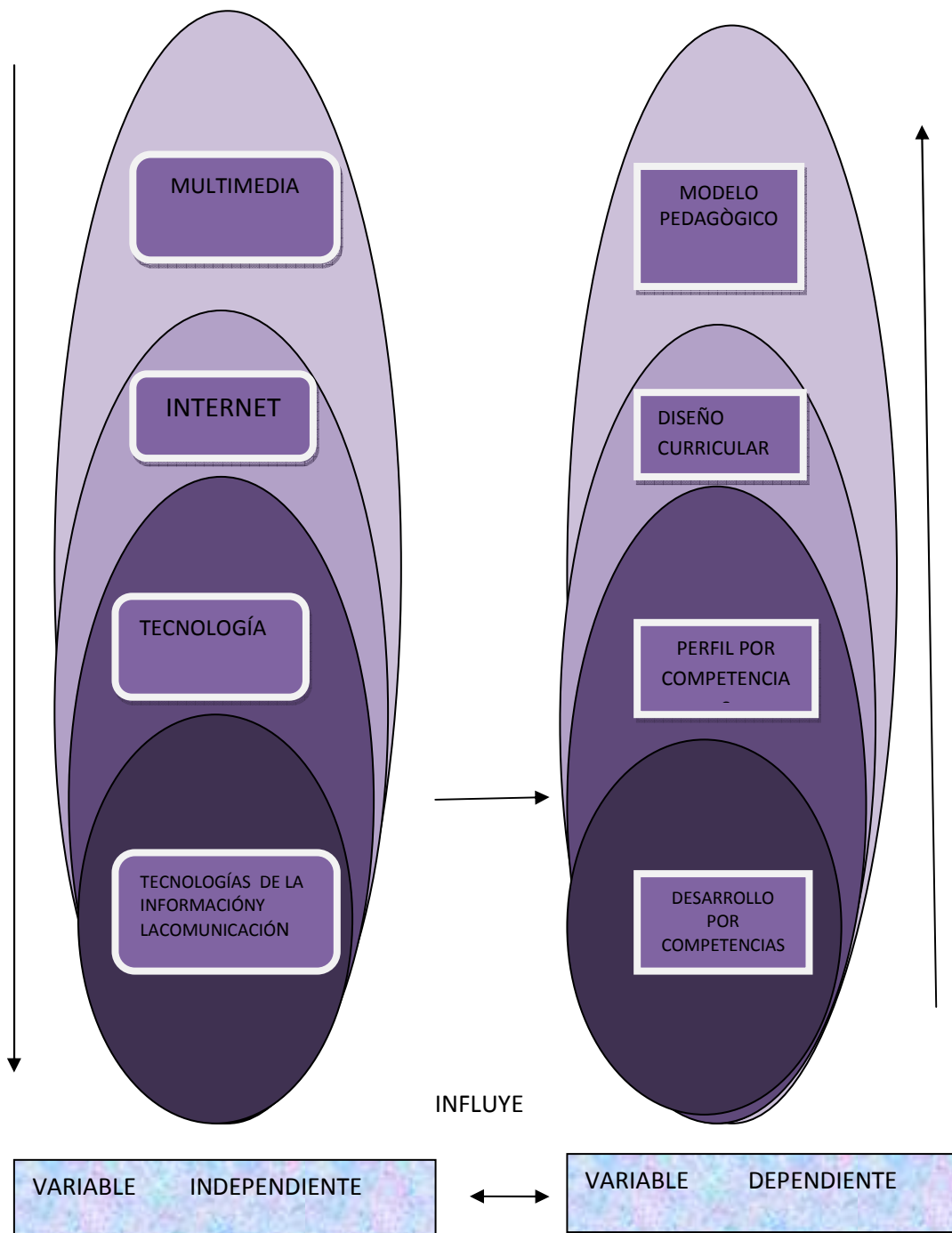


Gráfico Nº 2 Categorías Fundamentales
Elaborado por: Guadalupe Medina

VARIABLE INDEPENDIENTE

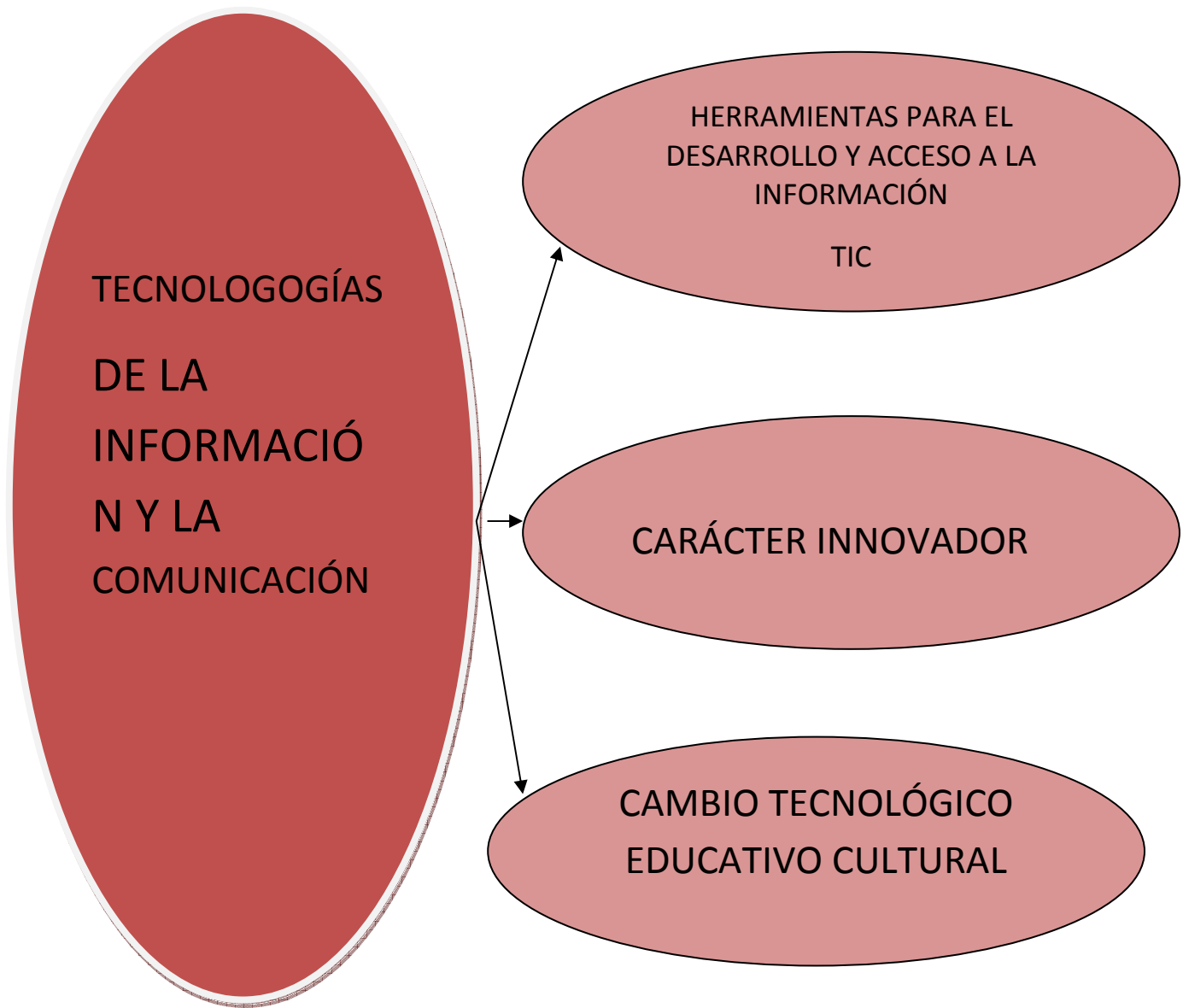


Gráfico Nº 3 Tecnologías de la Información y la comunicación
Elaborado por: Guadalupe Medina

VARIABLE DEPENDIENTE

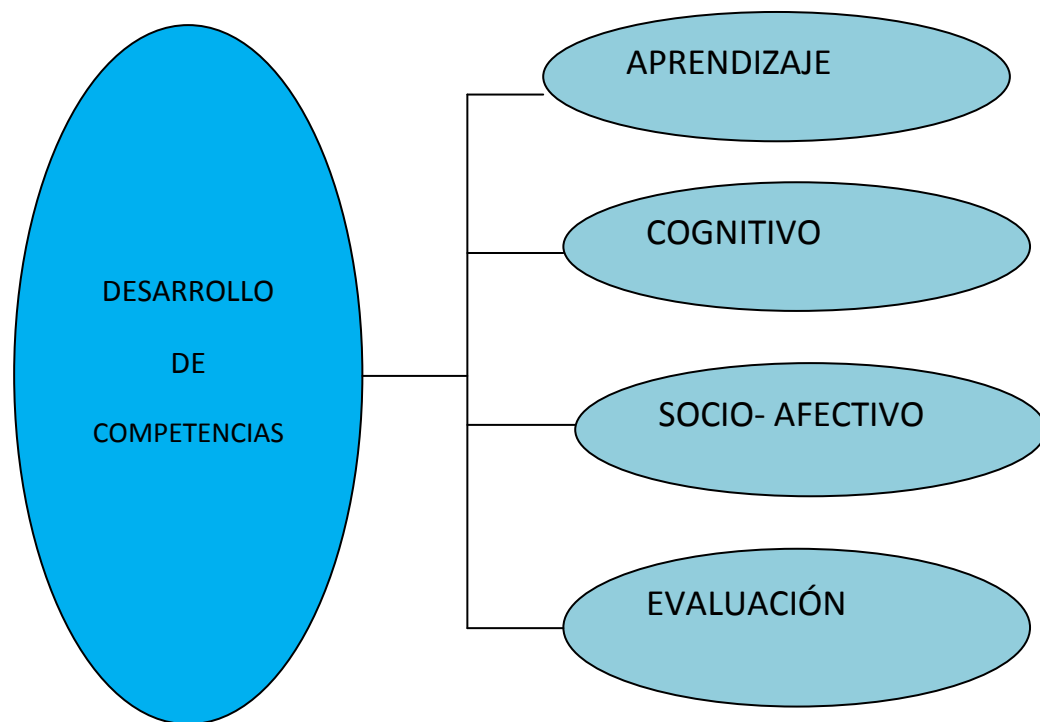


Gráfico Nº 4 Desarrollo de Competencias
Elaborado por: Guadalupe Medina

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

2.4.1.1 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ante los cambios en el sistema educativo se genera un reto muy importante que es reestructurar sus principios, objetivos, metodologías y sistemas organizacionales y muy especialmente la relación alumno-profesor y el proceso del aprendizaje y los contenidos curriculares.

"La sociedad de la información, que parcialmente ya existe entre nosotros, aunque muchos lo nieguen, exige más allá de los dominios tecnológicos, la explotación de

la información, la producción de información y su recuperación para transformarla en conocimiento" (Ronchi, 2006, p. 64)

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ponerse en práctica de modo tal que sean un apoyo para alcanzar los objetivos de la EPT a un costo razonable. Si bien estas tecnologías tienen un gran potencial para divulgar conocimiento, fomentar un aprendizaje más efectivo y desarrollar servicios educativos más eficientes, este potencial no podrá explotarse al máximo a menos que las tecnologías estén al servicio de la puesta en marcha de estrategias educativas, y no a la inversa. Para ser efectivas, especialmente en los países en desarrollo, las TIC deben combinarse con métodos más tradicionales, como el uso de libros y radios y aplicarse en forma más extensiva a la formación docente.

La educación debe reflejar la diversidad de necesidades, expectativas, intereses y contextos culturales. Esto constituye un gran desafío, dadas las características de la globalización que tiende a fomentar la uniformidad. El desafío principal consiste en darle el mejor uso posible a las TIC, de forma tal que permitan mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, compartir conocimientos e información, crear un sistema flexible que responda a las necesidades de la sociedad, bajar los costos de la educación y mejorar la eficiencia interna y externa del sistema educativo.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o bien NTIC para nuevas tecnologías de la información y de la comunicación) agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente la informática, Internet y las telecomunicaciones.

“Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión

mutua” (Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003).

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación ayudaría a disminuir la brecha digital aumentando el conglomerado de usuarios que las utilicen como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades.

Se pueden considerar las tecnologías de la información y la comunicación como un concepto dinámico. Por ejemplo, a finales del siglo XIX el teléfono podría ser considerado una nueva tecnología según las definiciones actuales. Esta misma consideración podía aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en la década de los '50 del siglo pasado. Sin embargo, estas tecnologías hoy no se incluirían en una lista de las TIC y es muy posible que actualmente los ordenadores ya no puedan ser calificados como nuevas tecnologías. A pesar de esto, en un concepto amplio, se puede considerar que el teléfono, la televisión y el ordenador forman parte de lo que se llama TIC en tanto que tecnologías que favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual.

Después de la invención de la escritura, los primeros pasos hacia una sociedad de la información estuvieron marcados por el telégrafo eléctrico, después el teléfono y la radiotelefonía, la televisión e Internet. La telefonía móvil y el GPS han asociado la imagen al texto y a la palabra “sin cables”. Internet y la televisión son accesibles en el teléfono móvil, que es también una máquina de hacer fotos.

El uso de las TIC no para de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la brecha digital y social y la diferencia entre generaciones. Desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa(TIC al servicio del desarrollo sostenible) pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a

los discapacitados (por ejemplo, ciegos que usan sintetizadores vocales avanzados), las TIC tienden a ocupar un lugar creciente en la vida humana y el funcionamiento de las sociedades.

Uso de ayudas TIC para la autoevaluación y la evaluación de los estudiantes y de la propia acción formativa. Hacer que los estudiantes identifiquen y valoren los nuevos aprendizajes y los relacionen con sus conocimientos previos

Asesorar sobre la oportunidad del uso de los medios. Los medios además de actuar como transmisores de la información, estructuran los esquemas mentales de los estudiantes y actúan como mediadores entre la realidad y su estructura mental exigiendo la realización de determinadas operaciones cognitivas y facilitando el desarrollo de ciertas habilidades.

Asesorar en el uso eficaz y eficiente de herramientas tecnológicas para la búsqueda y recuperación de la información.

Asesorar en el buen uso de los instrumentos informáticos que faciliten el proceso de la información en la asignatura: elaboración de trabajos.

Asesorar en el uso de las TIC como medio de comunicación: entre alumnos, con el profesor, con terceros. No obstante en cada momento y circunstancia hay que valorar el mejor canal de comunicación: personal, virtual.

Evaluar los aprendizajes de los estudiantes y las estrategias didácticas utilizadas.
Evaluar los aprendizajes de los estudiantes (evaluaciones: formativa y sumativa)

Aprovechar las posibilidades de las TIC para realizar alguna de las actividades de evaluación y fomentar la autoevaluación por parte de los estudiantes.

Evaluar las propias intervenciones docentes, para introducir mejoras.

Actuar como ejemplo para los estudiantes: en la manera de hacer las cosas, en las actitudes y valores (entusiasmo, responsabilidad en el trabajo)

Dar ejemplo en la selección y buen uso de los recursos tecnológicos utilizándolos (como instrumento didáctico y como recurso de trabajo en general) solamente cuando (y de la manera que) aporten ventajas sobre el empleo de otros materiales más asequibles.

Dar ejemplo en la organización de los recursos tecnológicos (a nivel personal, clase, centro)

Experimentar en el aula, buscando nuevas estrategias didácticas y nuevas posibilidades de utilización de los materiales didácticos

Realizar trabajos con los alumnos

Implicarse en la realización de trabajos colaborativos con los estudiantes, utilizando, cuando resulte oportuno, los recursos informáticos y telemáticos.

Predisposición a la innovación. Investigar con los alumnos en el desarrollo de nuevas actividades (con medios y sobre medios).

Salir de la rutina, arriesgarse para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Valorar los resultados obtenidos

Hacer periódicas valoraciones de los resultados obtenidos y sobre cómo poder mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Formación continúa

Participar en cursos para estar al día en lo que respecta a la materia de la asignatura y también para mejorar las habilidades didácticas.

Mantener contactos con otros colegas.

Actitud positiva hacia las TIC, pero desde una perspectiva crítica, valorando más la tecnología didáctica (dirigida a la resolución de problemas educativos) que la simple técnica (uso de los aparatos)

Valoración positiva del pensamiento divergente, creativo y crítico.

Trabajo autónomo (con iniciativa ante la toma de decisiones), ordenado y responsable.

Trabajo cooperativo.

Adaptación al cambio, saber desaprender.

Curiosidad, formación continua, aprendizaje a partir de los errores (aprender probando, explorando), autoaprendizaje, construir aprendizajes significativos.

Aprovechando las posibilidades que ofrecen las TIC, los profesores estarán menos tiempo delante de los alumnos en clase y tendrán una mayor dedicación a tareas como la preparación de materiales, la tutorización y seguimiento de los estudiantes. Algunas de estas actividades podrán realizarse fuera de la escuela, en el ámbito doméstico

Las TIC se han convertido en un eje transversal de toda acción formativa donde casi siempre tendrán una triple función: como instrumento facilitador los procesos de aprendizaje (fuente de información, canal de comunicación entre formadores y estudiantes, recurso didáctico), como herramienta para el proceso de la información y como contenido implícito de aprendizaje (los estudiantes al utilizar

las TIC aprenden sobre ellas, aumentando sus competencias digitales). Así, hoy en día los formadores necesitan utilizar las TIC en muchas de sus actividades profesionales habituales.

En la fase PRE-ACTIVA de preparación para la intervención: para buscar información con la que planificar las intervenciones formativas y definir y actualizar los contenidos de los programas formativos; para preparar o seleccionar apuntes, materiales didácticos, actividades formativas para los estudiantes; para buscar páginas web, bibliografía y otros materiales de repaso o ampliación de conocimientos; para documentarse sobre lo que hacen otros colegas y otras instituciones con el fin de mejorar la propia práctica; para elaborar la propia web docente, centro de recursos personal donde cada formador va ordenando los materiales digitales propios y los enlaces de Internet que tienen interés para su trabajos y sus estudiantes; etc.

En la fase ACTIVA de intervención formativa. Si la formación se imparte on-line, a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), las TIC constituyen la infraestructura básica imprescindible, la plataforma tecnológica que facilita los recursos para el aprendizaje y la interacción entre formadores y estudiantes (materiales didácticos, aulas virtuales, foros, tutorías). Si la formación es presencial, el apoyo de las TIC cada vez resulta más indispensable: utilización de materiales informativos y didácticos digitalizados en las actividades de enseñanza y aprendizaje que se realicen con los estudiantes, utilización de infraestructuras tecnológicas de apoyo didáctico como la pizarra digital y las aulas informáticas, tutorías complementarias on-line, foros de discusión entre formadores y alumnos, asesoramiento a los estudiantes en el uso de las TIC, tal vez ejercicios auto correctivos y alguna prueba de evaluación on-line, etc.

Finalmente, en la fase POST-ACTIVA, las TIC facilitan la propuesta de actividades complementarias a realizar, la recepción de trabajos y envío de comentarios y correcciones on-line, la atención de nuevas consultas mediante la

tutoría virtual, la realización de algunas gestiones administrativas del formador (entrada de notas) telemáticamente, etc.

2.4.1.2 TECNOLOGÍA

Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas. Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas.

Cuando se lo escribe con mayúscula, Tecnología, puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías como a educación tecnológica, la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero su carácter abrumadoramente comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos de los más prósperos (consumismo) que las necesidades esenciales de los más necesitados, lo que tiende además a hacer un uso no sostenible del medio ambiente. Sin embargo, la tecnología también puede ser usada para proteger el medio ambiente y evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos del planeta o aumenten las desigualdades sociales. Como hace uso intensivo, directo o indirecto, del medio ambiente (biosfera), es la causa principal del creciente agotamiento y degradación de los recursos naturales del planeta.

En primera aproximación, la tecnología es el conjunto de saberes, habilidades, destrezas y medios necesarios para llegar a un fin predeterminado mediante el uso de objetos artificiales (artefactos) y/o la organización de tareas. Esta definición es insuficiente porque no permite diferenciarlas de las artes y las ciencias, para lo cual hay que analizar las funciones y finalidades de las tecnologías.

Es un error común en muchas páginas Web denominar tecnología, a secas, a la tecnología informática, la tecnología de procesamiento de información por medios artificiales, entre los que se incluye, pero no de modo excluyente, a las computadoras.

Es difícil establecer un mismo esquema para todas las aplicaciones de la tecnología se podría decir que la fabricación de un artefacto novedoso comienza con la identificación de un problema. Luego se establece los requisitos que debe cumplir la solución. Y finalmente se procede al diseño del artefacto se indica el prototipo y se fabrica. La tecnología abarca este proceso, desde la idea inicial hasta su aplicación.

Históricamente las tecnologías han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, hedonismo en todas sus formas) y como medios para satisfacer deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas).

A pesar de lo que afirmaban los luditas, y como el propio Marx señalara refiriéndose específicamente a las maquinarias industriales, las tecnologías no son ni buenas ni malas. Los juicios éticos no son aplicables a las tecnologías, sino al uso que se hace de ellas: un arma puede utilizarse para matar a una persona y apropiarse de sus bienes, o para salvar una vida humana, matando un animal salvaje que atenta contra ella.

Los principales medios para la fabricación de artefactos son la energía y la información. La energía permite dar a los materiales la forma, ubicación y composición que están descritas por la información. Las primeras herramientas, como los martillos de piedra y las agujas de hueso, sólo facilitaban y dirigían la aplicación de la fuerza, por parte de las personas, usando los principios de las máquinas simples. El uso del fuego, que modifica la composición de los

alimentos haciéndolos más fácilmente digeribles, proporciona iluminación haciendo posible la sociabilidad más allá de los horarios diurnos, brinda calefacción y mantiene a raya a alimañas y animales feroces, modificó tanto la apariencia como los hábitos humanos.

Las herramientas más elaboradas incorporan información en su funcionamiento, como las pinzas pelacables que permiten cortar la vaina a la profundidad apropiada para arrancarla con facilidad sin dañar el alma metálica. El término «instrumento», en cambio, está más directamente asociado a las tareas de precisión, como en instrumental quirúrgico, y de recolección de información, como en instrumentación electrónica y en instrumentos de medición, de navegación náutica y de navegación aérea.

Las máquinas herramientas son combinaciones complejas de varias herramientas gobernadas (actualmente, muchas mediante computadoras) por información obtenida desde instrumentos, también incorporados en ellas.

2.4.1.3 INTERNET

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico, la transmisión de archivos, las conversaciones en línea, la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia telefonía, televisión, los boletines electrónicos, el acceso remoto a otros dispositivos o los juegos en línea.

Sus orígenes se remontan a la década de 1960, como respuesta a la necesidad de buscar mejores maneras de usar los computadores, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores, lo que no sólo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos. Así nace ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network o Red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos), que nos legó el trazado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose otras instituciones gubernamentales y redes académicas durante los años 70.

Investigadores, científicos, profesores y estudiantes se beneficiaron de la comunicación con otras instituciones y colegas en su rama, así como de la posibilidad de consultar la información disponible en otros centros académicos y de investigación. De igual manera, disfrutaron de la nueva habilidad para publicar y hacer disponible a otros la información generada en sus actividades.

Internet tiene un impacto profundo en el mundo laboral, el ocio y el conocimiento a nivel mundial. Gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea.

Comparado a las enciclopedias y a las bibliotecas tradicionales, la web ha permitido una descentralización repentina y extrema de la información y de los datos. Algunas compañías e individuos han adoptado el uso de los weblogs, que se utilizan en gran parte como diarios actualizables. Algunas organizaciones comerciales animan a su personal para incorporar sus áreas de especialización en

sus sitios, con la esperanza de que impresionen a los visitantes con conocimiento experto e información libre.

Internet ha llegado a gran parte de los hogares y de las empresas de los países ricos. En este aspecto se ha abierto una brecha digital con los países pobres, en los cuales la penetración de Internet y las nuevas tecnologías es muy limitada para las personas.

No obstante, en el transcurso del tiempo se ha venido extendiendo el acceso a Internet en casi todas las regiones del mundo, de modo que es relativamente sencillo encontrar por lo menos 2 computadoras conectadas en regiones remotas.

Desde una perspectiva cultural del conocimiento, Internet ha sido una ventaja y una responsabilidad. Para la gente que está interesada en otras culturas, la red de redes proporciona una cantidad significativa de información y de una interactividad que sería inasequible de otra manera.

Internet entró como una herramienta de globalización, poniendo fin al aislamiento de culturas. Debido a su rápida masificación e incorporación en la vida del ser humano, el espacio virtual es actualizado constantemente de información, fidedigna o irrelevante.

Muchos utilizan Internet para descargar música, películas y otros trabajos. Hay fuentes que cobran por su uso y otras gratuitas, usando los servidores centralizados y distribuidos, las tecnologías. Otros utilizan la red para tener acceso a las noticias y el estado del tiempo.

La mensajería instantánea o chat y el correo electrónico son algunos de los servicios de uso más extendido. En muchas ocasiones los proveedores de dichos servicios brindan a sus afiliados servicios adicionales como la creación de espacios y perfiles públicos en donde los internautas tienen la posibilidad de colocar en la red fotografías y comentarios personales. Se especula actualmente si

tales sistemas de comunicación fomentan o restringen el contacto de persona a persona entre los seres humanos.

En tiempos más recientes han cobrado auge portales como YouTube o Facebook, en donde los usuarios pueden tener acceso a una gran variedad de videos sobre prácticamente cualquier tema.

Inicialmente Internet tenía un objetivo claro. Se navegaba en Internet para algo muy concreto: búsquedas de información, generalmente. Ahora quizás también, pero sin duda alguna hoy es más probable perderse en la red, debido al inmenso abanico de posibilidades que brinda. Hoy en día, la sensación que produce Internet es un ruido, una serie de interferencias, una explosión de ideas distintas, de personas diferentes, de pensamientos distintos de tantas posibilidades que, en ocasiones, puede resultar excesivo.

El crecimiento o más bien la incorporación de tantas personas a la red hace que las calles de lo que en principio era una pequeña ciudad llamada Internet se conviertan en todo un planeta extremadamente conectado entre sí entre todos sus miembros. El hecho de que Internet haya aumentado tanto implica una mayor cantidad de relaciones virtuales entre personas, es posible concluir que cuando una persona tenga una necesidad de conocimiento no escrito en libros, puede recurrir a una fuente más acorde a su necesidad. Como ahora esta fuente es posible en Internet. Como toda gran revolución, Internet augura una nueva era de diferentes métodos de resolución de problemas creados a partir de soluciones anteriores. Algunos sienten que Internet produce la sensación que todos han sentido sin duda alguna vez; produce la esperanza que es necesaria cuando se quiere conseguir algo. Es un despertar de intenciones que jamás antes la tecnología había logrado en la población mundial.

Para algunos usuarios Internet genera una sensación de cercanía, empatía, comprensión y, a la vez, de confusión, discusión, lucha y conflictos que los mismos usuarios consideran la vida misma.

Con la aparición de Internet y de las conexiones de alta velocidad disponibles al público, Internet ha alterado de manera significativa la manera de trabajar de algunas personas al poder hacerlo desde sus respectivos hogares. Internet ha permitido a estas personas mayor flexibilidad en términos de horarios y de localización, contrariamente a la jornada laboral tradicional, que suele ocupar la mañana y parte de la tarde, en la cual los empleados se desplazan al lugar de trabajo.

Un experto contable asentado en un país puede revisar los libros de una compañía en otro país, en un servidor situado en un tercer país que sea mantenido remotamente por los especialistas en un cuarto.

Internet y sobre todo los blogs han dado a los trabajadores un foro en el cual expresar sus opiniones sobre sus empleos, jefes y compañeros, creando una cantidad masiva de información y de datos sobre el trabajo que está siendo recogido actualmente por el colegio de abogados de Harvard.

Internet ha impulsado el fenómeno de la Globalización y junto con la llamada desmaterialización de la economía ha dado lugar al nacimiento de una Nueva Economía caracterizada por la utilización de la red en todos los procesos de incremento de valor de la empresa

Un buscador se define como el sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web cuando se solicita información sobre algún tema.

Por medio de palabras clave, se realiza la exploración y el buscador muestra una lista de direcciones con los temas relacionados. Existen diferentes formas de clasificar los buscadores según el proceso de sondeo que realizan. La clasificación más frecuente los divide en: índices o directorios temáticos, motores de búsqueda y metabuscadores.

Los índices o buscadores temáticos son sistemas creados con la finalidad de diseñar un catálogo por temas, definiendo la clasificación por lo que se puede considerar que los contenidos ofrecidos en estas páginas tienen ya cierto orden y calidad.

La función de este tipo de sistemas es presentar algunos de los datos de las páginas más importantes, desde el punto de vista del tema y no de lo que se contiene. Los resultados de la búsqueda de esta de estos índices pueden ser muy limitados ya que los directorios temáticos, las bases de datos de direcciones son muy pequeñas, además de que puede ser posible que el contenido de las páginas no esté completamente al día.

Los metabuscadores son sistemas que localizan información en los motores de búsqueda más utilizados, realizan un análisis y seleccionan sus propios resultados. No tienen una base de datos, por lo que no almacenan páginas web y realizan una búsqueda automática en las bases de datos de otros buscadores, tomando un determinado rango de registros con los resultados más relevantes.

Internet se ha convertido en el medio más fácilmente medible y de más alto crecimiento en la historia. Actualmente existen muchas empresas que obtienen dinero de la publicidad en Internet. Además, existen muchas ventajas que la publicidad interactiva ofrece tanto para el usuario como para los anunciantes. Material didáctico a todos los niveles, desde preescolar hasta post-doctoral está disponible en sitios web. Los ejemplos van desde la escuela y secundaria guías de revisión, universidades virtuales, al acceso a la gama alta literatura académica a través de la talla de Google Académico. Para la educación a distancia, ayuda con las tareas y otras asignaciones, la auto-aprendizaje guiado, entreteniéndolo el tiempo libre, o simplemente buscar más información sobre un hecho interesante, nunca ha sido más fácil para la gente a acceder a la información educativa en cualquier nivel, desde cualquier lugar. El Internet en general y la World Wide Web, en particular, son importantes facilitadores de la educación tanto formal como informal.

El bajo costo y el intercambio casi instantáneo de las ideas, conocimientos, habilidades y ha hecho el trabajo colaborativo dramáticamente más fácil, con la ayuda de software de colaboración. No sólo puede un grupo barato comunicar y compartir ideas, sino el amplio alcance de Internet permite a estos grupos con mayor facilidad a la forma. Un ejemplo de esto es el movimiento del software libre, que ha producido, entre otras cosas, Linux, Mozilla Firefox y OpenOffice.org. De chat, ya sea en forma de una sala de chat o del canal, a través de un sistema de mensajería instantánea, o un sitio web de redes sociales, permite a los colegas a mantenerse en contacto de una manera muy conveniente cuando se trabaja en sus computadoras durante el día. Los mensajes pueden ser intercambiados de forma más rápida y cómodamente a través del correo electrónico. Estos sistemas pueden permitir que los archivos que se intercambian, dibujos e imágenes para ser compartidas, o el contacto de voz y vídeo entre los miembros del equipo.

Sistemas de gestión de contenido permiten la colaboración a los equipos trabajar en conjuntos de documentos compartidos al mismo tiempo, sin destruir accidentalmente el trabajo del otro. Los equipos de negocio y el proyecto pueden compartir calendarios, así como documentos y otra información. Esta colaboración se produce en una amplia variedad de áreas, incluyendo la investigación científica, desarrollo de software, planificación de la conferencia, el activismo político y la escritura creativa.

Internet permite a los usuarios de computadoras para acceder remotamente a otros equipos y almacenes de información fácilmente, donde quiera que estén.

2.4.1.4 MULTIMEDIA

El término **multimedia** se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión “multimedios”. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor. Una transmisión puede ser una presentación

multimedia en vivo o grabada. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo. Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático, existen variados software de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan Adobe Director y Flash.

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida. O en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido. Multimedia en línea se convierte cada vez más en una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de contenido. Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. El sistema de la mensajería de la multimedia, o MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los

teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial puede incluir hyperlinks (hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo. (También se dice que algunas personas aprenden mejor viendo que leyendo, y algunos escuchando).

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

Tipos de información multimedia:

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.

El trabajo multimedia está actualmente a la orden del día y un buen profesional debe seguir unos determinados pasos para elaborar el producto.

- **Definir el mensaje clave.** Saber qué se quiere decir. Para eso es necesario conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional. Es el propio cliente el primer agente de esta fase comunicacional.
- **Conocer al público.** Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.
- **Desarrollo o guion.** Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.
- **Creación de un prototipo.** En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

Ahora ya se está trabajando con digital, un desarrollo que permite la interactividad. Es en este momento cuando el cliente, si está conforme, da a la empresa el dinero para continuar con el proyecto. En relación al funcionamiento de la propia empresa, está puede presuponer el presupuesto que va a ser necesario, la gente que va a trabajar en el proyecto (lista de colaboradores). En definitiva, estructura la empresa. El prototipo es un elemento muy importante en la creación y siempre va a ser testeado (público objetivo y encargados de comprobar que todo funciona)

- **Creación del producto.** En función de los resultados del testeo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia.

- Los diferentes tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas.
- **Multimedia educativa.** Es importante recalcar que la multimedia educativa es previa a que el computador apareciera, se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo. Algunos eventos temporales importantes de la multimedia educativa: 1975/1980 Programación – 1985 Multimedia – 1990/1995 Internet – 2000 E-learning – 2005 Redes Sociales.
- **Multimedia publicitaria.** Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tablets, móviles, desarrollo web, TDT (Televisión Digital Terrestre), hipertexto y el correo, y como elemento destacado las redes sociales como herramienta de difusión viral.
- **Multimedia comercial.** En este tipo de multimedia encontramos una gran variedad de entregables, tales como: Bases de datos (DB), promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad entre otros, todo este material se presenta en forma digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un servicio o producto. De alguna forma este tipo de multimedia está directamente relacionada con el aprendizaje electrónico
- **Multimedia informativa.** Está relacionada con los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva (entorno mundial) y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.2.1 MODELO PEDAGÓGICO

Según Flórez Ochoa un modelo es la imagen o representación del conjunto de relaciones que definen un fenómeno, con miras a su mejor entendimiento. De acuerdo con esta definición puede inferirse que un modelo es una aproximación teórica útil en la descripción y comprensión de aspectos interrelacionados de un fenómeno en particular.

En esta conceptualización de modelo es necesario establecer que el análisis del fenómeno en estudio no es únicamente un proceso analítico en el cual el todo es examinado en sus partes, sino también como un proceso de integración de relaciones.

En la comprensión de un modelo es importante reconocer huellas o rastros que permiten reconstruir aspectos de la vida humana u que sirven de base para la reflexión y la investigación.

En este sentido, un modelo constituye un planteamiento integral e integrador acerca de determinado fenómeno, y desde el punto de vista teórico-práctico es ofrecer un marco de referencia para entender implicaciones, alcances, limitaciones y debilidades paradigmáticas que se dan para explicarlo. En las ciencias sociales los modelos macros y micros intentan describir y entender los fenómenos sociales dados en su estructura, funcionamiento y desarrollo histórico.

Siendo la educación un fenómeno social, los modelos pedagógicos constituyen modelos propios de la pedagogía, reconocida no sólo como un saber sino también que puede ser objeto de crítica conceptual y de revisión de los fundamentos sobre los cuales se haya construido, el cuaderno de un niño, los textos que usamos, un tablero con anotaciones, la forma de disponer el salón o simplemente el mapa o el recurso didáctico utilizado, nos dicen mucho más de los enfoques pedagógicos de

lo que aparentemente podría pensarse. Son en realidad la huella inocultable de nuestra concepción pedagógica. Se entiende, que en la anterior idea las prácticas cotidianas del aula de clase son las manifestaciones materiales de un modelo pedagógico que de manera implícita se encuentra en las acciones didácticas de los maestros. Es decir, que el docente posee un discurso teórico-implícito que da soporte a sus prácticas de enseñanza.

Los modelos pedagógicos en sí mismos son un objeto interesante de estudio histórico para los científicos sociales, por un lado para las historias de las ideologías en alguna época de formación social en particular, y por otro lado, para la antropología estructural, que quizás hallaría detrás del modelo empírico de las relaciones pedagógicas alguna organización lógica subyacente e invariante.

Los modelos pedagógicos en general responden al menos a las siguientes cinco preguntas:

- El ideal de la persona bien educada que se pretende formar.
- A través de qué o con qué estrategias metodológicas.
- Con qué contenidos y experiencias educativas concretas.
- A qué ritmos o niveles debe llevarse el proceso formativo.
- Quién dirige el proceso formativo y en quién se centra el mismo.

El maestro dicta la lección a un estudiante que recibirá las informaciones y las normas transmitidas. El aprendizaje es también un acto de autoridad.

Al igual que el modelo pedagógico tradicional, el modelo conductista considera que la función de la escuela es la de transmitir saberes aceptados socialmente.

Según este modelo, el aprendizaje es el resultado de los cambios más o menos permanentes de conducta y en consecuencia el aprendizaje es modificado por las condiciones del medio ambiente.

El método es básicamente el de la fijación y control de los objetivos "instruccionales" formulados con precisión y reforzados minuciosamente. De acuerdo con los fundamentos teóricos del conductismo, el aprendizaje es originado en una triple relación de contingencia entre un estímulo antecedente, la conducta y un estímulo consecuente. El estímulo se puede denominar señal; él provoca la respuesta. La consecuencia de la respuesta puede ser positiva o negativa, pero ambas refuerzan la conducta. El modelo conductista impactó los procesos de diseño curricular proponiendo situaciones de aprendizaje en las cuales la identificación de la conducta, aprender debe hacerse en términos muy específicos y medibles. Los aprendizajes a nivel de competencias operacionalmente definidas se diseñan de modo que a través de la evaluación pueda medirse el nivel de los mismos.

Los principios teóricos en los cuales se fundamenta la enseñanza programada son los siguientes:

- Se puede aprender una conducta por un sistema organizado de prácticas o repeticiones reforzadas adecuadamente.
- El aprendizaje tiene un carácter activo por medio del cual se manipulan elementos del medio ambiente para provocar una conducta que ha sido programada.
- La exposición y secuencia de un proceso de aprendizaje complejo están fundamentadas en los diferentes niveles de complejidad de una conducta.
- La programación de las conductas del estudiante es de suma importancia de modo que la organización del contenido, a secuencia del aprendizaje, y el control de estímulos, antecedentes y consecuentes, hagan posible la emisión de la conducta deseada.
- El modelo progresista está fundamentado en las ideas filosóficas que plantea el pragmatismo. Básicamente las ideas pedagógicas progresistas se hacen evidentes en las propuestas educativas de la escuela nueva.

Un aspecto fundamental de esta tendencia es la propuesta de una transformación total esta perspectiva la escuela es creada para la vida, para llegar a ser el ambiente natural y convertirse en el espacio en el cual vivencia y aprende los elementos primordiales para el buen desempeño en su vida, transformó las funciones que debe asumir el profesor en el proceso educativo y mostró la necesidad y posibilidad de cambios en el desarrollo del mismo. El progresismo pedagógico propone que con la educación social, la sociedad asegura su propio desarrollo. La escuela nueva equiparó la educación con los procesos de desarrollo del individuo, y el concepto de crecimiento ha sido una de sus más importantes metáforas.

El maestro debe orientar a los estudiantes a desarrollar aprendizajes por recepción significativa y a participar en actividades exploratorias, que puedan ser usadas posteriormente en formas de pensar independiente.

Las aplicaciones de Piaget a la educación pueden expresarse desde tres puntos de vista, a saber:

- Como un elemento teórico que ofrece instrumentos muy definidos para evaluar y establecer los niveles de desarrollo cognitivo y moral de los individuos.
- Como una herramienta útil en el planeamiento de programas educativos que permite la organización del contenido curricular de acuerdo con los niveles de desarrollo alcanzados por los niños.
- En la clarificación de algunos métodos de enseñanza tales como el aprendizaje por descubrimiento.

En este sentido, la pedagogía presenta no solamente un lenguaje de crítica, sino también un lenguaje de posibilidades. Los profesores que aplican los enfoques de pedagogía crítica participe con sus estudiantes en la reflexión crítica de sus propias creencias y juicios.

De igual manera cuestionan críticamente los “textos” que se utilizan en los procesos de enseñanza. Por el término "texto" se entiende no sólo los libros de texto sino también las fuentes originales, la cultura popular, los diversos discursos que explican un hecho, y el lenguaje entre otros. La deconstrucción del lenguaje y del texto es de igual importancia. Por ejemplo: ¿Qué significados, sentidos y presuposiciones subyacen en la expresión "equidad educativa"?

2.4.2.2 DISEÑO CURRICULAR

Se refiere a la forma en que se conceptualiza el currículo y arregla sus principales componentes para proveer dirección y guía tan pronto como se desarrolle el currículo.

Los profesores deberían involucrarse encada fase del diseño curricular, incluyendo la planeación de metas específicas, materiales, contenido y métodos, ellos son el grupo primario del desarrollo curricular, los profesores necesitan ser liberados de los deberes escolares para preparar cursos y estudiar y desarrollen contornos para todo el currículo. La mayor responsabilidad de los administrativos y supervisores de personal debería ser proveer de liderazgo y asistencia al desarrollo curricular y su implementación, para el son las responsabilidades del salón de clases. Los profesores son parte del equipo profesional, y trabajan con supervisores, administradores en todos los niveles. Deben estar involucrados activamente con el currículo. Es la experiencia del profesor quien a avanzado en profundidad en el entendimiento de la enseñanza y aprendizaje, las necesidades intereses de los estudiantes y de los contenidos, métodos y materiales reales. Aun así, el profesor es quién tiene la mejor oportunidad de hacer el currículo fuera de la teoría o juzgar y traducirlo en la práctica y utilidad. El profesor es quien debería hacer el gran rol en la planeación, implementación y evaluación curricular.

En la literatura sobre el tema en ocasiones se identifica el diseño curricular con el concepto de planeamiento o con el currículum en su integridad (Arnaz, 1981),

otros autores identifican el término con los documentos que prescriben la concepción curricular o con una etapa del proceso curricular.

El diseño curricular puede entenderse como una dimensión del curriculum que revela la metodología, las acciones y el resultado del diagnóstico, modelación, estructuración, y organización de los proyectos curriculares. Prescribe una concepción educativa determinada que al ejecutarse pretende solucionar problemas y satisfacer necesidades y en su evaluación posibilita el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se explora los sujetos del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus cualidades, motivaciones, conocimientos previos, nivel de desarrollo intelectual, preparación profesional, necesidades, intereses, etc. Se incluye aquí la exploración de los recursos humanos para enfrentar el proceso curricular. En general se explora la sociedad en sus condiciones económicas, sociopolíticas, ideológicas, culturales, tanto en su dimensión social general como comunitaria y en particular las instituciones donde se debe insertar el egresado, sus requisitos, características, perspectivas de progreso, etc. Estos elementos deben ofrecer las bases sobre las cuales se debe diseñar la concepción curricular. Debe tenerse en cuenta también el nivel desarrollo de la ciencia y su tendencia, el desarrollo de la información, esclarecimiento de las metodologías de la enseñanza, posibilidades de actualización, etc. Se diagnostica además el currículum vigente, su historia, contenidos, contextos, potencialidades, efectividad en la formación de los alumnos, la estructura curricular, su vínculo con la vida, etc. Para realizar la exploración se utilizan fuentes documentales, los expertos, los directivos, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la literatura científica, etc.

Los elementos que se obtienen de la exploración permiten caracterizar y evaluar la situación real, sobre la cual se debe diseñar y en su integración con el estudio de los fundamentos teóricos posibilita pasar a un tercer momento dentro de esta etapa que consiste en la determinación de problemas y necesidades. En este

momento se determinan los conflictos de diversas índoles que se producen en la realidad, por ejemplo:

- Lo que se aprende y lo que se necesita.
- Lo que se enseña y lo que se aprende.
- Lo que se logra y la realidad, entre otras

Estos conflictos se clasifican, se jerarquizan y se determinan los problemas que deben ser resueltos en el proyecto curricular. Del estudio anterior también debe surgir un listado de necesidades e intereses de los sujetos a formar que deben ser tenidos en cuenta en el currículum a desarrollar. De todo esto se deriva que en la tarea de diagnóstico de problemas y necesidades se pueden distinguir tres momentos:

- 1.- Conceptualización del modelo.
- 2.- Identificación del perfil del egresado o los objetivos terminales.
- 3.- Determinación de los contenidos y la metodología.

El resultado de esta tarea debe quedar plasmado en documentos en los que están definidas las posiciones de partida en el plano de la caracterización del currículum del nivel que se trate; los objetivos a alcanzar; la relación de los conocimientos, habilidades, cualidades organizados en programas o planes de acuerdo a la estructura curricular que se asuma, del nivel de que se trate y de lo que se esté diseñando; y las orientaciones metodológicas para la puesta en práctica.

Lo usual en la práctica educativa ha sido que propósitos, contenidos, metodologías/recursos y evaluación se vinculen de formas arbitrarias o no se relacionen en absoluto. Se trata ahora de introducir un principio de coherencia estableciendo las lógicas vinculaciones que deben existir entre los componentes del currículo: propósitos, contenidos, metodología y evaluación. De otro lado, los procesos de aprendizaje no pueden ser desarrollados de manera indiscriminada. Los enfoques pedagógicos de mayor actualidad hacen distinciones entre los ámbitos de aprendizaje para garantizar la efectividad de los procesos didácticos.

Con ese propósito, la presente propuesta distingue tres ámbitos de aprendizaje: conceptual, procedimental, actitudinal, tipología que atraviesa todos los componentes del currículo: propósitos, contenidos, metodologías, evaluación.

El dominio conceptual tiene relación con los procesos de comprensión de conceptos y explicaciones de los campos del saber. El aprendizaje de contenidos de tipo conceptual, entonces, depende del desarrollo de las operaciones intelectuales íntimamente ligadas a procesos de abstracción: comparación, asemejación, diferenciación, análisis, síntesis. El dominio procedimental se refiere al campo de las habilidades, es decir de aquel tipo de contenidos cuyos aprendizajes dependen ante todo de ejercitación y repetición de procedimientos.

Finalmente, al dominio actitudinal pertenecen los contenidos cuyos aprendizajes dependen de la interiorización y ejecución de actitudes. Tradicionalmente, actitudes y valores han sido simplemente "transmitidos" a manera de prescripciones o normas de comportamiento. Sin embargo, nada representan éstas si los jóvenes no las adoptan, se sensibilizan ante ellas y deciden ejecutarlas de manera autónoma. La autonomía viene dada por la capacidad de valorar y de optar que demuestre el estudiante a medida que el ciclo del bachillerato transcurra.

2.4.2.3 PERFIL POR COMPETENCIAS

Una educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, que promueva el respeto a los derechos humanos, derechos colectivos, desarrolle un pensamiento crítico, fomente el civismo; proporcione destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimule la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulse la interculturalidad, la solidaridad y la paz. Una educación que prepare a ciudadanos para la producción de conocimientos y para el trabajo.

Formar ciudadanos, hombres y mujeres creativos, críticos, solidarios y profundamente comprometidos con el cambio social; que se sienta orgullosa de su

identidad nacional, que contribuya en la construcción del Estado pluricultural, multiétnico, que preserve su soberanía territorial y sus recursos naturales; que garantice el desarrollo de todas las lenguas ancestrales; que desarrollen sus valores cívicos y morales; que tengan capacidad de autogestión y de generar trabajo productivo; que participen activamente en las transformaciones que el país requiere para su desarrollo y para su inserción en la comunidad internacional; y, que aporten a la consolidación de una democracia no dependiente, en la cual imperen la paz, la equidad de género, la justicia social y el respeto a los derechos humanos y colectivos.

Formar a los jóvenes con competencias que le permitan continuar con los estudios superiores e incorporarse a la vida productiva, acordes con el desarrollo científico, tecnológico y las necesidades del desarrollo del país y del desarrollo humano.

El término "Perfil del Egresado", tiene una gran difusión en la actualidad en el ámbito de la educación en todos los niveles, sectores y modalidades. El hecho de determinar los límites y llegar a una definición de una profesión o de lo que se espera del egresado en un nivel determinado de la enseñanza, conduce a la conceptualización del perfil.

"Es la descripción del profesional de la manera más objetiva a partir de sus características". (Mercado O, Martínez L, y Ramírez C. Una aportación al perfil profesional del psicólogo).

Muy importante en la elaboración de un perfil es el trabajo precedente que antecede su estructuración, en el que desempeña un papel esencial el diagnóstico que se realiza a través del estudio, aplicación y procesamiento de entrevistas, encuestas y otras técnicas, a fin de ayudar a caracterizar la profesión y sus perspectivas de desarrollo.

También resulta valioso el estudio de los planes anteriores y la experiencia de otras regiones del mundo, así como un estudio bibliográfico que permite la actualización científica de los especialistas que desarrollaron la tarea.

La elaboración de un perfil debe recorrer varias etapas:

1. Determinación del objeto de la profesión, (determinado por el grupo de problemas que hay que solucionar el entorno social).
2. Investigar los conocimientos, técnicas y procedimientos de la disciplina que son aplicables a la solución de los problemas.
3. Investigar posibles áreas de acción del egresado.
4. Análisis de las tareas potenciales que debe desempeñar el egresado.
5. Investigar la población donde podría ejercer su labor.
6. Desarrollo del perfil a partir de integrar necesidades sociales, nivel a alcanzar por las disciplinas, tareas y características poblacionales.
7. Evaluación del perfil.

Un perfil bien definido debe tener la suficiente claridad y precisión para que pueda evidenciar cómo será el egresado por lo que los elementos que lo caracterizan pueden resumirse en:

- Especificar las áreas del conocimiento en las cuales deberá adquirir dominio.
- Descripción de las tareas, actividades, acciones que deberá realizar en dichas áreas.
- Delimitación de valores y actitudes a adquirir, necesarias para el buen desempeño.
- Análisis de la población que recibirá las esferas de labor.
- Especificación de las habilidades que debe desarrollar desde el punto de vista teórico y práctico y que permitirá su desempeño.

A estas características debemos agregar que todo perfil debe garantizar la educación permanente y la formación recurrente y principios básicos que la complementan tales como:

Polivalencia: Es la capacidad de conducción adaptación y flexibilidad.

Eficiencia: Diseño, presupuesto, costo y control.

Estrategia: Capacidad para participar, generar situaciones organizativas dentro de un proceso de permanente cambio y transformación.

Actualización: Autonomía para el manejo de las tecnologías modernas.

Estabilidad: Preparación para transitar por diferentes situaciones producto de los cambios y transformaciones sin apartarse de los objetivos.

Todas las características y principios señalados contribuyen a elevar los niveles de desempeño y por consiguiente la proyección hacia el futuro en el perfil del egresado.

Una vez que el perfil se ha estructurado necesita ser ejecutado y validado. Este se crea para darle solución a una serie de necesidades que la práctica plantea, por lo cual parte de un objeto que se relaciona con uno o más problemas, que son los que crean las necesidades señaladas. Pero estas cambian con el transcurso del tiempo, las disciplinas se transforman, el mercado ocupacional se modifica y las actividades profesionales varían.

Si el perfil mantiene o no una vigencia lo determina el análisis de la existencia de los elementos que definieron su creación. La elaboración de un perfil no termina entonces cuando este ha quedado estructurado, pues debe ir adaptándose según se modifican los elementos que lo definen y alimentan.

El perfil por competencias está formado por las habilidades y conocimientos que se requieren para desempeñar un puesto de trabajo, así como los comportamientos y actitudes que tienen las personas con el mayor desempeño dentro de sus puestos de trabajo. Esto se traduce tanto a nivel cuantitativo como a nivel cualitativo.

Un perfil por competencias cumple con ser un modelo conciso, describe comportamientos que se pueden observar y se vincula a la estrategia, estructura y la cultura de la empresa. Esto no sólo quiere decir que es un modelo claro y en base a comportamientos que se pueden ver a simple vista, sino que también

depende de la empresa. De la misma manera, una persona que parece ser apta para una empresa resulta que para otra no lo es, en el mismo puesto de trabajo, esto se puede ver en entrevistas de trabajo por el mismo puesto en que pueden rechazar a una persona en muchas entrevistas y aceptarla en otra.

Una misma persona puede ser buena en un puesto de trabajo en ciertas empresas y en otras no, como puede serlo en todas dependiendo del perfil competencial del puesto de trabajo en las empresas concretas. La empresa es la que marca el perfil por competencias, siendo en este en el que se base a la hora de evaluar un puesto de trabajo. Un perfil de competencias puede responder a qué hace, cómo se hace eso y para qué se hace, teniendo en cuenta lo que se necesita para el puesto, las condiciones y la cultura de la empresa. En base a todo esto es en lo que se construye un buen perfil de competencias que sin duda conseguirá un mayor rendimiento dentro de la empresa en base a buenas elecciones.

2.4.2.4 DESARROLLO POR COMPETENCIAS

El desarrollo organizacional es un proceso de mejora continua que debe ser sostenido en el tiempo. En cuanto a gestión de los recursos humanos, una de las herramientas más importantes de este proceso es el desarrollo de potencial. Las empresas que mejor llevan a cabo esta tarea apuestan por la gestión por competencias.

Uno de los objetivos de la evaluación de competencias es saber si los ocupantes de los puestos poseen otras competencias (además de las requeridas para cubrir el puesto) para cubrir otros puestos de mayor responsabilidad en el futuro.

Antes se pensaba que el desarrollo organizacional consiste en el desarrollo de una competencia para un determinado puesto. Con el paso del tiempo el concepto se enriqueció de teorías y prácticas y hoy plantea una visión más amplia.

Cuando se mide el potencial se mide el futuro, y muchas veces es el futuro es incierto.

Para desarrollar ese potencial es fundamental detectarlo. La enseñanza tradicional en el aula se ha vuelto muy difícil de transpolar al puesto de trabajo, a excepción de la capacitación técnica. Pero las habilidades de comunicación, negociación, relaciones interpersonales, resolución de conflictos, autocontrol, adaptación al cambio, entre otras, solo se detectan y desarrollan en la práctica.

Un experto en Desarrollo Organizacional expresa: “Hay que exponer a las personas a situaciones que permitan demostrar su conducta. Los planes de desarrollo deben permitir que el potencial se exprese en la práctica, es la única manera de conocer el potencial de cada persona. Lo que no se expresa parece que no existe”. Una de las metodologías más efectivas de aprendizaje-desarrollo es la creada por profesionales del Centro de Liderazgo Creativo conocida como **70/20/10**.

Esta metodología, utilizada por muchas empresas como la finlandesa Nokia, apuesta a rotación de puestos, expatriaciones, trabajo en equipo por proyectos, programas de mentoring como técnicas de formación y desarrollo más que la educación tradicional de aula. La metodología: 70/20/10 significa que el 70% de la formación debe ser en el puesto a través de experiencias reales de resolución de problemas. En el aspecto más importante de un plan de desarrollo.

El 20% del desarrollo proviene del feedback, de la observación e intercambio de roles. El 10% del desarrollo proviene de la educación formal en cursos y aprendizaje en el aula.

Hay competencias que se adquieren mediante:

- a) La capacitación o el entrenamiento

b) En una posición (en especial si la persona se expone ante situaciones difíciles)

Fulgi asegura que la adaptación al cambio es una habilidad clave para los negocios y que se adquiere en la adolescencia. En la adultez es muy difícil desarrollarla al menos que la persona se enfrente a situaciones difíciles que lo obliguen a revisar con cuidado sus propios valores llevándolo a realizar un cambio importante en algún aspecto de su vida.

El Gerente de Marketing podría proponer a un Jefe de Producto revisar todos los procesos productivos y generar una mejora o la creación de un nuevo producto o cambios en el actual. Exponerlo en una situación extrema pero controlada. “Hay que aumentar la complejidad o la cantidad de la tarea. Echarle más gas hasta ver donde resiste el motor” asegura el consultor. Hay que tener en cuenta que la gente se motiva más con la complejidad de una tarea que con la cantidad, porque al agregar más horas a la misma tarea “creen que están en un régimen Taylorista”, piensan que simplemente se los hace trabajar más para producir más.

Sostener en el tiempo los planes de desarrollo es la clave del desarrollo organizacional y la mejora continua, el compromiso de la persona de dejarse evaluar y aceptar la posibilidad que en el futuro puede haber un lugar para él o no.

La educación tiene como finalidad enseñar a pensar, enseñar a saber pensar, enseñar a saber hacer y a saber convivir, que se resume en saber “ser”, según Jacques Delors.

Una competencia desde el punto de vista pedagógico: en primer lugar, la competencia asociada con la educación para la eficacia y las demandas del mercado, en donde el saber-hacer que se reclama debe entronizarse con la economía mundial, hacia la globalización y los modelos neoliberales; y en segundo lugar, la competencia asociada con la educación integral y la formación

de sujetos críticos, en donde el saber-hacer se vincula a los contextos socio-culturales, el sentido ético-humanístico y la cualificación de las condiciones de vida.

Las competencias se definen como saber-hacer en contexto; es decir, ser competente es saber-hacer las cosas y saber-actuar con las personas. Este saber-hacer y saber-actuar se realiza comprendiendo cómo se actúa, asumiendo de manera responsable las implicaciones y consecuencias, y transformando los contextos a favor del bienestar humano.

Existe dos tipos de conocimiento: declarativo: implica conciencia e intencionalidad, y procedimental: es el saber-hacer que, en ocasiones, requiere de la conciencia, y en otros no. Esta separación del conocimiento es teórica, porque el conocimiento declarativo se elabora a partir de la integración del sujeto con el mundo. La competencia, en este sentido, se concibe como un conocimiento integrado, las competencias básicas Son aquellos patrones de comportamiento que los seres humanos necesitamos para poder subsistir y actuar con éxito en cualquier escenario de la vida. Las competencias básicas pueden considerarse como las constituyentes centrales del perfil del estudiante.

En síntesis, el desarrollo de las competencias cognitivas básicas es una estrategia para mejorar la calidad de los aprendizajes. El potencial del aprendizaje es la capacidad que tienen las personas para pensar y desarrollar conductas inteligentes. El estudio y aplicación de las competencias pedagógicas han llegado al Ecuador.

2.5 HIPÓTESIS

La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula inciden en el desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia en los estudiantes del tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” de la sección nocturna en el período septiembre 2011-abril 2012.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación

2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizará un análisis cuantitativo-cualitativo. Cuantitativo porque se recoge datos numéricos mediante un proceso matemático y con el apoyo de la estadística para tabular las encuestas. Cualitativa porque los resultados estadísticos serán sometidos a interpretaciones con apoyo del marco teórico.

La modalidad de esta investigación es bibliográfica – documental, porque para fundamentar la investigación se acudieron a fuentes tales como: libros, textos y páginas de internet que sirvieron de soporte para el desarrollo del Marco Teórico.

De campo ya que se efectuó en el lugar de los hechos y la investigadora tomo contacto directo para obtener la información sobre la problemática de estudio.

3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación es Exploratorio, por medio del cual se determinarán las opiniones de los involucrados en la actividad educativa ya que es más flexible, no es rígida ni estructurada; el trabajo que se desarrollara quedara como base para nuevos trabajos investigativos, que mejoren la utilización de los recursos de las tecnologías de la comunicación y la información en el desarrollo de competencias buscando estrategias que permitan una mejor asimilación el conocimiento.

Descriptivo, pues se aplicará las encuestas y entrevistas como técnica de recolección de datos; la información que se obtendrá será sometida a un proceso de tabulación y análisis .mediante este tipo de investigación se logra caracterizar una situación concreta, con ciertos criterios de clasificación que sirvan para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

En esta investigación se va a trabajar con todo el universo, que son los estudiantes del tercer año de bachillerato cuarto paralelo de la sección nocturna del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna en un número de 20 estudiantes, debemos considerar que se ha considerado todo el grupo para el desarrollo del trabajo investigativo, por lo que no se utilizará ninguna fórmula par la determinación de la muestra.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ESTUDIANTES	20	100%
TOTAL	20	100%

Cuadro N°1

Titulo: Población y Muestra

Elaborador por: Lcda.: Guadalupe Medina

3.4 OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Se denominan tecnologías de la información y la comunicación al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.	<p>Herramientas para el tratamiento y el acceso a la información</p> <p>Carácter Innovador</p> <p>Cambio Tecnológico Educativo cultural</p>	<p>Los recursos tecnológicos fomentan el desarrollo de nuevos conocimientos</p> <p>Aprendizajes significativos utilizando la Tecnología.</p> <p>La globalización, el Internet despiertan el interés y la creatividad.</p> <p>Las presentaciones, videos, fotografías es decir la Multimedia contribuyen a nuevos aprendizajes</p>	<p>¿Qué tecnologías de la información y la comunicación le gustaría conocer y manejar?</p> <p>¿La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación permiten el desarrollo de competencias?</p> <p>¿Conoce Ud. sobre la importancia de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación?</p> <p>¿Tiene facilidad de acceso a los recursos tecnológicos?</p> <p>¿Qué tan frecuentemente los docentes se están actualizando en el uso de la TIC?</p>	<p>Encuesta Cuestionario</p> <p>Encuesta Cuestionario</p> <p>Encuesta Cuestionario</p>

Cuadro N° 2

Título: Variable Independiente

Elaborado por: Guadalupe Medina

VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO DE COMPETENCIAS

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITÈMS BÁSICOS	TÈCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La competencia implica desarrollar la habilidad para resolver problemas en situaciones inéditas.</p> <p>La Educación basada en competencias, requiere de un aprendizaje significativo de la teoría a partir de una práctica activa, basada en los intereses de los educandos, es la forma en la que una persona utiliza todos sus recursos para resolver una tarea en un contexto determinado.</p> <p>conocimientos, actitudes, valores y habilidades que una persona posee del saber(organización y sistematización de ideas),saber hacer(secuencia ordenada para solución práctica) y saber ser(demostración de valores y actitudes positivos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje • Cognitiva • Socio –afectiva • Evaluación 	<p>Desarrollo de aprendizaje por recepción significativa y participativa en actividades exploratorias</p> <p>Motivaciones, conocimientos previos preparación para enfrentar el diseño curricular</p> <p>Destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción que promuevan el respeto a los derechos colectivos</p> <p>Saber hacer las cosas y saber actuar con las personas</p>	<p>¿La educación teórica-práctica permite un aprendizaje efectivo para el desarrollo de competencias?</p> <p>¿Los métodos utilizados por el profesor promueven el desarrollo de competencias?</p> <p>¿La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación promueven el desarrollo de competencias?</p> <p>¿El procesamiento de la información dentro de las aulas permite alcanzar el desarrollo del pensamiento crítico- propositivo?</p> <p>¿Para una mejor asimilación de conocimientos en el proceso enseñanza-aprendizaje es importante que los estudiantes integren su afectividad grupal?</p>	<p>Encuesta Cuestionario</p> <p>Encuesta Cuestionario</p> <p>Encuesta Cuestionario</p>

Cuadro N°3

Título: Variable Dependiente

Elaborado por: Guadalupe Medina

3.5. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Por qué?	Es necesario conocer el problema la utilización sobre las TIC en el desarrollo de competencias
2.- ¿Para qué?	Determinar la incidencia que tiene la utilización de las TIC en el desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia
3.- ¿A quiénes?	Estudiantes del tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior "Bolívar" sección nocturno
4.- ¿Sobre qué aspectos?	Tecnologías de la información y la comunicación Desarrollo de competencias
5.- ¿Quién?	Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo
6.- ¿Cuándo?	Período septiembre 2011- abril 2012
7.- ¿Dónde?	Instituto Tecnológico Superior "Bolívar"
8.- ¿Con qué?	Cuestionario y guía de entrevistas
9.- ¿Cómo?	Encuestas y entrevistas
10.- ¿En qué situación?	En clases normales, con la colaboración de la Comunidad educativa en un ambiente favorable.

Cuadro N°4

Título: Recolección de la información

Elaborado por: Lcda.: Guadalupe Medina

3.6 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

El procesamiento de la información se lo realizará a través de las siguientes actividades:

- Selección y clasificación de la información
- Tabulación de los resultados
- Selección de la información cualitativa
- Presentación de los resultados obtenidos
- Elaboración de cuadros estadísticos.
- Presentación gráfica de datos
- Análisis e interpretación de resultados finales

Para el análisis e interpretación de resultados:

*Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos.

*Interpretación de los resultados de acuerdo con el marco teórico, en el aspecto pertinente; es decir analizarlos de acuerdo a las categorías del marco teórico.

*Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “BOLÍVAR” SECCIÓN NOCTURNA

PREGUNTA N° 1: ¿Considera usted que los Recursos Tecnológicos permiten el acceso a la Información?

Cuadro N° 5 Acceso a la información

PREGUNTA N° 1		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo

Elaborado por: Guadalupe Medina

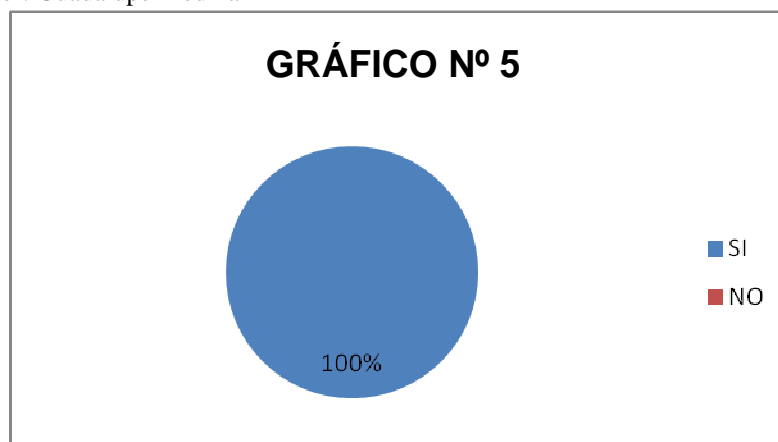


Gráfico N° 5 Acceso a la información

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3er. año bachillerato cuarto paralelo

Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS:

En base al gráfico el 100% de los estudiantes manifestaron que los recursos tecnológicos permiten el acceso a la información.

INTERPRETACIÓN:

Podemos afirmar que los recursos tecnológicos permiten acceder a la información según lo manifestaron, por lo que es necesario y fundamental utilizarlo en el inter aprendizaje.

PREGUNTA N° 2

¿Utiliza el internet como única forma para realizar sus consultas de estudio?

Cuadro N° 6 Internet único medio de consulta

PREGUNTA N° 2		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	14	70%
NO	06	30%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

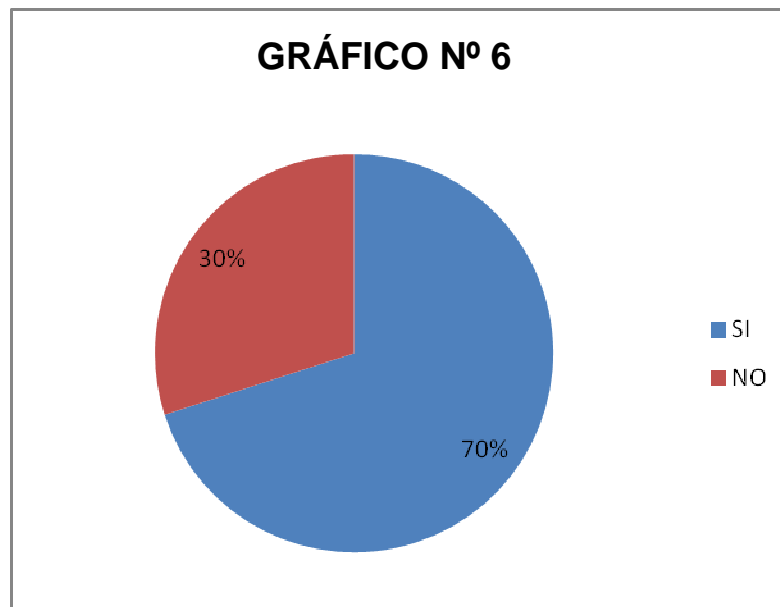


Gráfico N° 6 Internet único medio de consulta

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

EL 70% de los estudiantes encuestados dan a conocer que solo utilizan el internet como medio de información para sus consultas, el 30% da a conocer que no utiliza solamente el internet como medio de consulta.

INTERPRETACIÓN

La mayor parte de las consultas de los estudiantes realizan sus consultas de estudio utilizando el internet en cambio que los demás estudiantes obtienen la información por otros medios.

PREGUNTA N° 3

¿En el proceso de enseñanza –aprendizaje tiene usted acceso a las herramientas de la información o Recursos Tecnológicos?

Cuadro N° 7 Acceso a los Recursos Tecnológicos

PREGUNTA N° 3		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	03	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

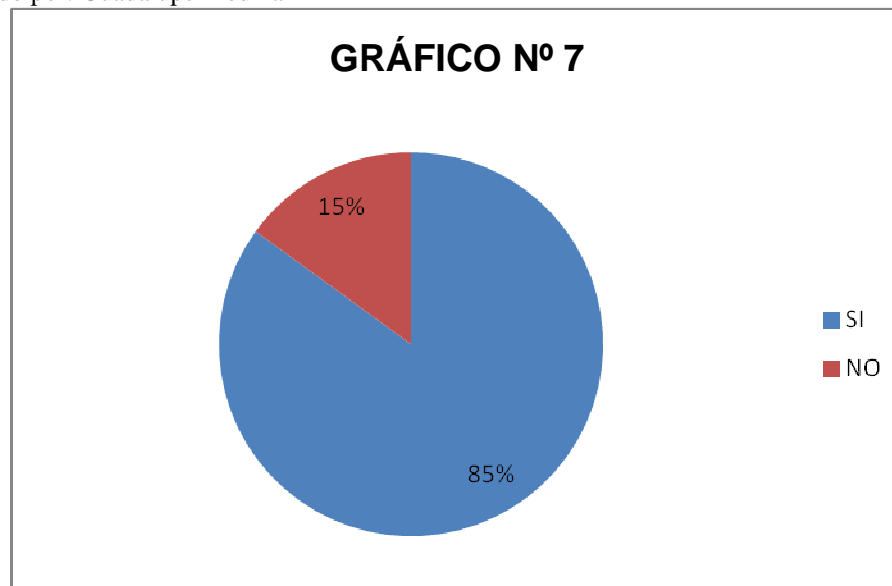


Gráfico N° 7 Acceso a los Recursos Tecnológicos
Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

EL 85% de los encuestados afirman que tiene facilidad para utilizar recursos tecnológicos, en cambio el 15%, da a conocer que no tienen facilidad para utilizar los recursos tecnológicos.

INTERPRETACIÓN

Frente a los resultados obtenidos, es necesario y de fundamental importancia que todos los estudiantes tengan las facilidades para obtener información en base a la utilización de los recursos tecnológicos.

PREGUNTA N° 4

¿La utilización de los Recursos Tecnológicos implica innovación en el proceso educativo?

Cuadro N° 8 Utilización de recursos tecnológicos en el proceso educativo

PREGUNTA N° 4		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

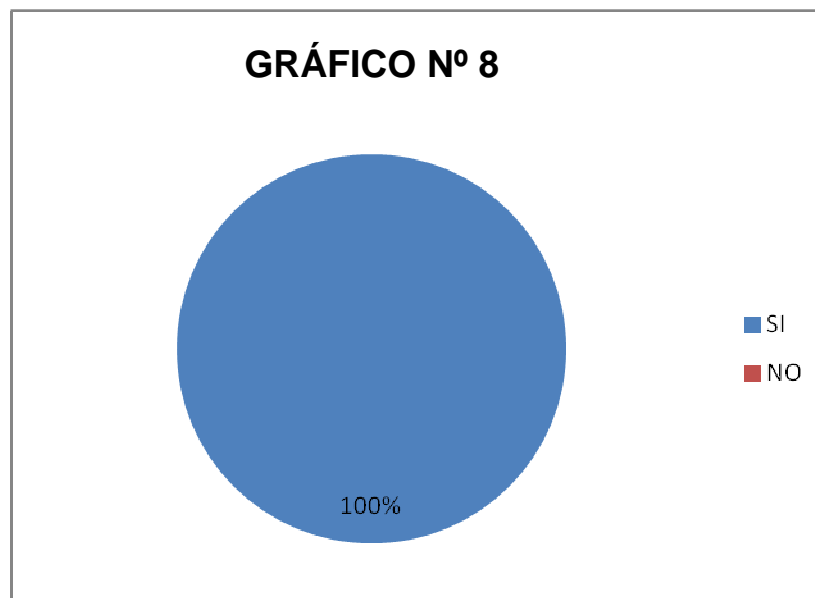


Gráfico N° 8 Utilización de Recursos Tecnológicos en el proceso educativo
Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

De la encuesta se obtiene que el 100% de los estudiantes están de acuerdo que los recursos tecnológicos son parte de la innovación educativa.

INTERPRETACIÓN

Los alumnos manifiestan que el utilizar recursos tecnológicos implica innovaciones educativas.

PREGUNTA N° 5

¿La institución necesita la implementación de más Recursos Tecnológicos para aplicarlos en el aula?

Cuadro N° 9 Implementación de recursos tecnológicos

PREGUNTA N° 5		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

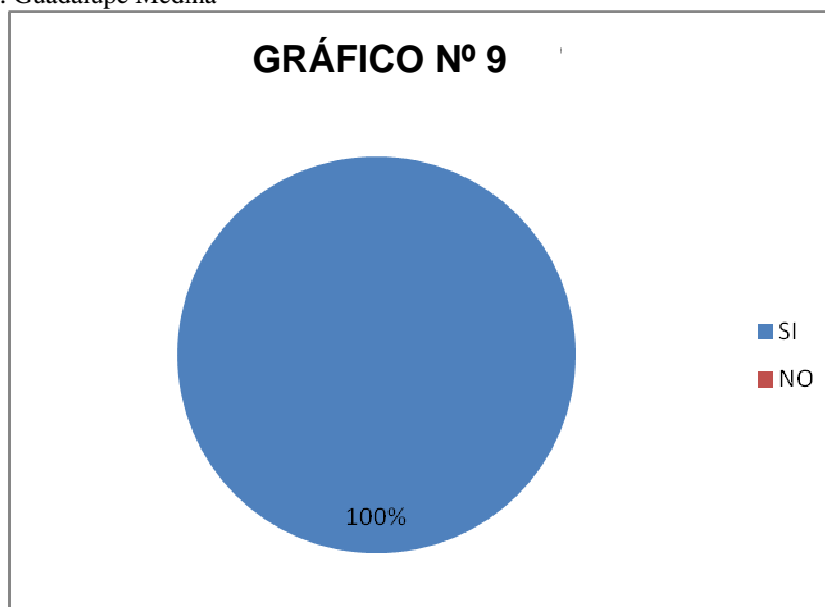


Gráfico N° 9 Implementación de recursos tecnológicos

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

El 100% de los estudiantes dan a conocer que su institución necesita de la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula.

INTERPRETACIÓN

Para el desarrollo de las capacidades intelectuales en cada uno de los temas de estudio, se requiere de la implementación en las aulas de las tecnologías de la información y la comunicación como un medio en el proceso enseñanza aprendizaje en la institución.

PREGUNTA N° 6

¿Las actividades que aplica el docente en el aula le permiten el desarrollo de sus competencias en la asignatura de Gerencia?

Cuadro N° 10 Aplicación de actividades en el aula.

PREGUNTA N° 6		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	03	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

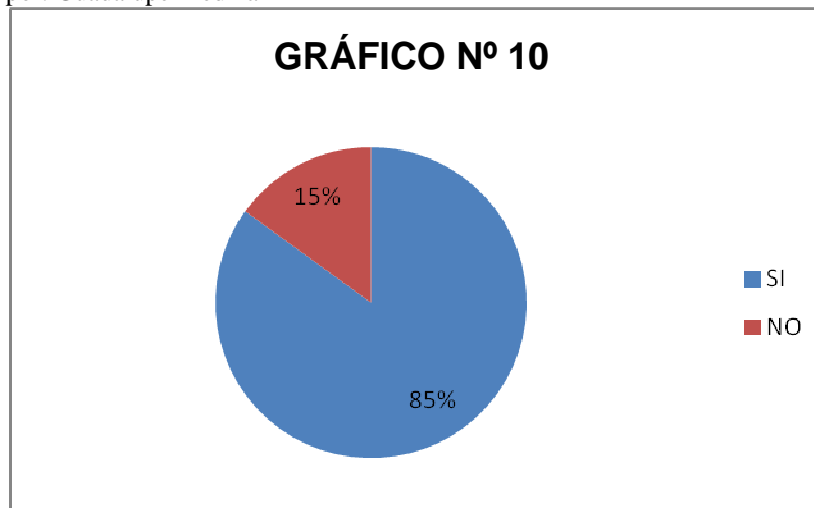


Gráfico N° 10 Aplicación de actividades en el aula

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

El 85% de los estudiantes encuestados dan a conocer que la docente si aplica actividades que permiten el desarrollo de las competencias educativas para lograr una mejor asimilación de conocimientos en la signatura de Gerencia, en cambio el 15% informa que la docente no aplica actividades encaminadas a una educación por competencias.

INTERPRETACIÓN

El mayor porcentaje manifiesta que si se realizan actividades que les permiten desarrollar sus competencias en la asignatura pero siempre hay que realizar otras actividades para lograr ampliar las capacidades intelectuales de los estudiantes.

PREGUNTA N° 7

¿El docente es un ente motivador en el proceso de interaprendizaje?

Cuadro N° 11 Docente ente motivador

PREGUNTA N° 7		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

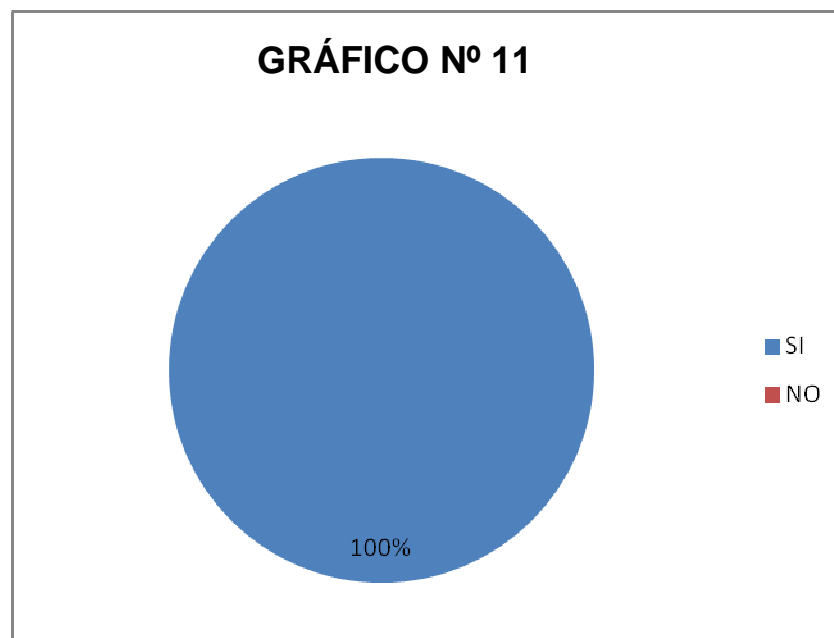


Gráfico N° 11 Docente ente motivador

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

En base al gráfico el 100% de los estudiantes manifestaron que el docente es ente motivador en el proceso de interaprendizaje.

INTERPRETACIÓN

De la respuesta obtenida de los estudiantes se deduce que el docente es un ente motivador en sus clases para el éxito en el interaprendizaje.

PREGUNTA N° 8

¿Aplica el docente Recursos Tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Cuadro N° 12 Recursos tecnológicos aplicados por el docente

PREGUNTA N° 8		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	10	50%
NO	10	50%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo

Elaborado por: Guadalupe Medina

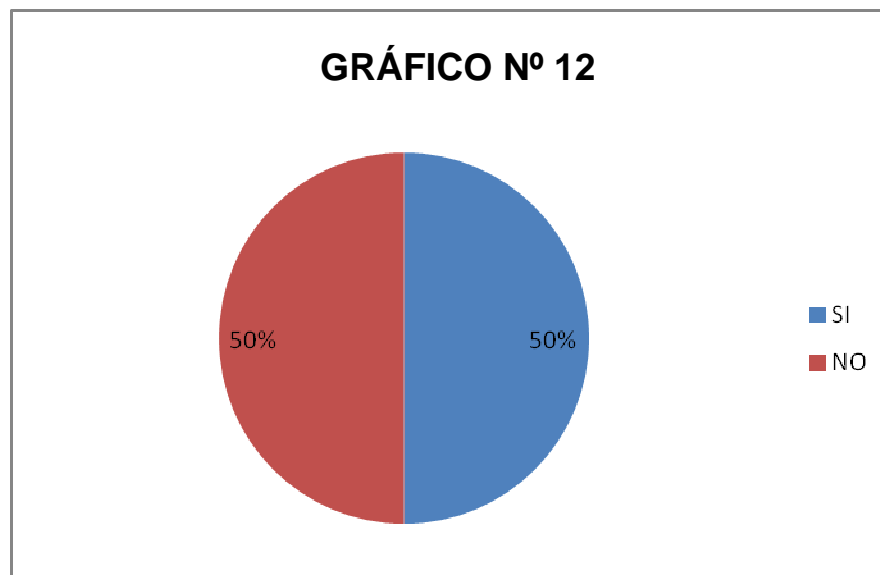


Gráfico N° 12 Recursos tecnológicos aplicados por el docente

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo

Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

En base al gráfico se determina que el 50% de los estudiantes respondieron que la docente aplica los recursos tecnológicos en sus horas clases mientras que el otro 50% manifestaron que no utiliza los recursos tecnológicos.

INTERPRETACIÓN

Del resultado obtenido se deduce que en el docente tiene que aplicar recursos tecnológicos para no limitar el aprendizaje de los estudiantes.

PREGUNTA N° 9

¿El docente tiene experiencia en el uso de Recursos Tecnológicos utilizados en el aula?

Cuadro N° 13 Experiencia del docente en el uso de Recursos tecnológicos

PREGUNTA N° 9		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	14	70%
NO	06	30%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

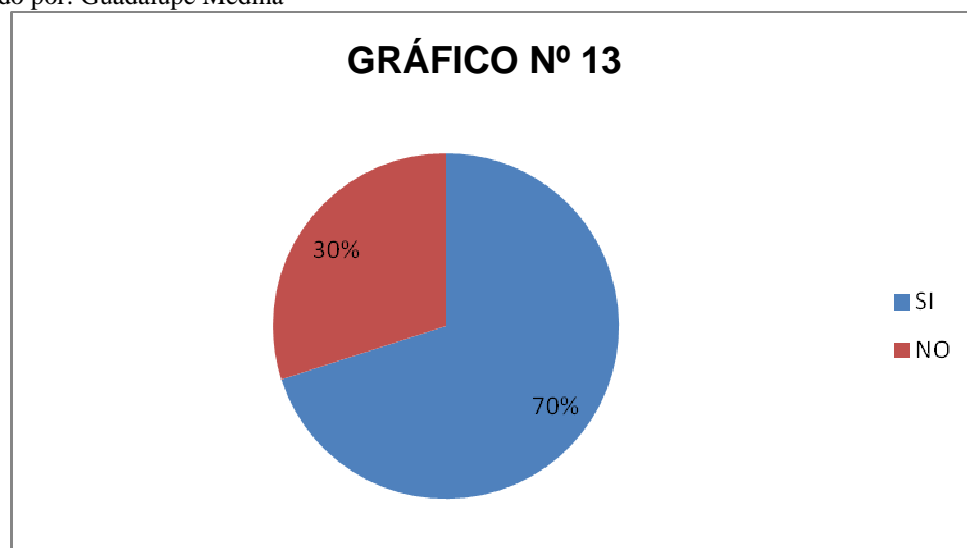


Gráfico N° 13 Experiencia del docente en el uso de recursos tecnológicos

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

En base al gráfico el 70% de los estudiantes encuestados dan a conocer que la docente tiene experiencia en el manejo de los recursos tecnológicos utilizados dentro del aula para el desarrollo del aprendizaje, mientras que el 30% manifiesta que la docente no tiene experiencia en el manejo de los recursos tecnológicos.

INTERPRETACIÓN

En los actuales momentos la mayoría de recursos tecnológicos son utilizados por la mayor parte de docentes lo que sucede es que por no contar con los recursos necesarios no se los aplica frecuentemente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA N° 10

¿Le gustaría que el instituto Tecnológico superior “Bolívar” incremente más aulas o salones virtuales para mejorar la asimilación de conocimientos compartidos?

Cuadro N° 14 Incremento de aulas o salones virtuales

PREGUNTA N° 10		
ALTERNATIVA	F	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

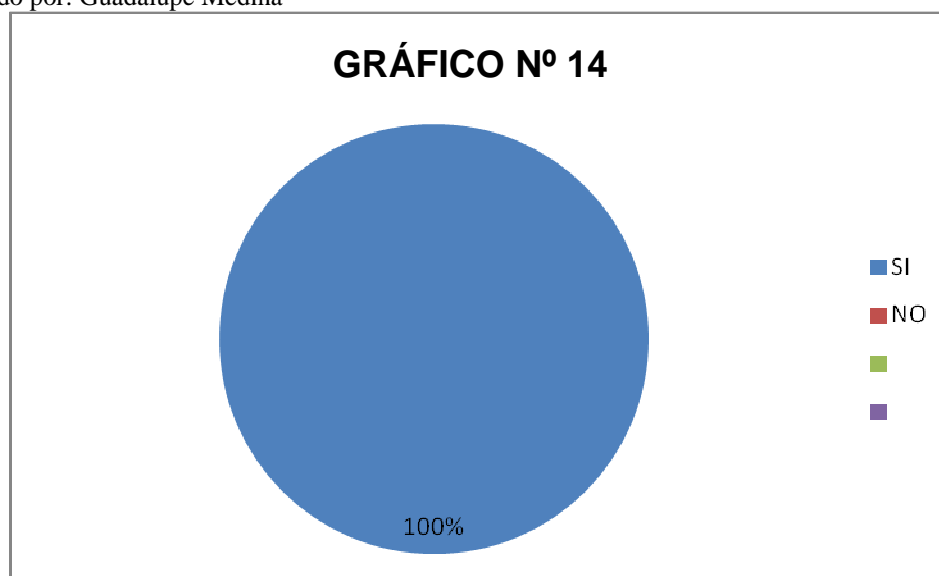


Gráfico N° 14 Incremento de aulas o salones virtuales
Fuente: Encuesta a los estudiantes del 3° año bachillerato cuarto paralelo
Elaborado por: Guadalupe Medina

ANÁLISIS

De los 20 estudiantes encuestados que representan al 100%, dan a conocer que sería importante que la institución incremente aulas virtuales para una mejor comprensión educativa.

INTERPRETACIÓN

Si se incrementa el aula virtual en la institución la enseñanza será de mejor calidad permitiendo a los estudiantes un nivel académico satisfactorio. Podemos afirmar que los recursos tecnológicos permiten acceder a la información según lo manifestaron, por lo que es necesario y fundamental utilizarlo en el inter aprendizaje.

CUADRO GENERAL DE RESULTADOS DE RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES

PREGUNTA	ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
1.- ¿Considera usted que los Recursos Tecnológicos permiten el acceso a la Información?	SI	20	100%
	NO	0	0%
2.- ¿Utiliza el internet como única forma para realizar sus consultas de estudio?	SI	14	70%
	NO	06	30%
3.- ¿En el proceso de enseñanza –aprendizaje tiene usted acceso a las herramientas de la información o Recursos Tecnológicos?	SI	17	85%
	NO	03	15%
4.- ¿La utilización de los Recursos Tecnológicos implican innovación en el proceso educativo?	SI	20	100%
	NO	0	0%
5.- ¿La institución necesita la implementación de más Recursos Tecnológicos para aplicarlos en el aula?	SI	20	100%
	NO	0	0%
6.- ¿Las actividades que aplica el docente en el aula le permiten el desarrollo de sus competencias en la	SI	17	85%
	NO	03	15%

asignatura de Gerencia?			
7.- ¿El docente es un ente motivador en el proceso de interaprendizaje?	SI	20	100%
	NO	0	0%
8.- ¿Aplica el docente Recursos Tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	SI	10	50%
	NO	10	50%
9.- ¿El docente tiene experiencia en el uso de Recursos Tecnológicos utilizados en el aula?	SI	14	70%
	NO	06	30%
10.- ¿Le gustaría que el instituto Tecnológico superior “Bolívar” incremente más aulas o salones virtuales para mejorar la asimilación de conocimientos compartidos?	SI	20	100%
	NO	0	0%

Cuadro N° 15 RESULTADO DE RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES
Elaborado por: Lcda.: Guadalupe Medina

4.2 ANÁLISIS DEL CUADRO GENERAL RESULTADOS

Para verificar se utilizó el método promedio y se obtuvo las siguientes conclusiones:

En la pregunta número 1 considera usted que los Recursos Tecnológicos permiten el acceso a la comunicación se obtiene que de los 20 encuestados responde en que si es decir un 100%.

En el ítem número 4 que se hace referencia a la utilización de los recursos tecnológicos implican innovación en el proceso educativo de igual forma el 100 % así lo consideran.

En respuesta a la pregunta la institución necesita la implementación de recursos tecnológicos en el aula se obtiene una contestación afirmativa del 100% de los encuestados.

Los educador consideran que la docente es un ente motivador en el proceso de enseñanza aprendizaje en un 100% es decir todos los 20 educandos encuestados. Y finalmente se obtiene una respuesta afirmativa con un 100% de los encuestados en lo que se refiere a que la institución debería incrementar aulas virtuales que mejoren la asimilación de conocimientos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES:

*Una de las conclusiones obtenidas del trabajo de investigación, en la aplicación del desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia, es que los docentes conocen de sobre la existencia de las tecnologías de información y comunicación, pero lamentablemente no se la aplica, limitando el proceso de enseñanza aprendizaje.

* La importancia de entender para luego saber aplicar, es una nueva forma de aprendizaje que empieza a surgir con fuerza en la reforma educativa, tratando de eliminar la forma tradicional de memorización de clase por la apertura a trabajar en un sistema de competencias que no es más que el conjunto de conocimientos y destrezas que le permiten a los individuos desempeñar una actividad concreta, esto es lo que la nueva ley de educación propone pretendiendo que los centros educativos busquen las formas de utilizar nuevas metodología que facilita en adaptarse a la nueva concepción de educación, algo que no siempre resulta sencillo.

* Desarrollar competencia en los estudiantes les permite tener un acercamiento de una manera más real al mundo laboral en la sociedad. En este mundo globalizado planear desde un principio situaciones acordes al desarrollo, a la edad y con posibilidades de que la materia les brinde temas de su interés. Se propende a la utilización de situaciones prácticas que permitan que las personas se desenvuelvan y utilicen para alcanzar los fines que se propongan.

5.2. RECOMENDACIONES:

- Recomendar a las autoridades educativas que se realice un plan de seguimiento

en la Asignatura de Gerencia, con la finalidad de verificar que en el proceso de enseñanza aprendizaje se utilizan los adelantos tecnológicos, de tal manera que los estudiantes tengan una educación integral y de calidad, convirtiéndose en entes que piensen, mediten, obtengan conclusiones y estén en capacidad de incorporarse al campo de la investigación.

- Recomendar a los docentes del área de Contabilidad que apliquen en los

procesos educativos basados en los postulados de la pedagogía, donde el aprendizaje se lo entiende como el producto de la enseñanza, cuyo precepto es “enseñar”, es decir transmitir y colaborar en la formación de habilidades y destrezas, desde la perspectiva de la enseñanza aprendizaje, enfocado desde un todo que le sirvan para la vida cotidiana, es decir encaminar a una instrucción que les sirva para encaminarse a una proyección laboral en base a la aplicación de una educación basada por competencias, utilizando los recursos tecnológicos.

* Recomendar la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, lograr aprendizajes significativos, y de manera especial la utilización de un libro electrónico en la asignatura de Gerencia, permitiendo que el interaprendizaje mejore el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura mencionada y en todas las asignaturas.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

6.1.1 TÍTULO

Libro electrónico de la asignatura de Gerencia para los estudiantes de tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna .

6.1.2. INSTITUCIÓN EJECUTORA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “BOLÍVAR”.

6.1.3. BENEFICIARIOS

La propuesta está dirigida a los estudiantes de tercer año de bachillerato cuarto paralelo de la sección nocturna en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”, durante el periodo académico septiembre 2011- abril 2012.

6.1.4. UBICACIÓN

*PROVINCIA Tungurahua

*CANTÓN Ambato

*ESTUDIANTE la propuesta está realizada por:
Lcda.: Guadalupe del Carmen Medina Ronquillo

*ASESORA: Ing. Mg.: Pilar Urrutia Urrutia.

6.1.5. TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

INICIO Septiembre 2011

FIN Abril 2012

6.1.6. EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE

Docente de la asignatura de Gerencia

6.1.7. COSTO

MATERIALES DE OFICINA Y TECNOLÓGICOS	COSTOS
❖ Utilización de computadoras	\$ 45,00
❖ Uso de internet	\$ 40,00
❖ Flash memory	\$25,00
❖ Impresiones	\$15,00
❖ Grabaciones de cd`s	\$ 5,00
❖ Hojas de papel boom	\$ 10,00
❖ Copias	\$ 5,00
❖ Cd	\$ 45,00
❖ Movilización	\$ 25,00
❖ Imprevistos	\$ 20,00
❖ Materiales de oficina	\$ 20,00
❖ Asesoramiento informático	\$ 50,00
Total	\$ 305,00

Cuadro N° 16 Costos

Elaborado por: Lcda.: Guadalupe Medina.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Con el libro electrónico existe la posibilidad de que al llegar a una palabra con colocar la misma, la asignatura de Gerencia tome otro rumbo, que aparezca como texto distinto del que llegaría si se continuará con un aprendizaje tradicional.

El texto adquiere una calidad hipertextual, cosa imposible de lograr en un texto Impreso y por lo tanto se autentifica que el texto de un libro electrónico tiene su lugar en el ordenador y no en el papel.

El lector se convierte en un navegante de la información de un libro blando, poliédrico y navegable, por el cual se pueden surcar caminos muy variados.

A través de una investigación previa se puede manifestar que no existen estudios sobre la propuesta planteada, lo que permite presentar un plan innovador que promueva la creatividad para alcanzar los objetivos de la educación de calidad e integral como también el logro de los objetivos institucionales.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La necesidad de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación nos hacen pensar en la propuesta citada para integrarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje para optimizar el aprendizaje de la asignatura de Gerencia en los estudiantes de tercer año de bachillerato del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna durante el período académico septiembre 2011- abril 2012.

La importancia de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación nos permiten el desarrollo de competencias utilizando en el aula recursos que antes no se utilizaban por desconocimiento o porque no se les daba la importancia respectiva.

El uso generalizado del Internet, de los medios electrónicos justifican la realización de un libro electrónico que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje, después de haber realizado una investigación en la formación educativa, social y cultural de los educandos, que son los que están inmersos en una sociedad en constantes y acelerados cambios de la comunicación.

Esta ayuda llega con la presentación de alternativas ciertas y factibles de tecnología multimedia, programación y aplicación de un libro electrónico, como recurso e instrumento útil y adecuado para el interaprendizaje que permitan el crecimiento y desarrollo integral y de calidad de los estudiantes.

Es importante construir un mejor futuro para la comunidad educativa, con la utilización de recursos que contribuyan al mejoramiento de las calidad educativa, formando personas más eficientes, con lo que se supera las tensiones existentes en la metodología tradicional y las nuevas metodologías de acuerdo a las exigencias de la sociedad en atención a la formación de individuos capaces de afrontar con éxito los problemas existentes en el mundo globalizado, por lo que se hace necesaria la utilización de la tecnología multimedia en el estudio de las diferentes asignaturas.

Lo que se busca es que el educando desarrolle competencias para su desarrollo en el contexto real, esto se nos facilita por medio de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, más aun con la utilización de un libro electrónico que le permite estar acorde con los avances tecnológicos.

La utilidad práctica de esta propuesta es que el docente podrá contar con una herramienta adicional para mejor su desempeño en el aula, ya que después de haber sido capacitado, podrá inducir en sus educandos el gusto por la materia y convencerlos de que la educación hará de ellos mejores personas.

Por ello es conveniente llevar a cabo esta propuesta en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar”, para que se pueda desarrollar competencias y mejorar el grado de conocimiento académico de los estudiantes ya que no se ha utilizando en procesos anteriores de interaprendizaje

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un libro electrónico sobre la materia de Gerencia, como herramienta de apoyo que permita el desarrollo de competencias en la asignatura en los educandos de tercer año de bachillerato.

6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Seleccionar los contenidos cognitivos relacionados a las unidades programadas de forma que permitan una asimilación de conocimientos acordes a las necesidades de la sociedad, que lleven a los estudiantes a una aplicación de los conocimientos teóricos asociados a la realidad que los rodea.
- Aplicar el libro electrónico en la asignatura de Gerencia, para mejorar el conocimiento de la aplicación de los procesos gerenciales, para la toma de decisiones, trabajo en equipo.
- Incentivar a los docentes del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” para que utilicen las tecnologías de la información y la comunicación “TICS” en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Implementar el libro electrónico con los estudiantes de a institución como una herramienta de apoyo para la construcción del conocimiento significativo.

6.5. ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD

Para el análisis de factibilidad se tomara en cuenta la factibilidad económica, legal y la equidad de género. De igual forma se da a conocer que para la ejecución de la presente propuesta se contará con la probación del Msc. Edgar Castellanos Real rector de la Institución, además con la ayuda y colaboración de los docentes y estudiantes del plantel.

6.5.1. FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Se da a conocer que se cuenta con los recursos económicos necesarios para el desarrollo de la propuesta por parte de la institución y de la autora dela misma.

6.5.2. FACTIBILIDAD TECNOLÓGICA

Los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución satisfacen los requerimientos mínimos y necesarios para el óptimo desarrollo del libro electrónico, pero sin embargo no existe un computador para cada alumno.

Dos laboratorios de computación con:

- ❖ Hardware
- ❖ 20 Computadoras Pentium Cuatro
- ❖ 1 gb en RAM
- ❖ Teclado
- ❖ Mouse
- ❖ Software
- ❖ Sistema Operativo XP, Vista
- ❖ 04 Computadoras portátiles
- ❖ 04 Proyectoros

Para el desarrollo de esta herramienta de apoyo se necesita contar en cada una de las aulas por lo menos con una computadora y un proyector que permitan la ejecución de este programa para el desarrollo de las clases.

6.5.3. FACTIBILIDAD LEGAL

Esta propuesta no atenta contra ninguna ley estatal, provincial, institucional, nacional, regional y mundial.

6.5.4. EQUIDAD DE GÉNERO

El libro electrónico será usado por hombres y mujeres que forman parte de la institución.

6.6. FUNDEMANCIÓN

Un libro electrónico, libro digital, ciberlibro también conocido como e-book, eBook, ecolibro, es una versión electrónica o digital de un libro o un texto publicado en la World Wide Web o en otros formatos electrónicos. También suele denominarse así al dispositivo usado para leer estos libros, que es conocido también como e-reader o lector de libros electrónicos.

Libro electrónico es una expresión que ha tenido fortuna y ha pasado a ser un sustantivo habitual, especialmente en su versión anglosajona de una sola palabra: el ebook. El núcleo de la expresión reside en cómo determinados textos electrónicos se configuran siguiendo la metáfora visual y organizativa de los libros no electrónicos, impresos en papel, simplemente los libros.

Por otra parte, algunos autores proponen que se debe hacer una distinción entre los libros electrónicos y el hipertexto. El hipertexto está destinado a la estructuración de la información a través de enlaces, mientras que un libro electrónico se ha definido como la versión digital de un libro originariamente

editado en papel, aunque de hecho existen libros electrónicos que no tienen una edición impresa en origen. Un ejemplo de hipertexto sería Wikisourcey uno de libro electrónico, cualquier libro en formato digital que pueda encontrarse en Internet o en CD-ROM.

Diversos dispositivos pueden ser utilizados como lector de libros electrónicos: PC, PDA, portátil, y en general cualquier dispositivo que posea una pantalla y memoria.

Un sistema digital es un conjunto de dispositivos destinados a la generación, transmisión, procesamiento o almacenamiento de señales digitales. También un sistema digital es una combinación de dispositivos diseñados para manipular cantidades físicas o información que estén representadas en forma digital; es decir, que sólo puedan tomar valores discretos.

Los libros electrónicos tienen herramientas para facilitar la lectura. Éstas permiten buscar palabras, resaltar partes, hacer comentarios, encontrar significados en el diccionario y otras funciones. En los libros digitales muchas veces se articulan al texto elementos de multimedia, como el audio y el video.

A través de Internet un texto puede tener vínculos a otros libros disponibles en la red.

La estructura, el tamaño y el diseño de estos libros se deciden de forma tal que la visualización, el tiempo de descarga y el uso sean realmente prácticos. Para proteger los derechos de autor y de edición los libros electrónicos no pueden imprimirse ni copiarse, excepto expreso permiso del autor o editor. Un libro digital sólo puede abrirse en la computadora o en el dispositivo portátil en el que se realizó la descarga. Así, no se puede reproducir ni copiar en otras computadoras.

Las descargas se realizan generalmente por Internet, mediante los servicios ofrecidos por las librerías especializadas en este tipo de textos.

Los libros electrónicos se transfieren generalmente de Internet a una computadora, mediante los servicios ofrecidos por las librerías y las editoriales virtuales. Para leer estos textos en un dispositivo portátil, éstos se descargan de Internet a una computadora y desde ella al aparato. También se puede acceder a un libro electrónico a través de un disquete o de un CD ROM, que pueden conseguirse a través de encargos a librerías y editoriales online o en negocios de libros convencionales.

Los libros digitales se pueden leer a través de diferentes medios, ya sea computadora o dispositivos portátiles, pero en todos los casos se necesita un programa lector (o “reader”). Existen dos programas para la lectura de libros digitales, el Microsoft Reader y el Adobe Acrobat Reader. En líneas generales, ambos permiten mejorar la definición de la tipografía, resaltar partes del texto, incluir comentarios, dar vuelta las páginas, etc.

Los libros electrónicos vienen en diferentes formatos: PDF, .LIT, HTML son los más frecuentes. El Adobe Acrobat lee archivos de formato PDF, mientras que el Microsoft lee archivos de formato .LIT (que sigue la norma Open eBook).

Por otra parte, se distribuyen gratuitamente conversores para transformar archivos de Word y de HTML a Reader, dado que hasta el momento muchos libros electrónicos se han realizado con Word y HTML.

Ventajas

Los libros electrónicos presentan numerosas ventajas tanto para el lector como para el autor y para el editor. Por este motivo el mercado de publicaciones digitales continúa en crecimiento, estos libros se descargan usualmente mediante

Internet, por lo tanto se obtienen rápidamente en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.

Pueden descargarse en dispositivos portátiles, y por lo tanto, tienen portabilidad igual que los libros convencionales. Pueden formarse bibliotecas, es decir, guardarse muchos ejemplares en una computadora o en un dispositivo portátil, ya que estos libros ocupan poca memoria. El precio de los libros electrónicos es mucho menor que el de los libros impresos.

Hay muchos títulos disponibles en forma gratuita en Internet, especialmente obras clásicas.

El libro digital no ocupa espacio ni se deteriora con el transcurso del tiempo. Ya existe un programa gratuito de lectura con salida de voz, una función de gran importancia para las personas no videntes o con severos problemas visuales.

Las publicaciones digitales tienen múltiples funciones, además de literarias. Dentro de las empresas e instituciones pueden funcionar como manuales de formación de personal. Entre profesionales pueden ser de gran utilidad ya que permiten disponer de grandes cantidades de información (ideal en caso de médicos, abogados, químicos, etc.). También se pueden utilizar en centros industriales como manuales de uso y mantenimiento de maquinarias o en escuelas y bibliotecas. Los libros electrónicos son también una excelente herramienta de promoción, ya que pueden entregarse ejemplares digitales con información sobre productos entre clientes potenciales. Además, sirven como catálogos siempre disponibles para los clientes, aún cuando no estén conectados a Internet.

Desventajas

Los libros electrónicos sólo presentan dos desventajas para los lectores: No pueden copiarse ni imprimirse, dado que de esta manera se protegen los derechos de autor. Si bien hay libros electrónicos de diferentes géneros, y si bien

hay best-sellers y clásicos, aún no hay una oferta digital tan amplia como en el caso de los libros impresos.

Sin embargo, día a día se producen avances en lo relativo a los libros electrónicos. En cuanto a la primera desventaja, especialmente el hecho de no poder imprimir estos textos, se está intentando mejorar la definición de los dispositivos portátiles para lograr una imagen similar a la impresa. En cuanto al segundo problema, a medida que los libros electrónicos se popularizan hay más editoriales virtuales y más autores dispuestos a publicar en Internet, y por lo tanto, una mayor oferta de títulos, de manera que puede esperarse para un futuro próximo un incremento en las obras electrónicas disponibles.

Los libros electrónicos, pueden descargarse en dispositivos portátiles, libro electrónico en computación, el software es todo programa o aplicación programada para realizar tareas específicas. El termino software fue usado por primera vez por John W. Tukey en 1957. Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas; tales como el procesador de texto, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el software de sistema, tal como el sistema operativo, que, básicamente, permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz con el usuario.

El software, como programa, consiste en un código en un lenguaje de máquina específico para un procesador individual. El código es una secuencia de instrucciones ordenadas que cambian el estado del hardware de una computadora.

El software se suele escribir en un lenguaje de programación de alto nivel, que es más sencillo de escribir (pues es más cercano al lenguaje natural humano), pero debe convertirse a lenguaje máquina para ser ejecutado.

El software puede distinguirse en tres categorías: software de sistema, software de programación y aplicación de software.

Software de sistema: ayuda a funcionar al hardware y a la computadora. Incluye el sistema operativo, controladores de dispositivos, herramientas de diagnóstico, servidores, sistema de ventanas, utilidades y más. Su propósito es evitar lo más posibles detalles complejos de la computación, especialmente la memoria y el hardware.

La palabra "software" es un contraste de "hardware"; el software se ejecuta dentro del hardware. El software en sentido amplio incluye mucho más que solo los programas.

Esta definición incluye:

- La representación del software: programas, detalles del diseño escritos en lenguaje de descripción de programas, diseño de la arquitectura, especificaciones, escritas en lenguaje formal, requerimientos del sistema, etc.

- El conocimiento de la ingeniería del software: Es toda la información relacionada al desarrollo de software (por ejemplo, cómo utilizar un método de diseño específico) o la información relacionada al desarrollo de un software específico (por ejemplo, el esquema de pruebas en un proyecto). Aquí se incluye información relacionada al proyecto, información sobre la tecnología de software, conocimiento acerca de sistemas similares y la información detallada relacionada a la identificación y solución de problemas técnicos.

- Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

*** FASE DE EDICIÓN**

El área de texto permite introducir el texto correspondiente a cada página multimedia. En la barra de herramientas están disponibles opciones que facilitan el proceso de edición de texto. Una vez que la página tiene editado el texto se

comentará ahora, la segunda parte (área, imágenes, videos y animaciones), situada en la parte inferior izquierda de la plantilla Medios. La misma que se utiliza para visualizar los videos, imágenes en cada página multimedia. El área de imágenes no se visualiza por si misma, sino que depende de la habilitación de los diferentes objetos en el área de vínculos.

***FASE DE VÍNCULOS**

Para vincular imágenes existen dos opciones: en la primera basta con hacer click en examinar, se ubica la imagen y luego aceptar, la otra se utiliza en imágenes pequeñas para realizar una ampliación (Zoom), esta se selecciona junto con la anterior.

***FASE EXPORTADA**

Mediante la opción sincronizar el audio con el texto se puede lograr que en el libro el sonido correspondiente a cada página se reproduzca en la medida en que se va marcando en el área de texto la parte que le corresponde. Esta opción estará disponible si se le ha asignado un archivo de audio a la página activa en la plantilla. Una vez que se ha generado el libro electrónico, en la hoja que se encuentre una locución se activará el icono de la bocina, que se encuentra en la parte superior derecha del libro generado. Debe tenerse en cuenta que seguido del botón examinar en todas las opciones se observa un símbolo que representa a un ojo, al hacer click sobre el mismo se visualizará la imagen que se ha seleccionado para esta página.

APLICACIÓN PARA LA SINCRONIZACIÓN DE AUDIO Y TEXTO

Luego entonces, para el hipervínculo selecciono dentro del texto la palabra o frase que desea enlazar y posteriormente en la barra de vínculos seleccionó la opción “Crear Hipervínculo”. Estos hipervínculos no solo se pueden hacer a imágenes, también se puede hacer a documentos, a direcciones de correo electrónico, a

referencias bibliográficas, ir a cualquier otra página o incorporar un glosario de términos.

CUADERNIA. – Es la apuesta de la junta de Comunidades de Castilla la Mancha para la creación y difusión de materiales educativos en la Región. Se trata de una herramienta fácil y funcional que nos permite crear de forma dinámica eBooks o libros digitales en forma de cuadernos compuesta por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando.

Se propone una interfaz muy sencilla de manejo, tanto para la creación de los cuadernos como para su visualización a través del internet o desde casa. La apuesta es generar contenidos digitales de apoyo a la acción educativa proporcionando un software divertido y ameno que ayudara a grandes y a pequeños a aprender jugando con toda la potencia que nos ofrecen las nuevas tecnologías y el internet.

Hablando de producción de contenidos digitales educativos; sencillo y práctico, son dos términos que asociados, son garantía no solo de éxito, sino de resultados y puesta en práctica en el aula. Si a todo esto le añadimos flexibilidad y la posibilidad de compartir recursos, tenemos como resultado una gran herramienta, así es Cuadernia.

Somos profesores que nos iniciamos en las TIC, no tenemos ni idea de cómo realizar presentaciones, libros interactivos, "figuritas", "efectitos" y nuestra única pretensión es la de preparar una clase sin complicaciones excesivas, pues nos dirigimos a esta web, donde la Junta de Castilla La Mancha ha puesto a disposición de los docentes Cuadernia, que nos permite generar contenidos educativos online en formato de cuaderno digital, de forma muy sencilla, como si trabajásemos con un cuaderno real. Tiene un entorno muy amigable e intuitivo, incluso puede parecer demasiado básico, pero ese es uno de sus puntos fuertes.

Para ello no nos complicamos, elegimos un fondo, imágenes nuestras o de sus recursos, escribimos un texto y lo guardamos. ¡Ya está! Tan sencillo como esto, no tenemos problemas de formato ya que utiliza el navegador para su reproducción y nos permite colgarlo de su servidor y tener acceso a ella a través de internet, si lo deseamos utilizando el estándar scorm. El archivo resultante también podremos descargarlo a nuestro ordenador, para ello utilizará un compresor Zip que ahorrará mucho espacio.

El entorno de Cuadernia es muy sencillo, consta de un área de trabajo, herramientas para la edición, las típicas en la generación de presentaciones multimedia, suficientes para trabajar con soltura, pestañas de tratamiento y administración del archivo, guardar, comprimir, etc., y herramientas de creación de actividades que podremos insertar en nuestro cuaderno.

Cuenta con imágenes, fondos, figuras, sonidos y permite también subir nuestros propios archivos creando así una galería personal con lo que siempre iremos aumentando los recursos con los que mejorar las presentaciones. La instalación básica cuenta con algunos, que podemos mejorar descargándonos una galería más completa.

- Pero... ¿Y si queremos ir más allá y ser unos virtuosos? Pues nos ponemos a ello y nos permitirá insertar sonidos, vídeos (en formato flv e insertados dentro del cuaderno), animaciones e incluso programar ejercicios sencillos, como los incombustibles, emparejado, sopa de letras, puzzle, elige la respuesta, o multimedia un poquito más vistosos para el alumno, pero esto ya dependerá de nuestro dominio e imaginación.
- ¿Y si no tenemos conexión a internet? No pasa nada, tenemos una versión instalable para nuestro equipo, así podemos tanto reproducir, como generar offline, en nuestra casita del pueblo, o si los "duendecillos de banda ancha" fallan en el aula.

- ¿Y si no tenemos portátil y en cada clase tenemos un ordenador distinto? Tampoco es problema pues dispone también de una versión portable, que podemos llevar en nuestro bolsillo dentro de un pendrive y ejecutarlo dónde y cuándo queramos.
- No estamos solos, es necesario mencionar que la aplicación no se encuentra aislada, desde "Territorio cuadernia" encontramos un manual muy útil y sencillo para descargar en PDF, utilidades (con aplicaciones libres que nos permiten las operaciones necesarias que nos puedan hacer falta, cambios de formato, tratamiento de sonido, compresor de archivos,...). También dispone de un apartado de preguntas frecuentes; con él podemos resolver dudas sencillas. "Canal cuadernia" nos ofrece la posibilidad de comunicarnos con otros usuarios a través de foros, han creado un canal dentro de Youtube para la difusión de contenidos relacionados con Cuadernia y una lista de enlaces a páginas y blogs con recursos e información sobre la aplicación.
- ¿Y si no tenemos en ese momento acceso a los ordenadores? Pues podemos imprimir una copia, que siempre hay que tener un "plan B" y continuar en la próxima clase con el plan previsto. Para aquellos que han utilizado otros editores como Edilim, Ardora o jelic, esta aplicación les parecerá muy sencilla de utilizar pues comparten muchas cosas.

Es una herramienta ideal para principiantes y suficiente para los exigentes, o para aquel que necesita una presentación sin complicarse, sirviendo tanto para utilizar en una pizarra digital interactiva, como de forma individual por los alumnos. Recordad que cuanto más sencillo mejor.

6.7. METODOLOGÍA, MODELO OPERATIVO

Para la elaboración del tutorial se cuenta con las siguientes etapas, que facilitan su desarrollo:

ETAPAS	FASES
Generación de la idea	1.1. Establecer el tutorial libro electrónico <ul style="list-style-type: none"> • Tutorial, Gerencia
Diseño Funcional pre-diseño	1.2. Determinar el tipo de hardware y software a utilizarse en el libro electrónico <ul style="list-style-type: none"> • Software: Cuadernia • Libro electrónico, libro tecnológico de trabajo 1.3. Determinar los aspectos pedagógicos a tener en cuenta en la elaboración del tutorial como: <ul style="list-style-type: none"> • Alumnos Destinatarios Edad: estudiantes entre 17 y 40 años Nivel de desarrollo cognitivo (nivel de madurez) Determinada según la edad. Conocimiento previos relacionados con la temática del tutorial (teóricos-prácticos) • Contenidos Conceptuales Procedimentales Actitudinales • Objetivos • Estrategias didácticas Actividades interactivas (formas de interacción entre estudiantes y el tutorial). Elementos motivadores como videos, canciones, animaciones. Observar Reconocer, identificar, señalar, recordar Explicar, describir, reconstruir Memorizar Relacionar, ordenar Comprender, interpretar. Aplicar procedimientos métodos. Buscar selectivamente información Analizar críticamente la

	<p>información. Evaluar Transformar, imaginar (asociaciones cambios de entorno) Expresar, comunicar, exponer Resolver problemas inéditos, que implican la comprensión de nuevas situaciones. Planificar proyectos, seleccionar métodos de trabajo, organizar. Investigar. Desarrollar, evaluar necesidades procesos y resultados. Reflexiones sobre los mismos procesos mentales (meta cognición)</p>
Elaboración del prototipo	Teniendo en cuenta los aspectos del diseño funcional se elabora un modelo básico de tutorial.
Redacción de la documentación del tutorial	Se realiza un manual de usuario o documento técnico del tutorial de Gerencia, que sirva de asistencia técnica para los estudiantes y docentes de la Institución.
Publicación	<p>En esta fase se realizara la instalación del tutorial en los equipos de cómputo de los laboratorios de la institución con la aprobación del Sr. Rector y la asistencia técnica del encargado del laboratorio de computación.</p> <p>Se debe dar a los alumnos la información necesaria a los alumnos sobre el manejo del tutorial del libro electrónico.</p> <p>Se facilitara el documento técnico adecuado y se pondrá en marcha la aplicación para comprobar el buen funcionamiento.</p>
Mantenimiento	En esta etapa se detectaran los posibles errores o deficiencias de la aplicación que pudieron surgir durante la etapa de aplicación del tutorial de Gerencia

Cuadro N° 17 Operacionalización

Elaborado por: Lcda.: Guadalupe Medina

PLAN DE MONITOREO Y EVALUACION DE LA PROPUESTA

El monitoreo y evaluación para determinar la eficacia del tutorial de Gerencia se lo hará en forma continua y en un tiempo determinado para comprobar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes.

Durante este periodo se podrá detectar posibles errores y deficiencias que tenga la aplicación de este tutorial, que conlleven a tomar decisiones oportunas en cuanto a la modificación, sustitución o posible eliminación de la aplicación.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Docentes, autoridades y mi persona como maestra de la asignatura de Gerencia en el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna
¿Por qué evaluar?	Para determinar la eficiencia del programa
¿Para qué evaluar?	Para comprobar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes
¿Quiénes evalúan?	Las autoridades
¿Cuándo evaluar?	Durante la fase de publicación del prototipo, en los meses de febrero y marzo.
¿Cómo evaluar?	Mediante una hetero- evaluación permitiendo al docente mediar los conocimientos adquiridos con el uso del tutorial en sus alumnos y una co-evaluación que permita a los alumnos en conjunto, participar en el establecimiento y valoración de los aprendizajes logrados, ya sea por uno de sus miembros o el grupo
¿Con qué evaluar?	Mediante encuestas utilizando un cuestionario.

Cuadro N°18 Plan de Monitoreo

Elaborado por. : Lcda.: Guadalupe Medina

6.8. ADMINISTRACIÓN

El libro electrónico para Gerencia será utilizado por la docente de la asignatura y los estudiantes del tercer año de bachillerato cuarto paralelo del Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” sección nocturna durante el periodo académico septiembre 2011- abril 2012

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

DESTREZAS	CONTENIDOS	ESTRATEGIA METODOLOGICA	RECURSOS DE EVALUACION
-Diseñar -Programar -Ejecutar -observar	-Multimedia -Animación - La informática en el educación -Las estrategias -Los recursos didácticos	TÉCNICAS - Magistral - Individual - Grupal -Lluvia de ideas - Observación MÉTODOS - Inductivo -deductivo -Ciclo del aprendizaje	-Test -Computadora -Gráficos

Cuadro N° 19 Previsión de la Evaluación

Elaborado por: Lcda.: Guadalupe Medina

6.10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Por último, se debe agregar que con el uso de las TIC en la educación se puede lograr despertar el interés en los estudiantes por la investigación científica y posibilitar el mejoramiento de las habilidades creativas, la imaginación,

habilidades comunicativas, pudiendo acceder a mayor cantidad de información y proporcionando los medios para un mejor desarrollo integral.

También, el uso de las TIC en la educación se está convirtiendo en una realidad que obliga a los docentes a estar ligados a sus avances, a apropiarse de ellos, con el fin de poder entregar mejores conocimientos, tanto de los simuladores virtuales, como noticias actuales, entre otros.

Que un alumno se dé cuenta de que el profesor está actualizado, causa mayor interés y motivación con respecto a lo que este profesor hace.

Recomendar la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de competencias en las diferentes asignaturas ya que es una forma de construir el conocimiento en los educandos de manera acorde a los avances tecnológicos, que les permitan satisfacer las necesidades de este mundo global.

La utilización de un libro electrónico permite desarrollar las competencias de la asignatura de una manera acorde a los avances tecnológicos y a la utilización de los recursos de la información y la comunicación existentes en el establecimiento.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1. MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

- HALLO, Gonzalo M.Sc. (2007) *“Módulo Fundamentos del Currículo”*. Ambato.
- MORALES, Gonzalo Ph.D. (2004) *“Competencias y Estándares”*. Tercera Edición. Litocencia, Cali.
- HERRERA, L y otros (2008). *“Tutoría de la Investigación científica”* Ambato.
- NARANJO, Galo y HERRERA, Luis. (2005) *“Competencias Profesionales y Currículo”*. Ambato.
- TOBON, Sergio, Ph.D. (2006) *“Estándares Básicos para el Diseño del Currículo por Competencias”*. Ambato.
- MANZANO, I (2011): *“Los recursos web 2.0 y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de las TIC`S en el primer semestre de la Facultad de Ingeniería en Sistemas, electrónica e industrial de la universidad Técnica de Ambato”*. Tesis de maestría no publicada.UTA
- GARCES, J (2011): *“Los recursos tecnológicos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en las escuelas rurales de la unidad parroquia Pelileo, durante el periodo 2009-2011”*. Tesis de maestría no publicada. UTA
- PEAGET, JEAN: *“Psicología y Pedagogía”*
- MESSER. August: *“Fundamentos filosóficos de la pedagogía”*
- MERANI, Alberto: *“Psicología y pedagogía”*
- NARANJO, G: *“Currículo por competencias para una formación humana integral”*
- PROGRAMA DEFORMACIÓN CONTINUA DEL MAGISTERIO FISCAL (2011) *“Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación”* Quito- Ecuador

WEBGRAFÍA

Unicef (1999). Estado Mundial de la infancia. Recuperado de:

<http://www.unicef.org/spanish/sowc99/>

Wikipedia (2012). El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Wikipedia (2012). Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

Wikipedia (2012). *Tecnología* es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>

Wikipedia (2012). Las *tecnologías de la información y la comunicación* (TIC o bien NTIC para nuevas *tecnologías de la información* y de la *comunicación*).

Recuperado

de: http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

García Montes Maylén. La *Educación* Superior siempre ha estado al margen del uso de tecnología en pro de mejorar la calidad del proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos47/tic-educacion-superior/tic-educacion-superior.shtml#top>

Ministerio de Educación (2012) <http://www.educacion.gob.ec/>

Portal de educación (2011). *CUADERNIA: un software para crear material didáctico multimediaordenadoresenlaula.blogspot.com/.../cuadernia-un-software-para-creación-de-libros* Recursos educativos, entorno de trabajo <http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/recursos/temas/cuadernia>

Maximatica(2010)*Tutorial - Instalar Cuadernia 2.0.* maximatica. Subscribe
SubscribedUnsubscribe Recuperado

de: <http://www.youtube.com/watch?v=AtfFYrkYVak>

2 ANEKSOS

ANEXO 1
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE
BACHILLERATO CUARTO PARALELO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR “BOLÍVAR” SECCIÓN NOCTURNA.

OBJETIVO: Obtener información sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de competencias en la asignatura de Gerencia y ponerlas a disposición de las autoridades de la institución.

INSTRUCCIONES:

- 1.- El cuestionario es anónimo, por lo tanto no firme ni escriba su nombre.
- 2.- Coloque una X en el cuadro de acuerdo a la alternativa que corresponda de acuerdo a su opinión.

1. ¿Considera usted que los Recursos Tecnológicos permiten el acceso a la información?

SI NO

2. ¿Utiliza el Internet como única forma para realizar sus consultas de estudio?

SI NO

3. ¿En el proceso enseñanza- aprendizaje tiene Ud. acceso a las herramientas de la información o Recursos Tecnológicos?

SI NO

4. ¿La utilización de recursos tecnológicos implican innovación en el proceso educativo?

SI NO

5. ¿La institución necesita la implementación de más recursos tecnológicos para aplicarlos en el aula?

SI NO

6. ¿Las actividades que aplica el docente en el aula le permiten el desarrollo de sus Competencias en la asignatura de Gerencia?

SI NO

7. ¿El docente es un ente motivador en el proceso de Interaprendizaje?

SI NO

8. ¿Aplica el docente Recursos Tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

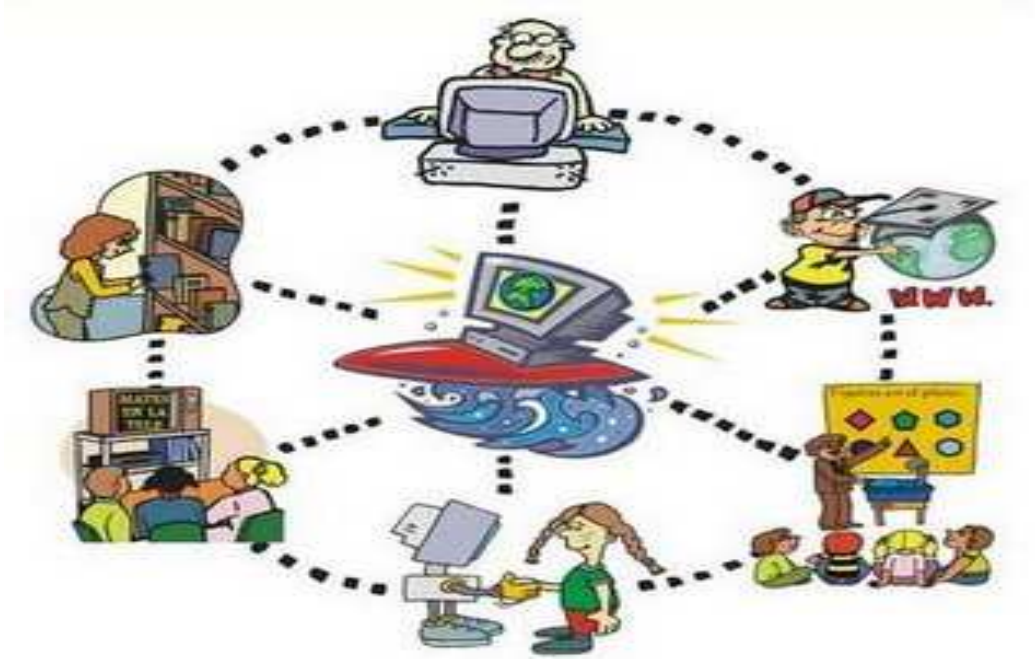
SI NO

9. ¿El docente tiene experiencia en el uso de los recursos tecnológicos utilizados en el aula?

SI NO

10. ¿Le gustaría que el Instituto Tecnológico Superior “Bolívar” incremente más aulas o salones virtuales para mejorar la asimilación de conocimientos compartidos?

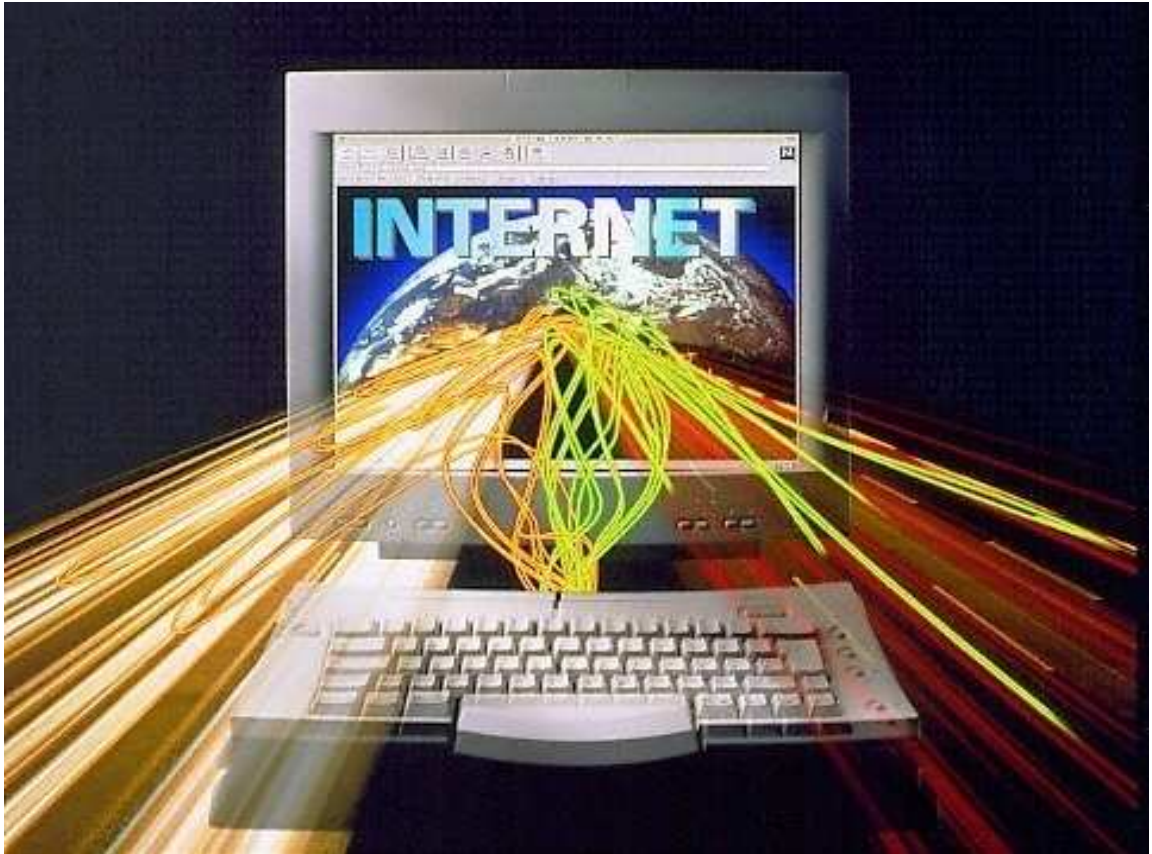
SI NO



Tecnologías de la información y la comunicación TIC Página N° 28



Tecnología. Página N° 35



Internet. Página N° 37



Image:Crystal_Clear_action_playlist.png

Texto



Sonido



Imagen



Animación

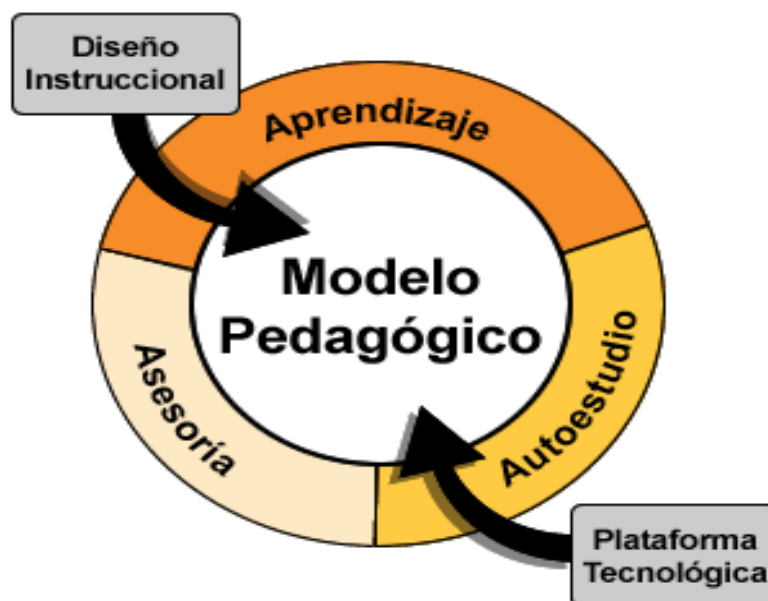


Video

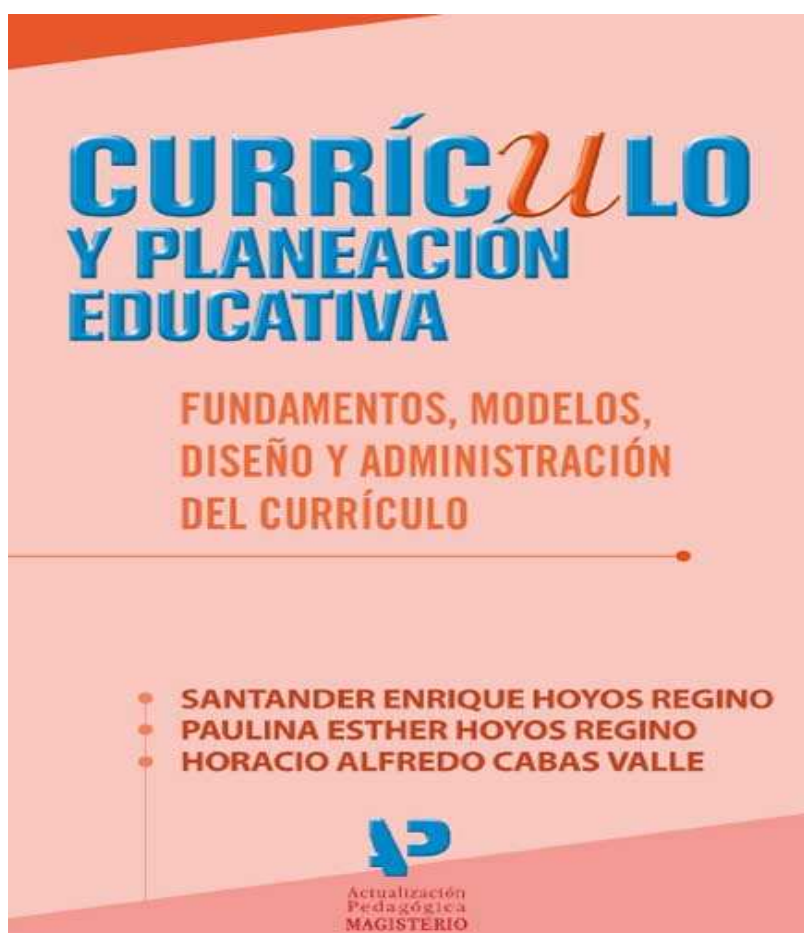


Interactividad

Multimedia. Página N° 43



Modelo Pedagógico. Página N° 49



Diseño Curricular. Página N° 53



Perfil por Competencias. Página N° 56



Desarrollo por Competencias. Página N° 60

Visualizador Cuadernia

Cuadernia

Ir a página: 01 / 67

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "BOLÍVAR"

AMBATO-ECUADOR

LIBRO ELECTRÓNICO DE GERENCIA

TERCER AÑO DE BACHILLERATO CUARTO PARALELO
SECCIÓN NOCTURNA

LCDA.: GUADALUPE MEDINA
DOCENTE

SEPTIEMBRE 2011-ABRIL 2012

Visualizador Cuadernia

Cuadernia

Ir a página: 30 33 / 67

- Compromiso
- Favorecer el trabajo en equipo
- Oportunidad de aprender
- Oportunidad de crecer
- Estimular la creatividad
- Sentido de la trascendencia a su trabajo
- Visión sistémica
- Calidad

- Calidad
- Honestidad
- Precio justo
- Eficiencia
- Comunicación
- Visión sistémica

- Calidad
- Organización por procesos
- Reducción de controles
- Redes de Trabajo
- Alianzas y fusiones
- Comunicación fluida y democrática
- Capacitación
- Dar empowernent
- Visión sistémica

- Calidad
- Manejo racional de recursos
- Responsabilidad social
- Compromiso
- Ecología
- Salud
- Educación
- Seguridad
- Visión sistémica

Visualizador Cuadernia

Cuadernia

Ir a página: 30 39 / 67

saber escuchar

RHE

Recursos Humanos Empresariales




Visualizador Cuadernia

Cuadernia

Ir a página: 30 45 / 67

LIDERAZGO

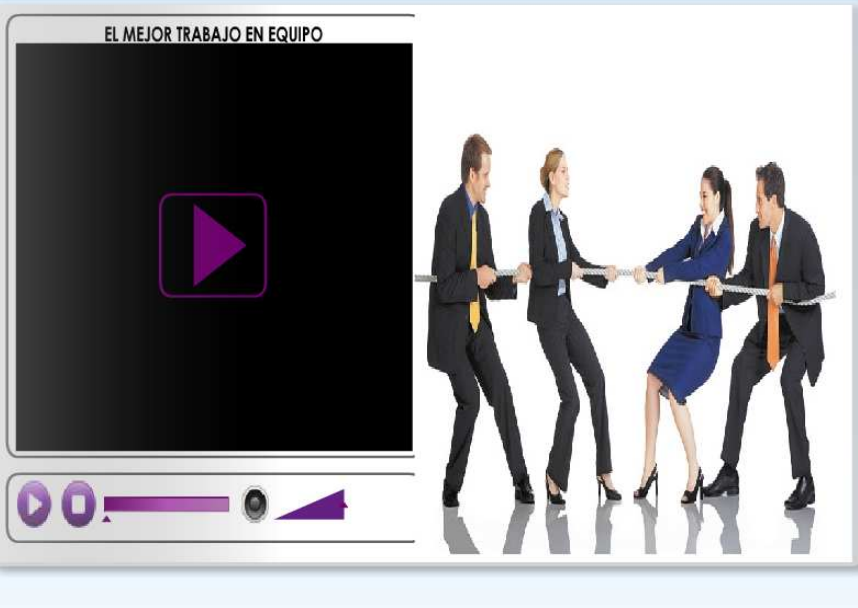


Visualizador Cuadernia

Cuadernia

Ir a página: 30 66 / 67

EL MEJOR TRABAJO EN EQUIPO



Visualizador Cuadernia

cuadernia

Ir a página: 67 / 67



Castilla-La Mancha
cuadernia
Herramienta de autor para la creación de materiales didácticos digitales

Haz clic sobre el botón inferior para finalizar la realización de este cuaderno y visualizar los resultados de las actividades.



Finalizar y visualizar resultados

Nota: La recogida y envío de resultados sólo funciona sobre cuadernos publicados sobre la plataforma LIMOS perteneciente al proyecto Cuadernia y disponible para los docentes de Castilla La Mancha.

Castilla-La Mancha

Consejería de Educación y Ciencia Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha