



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE “AMBATO”
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Informe final del Trabajo de Graduación Previo a la Obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación**

TEMA:

**“CUESTIONARIOS DIDÁCTICOS INFORMÁTICOS PARA MEJORAR
LA EVALUACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JOSÉ FÉLIX
AYALA” DE LA PARROQUIA PILAHUIN DEL CANTÓN AMBATO
PROVINCIA DE TUNGURAHUA PERIODO JUNIO-OCTUBRE 2010.”**

TUTORA: Lcda. Lupe del Rocio Llerena Pérez

AUTORA: Angélica Peñaloza Molina

AMBATO - ECUADOR

2010

1

APROBACIÓN DE LA TUTORA

CERTIFICA

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema:
“CUESTIONARIOS DIDÁCTICOS INFORMÁTICOS PARA MEJORAR LA
EVALUACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JOSÉ FÉLIX AYALA” DE LA
PARROQUIA PILAHUIN DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE
TUNGURAHUA PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010.”

Desarrollado por: Angélica Peñaloza Molina estudiante de Licenciatura
en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica , considero que
dicho Trabajo de Graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y
reglamentarios para ser sometido a la evaluación por parte de la
Comisión de Estudio y Calificación designada por al Honorable Consejo
Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación .
Ambato, 31 de Octubre .del 2010

Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez
TUTORA

AUTORÍA DE TRABAJO

Dejo constancia de que el presente proyecto de investigación es el resultado de la investigación del autor quien basados en la experiencia profesional, en los estudios realizados en la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor (a).

Angélica Peñaloza
AUTORA:
CC: 180298333-6

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD
DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudios y calificación del informe del trabajo de graduación sobre el tema: **“Cuestionarios Didácticos Informáticos para mejorar la evaluación académica de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua periodo junio-octubre 2010.**

Presentado por la Sra. Angélica Peñaloza Molina egresada de la carrera de Educación Básica, promoción junio-octubre del 2010. , considera que, una vez revisado la investigación, aprueba con la calificación de **9.5 NUEVE PUNTO CINCO** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Dr. Msc. Raúl Esparza

MIEMBRO

Dra. Msc. Judith Núñez

MIEMBRO

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a todas las personas que poseen el alto espíritu de superación, a mi esposo e hijos que son la razón de mi existir.

Angélica Peñaloza Molina

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial a Dios por haberme dado la vida, a mis padres por otorgarme los estudios, a la Universidad Técnica de Ambato por haberme abierto las puertas para cumplir la meta planteada a mi esposo y a mis hijos que son el motor de superación.

Angélica Peñaloza Molina

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES	PÁG.
Portada.....	I
Aprobación por el tutor.....	II
Autoría del trabajo.....	III
Aprobación del tribunal.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general de contenidos.....	VII
Índice de cuadros e ilustraciones.....	XI
Introducción.....	1

TEXTO: INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	7
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del problema.....	9
1.2.5 Delimitación del objeto de investigación.....	9
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos.....	11
1.4.1 General.....	11
1.4.1 Específicos.....	11

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	12
2.2 Fundamentación filosófica.....	18
2.3 Fundamentación Ontológica.....	18
2.4 Fundamentación epistemológica.....	19
2.4 Fundamentación Sociológica.....	19
2.4 Fundamentación Axiológica.....	19
2.5 Fundamentación Legal.....	20
2.6 Categorías fundamentales.....	24
2.4.1 Variable independiente.....	24
2.4.2 Variable Dependiente.....	32
2.7 Hipótesis.....	37

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque	38
3.2 Modalidades básicas de investigación.....	38
3.3 Nivel tipo de investigación.....	39
3.4 Población o muestra.....	39
3.5. Operacionalización de variables.....	40
3.5.1 Variable independiente.....	40
3.5.2 Variable dependiente.....	41
3.5.3 Plan de recolección de información.....	42
3.5.3 plan de procesamiento de la información.....	42

CAPÍTULO VI. ANÁLISIS Y APROBACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados e Interpretación de datos (Encuesta).....	43
--	----

4.2 Análisis de resultados e Interpretación de datos (Encuesta).....	50
4.2 Comprobación de la hipótesis.....	58

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones y recomendaciones.....	61
---	----

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1 Datos informativos.....	64
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	65
6.3 Justificación.....	65
6.4 Objetivos.....	67
6.4.1 Generales.....	67
6.4.2 Análisis de factibilidad.....	68
6.5.3 Fundamentación.....	69
6.5.3 Marco Metodológico.....	74
6.5.4 Marco administrativo.....	74
6.5.5 Previsión de la evaluación.....	82

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	83
Anexos.....	84

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Operacionalización de Variable Independiente.....	38
Cuadro 2 Operacionalización de Variable Dependiente.....	39
Cuadro 1 Encuestas1/ Pregunta 1.....	41
Cuadro 4 Encuestas1/ Pregunta 2.....	42
Cuadro 5 Encuestas1/ Pregunta 3.....	43
Cuadro 6 Encuestas1/ Pregunta 4.....	44
Cuadro 7 Encuestas1/ Pregunta 5.....	45
Cuadro 8 Encuestas1/ Pregunta 6.....	46
Cuadro 9 Encuestas1/ Pregunta 7.....	47
Cuadro 10 Encuestas2/ Pregunta 1.....	48
Cuadro 11 Encuestas2/ Pregunta 2.....	49
Cuadro 12 Encuestas2/ Pregunta 3.....	50
Cuadro 13 Encuestas2/ Pregunta 4.....	51
Cuadro 14 Encuestas2/ Pregunta 5.....	52
Cuadro 15 Encuestas2/ Pregunta 6.....	53
Cuadro 16 Encuestas2/ Pregunta 7.....	54
Cuadro 17 Encuestas2/ Pregunta 8.....	55
Cuadro 18 Frecuencia.....	57
Cuadro 19 Cálculo Chi cuadrado.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Árbol de problemas.....	4
Gráfico 2	Categoría Fundamentales.....	19
Gráfico 3	Variable Independiente.....	20
Gráfico 4	Variable Dependiente.....	21
Gráfico 5	Encuesta1/Pregunta 1.....	41
Gráfico 6	Encuesta1/Pregunta 2.....	42
Gráfico 7	Encuesta1/Pregunta 3.....	43
Gráfico 8	Encuesta1/Pregunta 4.....	44
Gráfico 9	Encuesta1/Pregunta 5.....	45
Gráfico 10	Encuesta1/Pregunta 6.....	46
Gráfico 11	Encuesta1/Pregunta 7.....	47
Gráfico 12	Encuesta2/Pregunta 1.....	48
Gráfico 13	Encuesta2/Pregunta 2.....	49
Gráfico 14	Encuesta2/Pregunta 3.....	50
Gráfico 15	Encuesta2/Pregunta 4.....	51
Gráfico 16	Encuesta2/Pregunta 5.....	52
Gráfico 17	Encuesta2/Pregunta 6.....	53
Gráfico 18	Encuesta2/Pregunta 7.....	54
Gráfico 19	Encuesta2/Pregunta 8.....	55

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: “CUESTIONARIOS DIDÁCTICOS INFORMÁTICOS PARA MEJORAR LA EVALUACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JOSÉ FÉLIX AYALA” DE LA PARROQUIA PILAHUIN, DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA PERIODO JUNIO-OCTUBRE 2010.”

AUTORA: Angélica Peñaloza

TUTORA: Lcda. Lupe Del Rocio Llerena Pérez

Fecha: 31 de octubre del 2010

Resumen Ejecutivo

En el presente trabajo se aspira exponer muy resumidamente sobre la aplicación de Cuestionarios didácticos informáticos en el proceso enseñanza - aprendizaje y en especial en la fase evaluativa de los

estudiantes de la escuela “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua periodo junio-octubre 2010.”

Lo que motivo este trabajo de investigación fue la aplicación de Cuestionarios didácticos informáticos que faciliten la evaluación académica de los estudiantes, el mismo permitirá tanto al docente como al estudiante disponer de un material con el cual se pueda trabajar dentro del aula de forma dinámica y práctica.

El trabajo está estructurado en seis capítulos que se describe a continuación.

El capítulo primero. Al problema existente en la aplicación Cuestionarios didácticos informáticos como herramienta para el mejorar la evaluación de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Se plantea al problema con una contextualización; macro en el mundo y Latinoamérica, meso en el Ecuador, y micro en la realidad de la educación primaria, de forma específica el séptimo año de educación básica periodo junio – octubre. Luego se presenta en análisis crítico, la prognosis, se formula el problema, se presenta la hipótesis, se delimita el problema en forma temporal y espacial para luego justificar el impacto de la investigación, la factibilidad definiendo también los objetivos propuestos para el estudio.

El Segundo Capítulo. Se describe un marco teórico, que comprende antecedentes investigativos, fundamentación Filosófica, ontológica, epistemológica, sociológica, axiológica y legal pertinentes al tema de investigación mediante la consulta en textos convencionales

especializados e investigación bibliográfica electrónica el mismo que es el soporte y fuente para la elaboración de la propuesta.

El tercer capítulo. Abarca la metodología de la investigación iniciando con el enfoque paradigmático, de la investigación cuantitativo y cualitativo, de investigación que se aplicó como bibliografía – documental de campo en un proyecto de intervención social se utilizó la investigación descriptiva, de asociación de variables para luego definir la población y muestra buscando la coherencia con las técnicas e instrumentos de investigación aplicados.

El cuarto capítulo. Contiene los resultados de las técnicas e instrumentos de investigación aplicados, se presentan los datos obtenidos mediante cuadros y gráficos estadísticos en forma cuantitativa y luego su análisis e interpretación cualitativa.

El quinto capítulo. Incluye las conclusiones obtenidas de la interpretación de los resultados de la encuesta que se encuentra en el capítulo anterior y finalmente de cada conclusión se presenta una recomendación adecuada al caso de estudio.

El sexto capítulo. Contiene el producto de la investigación considerando como la propuesta de solución de problema detectado, analizado e investigado, en este caso es la forma como el docente el estudiante aplicarán los juegos virtuales para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico y cognitivo

INTRODUCCIÓN

En la educación actual es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar y evaluar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y es por eso que es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes. Para eso también es necesario profundizar en los hábitos de estudio, y lograr así la aplicación de evaluadores informáticos que beneficiaran al estudiante permitiendo su desarrollo práctico y cognitivo.

Los cuestionarios informáticos constituyen una buena alternativa a la hora de resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la Educación Básica, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los juegos didácticos, juegos creativos y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza - aprendizaje y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

Los evaluadores informáticos pueden llegar a ser un método muy eficaz de la evaluación problemática. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

Mediante la evaluación informática de manera didáctica y otros métodos lúdicos de la evaluación de la enseñanza, es posible contribuir a la formación del conocimiento del estudiante y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los cuestionarios informáticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.

Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas, Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada. Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.

Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados de la evaluación informática ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual, motivando a través del método práctico una enseñanza eficaz y feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

La implementación y aplicación de evaluadores didácticos informáticos no deben limitarse al mero hábito de dar un valor, sino que es fundamental utilizarlo como método activo que permita fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador o al menos aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos en los estudiantes de segundo y tercer años de Educación Básica en la medida de lo posible, y esto es, lo que en esta investigación se realizó.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema:

Cuestionarios Didácticos Informáticos para mejorar la evaluación académica de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua periodo junio – octubre 2010

1.2 Planteamiento del Problema.

1.2.1 Contextualización

En países desarrollados e industrializados los cuestionarios informáticos son una herramienta potente y flexible para evaluar los conocimientos de los alumnos. Su uso es muy variado puede utilizarse desde el diseño de pruebas de evaluación diagnóstica, saber de dónde partir con los estudiantes, permitiendo aproximarnos al nivel de competencia curricular de cada alumno con facilidad y tantas veces como sea necesario, además de un ahorro de papel y tiempo de corrección.

El sistema de informes que presentan los cuestionarios didácticos informáticos permiten saber en qué fallan más los alumnos (¿lo habremos explicado mal?) y nos ayuda a poner las medidas de corrección

adecuadas. Los resultados se obtienen de inmediato, incluso se pueden exportar a otras aplicaciones como Microsoft Excel y otros

Para utilizar un mecanismo de exámenes de forma efectiva hace falta trabajo y práctica. La primera cosa que hay que hacer es usar estrategias de diseño de preguntas. Si planteamos buenas preguntas obtendremos datos muy útiles sobre la capacidad de tus alumnos y su comprensión del material presentado:

Siendo una de las tareas motivadoras más arduas en la clase la de conseguir que los alumnos completen los trabajos que les exija informarse (leer...). Aunque no sólo, los alumnos necesitan un refuerzo (especialmente si es positivo) cuando acaban la tarea asignada,

Los cuestionarios didácticos asistidos por computador son una potente herramienta tecnológica de los cuales se concibe como uno de los medios que utilizan quien enseña y quien aprende, para alcanzar determinados propósitos.

En nuestro país a pesar de considerarse en vías de desarrollo, el reto de los maestros siempre ha sido el de transmitir sus conocimientos a sus estudiantes y poder determinar el grado de asimilación alcanzados en forma práctica y dinámica, un ejemplo que para nosotros es brillante puede dejar a nuestros alumnos completamente confundidos. Un cuestionario de recolección de datos (o prueba inicial) nos da rápidamente información sobre lo que los alumnos han entendido en clase... o no.

Una de las preocupaciones más latentes de los maestros de Educación Básica en el Ecuador, es la implementación de productos tecnológico diseñado para reforzar y fortalecer sus competencias básicas en las asignaturas implementadas por el Ministerio de Educación así como la adecuada asimilación de las mismas por los estudiantes, atendiendo en este caso a los diferentes tipos de interacción que debería

existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora, combinación que posibilita la elección de programas de software que tienen un tratamiento pedagógico, lúdico e interactivo que posibilitan una evaluación didáctica y práctica.

En lo que se refiere a la provincia del Tungurahua específicamente en la Parroquia Pilahuin, se puede observar que todas las instituciones educativas siguen utilizando los mismos métodos de evaluación tradicionales que consisten en elaborar un banco de preguntas utilizando hojas de papel, para que el alumno las resuelva con el lápiz también tradicional sin tomar en cuenta otros aspectos importantes que hacen que la evaluación sea entretenida, dinámica e interactiva tales como: La creatividad, el autodescubrimiento, los valores adquiridos, las actitudes y el desarrollo de la creatividad.

Es por ello necesario crear diferentes herramientas que puede utilizar el profesor para que sus alumnos a través de la tecnología logren llegar a ese maravilloso mundo del conocimiento desarrollando además la fantasía, imaginación, recursos necesarios para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje logrando un acertado proceso de evaluación didáctico e interactivo enmarcado en un entorno virtual.

Árbol de Problemas

CUESTIONARIOS DIDÁCTICOS INFORMÁTICOS

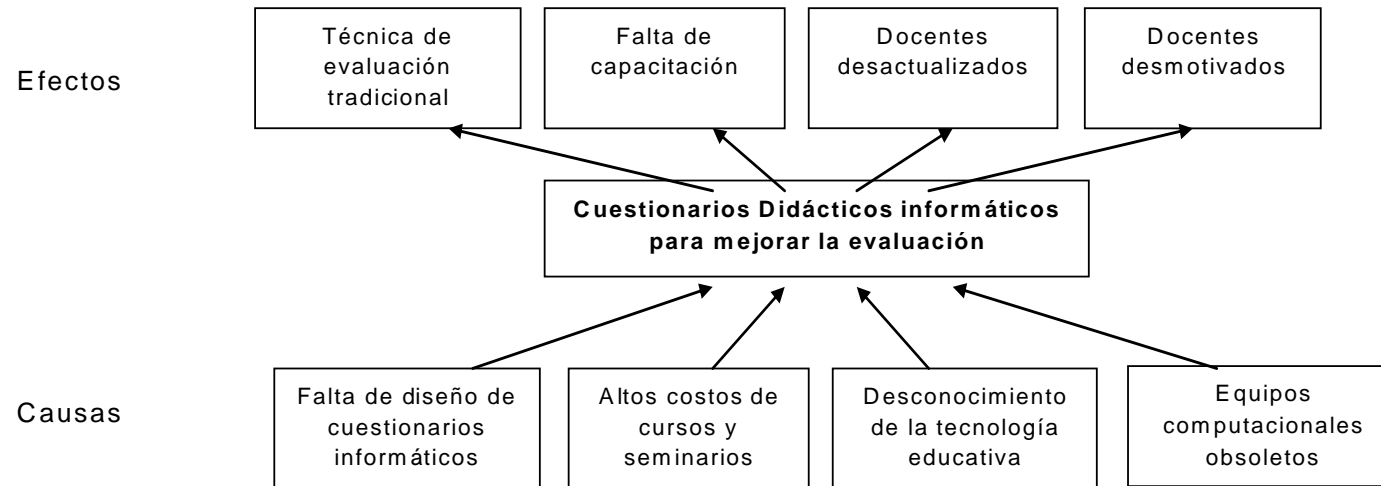


Gráfico N° 1 **ÁRBOL DE PROBLEMAS**
Elaborado por: Investigador: Angélica Peñaloza.

1.2.2 Análisis Crítico

Cuestionarios Didácticos Informáticos

El eje medular que se observa en el árbol de problemas es igual al tema de investigación esta técnica permite determinar dos factores de estudio íntimamente relacionados una con otra la Causa y el Efecto. A las causas se le atribuye las variables independientes y los efectos son determinados por la variable dependiente.

Una de las falencias de la evaluación dentro de la Educación Básica es la falta de cuestionarios didácticos informáticos que apoyen y fortifiquen los procesos educativos, convirtiéndolos en un medio flexible para reforzar y mejorar la evaluación de conocimientos de los estudiantes.

Una correcta evaluación depende de un acertado y estratégico diseño de preguntas. Si planteamos buenas preguntas obtendremos datos muy útiles sobre la capacidad de los alumnos y la comprensión del aprendizaje estudiado, en la actualidad los Sistemas Informáticos se han constituido en las herramientas más poderosas para materializar uno de los conceptos más vitales y necesarios para el diseño de cuestionarios didácticos informáticos.

Otra causa son los altos costos de cursos y seminarios que hace difícil que los maestros puedan acceder al conocimiento de nuevos programas y herramientas tecnológicas que le permitan desarrollar nuevas destrezas encaminadas a facilitar la tarea del mismo, mediante la utilización de software computacional que generalmente incluye métodos de evaluación automática.

Otra de las falencias que adolecen los docentes es el desconocimiento de de la tecnología educativa. Por su naturaleza y finalidad, difiere mucho

de las tecnologías de otras áreas laborales. Ella por proceder e incidir en el hombre debe ser humanista y humanizante. A partir de la criticidad, creatividad y cooperación de los agentes educativos debe apuntar a flexibilizar la tecnología y adecuarla a las exigencias, necesidades e intereses de cada realidad social.

Es imprescindible comprender la trascendencia de la tecnología educativa y la necesidad de su dominio experimental. Es el rol de la educación implementar, apoyar, ayudar, orientar para cumplir dicho propósito. Esto solo se lo conseguirá con una adecuada preparación del docente en el desarrollo y utilización de nuevos y actuales programas asistidos por computador.

Los equipos computacionales obsoletos es un gran inconveniente que hay que superar en el proceso enseñanza - aprendizaje, no podemos mejorar la calidad de la educación y peor aún utilizar los nuevos avances tecnológicos si en la actualidad no contamos con equipos computacionales acordes con las necesidades de un mundo tecnológicamente desarrollado.

El internet, los programas didácticos educativos exigen ordenadores rápidos y con gran capacidad de almacenamiento para manipulación de información que satisfagan las necesidades de creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

1.2.3 Prognosis.

Si no se mejora la evaluación educativa de los estudiantes mediante el diseño de cuestionarios didáctico informáticos, el proceso enseñanza - aprendizaje y por ende la evaluación académica de los mismos, seguirá

siendo tradicional y nunca se implementaran peor aún se diseñaran productos tecnológico que apoyan procesos educativos innovadores, que posibiliten el ingenio, creatividad, imaginación exploración, interacción e innovación de los estudiantes de educación básica.

Por estas razones es imprescindible que el proceso enseñanza – aprendizaje evolucione constantemente, actualizándose con los nuevos avances e innovaciones tecnológicas permitiendo a los docentes y estudiantes optar por la utilización de nuevas herramientas didácticas virtuales que posibiliten el diseño de programas computacionales orientados al mejorar aprendizaje de una sociedad en constante evolución y cambio.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera los Cuestionarios Didácticos Informáticos mejoran la evaluación académica de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala” de la Parroquia Pilahuín Cantón Ambato Provincia de Tungurahua periodo junio-octubre 2010.

1.2.5 Delimitación

Campo	Educativo
Área	Ciencia y Tecnología
Aspecto	Cuestionarios Didácticos Informáticos y evaluación Académica
Espacial	Escuela “José Félix Ayala”
Temporal	2010
Unidades de Observación	Estudiantes.- Docentes.- Padres

1.3 Justificación

Por medio de actividades cotidianas de clase se ha podido comprobar que es con la utilización de software educativo que los estudiantes pueden desarrollar y mejorar sus capacidades, se puede indicar que ellos se conciben como personas libres, educables, irrepetibles, capaces de autorregularse dinámicamente y procesar la información que recuperan y reciben del entorno.

Pero también se ha comprobado que sin el apoyo de programas y herramienta tecnologías, no es posible conseguir este objetivo, los docentes consideran que el aprendizaje solo consiste en cubrir los programas del ministerio utilizando el viejo sistema de aula,

Es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y es por eso que es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes. Para eso también es necesario profundizar en los hábitos de estudio, y lograr así la aplicación de software didáctico.

El tema elegido se ajusta a las necesidades del aprendizaje y su evaluación, se lo consideramos original, en vista que no ha sido objeto de otra investigación, se cree que dejará importantes beneficios para los los docentes y estudiantes que a través de cuestionarios informáticos pretenden mejorar la evaluación desarrollando estimulando y cultivando la creatividad

Esta investigación nos ha permitido comprobar que los cuestionarios didácticos informáticos son la mejor forma de fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, de los estudiantes de educación básica.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Propender que los Cuestionarios Didácticos Informáticos mejorarán la evaluación académica de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela “José Félix Ayala”, de la Parroquia Pilahuín, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, periodo junio – octubre 2010.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la eficacia de la utilización de los Cuestionarios Didácticos Informáticos
- Analizar el proceso de evaluación académica de los estudiantes
- Proponer la aplicación de los cuestionarios didáctico informáticos. para mejorar la evaluación académica de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela “José Félix Ayala”. de la Parroquia Pilahuín, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de investigación

El tema propuesto es inédito para la provincia, hay carencia de información sobre el mismo en las bibliotecas Universitarias, se maneja una información genérica sobre la utilización de cuestionarios informáticos en la educación, y ningún documento concreto sobre evaluación asistida por computador, no hay causas tampoco efectos y peor propuestas de solución al problema, el Internet, las empresas de software, la realidad virtual, etc. han desarrollado programas que promueven el uso y manipulación de software educativo dedicados a mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje y por lo general su evaluación académica. Existen variadas fuentes bibliográficas tanto locales, nacionales y extranjeras, en donde se explican y delimitan las diferentes temáticas que se van a tratar en este trabajo de investigación.

A finales del siglo XX, los Sistemas Informáticos se han constituido en las herramientas más poderosas para materializar uno de los conceptos más vitales y necesarios para cualquier organización educacional, los Sistemas de Información en la educación

La Informática hoy, está subsumida en la gestión integral de la educación, y por eso las normas y estándares propiamente informáticos deben estar, por lo tanto, sometidos a los generales de la misma. En consecuencia, las organizaciones informáticas forman parte de lo que se ha denominado el "management" o gestión de la empresa. Cabe aclarar

que la Informática no gestiona propiamente del proceso enseñanza - aprendizaje, ayuda a la toma de decisiones, pero no decide por sí misma. Por ende, debido a su importancia en el funcionamiento de una empresa,

La informática y el desarrollo de programas computacionales tienen particularidades que la hacen distinta a otras disciplinas. Además de los aspectos tecnológicos, que la hacen particularmente dinámica, existen los aspectos relacionados con la realización de proyectos de desarrollo y mejoramiento, las características intrínsecas de la estructura del "software" y su desempeño, así como la utilidad que proporcionan los sistemas informáticos a las organizaciones, educación y comunidad.

En la actualidad, se habla mucho contra el sistema de enseñanza tradicional y su evaluación también tradicional, el cual, es catalogado de racionalista, formal y conductista. Sus principales defectos parten de una educación memorística, en la que el niño y el adolescente asumen una actitud pasiva ante el aprendizaje.

El maestro se convierte en un transmisor de conocimiento, y el sistema, en el que funciona resulta autoritario, pues se orienta en una sola vía. Frente al sistema tradicional surgen nuevas propuestas tecnológicas y metodológicas alternativas, que tienden a modificar la situación: escuela activa, constructivismo e informática educativa, entre otras. De esta variedad de posiciones, interesa aquí la informática educativa, especialmente la postura que sostiene sus fuentes epistemológicas en la inteligencia artificial (IA).

El Cuestionario es el documento básico para obtener la información en la gran mayoría de las investigaciones y estudios de mercado. El cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin

de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información que se precisa. En la actualidad debida al gran auge tecnológico y la simulación virtual se los puede diseñar de forma muy didáctica con el apoyo de un ordenador.

El software educativo o más específicamente el software para la elaboración de cuestionarios involucran a tres grandes ciencias:

- La psicología, mediante un conocimiento no elemental de las ciencias cognitivas;
- La asignatura, mediante la creación de un adecuado dominio de conocimiento para cualquier tipo de sistema o programa.
- La computación, como una ciencia que hace factible el instanciar la reunión de los dos mundos anteriores.

Esto que parece una obviedad no lo es, en evaluaciones recientes utilizando software educativo se ha encontrado que la mayoría del software en el mercado tiene en general uno o dos de los atributos mencionados, pero relegan de manera importante a otro de ellos. Por ejemplo podemos encontrar software evaluadores con gran capacidad de manejo de imágenes y que en realidad constituye todo un portento de programación pero de una pobreza enorme en su capacidad de evaluación o bien software evaluador con intenciones didácticas pero de una pobreza conceptual.

Es necesario entonces, que para la producción de software de evaluación educativo las personas tengan presentes estos tres elementos y, que la carencia de alguno de ellos debilita la intención del mismo que es ayudar o ser un instrumento de ayuda en el aprendizaje y evaluación del mismo.

A continuación detallamos el porqué usar los cuestionarios informáticos

- Son una herramienta potente y flexible para evaluar conocimientos de los alumnos mediante la utilización de un programa educativo computacional.
- Facilitan el intercambio de conocimiento y materiales entre profesores a través de la red.
- Pueden usarse como pruebas de evaluación diagnóstica: saber de dónde partimos con nuestros alumnos.
- Nos permite aproximarnos al nivel de competencia curricular de cada alumno con facilidad y tantas veces como sea necesario de forma virtual e interactiva
- Permiten un importante ahorro de papel.
- Permiten también un importante ahorro de tiempo de corrección.
- El sistema de informes que presentan nos permite saber en qué fallan más los alumnos (¿lo habremos explicado mal?) y nos ayuda a poner las medidas adecuadas.
- Los resultados se obtienen de inmediato, incluso se pueden exportar a otras aplicaciones como Microsoft Excel.

Para qué usar los cuestionarios informáticos

- Para utilizar un mecanismo de exámenes de forma efectiva hace falta trabajo y práctica. La primera cosa que hay que hacer es usar estrategias de diseño de preguntas. Si planteamos buenas preguntas obtendremos datos muy útiles sobre la capacidad de tus alumnos y su comprensión del material presentado. A continuación señalamos algunas pistas sobre cómo diseñar preguntas de manera efectiva:
- Enfoca cada pregunta hacia los objetivos definidos en la unidad didáctica.
- Intenta hacer múltiples preguntas sobre cada idea importante en la clase. Eso te dará más datos sobre la comprensión de los alumnos.

- Cuando redactes una pregunta con opción de respuesta múltiple, asegúrate de que cada respuesta incorrecta represente un error común. ¿Merece la pena ir a “pillar”?
- Escribe preguntas que hagan pensar a tus alumnos a diferentes niveles. Incluye preguntas de comprensión, de análisis y de aplicación.
- Pon a prueba tus preguntas. Después de haber establecido un banco de preguntas inicial, utiliza los informes del sistema para determinar qué preguntas son útiles y cuáles no.

- Una vez que hayamos creado unos cuantos bancos de cuestionarios bien redactados, no nos olvidemos de utilizar los informes generados y las estadísticas para comprobar el progreso de la clase. Un banco de preguntas extenso puede contener subcategorías por dificultad o subtemas, y permite realizar cuestionarios con preguntas aleatorias y en cada intento se elegirá al azar una pregunta de la categoría indicada.

- Una de las tareas motivadoras más arduas en la clase es conseguir que los alumnos completen los trabajos que les exija informarse (leer...). Aunque no sólo, los alumnos necesitan un refuerzo (especialmente si es positivo) cuando acaban la tarea asignada. Crear un pequeño cuestionario para cada actividad de información (lectura de un texto, visitar una página web, ver un vídeo...) soluciona numerosos problemas. En primer lugar, anima a los alumnos a hacer la lectura para poder hacer después bien el cuestionario. Segundo, proporciona a los estudiantes los resultados sobre cómo el nivel de comprensión del mismo. *Por último, proporciona al profesor datos sobre qué aspectos son confusos para los alumnos y cuáles no.

- Para reducir la probabilidad de que copien, podemos hacer que aparezcan de manera aleatoria (tanto su orden y/o su selección

dentro de una categoría). Como trabajo adicional, los alumnos pueden escribir una pregunta sobre alguna pregunta que hayan tenido mal y llevarla a clase.

- Una forma de dar seguridad a los alumnos es presentarles pruebas piloto. ¿Qué formato de preguntas vamos a utilizar? ¿Qué deberían estudiar?...
- Nuestro reto como profesores es transmitir tu conocimiento a alguien que no comparte nuestra estructura conceptual. Un ejemplo que para nosotros es brillante puede dejar a nuestros alumnos completamente confundidos. Un cuestionario de recogida de datos (o prueba inicial) nos da rápidamente información sobre lo que los alumnos han entendido en clase... o no.
- Hay que jugar también con el factor tiempo y con el número de intentos permitidos. Es decir, aunque no siempre, que se enfrenten a situaciones de estrés. La vida también es así..
- Buenas prácticas de los cuestionarios informáticos
Existe una amplia gama de enfoques para la creación de cuestionarios informáticos para la evaluación del desempeño estudiantil, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta juegos que desarrollan la creatividad de los estudiantes

El enfoque de los cuestionarios asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a

veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje. También incluye métodos de evaluación automática.

2.2 Fundamentación Filosófica.

Los seres humanos constituyen la medida de los nuevos avances y desarrollo tecnológicos que experimenta la sociedad, en lo cultural, histórico, social e intelectual por lo tanto debe proyectarse con una sociedad para formar hombres y mujeres interesados en transformar el mundo en el que vivimos, responsables de un ambiente de exploración y construcción virtual, que mejorar cada día su entorno, su realidad, con valores, capaces de hacer una nueva historia en el transcurso de sus vidas.

Esta investigación por tanto presenta un enfoque crítico – propositivo por que analiza e investiga el problema planteado y propositivo por que plantea una propuesta que incide en esta realidad.

2.3 Fundamentación Ontológica:

El niño es el presente y futuro de una sociedad invadida por la autopista de la información así como todas las herramientas y adelantos tecnológicos propios del siglo XX, por ende es menester de la misma contribuir para satisfacer sus necesidades en educación, alimentación y salud y poner al alcance de todos sus integrantes el acceso al uso de programas y software acordes con estos nuevos desafíos electrónicos, en el tema que estamos tratando las herramientas virtuales y programas computacionales a la hora evaluar que contribuya a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza

2.4 Fundamentación Epistemológica:

El niño como bien anotamos anteriormente es la esperanza y futuro de una sociedad y por ende necesita de toda la protección y cuidados necesarios, pero al hablar de una educación de calidad, a través de la inserción de nuevos recursos y avances tecnológicos que afecta el comportamiento y funciones cognitivas provocadas por el auge de una era donde el computador y sus potenciales herramientas están relacionados a situaciones de déficit cognoscitivos.

2.5 Fundamentación Sociológica:

Si el niño es un ente social y lo vemos dentro de lo filosófico, ontológico, epistemológico, entonces lo estamos mirando en su desarrollo histórico, cultural y social, esto nos hace aceptar que hay que proporcionarle una educación competitiva y de calidad usando nuevas formas a la hora de educar, poniéndole a su disposición toda clase de juegos didácticos, software educativo, programas de educación virtual que le permitan desarrollarse intelectual, social y tecnológicamente con valores que puedan contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico, sirviendo de instrumento de cambio dentro de una sociedad globalizada y mundializada.

2.6 Fundamentación Axiológica:

El ser humano en sus actitudes y actividades debe tener una consideración de valor o positiva o negativa, de esto se deduce que nuestras acciones en el ambiente de vivencia tienen un valor.

2.7 Fundamentación Legal:

La sociedad y la comunidad o los grupos étnicos sociales, se ponen de acuerdo y emiten un legado de principios, acuerdos y leyes que controlan y regulan el comportamiento de los mismos.

En base a la ley de propiedad intelectual aprobada por el congreso nacional del ecuador la creación, manejo, utilización de software educativo está amparada por la ley Nº. 83.RO/320 del 19 de mayo de 1989. que en sus artículos cita:

art. 7.- programas de ordenador (software): toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuera su forma de expresión o fijación. el programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de usuario.

2.8 Categorías Fundamentales
Red de Inclusiones Conceptuales

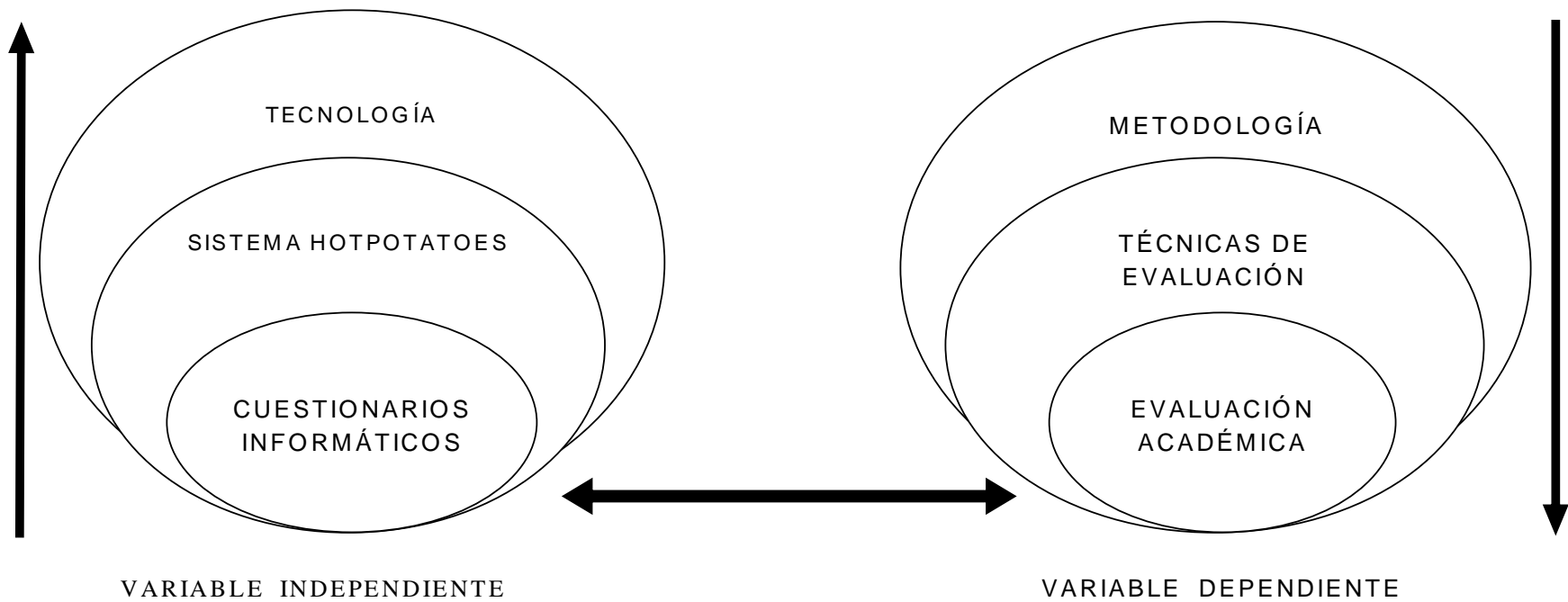


Gráfico N° 2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES
Elaborado por: Investigador: Angélica Peñaloza.

RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES

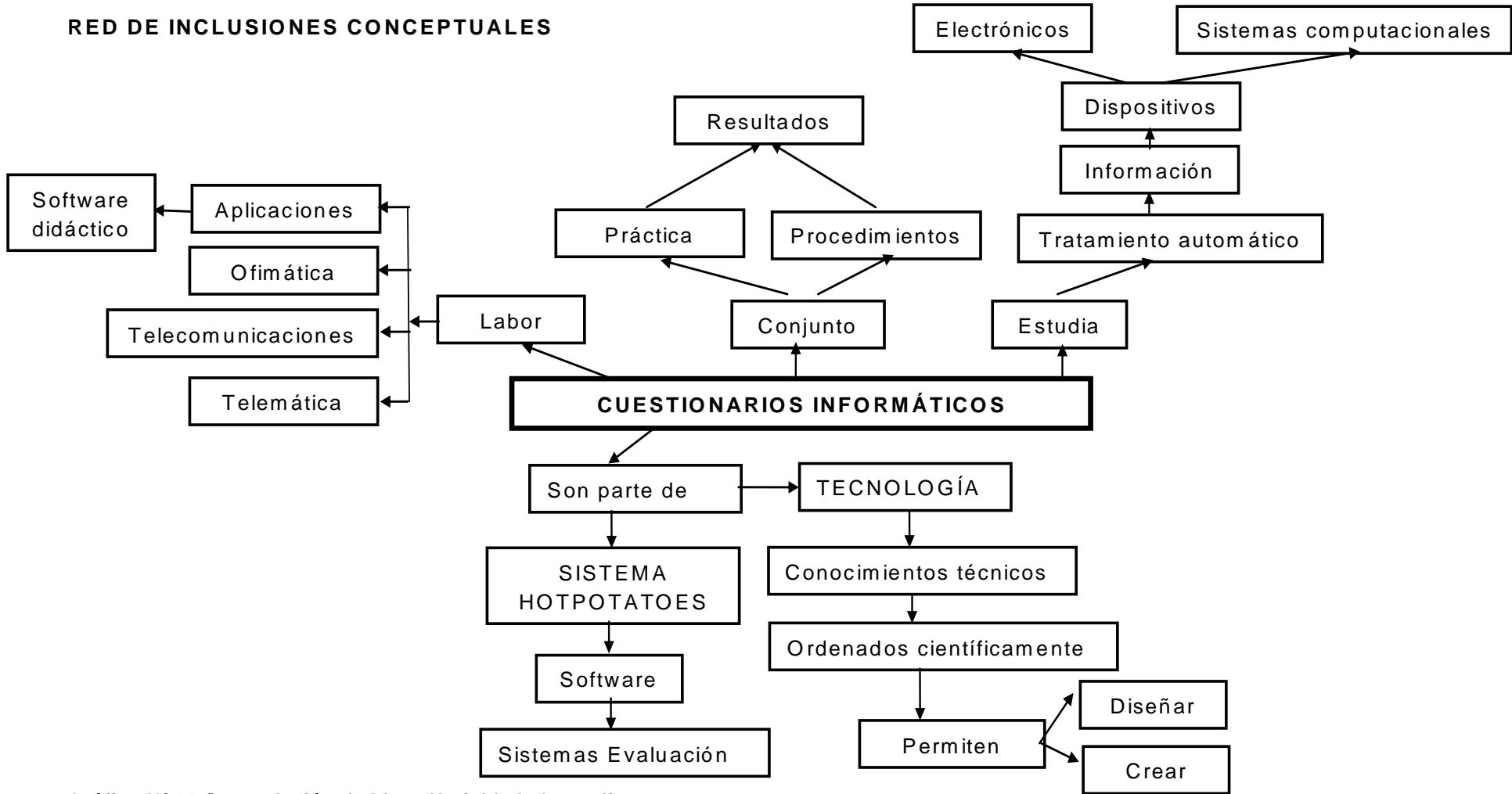


Gráfico N° 03 Constelación de Ideas Variable Independiente

Elaborado por: Investigador: Angélica Peñaloza.

RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES

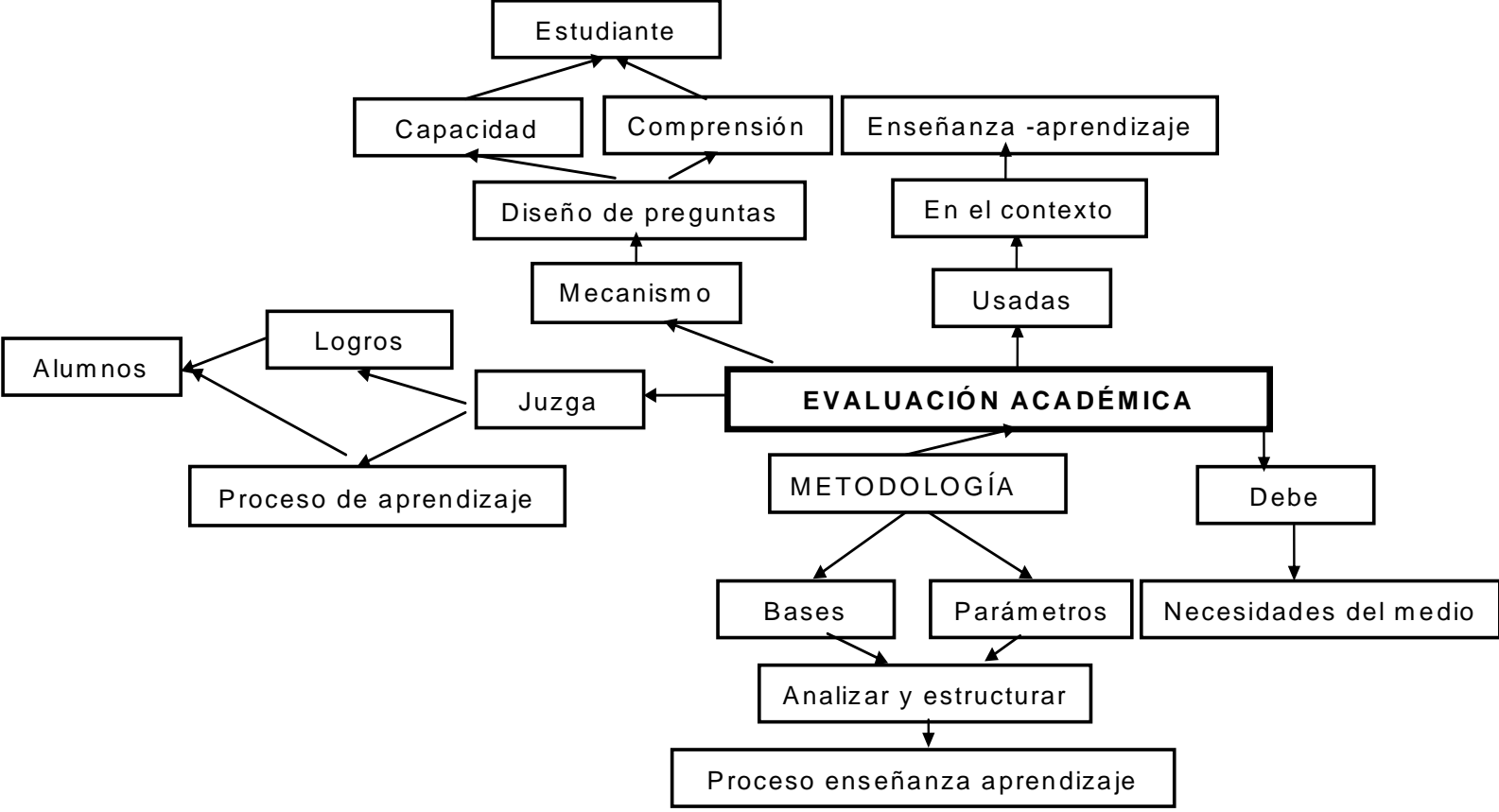


Gráfico N° 04 Constelación de Ideas Variable Dependiente
 Elaborado por: Investigador: Angélica Peñaloza.

Categorías de la Variable Independiente

Cuestionarios informáticos

El software educativo y más específicamente el software para el diseño de cuestionarios asistidos por computador involucran a tres grandes ciencias:

La psicología, mediante un conocimiento no elemental de las ciencias cognitivas;

La Educación, mediante la creación de un adecuado dominio de conocimiento para cualquier tipo de sistema o programa que mejoren el proceso enseñanza - aprendizaje.

La computación, como una ciencia que hace factible el instanciar la reunión de los dos mundos anteriores.

Esto que parece una obviedad no lo es, en evaluaciones recientes de software educativo se ha encontrado que la mayoría del software en el mercado tiene en general uno o dos de los atributos mencionados, pero relegan de manera importante a otro de ellos. Por ejemplo podemos encontrar software con gran capacidad de manejo de imágenes y que en realidad constituye todo un portento de programación pero de una pobreza enorme en su capacidad de enseñar al estudiante. O bien software con intenciones didácticas pero de una pobreza en los procesos evaluativos de la misma.

Es necesario entonces, que para la producción de software educativo (Cuestionarios Informáticos) las personas tengan presentes estos tres elementos y, que la carencia de alguno de ellos debilita la intención del mismo que es ayudar o ser un instrumento de ayuda para evaluar los

logros del aprendizaje en estudiantes de las diferentes asignaturas de educación básica.

De cualquier forma la computación, ha producido el impacto cultural más importante de este siglo, Hay que comprender que cualquier intento de clasificación del uso de la computadora en el aula se quedará corto, ante el vertiginoso desarrollo de la tecnología y la aún más portentosa imaginación del ser humano.

Desde nuestro punto de vista la computadora en el diseño de cuestionarios informáticos es un medio y no un fin por ende la computadora, en este contexto, es una herramienta que nos permite realizar diversas tareas dentro del complejo mundo de la evaluación asistida por un ordenador.

Uno de los primeros intentos al utilizar la computadora en la educación, fue precisamente, producir material educativo a través de lecciones tutoriales en la computadora como auxilio en los cursos de matemáticas e idioma.

Otro de los iniciadores en el campo educativo fue la elaboración de lecciones tutoriales asistidas por computadora para diferentes asignaturas en donde el mecanismo de aprendizaje es más un proceso de descubrimiento, que el resultado de un esfuerzo.

Es importante mencionar que con las primeras experiencias realizadas, abrieron la puerta, hacia investigaciones futuras de la computadora en la educación. Ahora se puede desarrollar nuevos programas a través de herramientas de realidad virtual y el gran auge de nuevos programas y software como hotpotatoes, mingmanager, entre otros que permiten generar cuestionarios para evaluar el proceso

enseñanza – aprendizaje de una manera mas eficiente, didáctica y divertida.

Sistema hotpotatoes

Es un conjunto de seis herramientas para elaborar contenidos digitales. La aplicación ha sido desarrollada por el equipo de Investigación y Desarrollo del Humanities Computing and Media Centre de la Universidad de Victoria. Estas utilidades le permitirán elaborar ejercicios interactivos de tipo página Web y de diferentes modalidades. Los ejercicios generados son páginas Web estándar que utilizan código XHTML 1.1 para la visualización, y JavaScript (ECMAScript) para la interactividad. Estos estándares W3C son soportados por todos los navegadores modernos, incluyendo Mozilla 1.2+, Internet Explorer 6+, Phoenix, Safari, y muchos otros. Estas herramientas funcionan también con Unicode. Así, se pueden crear ejercicios en cualquier idioma, o en una mezcla de idiomas.

Usted no necesita saber nada sobre XHTML o JavaScript para utilizar los programas. Todo lo que necesita hacer es introducir sus datos -- textos, preguntas, respuestas, etc. – y los programas crearán automáticamente las páginas Web. Posteriormente podrá publicar dichas páginas en su servidor Web. Además, los programas están diseñados para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas. Por tanto, si usted sabe algo de código HTML o de JavaScript, podrá hacer cualquier cambio que desee en la forma de trabajar de los ejercicios o en el formato de las páginas Web.

Algunos ejemplos del tipo de ejercicios que puede elaborar utilizando **Hot Potatoes**. (Tenga en cuenta que los archivos de datos de todos estos ejercicios se encuentran disponibles en la carpeta tutorial y podrá verlos con las diferentes patatas, si así lo desea más tarde.)

Este programa de uso educativo que nos permite construir unidades didácticas en formato de página Web sin necesidad de saber complicados lenguajes de programación. Es un programa muy intuitivo y fácil de usar y gracias a él vamos a poder obtener cinco tipos diferentes de ejercicios que se pueden utilizar para la creación de cuestionarios y así los alumnos los realicen delante del ordenador. Vamos a ver cuáles son sus características principales.

Crea ejercicios de relacionar conceptos, para rellenar huecos, para responder varios tipos de preguntas, crea ejercicios en forma de crucigrama, crea ejercicios de ordenar oraciones

Cada una de las cinco herramientas del potatoes genera un archivo como con diferentes extensiones y con un color del icono distinto.

Cabe recordar que la extensión de un archivo es el conjunto de las tres letras que hay después del punto. Esas tres letras definen cuál es el programa con el cual podremos abrir ese archivo.

Como todo esto nos vale para las cinco herramientas, vamos a ver cuales son esos colores y las extensiones de cada una de las "Patatas".

JMatch

JCloze

JCross

JQuiz

JMix

Estos archivos pueden ser abiertos y retocados o rectificadlos cuantas veces sea necesario.

Lo primero que se debe hacer al abrir cualquier "patata" es guardar el archivo en la carpeta que deseemos y recordarla.

Cada "patata" genera un archivo con extensión diferente.

Todas las imágenes y sonidos que utilice deberán obligatoriamente estar guardadas en la misma carpeta donde he guardado el archivo del punto uno.

Ejercicio utilizando Jmix

Arranque el programa JMix después

1. Introduzca un título
2. Introduzca una frase. Parta su frase en segmentos, colocando cada segmento en una línea separada.
3. Pulse sobre uno de los dos botones Web, o seleccione "Crear página web" en el menú Archivo. Existen dos formatos de salida, estándar y arrastrar y soltar. Para este ejercicio, no importa cuál se elija.
4. Elija un nombre para su página Web.
5. En el cuadro de diálogo que aparece, puse sobre "Ver el ejercicio en mi navegador".

Vamos a elaborar un ejercicio de respuestas múltiples utilizando Jquiz. La primera fase consiste en introducir las preguntas y las respuestas de su ejercicio. Primero, arranque el programa JQuiz. Deberá ver un interfaz como el que se muestra en la figura siguiente. Si su interfaz aparece más complejo que este, está probablemente en la Modalidad avanzada; en ese caso, basta con pulsar en Opciones \Modalidad\Modalidad\Principiantes.

1. Escriba el título en la casilla de título.
2. Escriba la pregunta en la casilla de preguntas.
3. Compruebe que está seleccionado "Respuestas múltiples" en el menú desplegable a la derecha de la pregunta. Esto define el tipo de pregunta que desee realizar.

4. Escriba las posibles respuestas en las casillas de la izquierda, y las indicaciones en las de la derecha. Tenga en cuenta que cada una de las respuestas, correcta o incorrecta, tiene sus propias indicaciones.

5. Marque la casilla "Correcto" que está junto a la respuesta B.

Cuando los programas de Hot Potatoes crean las páginas Web pages, lo hacen combinando 3 tipos de recursos:

- Los datos introducidos
- La información de configuración
- Un conjunto de "archivos fuente", o plantillas, que contienen la estructura de la página.

Ya hemos visto como se trabaja con los datos; el siguiente paso es la Configuración. La información de configuración esta formada por un conjunto de fragmentos de texto, incluyendo las instrucciones para realizar el ejercicio, las leyendas de los botones, los enlaces a las URLs, que no suelen variar mucho de un ejercicio a otro. Por ejemplo, algunos de los ejercicios de muestra que usted ha visto anteriormente incluyen un botón etiquetado como "Comprobar", para que el alumno pueda comprobar sus respuestas. La leyenda "Comprobar" puede que no cambie de un ejercicio a otro, por ello no es necesario almacenarlo con los datos; sin embargo, puede que se necesite cambiarlo (por ejemplo, si se desea crear ejercicios en otro idioma).

Tecnología

Término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas para incrementar su control y su comprensión del entorno material. El término proviene de las palabras griegas *tecné*, que significa 'arte' u 'oficio', y *logos*, 'conocimiento' o 'ciencia', área de estudio; por tanto, la tecnología es el estudio o ciencia de los oficios.

Es una actividad socialmente organizada, planificada que persigue objetivos conscientemente elegidos y de características esencialmente prácticas.

Se ha dicho que la Tecnología comienza cuando el primer hombre talla la primera piedra para obtener así un elemento más funcional a sus necesidades. Quizá debiéramos decir que, en realidad, no hay Tecnología hasta que ese primer hombre no le enseña a otro hombre la manera de hacerlo, posibilitando así una de las características fundamentales de lo tecnológico y, además, del Homo Sapiens: La acumulación del conocimiento. La transmisión del conocimiento es, así, esencial a la Tecnología y, como veremos más adelante, el conocimiento explícito o codificable es apenas una de las formas que asume el conocimiento tecnológico.

La Tecnología no solamente invade toda la actividad industrial, sino también participa profundamente en cualquier tipo de actividad humana, en todos los campos de actuación. El hombre, moderno utiliza en su comportamiento cotidiano y casi sin percibirlo una inmensa avalancha de contribuciones de la Tecnología: el automóvil, el reloj, el teléfono, las comunicaciones, etc.

A pesar de que exista conocimiento que no pueda ser considerado conocimiento tecnológico, la Tecnología es un determinado tipo de conocimiento que a pesar de su origen, es utilizado en el sentido de transformar elementos materiales – materias primas, componentes, etc. o simbólicos, datos, información, etc. en bienes o servicios, modificando su naturaleza o sus características.

En el campo de la informática se entiende como paquete tecnológico aquel conjunto de elementos que, (a juicio de quien lo genera) han permitido concretar la existencia de un know-how tecnológico alrededor de un desarrollo innovativo (producto o proceso) cuya viabilidad

comercial, educacional y de mercado ha sido probada fehacientemente como para rendir beneficios sociales, económicos a las partes interesadas en su negociación y explotación con fines rentables o de enseñanza - aprendizaje.

En lo que se refiere a educación es imprescindible comprender la trascendencia de la tecnología educativa y la necesidad de su dominio experimental. En el rol educativo, implementar, apoyar, ayudar, orientar, asesorar no es fácil. Menos aún concordar criterios y acciones técnicos pedagógicos y administrativos para superar opciones excluyentes o de supeditación de fines a medios que equivocadamente predominan en nuestro ámbito.

Las disciplinas pedagógicas tantas veces se agotan en verbalizaciones, debiendo ser reflexiones y acciones. En nuestras aulas las acciones son artificiosas, formalistas y estrechas. Urge reorientar la tecnología para garantizar la eficiencia de su función educadora. La tecnología de la que tienen referencia se ve corta o ajena a las variadas y variables circunstancias que afrontan y entonces reclaman de la educación mayor practicidad e integralidad en sus procesos educacionales.

Área prioritaria de la ciencia y la tecnología, en un país en desarrollo como el nuestro, tiene que ser imprescindible la educación. Por eso, pretender hacer tecnología educativa con ingenio, reflexión, inventiva y cooperación de todos los agentes educativos debe ser nuestra meta.

Categorías de la Variable dependiente

Metodología

En el conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

Para utilizar una metodología para la elaboración de cuestionarios de forma efectiva hace falta trabajo y práctica. La primera cosa que hay que hacer es usar estrategias de diseño de preguntas. Si planteamos buenas preguntas obtendremos datos muy útiles sobre la capacidad de tus alumnos y su comprensión del material presentado.

Se debe de enfocar cada pregunta hacia los objetivos definidos en la unidad didáctica, haciendo múltiples preguntas sobre cada idea importante en la clase. Eso te dará más datos sobre la comprensión de los alumnos.

Cuando se redacte una pregunta con opción de respuesta múltiple, asegúrate de que cada respuesta incorrecta represente un error común. Hay que diseñar preguntas que hagan pensar a los estudiantes a diferentes niveles. Incluye preguntas de comprensión, de análisis y de aplicación.

Después de haber establecido un banco de preguntas inicial, se tendrá que utilizar los informes del sistema para determinar qué preguntas son útiles y cuáles no.

Una vez que creado los bancos de cuestionarios bien redactados, no nos olvidemos de utilizar los informes generados y las estadísticas para comprobar el progreso de la clase. Un banco de preguntas extenso puede contener subcategorías por dificultad o subtemas, y permite realizar cuestionarios con preguntas aleatorias y en cada intento se elegirá al azar una pregunta de la categoría indicada.

Una de las tareas motivadoras más arduas en la clase es conseguir que los alumnos completen los trabajos que les exija informarse (leer...). Aunque no sólo, los alumnos necesitan un refuerzo (especialmente si es positivo) cuando acaban la tarea asignada. Crear un pequeño cuestionario para cada actividad de información (lectura de un texto, visitar una página web, ver un vídeo...) soluciona numerosos problemas.

En primer lugar, animar a los alumnos a hacer la lectura para poder hacer después bien el cuestionario. Segundo, proporciona a los estudiantes los resultados sobre cómo el nivel de comprensión del mismo. *Por último, proporciona al profesor datos sobre qué aspectos son confusos para los alumnos y cuáles no.

Para reducir la probabilidad de que copien, podemos hacer que aparezcan de manera aleatoria (tanto su orden y/o su selección dentro de una categoría). Como trabajo adicional, los alumnos pueden escribir una pregunta sobre alguna pregunta que hayan tenido mal y llevarla a clase.

El reto de los docentes es transmitir el conocimiento a alguien que no comparte nuestra estructura conceptual. Un ejemplo que para nosotros es brillante puede dejar a nuestros alumnos completamente confundidos. Una metodología adecuada en el diseño de cuestionarios de recogida de datos (o prueba inicial) nos da rápidamente información sobre lo que los alumnos han entendido en clase... o no.

Técnicas de evaluación

Las Técnicas de Evaluación consiste en:

- Diagnosticar dónde y en qué tiene dificultades de aprendizaje un alumno, para poder así construir proyectos pedagógicos que le permitan progresar.

- Indicar los resultados obtenidos al final del aprendizaje; éstos permitirán la adopción de decisiones respecto a estrategias pedagógica es decir cambiarlas o adecuarlas.

- Determinar si el alumno posee los niveles mínimos necesarios para abordar la siguiente tarea, e iniciar un nuevo ciclo de formación.

Dentro del campo de la evaluación del software informático educativo puede ser realizada desde diversas perspectivas y por diversas personas o especialistas.

Estos pueden ser de diversa índole: especialistas en comunicación informática (programadores), especialistas en comunicación audiovisual, evaluadores generales externos, metodólogos, profesores, alumnos...

Como es lógico suponer, cada uno de estos grupos tienen preocupaciones desiguales, que le llevan a formularse diferentes preguntas ante el mismo. Así el programador informático, tenderá a evaluarlo con cuestiones del tipo: ¿es el lenguaje y las técnicas de programación correcta?, ¿son las técnicas de programación utilizadas de forma correcta?...; por su parte el especialista en comunicación audiovisual se centrará en aspectos como: ¿se usa la tecnología correcta y adecuadamente?, ¿es original la presentación comunicativa?...; el metodólogo en: ¿la aproximación metodológica es actualizada y significativa?, ¿es el contenido del software exacto?. ¿es adecuado el software para el nivel ofertado?...; el profesor tenderá a formular

preguntas en torno a: ¿qué resultados se obtienen?, ¿es el contenido del software exacto?, ¿la interacción que ofrece es la más adecuada para los estudiantes?...; y para los estudiantes: ¿qué tengo que hacer para aprender con el software?, ¿qué sentimientos tengo cuando los uso?...

Evaluación Académica

Estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos

Juicio educativo y calificación que se da sobre una persona o situación basándose en una evidencia contrastable.

La evaluación educacional consiste en llevar a cabo juicios acerca del avance y progreso de cada estudiante, aunque la prueba usada no se considere siempre la más adecuada. Recientemente los fines de la evaluación juzgan tanto el proceso de aprendizaje como los logros de los estudiantes. En este sentido, una diferencia fundamental con respecto al término tradicional de los exámenes - prueba fijada en un tiempo y muy controlada - es la evaluación continua, que se realiza con otro tipo de medios, entre los que se incluye el conjunto de tareas realizadas por el estudiante durante el curso. Así, la evaluación se realiza generalmente para obtener una información más global y envolvente de las actividades que la simple y puntual referencia de los papeles escritos en el momento del examen.

La evaluación es parte integrante y sustancial del quehacer educativo. Si se diseña, planifica y pone en funcionamiento una iniciativa educativa, será imprescindible conocer qué es lo que se consigue por el hecho mismo de poner la iniciativa en acción. No por el hecho de que esté funcionando es bueno, no porque haya sido implantado con la mejor intención produce los mejores resultados.

Varios autores consideran que lo más importante en una evaluación es llegar a formular juicios de valor sobre las variables medidas que, a su vez, nos conducirán a un proceso de toma de decisiones tendientes a dirigir los resultados hacia la dirección deseada. En consecuencia, la evaluación cumple un rol fundamental, pues a través de una valoración de los elementos que intervienen en el proceso educativo es posible su reajuste y optimización y de esta manera, podemos asegurar mejores resultados.

Los fundamentos teóricos de la evaluación han sido desarrollados, no sólo en la bibliografía especializada sobre educación, sino también en otras especialidades, como la psicología, la administración, etc.

Se define el término medida como la asignación de cantidades numéricas a algo y como el acto o el proceso de medir. La medida es esencialmente un proceso neutro en el que el término valor no se sitúa sobre lo que se mide. La medida de propiedades físicas de los objetos tales como la longitud, o la masas, no implica ningún valor, simplemente son atributos que se estudian. Así, por ejemplo, un cronómetro puede usarse para determinar la velocidad, otros instrumentos de medida pueden utilizarse para medir la capacidad intelectual.

En las Ciencias Humanas, los tests con los instrumentos comúnmente utilizados para medir dimensiones tales como las aptitudes o la proporción de material aprendido u olvidado. La medida de las características psicológicas como el neuroticismo o las habilidades específicas, la solución de problemas o el razonamiento mecánico, en sí mismo no confieren valor a estas características. Es la interpretación de esas medidas lo que le confiere valor y es ese acto preciso de interpretación lo que caracteriza a la evaluación y lo diferencia de la medida.

Una plataforma de evaluación de los sistemas informáticos proporciona un esquema orientador a los productores, operadores, utilizadores, promotores y evaluadores de sistemas informáticos, para mejorar la toma de decisiones. La plataforma propuesta consiste de tres dimensiones: proyecto, sistema y utilidad.

Además para la técnica de evaluación del software informático básicamente se utilizaban dos procedimientos: valoraciones por parte de los profesores y estudios experimentales. Estas dos estrategias serán posteriormente utilizadas para la posterior evaluación de software y programas tutoriales.

2.9 Hipótesis

Los Cuestionarios Didácticos Informáticos mejorarán la evaluación académica, en los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala”, del la Parroquia Pilahuín, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

2.10 Señalamiento de variables

2.10.1 Variable Independiente

Cuestionarios Informáticos.

2.10.2 Variable dependiente

Evaluación Académica

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

En enfoque de estudio del Proyecto de investigación está enmarcada en la modalidad cuantitativa, en vista que se pretende mejorar la evaluación académica de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala” de la Parroquia Pilahuin.

3.2 Modalidad de Investigación

La presente investigación está enmarcada en dos modalidades: La Investigación de campo y también la bibliográfica ya que pretende determinar si los cuestionarios didáctico informáticos mejoran la evaluación académica de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela. “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua periodo junio – octubre 2010.”

3.2.1 Investigación de campo

La investigación se realizó en el mismo sitio el aula de de la Escuela “José Félix Ayala” debiendo tomar en cuenta a profesores, alumnos, y padres de familia.

3.2.2 Investigación Bibliográfica

En esta investigación se utiliza la bibliografía, por que se va a documentar en textos, libros, autores, bibliotecas, revistas especializadas, Internet entre otras.

3.3 Población y Muestra

La población a ser investigada es de 60 estudiantes de tercer año de educación básica de la misma forma a sus profesores y padres de familia por lo que se trabajará con todo el universo por ser la muestra pequeña. Se detalla en el siguiente cuadro.

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alumnos	60	42
Profesores	10	16
Padres de Familia	60	42
Total	130 personas	100%

3.4 Operacionalización de variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: CUESTIONARIOS DIDACTICOS INFORMATICOS

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS
Software didáctico y educativo que permite evaluar al estudiante en forma práctica e interactiva.	Software Didáctico.	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos simuladores y entrenadores - Software virtual en 3D 	¿Conoce usted sobre el uso de software didáctico? SI () NO ()	Encuesta,
	Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> - Avances de aprendizajes - Logro de estudiantes. 	¿Ha utilizado Software didácticos para realizar cuestionarios? SI () NO ()	
	Interactiva	<ul style="list-style-type: none"> - Practicidad - Interactividad - Inventiva 	¿Los cuestionarios Informáticos evalúan en forma interactiva logros en el aprendizaje? SI () NO ()	

Cuadro No 2. Operacionalización de la variable Independiente.

Elaborado por: Investigador: Angélica Peñaloza

VARIABLE DEPENDIENTE: EVALUACIÓN ACADÉMICA

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS
Es el proceso que valora el aprendizaje así como los logros de los estudiantes, determinando si el alumno posee los niveles necesarios para iniciar la siguiente tarea,	Valora	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos - Aptitudes - Rendimientos 	<p>¿De qué manera una correcta valoración potenciará el conocimiento de los estudiantes? SI () NO()</p>	Encuesta,
	Aprendizajes y logros.	<ul style="list-style-type: none"> - Significativo - Visual - Receptivo - Social 	<p>¿Cree Ud. que un software evaluativo mejorará el proceso enseñanza aprendizaje? SI () NO()</p>	
	Iniciar Siguiete tarea	<ul style="list-style-type: none"> - Procedimiento - ciencias - hallar la verdad - enseñarlas. 	<p>¿Cree Ud que una correcta evaluación permite iniciar nuevos procedimientos y enseñanzas? SI () NO()</p>	

Cuadro No 2. Operacionalizacion de la variable Dependiente.

Elaborado por: Investigador: Angélica Peñaloza

3.5 Recolección de información

¿Quién va a recolectar la información?

Para recolección de información, la encargada fue el investigador.

¿A quiénes va a recolectar?

A los estudiantes del séptimo año de educación básica de la “José Félix Ayala”.

¿Con qué técnicas?

Se aplica la técnica de la **encuesta** según el número de estudiantes, con la finalidad de tener de manera sistemática la información de la población, sobre las variables que interesan estudiar.

¿Con qué instrumentos?

Para la encuesta se utiliza un **cuestionario** con preguntas entregadas por escrito sobre hechos y aspectos que interesan investigar.

¿Cómo se va a validar los instrumentos?

Se validan estos instrumentos a través de un plan piloto que se aplica al primer año de educación básica de la Escuela. “José Félix Ayala”

3.6 Procesamiento Análisis

Se procede la información siguiendo estos pasos:

- Codificación
- Tabulación
- Graficación
- Análisis de resultados
- Interpretación de los mismos
- Aplicación de un modelo estadístico
- Conclusiones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Conoce usted sobre el uso de software didáctico?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	33
NO	27	50
QUIZAS	10	17
TOTAL	60	100

Cuadro 3. Encuestas1/ Pregunta 1

Fuente: Encuesta

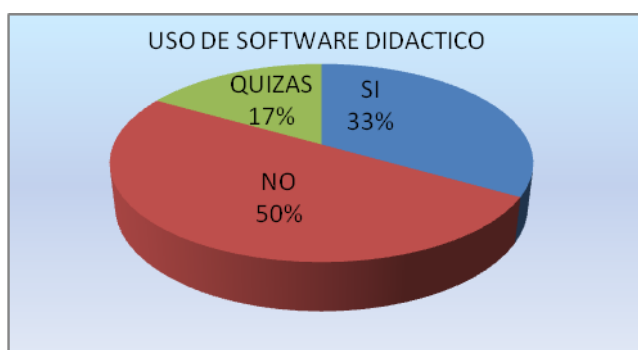


Gráfico 5-Encuesta1//Pregunta 1

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados el 50% indican que no conocen el uso de software didáctico, mientras el 33% manifiesta que si tienen conocimiento

y un 17% manifiesta quizás. Es necesario conocer e implementar software didáctico que mejore el proceso enseñanza - aprendizaje.

2. ¿Ha utilizado Software didácticos para resolver cuestionarios?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	25
NO	30	58
QUIZAS	10	17
TOTAL	60	100

Cuadro 4. Encuesta1 Pregunta 2

Fuente: Encuesta

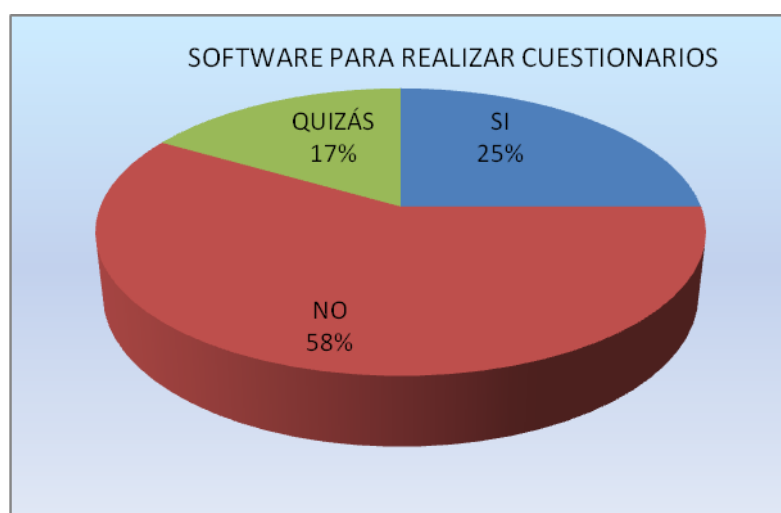


Gráfico 6-Encuesta1/Pregunta 2

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 58% revelan que no ha utilizado software didáctico para resolver cuestionarios, el 25% manifiesta que si lo ha hecho y un 17% indica que quizás. Se debería utilizar cuestionarios informáticos para una evaluación interactiva.

3. ¿Los cuestionarios Informáticos evalúan en forma interactiva logros en el aprendizaje?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	62
NO	12	25
QUIZAS	8	13
TOTAL	60	100

Cuadro 5. Encuesta1/ Pregunta 3

Fuente: Encuesta

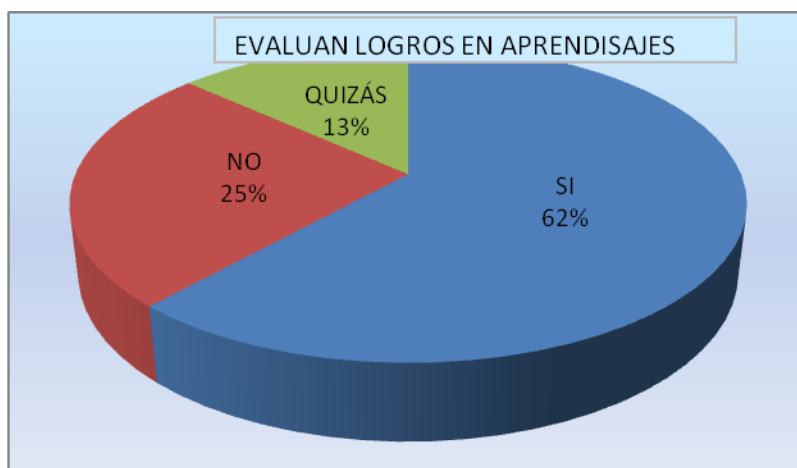


Gráfico 7-Encuesta1//Pregunta 3

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados el 62% revelan que los cuestionarios informáticos si evalúan logros de aprendizaje en forma interactiva, el 25% que no y un 13% manifiesta que quizás. Es conveniente diseñar evaluaciones prácticas e interactivas utilizando el computador.

4. ¿Utilizaría un computador para ser evaluado?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	83
NO	7	12
QUIZAS	3	5
TOTAL	60	100

Cuadro 6. Encuestas1/ Pregunta 4

Fuente: Encuesta

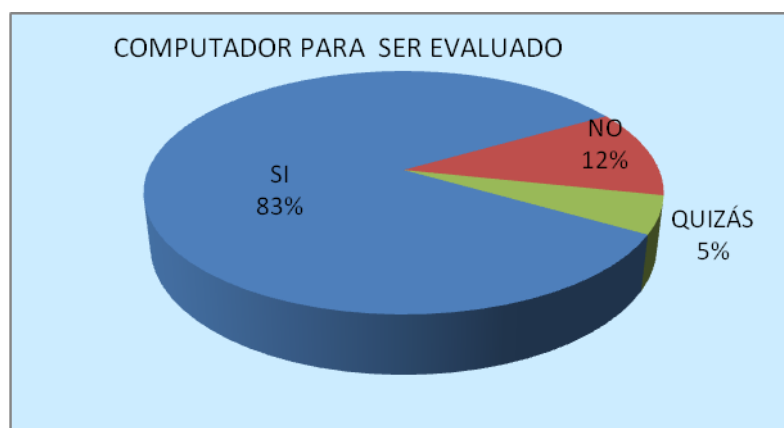


Gráfico 8-Encuesta1/Pregunta 4

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 83% revelan que si utilizaría un computador al evaluarse, el 12% manifiesta que no utilizaría este recurso tecnológico para ser evaluado y un 5% indica quizás. Es oportuno mejorar la evaluación a través de la utilizando de cuestionarios informáticos.

5. ¿Un cuestionario Informático le motivaría a rendir mejor sus pruebas?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	78
NO	4	7
QUIZAS	9	15
TOTAL	60	100

Cuadro 7. Encuestas1/ Pregunta 5

Fuente: Encuesta

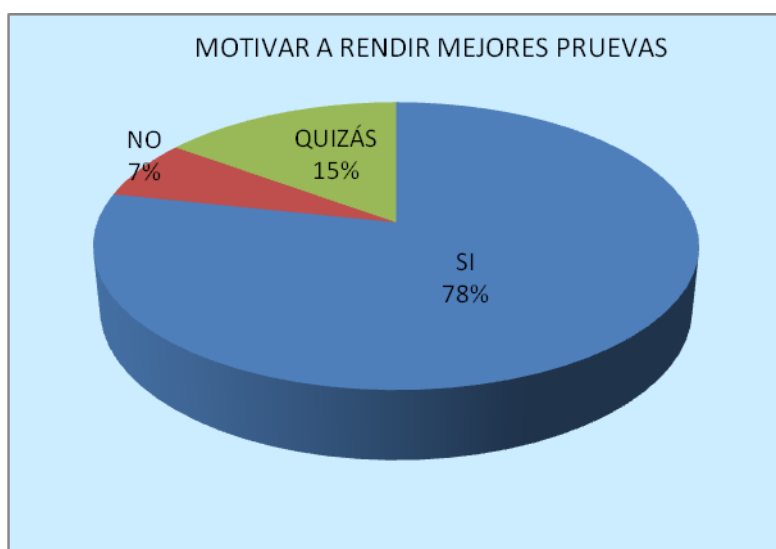


Gráfico 9-Encuesta1/Pregunta 5

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados el 78% indican que un cuestionario informático le ayudaría a rendir mejor las pruebas, el 15% manifiesta que no y un 7% manifiesta que quizás. Es importante elaborar pruebas con la asistencia del computador para su evaluación.

6. ¿Quiénes cree Ud. que son los principales beneficiarios al utilizar cuestionarios informáticos para la evaluación académica?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALUMNOS	40	67
MAESTROS	15	25
SOCIEDAD	0	0
TODOS	5	8
TOTAL	60	100

Cuadro 8. Encuestas1/ Pregunta 6

Fuente: Encuesta

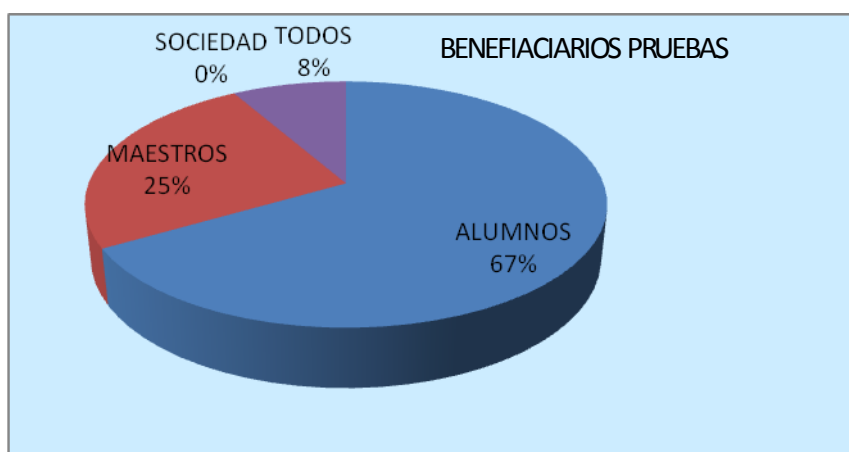


Gráfico 10-Encuesta1/Pregunta 6

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 67% revela que los estudiantes son los beneficiados al utilizar cuestionarios asistidos por computador, un 25% manifiesta que los maestros y un 8% todos. Es necesario que tanto padres, alumnos, profesores y comunidad se beneficien con la utilización de cuestionarios asistidos por computador.

7. ¿Considera usted que la evaluación sería mejor si se utilizan cuestionarios informáticos?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	48	80
NO	7	12
QUIZAS	5	8
TOTAL	40	100

Quadro 9. Encuestas1/ Pregunta 7

Fuente: Encuesta

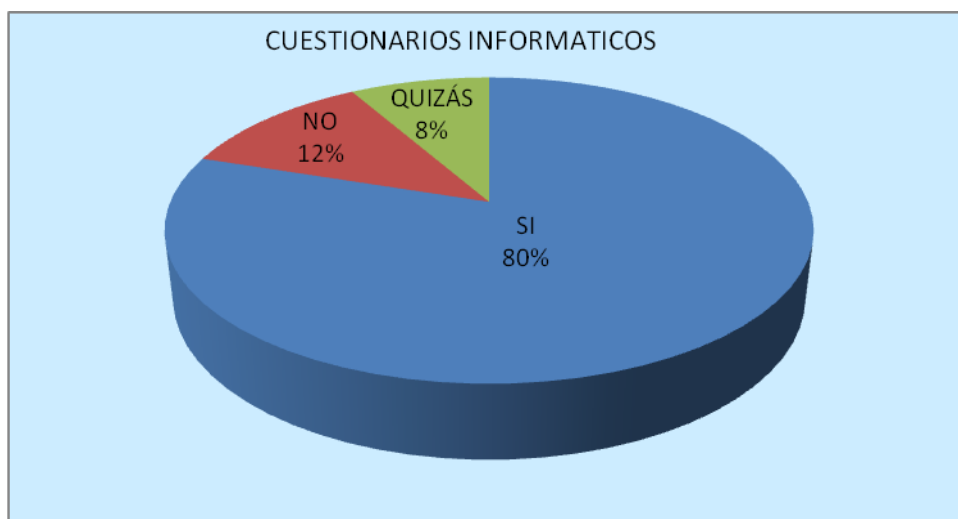


Gráfico 11-Encuesta1/Pregunta 7

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados el 80% indican que la evaluación sería mejor al utilizar cuestionarios informáticos el 12% manifiesta que no lo sería y un 8% manifiesta que quizás Es menester utilizar cuestionarios asistidos por computador que la evaluación sea mucho más dinámica e interactiva.

4.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1. ¿Usted tiene niños con problemas al ser evaluados?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	25
NO	7	75
TOTAL	10	100

Tabla 10. Encuestas2/ Pregunta 1

Fuente: Encuesta

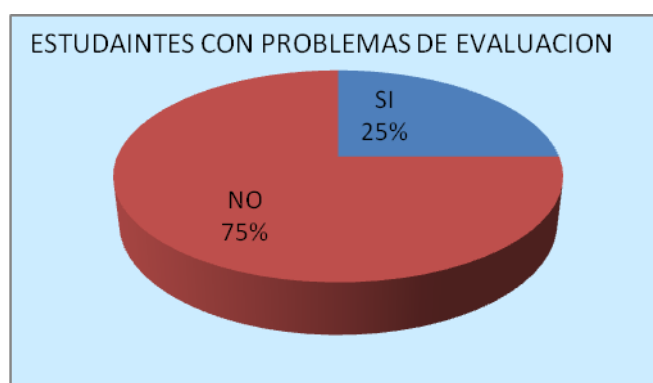


Gráfico 12-Encuesta2/Pregunta 1

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta.

Análisis e interpretación

De los docentes encuestados el 75% indican que no tienen estudiantes con problemas de evaluación, mientras el 25% manifiesta que sí. Es necesario que los docentes busquen otros mecanismos a la hora de evaluar para de esta manera llegar a todos sus alumnos.

2. ¿Le ha ocurrido que luego de una clase brillante al evaluar los resultados no fueron muy alentadores?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	42
NO	6	58
TOTAL	10	100

Cuadro 11. Encuestas2/ Pregunta 2

Fuente: Encuesta



Gráfico 13-Encuesta2/Pregunta 2

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 58% revelan que luego de la clase impartida la evaluación que se realiza es satisfactoria, un 42% manifiesta que los resultados no son muy alentadores. Se debería mejorar el proceso evaluativo.

3. ¿Conoce Ud., nuevas herramientas tecnológicas que ayudan al proceso de evaluación?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	37
NO	6	63
TOTAL	10	100

Cuadro 12. Encuestas2/ Pregunta 3
Fuente: Encuesta

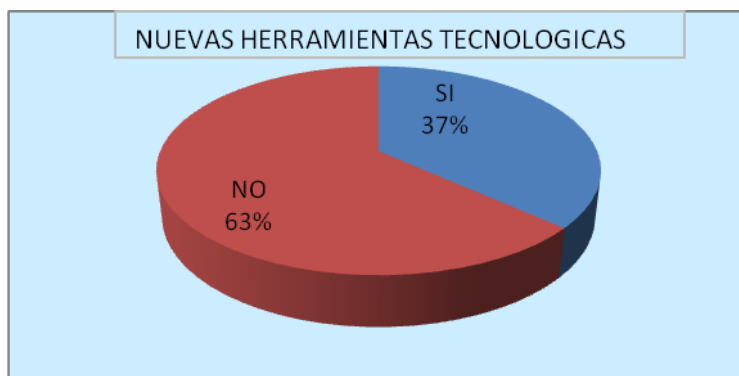


Gráfico 14-Encuesta2/Pregunta 3

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación.

De los docentes encuestados el 63% indica desconocer las nuevas herramientas tecnológicas que ayudan a la evaluación, un 37% manifiesta que si las conocen y las utilizan al evaluar. Es conveniente que los docentes se actualicen en los nuevos avances y herramientas tecnológicas.

4. ¿Cree Ud., que los programas computacionales didácticos motivan el aprendizaje en los estudiantes?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	83
NO	2	17
TOTAL	10	100

Cuadro 13. Encuestas2/ Pregunta 4

Fuente: Encuesta

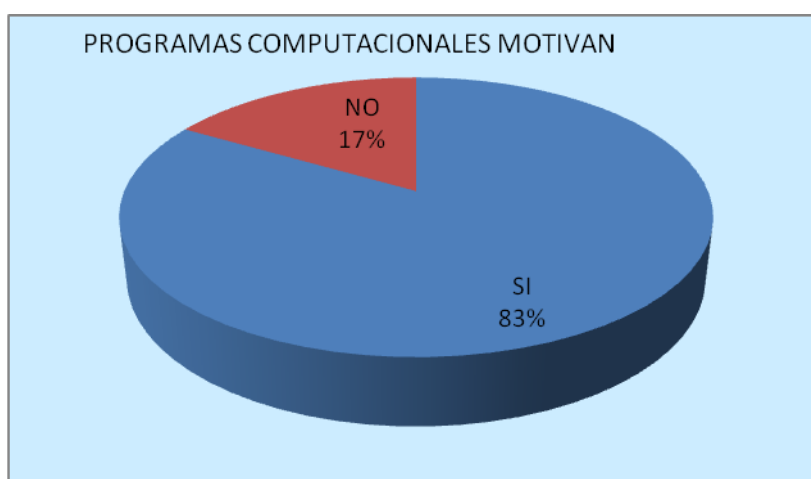


Gráfico 15-Encuesta2/Pregunta 4

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 83% revelan que los programas computacionales didácticos si motivan al estudiante, un 17% cree que no. Es preciso motivar al docente a conocer y utilizar programas computacionales que motiven al estudiante.

5. ¿Considera importante utilizar cuestionarios informáticos en la evaluación de los estudiantes?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	73
NO	3	27
TOTAL	10	100

Cuadro14. Encuestas2/ Pregunta 5
Fuente: Encuesta

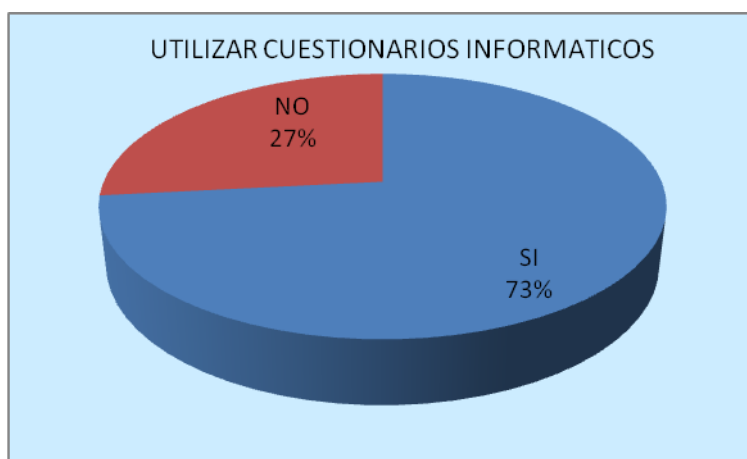


Gráfico 16-Encuesta2/Pregunta 5

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta.

Análisis e interpretación

De los docentes encuestados el 73% indican que es importante la utilización de cuestionarios informáticos para la evaluación de los estudiantes, mientras el 27% manifiesta que no es necesario. Es primordial incorporar al sistema de evaluación cuestionarios asistidos por computador.

6. ¿Cree Ud. que sus alumnos aprenderán mejor con programas asistidos por computador?.

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	93
NO	2	7
TOTAL	10	100

Cuadro 15. Encuestas2/ Pregunta 6

Fuente: Encuesta

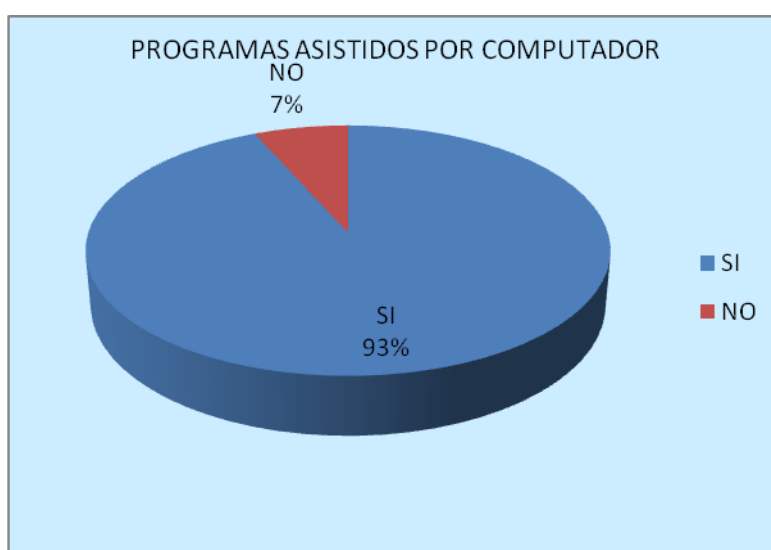


Gráfico 17-Encuesta2/Pregunta 6

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 93% revela que los estudiantes aprender mejor utilizando programas asistidos por computador, un 7% manifiesta que no. Es necesario que los docentes hagan sus clases más interactivas y divertidas utilizando programas asistidos por computador.

7. ¿Cree Ud., que el proceso enseñanza – aprendizaje mejoraran con la utilización de un software didáctico?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	88
NO	2	12
TOTAL	10	100

Cuadro16. Encuestas2/ Pregunta 7

Fuente: Encuesta

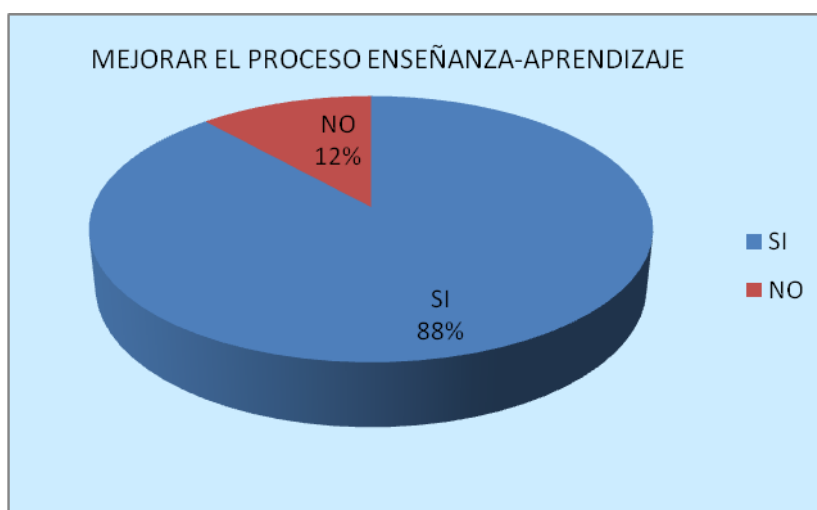


Gráfico 18-Encuesta2/Pregunta 7

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

De los maestros encuestados el 88% considera que el proceso enseñanza – aprendizaje mejoraría al utilizar software didáctico, el 8% manifiesta que no mejoraría. Es necesario que los docentes motiven el proceso enseñanza - aprendizaje con la ayuda de programas computacionales educativos.

8. ¿Cree Ud. que los cuestionarios informáticos motivan en sus alumnos?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
FANTASÍA	1	17
INICIATIVA	2	20
CONOCIMIENTO	3	30
TODOS	4	33
TOTAL	10	100

Cuadro17. Encuestas2/ Pregunta 8

Fuente: Encuesta

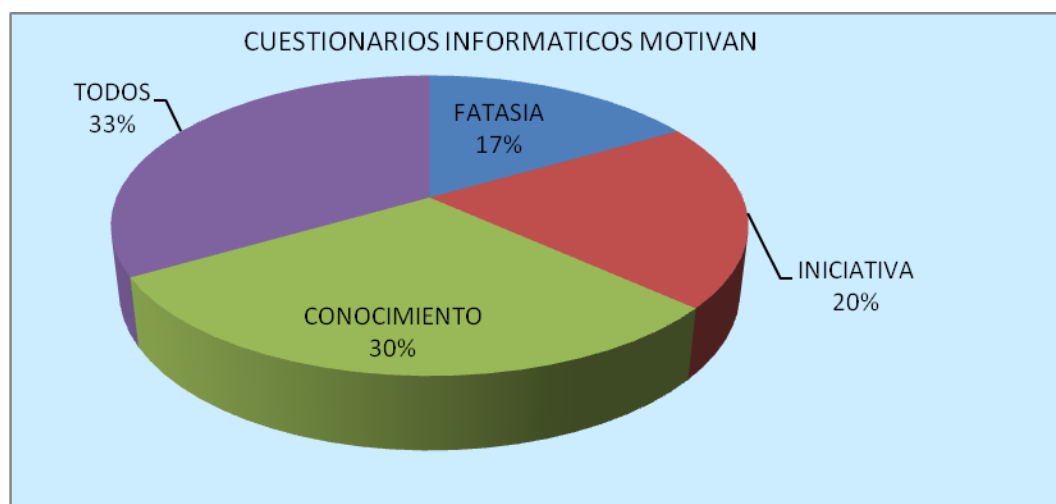


Gráfico 19-Encuesta2/Pregunta 8

Elaborado por: Angélica Peñaloza

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación

Del total del grupo encuestado un 33% revela que los cuestionarios informáticos motivan la fantasía, iniciativa y el conocimiento, el 30% asegura que solo el conocimiento, un 20% indica que se solo se motiva la iniciativa, el 17 únicamente la fantasía. Es evidente que los cuestionarios informáticos son una buena alternativa para lograr en el estudiante la motivación necesaria para un correcto desempeño educativo.

4.3 Comprobación de la Hipótesis

a) Modelo Lógico

H0: Los Cuestionarios Didácticos Informáticos no mejoran la evaluación académica, en los niños del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala”, de la Parroquia Pilahuin, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

H1: Los Cuestionarios Didácticos Informáticos si mejoran la evaluación académica, en los niños del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala”, de la Parroquia Pilahuin, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

b) Modelo Matemático

Hipótesis nula (h0) : observado (o) = esperado (e)

Hipótesis alternativa (h1) : observado(o) ≠ esperado (e)

c) Modelo Estadístico

$$\chi^2 = \sum \frac{|O - E|^2}{E}$$

Donde:

χ^2 = chi cuadrado

Σ = Sumatoria.

O = Frecuencia Observada, datos de la investigación

E = Frecuencia Teórica o esperada.

α = nivel de significancia

Gl = grados de libertad

C = columnas

F = filas

2. Nivel de significación

Se aplica un nivel de significación del 5% (confianza 95% y error 5%)
 $\alpha = 0.05$

3. Zona de rechazo de h_0

$$G_l = (c-1)(f-1)$$
$$G_l = (3-1)(3-1)$$
$$G_l = 2*2$$
$$G_l = 4 \text{ Grados de Libertad}$$

$$x^2 \text{ tabular} = 9,488$$

4. Regla de decisión

$$R(h_0): x^2_c < x^2 \text{ tabular}$$
$$R(h_0): 16.78 < 9,488$$

5. Cálculo de x^2

Frecuencias.

Tabla No 18. Frecuencias.

PREGUNTAS	Si	No	QUIZÁS	TOTAL
¿Conoce usted sobre el uso de software didáctico?	23	27	10	60
¿Ha utilizado Software didácticos para resolver cuestionarios?	20	30	10	60
¿Cree usted que Los cuestionarios Informáticos evalúan en forma interactiva logros en el aprendizaje?	40	12	8	60
TOTAL	83	69	28	180

Fuente: Encuesta
Elaboración: Angélica Peñaloza

Tabla No 19 Cálculo del Chi cuadrado.

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
23	27,67	-4,67	21,78	0,79
20	27,67	-7,67	58,78	2,12
40	27,67	12,33	152,11	5,50
27	23,00	4	16,00	0,70
30	23,00	7	49,00	2,13
12	23,00	-11	121,00	5,26
10	9,33	0,67	0,44	0,05
10	9,33	0,67	0,45	0,05
8	9,33	-1,33	1,77	0,19
CHI CUADRADO CALCULADO				16,78

$$\chi^2 = 16,78$$

Fuente: Encuesta
Elaboración: Angélica Peñaloza

Con 4 grado de libertad y 95% de confiabilidad, aplicando la prueba χ^2 (ch-cuadrado) que indica que el valor tabular es igual a 9,488

De los datos tomados de la encuesta, y luego de haber realizado los cálculos χ^2 (ch-cuadrado) su valor es de 16,78; lo que indica que se rechaza la hipótesis nula, y es por eso que aceptando la hipótesis alternativa que dice:

Los Cuestionarios Didácticos Informáticos si mejoran la evaluación académica, en los niños del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala”, de la Parroquia Pilahuin, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

CONCLUSIONES:

- En el proceso enseñanza – aprendizaje el computador es una herramienta que nos permite optimizar diversas tareas dentro del complejo mundo de la evaluación asistida por un ordenador.
- Ahora se puede desarrollar nuevos programas a través de herramientas de realidad virtual y el gran auge de nuevos programas y software como hotpotatoes, mingmanager, entre otros que permiten generar cuestionarios para evaluar el proceso enseñanza – aprendizaje de una manera mas eficiente, didáctica y divertida.
- Los cuestionarios asistidos por computador cumplen con su tarea de evaluar el aprendizaje de los estudiantes, de una manera más dinámica y divertida.
- El sistema Hotpotatoes es un programa muy intuitivo y fácil de usar, gracias a él se pueden utilizar para la creación de cuestionarios logrando que los alumnos los resuelvan delante del ordenador.
- El diagnostico oportuno de las dificultades de aprendizaje del estudiante, posibilita la construcción de proyectos pedagógicos que le permitan progresar en el campo educativo y profesional.

- La evaluación utilizando cuestionarios asistidos por computador cumple un rol fundamental, pues a través de una valoración de los elementos que intervienen en el proceso educativo es posible su reajuste y optimización y de esta manera, podemos asegurar mejores resultados.
- La evaluación asistida por computador posibilita mostrar los resultados obtenidos al final del aprendizaje; éstos permitirán la adopción de decisiones respecto a estrategias pedagógica es decir cambiarlas o adecuarlas.

5.2 RECOMENDACIONES:

- Es posible mejorar el sistema de evaluación tradicional haciendo uso de cuestionarios asistidos por computador despertando en el estudiante el interés, la creatividad e imaginación.
- El computador como herramienta tecnológica posibilita la creación y aplicación de evaluadores del aprendizaje, resulta indispensable que maestros y alumnos aprovechen este recurso como instrumento de innovación curricular.
- Es beneficios el avance de la tecnología y mejor aún si la aprovecharla en el campo educativo a través del diseño de programas que permitan estimular la evaluación de los estudiantes.
- Es necesario motivar a maestros y estudiantes el uso cuestionario asistidos por computador como un procedimiento práctico de enseñanza – aprendizaje.

- El uso y aplicación de cuestionarios didácticos informáticos como método práctico, facilitan la evaluación del estudiante ya que es el mismo que explora, y tiene curiosidad sobre qué es lo que está viendo y haciendo.

CAPÍTULO VI PROPUESTA

6.1. Datos Informativos.

Título.

Aplicación de Cuestionarios Informáticos para mejorar la evaluación académica en los Estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin del cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

Institución Ejecutora.

Escuela Fiscal José Félix Ayala.

Beneficiarios

Los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal José Félix Ayala.

Ubicación

La escuela está ubicada en la Comunidad de Palugsha

Equipo Técnico Responsable.

Maestra – Autor de la propuesta

Talento humano	362.
Recursos Materiales	1290.
Subtotal:	1652.
10% de imprevisto:	165.2
Total.	1817.2

6.2. Antecedentes de la propuesta.

El uso de los cuestionarios asistidos por ordenador inspira en el estudiante profundizar los hábitos de estudio, sentir mayor interés por dar solución correcta a las preguntas a él planteado para ser un ganador. Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada que los cuestionarios tradicionales no pueden ofrecer siendo necesario recurrir a los cuestionarios informáticos diseñados precisamente con las características mencionadas anteriormente.

Los cuestionarios asistidos por computador estarán elaborados de acuerdo al diseño curricular de la institución y será un software de fácil utilización para el estudiante debido a que los evaluadores estarán diseñado en el sistema Hot Potatoes con cinco herramientas, JMatch, JCloze, JCross, JQuiz, JMix que nos permite crear directamente desde el programa ya instalado un modelo de evaluación que será, comprensivo, didáctico educativo, interactivo, mejorando así el proceso enseñanza aprendizaje.

6.3. Justificación.

Los programas y software didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico

están: correspondencia con los avances científico técnico, posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del alumno, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y su correspondiente evaluación.

Hoy en día, aún cuando a las aplicaciones informáticas a la enseñanza asistida les queda un largo trecho por recorrer para satisfacer realmente las expectativas educativas, el mayor reto es incorporar a maestros y estudiantes en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías en función de su labor social que es la de lograr transmitir el conocimiento a las generaciones actuales y venideras que han de vivir en un nuevo contexto donde existen las nuevas herramientas tecnológicas, de comunicación y deben ser usuarios de ellas.

En la actualidad la evolución de la informática y su innovadora forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje, libros electrónicos, entre otros son utilizados con fines educativos.

El diseño de evaluadores asistidos por computador (cuestionarios informáticos), utilizando el programa adecuado es una tarea no muy compleja, la planificación, presentación de la temática de evaluación debe ser lógica y esencialmente pedagógica permitiendo la comprobación de los contenidos aprendidos por los estudiantes en el plano virtual, garantizando una mejor evaluación y una constante retroalimentación de los temas no asimilados mejorando así el proceso enseñanza – aprendizaje.

No cabe duda que la aplicación de los cuestionarios informáticos diseñados en el sistema Hot potatoes en combinación con otros recursos animación y video, pueden favorecer el mejoramiento del proceso evaluativo, asíéndolo mucho más divertido e interactivo.

El empleo de cuestionarios informáticos aviva el interés de los alumnos al utilizar estos materiales que incitan la creatividad y el pensamiento. Por otro lado, la motivación del estudiante influyen a que dedique más tiempo a aprender y, por tanto, se esfuerzan más.

La evaluación asistida por ordenador facilita la práctica sistemática de los temas mediante ejercicios interactivos de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos referentes al tema tratado.

La aplicación de los cuestionarios didácticos informáticos será de apoyo didáctico para profesores y estudiantes del séptimo año de Educación Básica, para mejorar el proceso de evaluación en los alumnos de la escuela José Félix Ayala en vista que en la institución no existen cuestionarios informáticos y la implementación los mismos mejorara el proceso enseñanza aprendizaje.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Diseñar Cuestionarios Didácticos Informáticos para mejorar la evaluación académica de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela “José Félix Ayala” de la parroquia Pilahuin del cantón Ambato.

6.4.1. Objetivos Específicos.

- Aplicar Los Cuestionarios Informáticos en los alumnos del séptimo año de Educación Básica de la Escuela “José Félix Ayala” de la Parroquia Pilahuin del Cantón Ambato.
- Concientizar en los estudiantes y docentes el uso de Cuestionarios asistidos por computador y las nuevas tecnologías para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje.

6.5. Análisis de Factibilidad.

Considerando que en la Escuela José Félix Ayala no existe ningún tipo de evaluador informático, y al observar una evaluación tediosa tradicionalista en los estudiantes del séptimo año de educación básica; se considera necesario la posibilidad de un cambio de metodología, utilizando la tecnología actual, a través de la aplicación de cuestionarios asistidos por computador, sea utilizado con los estudiantes de séptimo año de educación básica, el mismo que resulta práctico, didáctico y entretenido, para docentes y estudiantes.

El aula de computación de la Escuela no necesita ningún equipamiento adicional solo el que ya posee; un aula con 8 computadores con sus características que son: procesador Pentium IV, Windows XP, unidad de CR- ROOM, para la aplicación de la propuesta, SE OBSEERVA QUE NO es necesario una inversión económica dentro del plantel, de tal forma, y por las características planteadas es factible sin ningún inconveniente aplicar y comprobar la validez de la propuesta.

6.6. Fundamentación.

La presente propuesta se basa en la aplicación de la tecnología educativa donde ponemos al servicio de la educación herramientas virtuales y tecnológicas que mejoran el proceso enseñanza –aprendizaje.

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Consiste en la aplicación de avanzada tecnología educativa a través de asistentes de clase en Internet tales como English Class, Nicenet ICA y/o LearnLoop que proveen a los estudiantes de espacio virtual para practicar el idioma fuera de clase y cooperar en ambientes colaborativos de aprendizaje en Internet donde interactúan, comparten información y se convierten en miembros de una comunidad virtual que aprecia el valor de la comunicación, investigación y desarrollo profesional mediante el uso del Internet.

English Class, LearnLoop y Nicenet ICA son asistentes de clase en Internet que se ofrecen a los participantes del Programa de Inglés en USM. Los profesores usan estas innovadoras herramientas de comunicación para crear, diseñar y construir ambientes colaborativos que son propicios para desarrollar las habilidades de comunicación de los estudiantes.

Por ejemplo, los estudiantes pueden usar estos asistentes como herramientas de comunicación, investigación e interacción a través de foros de comunicación, directorios de recursos, calendarios de eventos y/o mensajes entre otras opciones de los asistentes de clase en Internet.

LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

La fuerte expansión de las tecnologías en todas las dimensiones de la vida humana también ha alcanzado el campo de la educación y allí ha generado grandes cambios y potencialidades, además de nuevos desafíos para los tradicionales sistemas educativos.

El impacto de las nuevas tecnologías en la educación se refleja en cambios visibles y tangibles en el rol de los docentes y en el de los alumnos respecto al modelo en el que los docentes eran los agentes activos de la enseñanza, “dueños del conocimiento” y que transmitían en forma directa a alumnos que se comportaban como simples receptores pasivos, sin lugar al cuestionamiento o al trabajo colaborativo con sus pares –o, incluso, con el mismo docente. A ese modelo le ha sucedido otro en el que alumnos y docentes aprenden en forma conjunta en un entorno mucho más enriquecedor.

Los expertos aseveran que con este nuevo paradigma educativo alumnos y estudiantes aprenden a trabajar en equipo y desarrollan todo su potencial creativo.

Esto incrementa su nivel de interés en el aprendizaje de nuevos contenidos y destrezas, y aumenta simultáneamente su autoestima, componente esencial desde el punto de vista pedagógico para el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje. Ventajas de la Tecnología en la Educación

La tecnología no es una actividad educativa en sí misma, sino una herramienta o un medio para alcanzar el fin de una educación de mayor calidad.

La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos ofrece gran cantidad de ventajas para la

enseñanza, como, por ejemplo: a) la adaptación de la población a la nueva economía, en tanto la tecnología y el conocimiento se constituyen en dos pilares fundamentales del desarrollo económico; b) la posibilidad de igualar y extender las oportunidades de acceso a la educación, debido a la eliminación de barreras de tipo tiempo-espacial;

c) una mayor interacción entre escuelas, docentes y administradores centrales; d) facilitar el aprendizaje y la capacitación a lo largo de toda la vida; y e) la posibilidad de brindar educación más ajustada a las necesidades de cada alumno, sus capacidades e intereses.

Es necesario generar, desde los sectores público y privado, políticas para que la utilización de las tecnologías promueva una mejora en la calidad de la educación y amplíe la gama de oportunidades educativas para todos los sectores. Pero, por sobre todo, debe servir como instrumento para incorporar a la sociedad de la información a los estratos de menores recursos que están quedándose rezagados en la distribución del conocimiento.

Adicionalmente, la tecnología puede proveer soluciones innovadoras a problemas educativos tradicionales, como la alta tasa de repetición y deserción, y programas de educación remedial, mediante la personalización del aprendizaje a las necesidades de los estudiantes. El Proyecto “Más Tecnología”

En esta línea, el Proyecto “Más Tecnología, Educación de Calidad para Guayaquil”, implementado en colaboración entre la Municipalidad de Guayaquil y la Fundación Educate, enfrenta exitosamente estos nuevos desafíos, basándose en tres pilares: la personalización del aprendizaje a las necesidades de los alumnos mediante una plataforma informática para las asignaturas de matemáticas y lenguaje, llamada APCI (Aprendizaje Personalizado Complementario e Interconectado); la provisión de

laboratorio con una intranet, y conectividad, y la capacitación a los profesores.

Desde el punto de vista de la infraestructura, el proyecto dota de computadores personales y conexión a Internet a un importante número de escuelas (200 el año anterior y 400 en los próximos tres meses de este año). Pero la conectividad no es suficiente. Es fundamental dotar de contenidos a estas poderosas herramientas, por ello han desarrollado la plataforma APCI con contenidos interactivos y adaptados pedagógicamente a las niñas y niños de la comunidad. Y lo que es más interesante es que lo que aprende Juan Pérez no es lo que aprende María Chávez, ya que la plataforma personaliza el contenido a las necesidades de los estudiantes, determinadas en una prueba diagnóstica inicial.

Adicionalmente se cuenta con monitoreo de los avances de los estudiantes, dado que el sistema los evalúa.

Desde el punto de vista de los hacedores de políticas públicas, esta plataforma brinda poderosa información: resultados académicos por alumno, escuela, grado, parroquia y ciudad, de allí que se podrán complementar estas intervenciones con otras.

COMO AFECTA LA TECNOLOGÍA A LA EDUCACIÓN

La tecnología afecta positivamente a la educación puesto que ahora ofrece muchas herramientas que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Hoy en día, la gente aprende de mejor manera a través de herramientas informáticas ya que es más divertido y motiva el auto aprendizaje.

Los niños ya no aprenden como antes, ahora desde temprana edad tienen acceso a internet y aprenden fácilmente con programas diseñados para cada materia, como ejemplo esta **PIPO**, que es un software que

enseña matemáticas, inglés y algunas otras materias de manera muy divertida, jugando.

De alguna manera la tecnología ha facilitado la labor del docente dentro y fuera del aula de clase.

TECNOLOGÍA Y EVALUACIÓN

La efectividad de los medios es otra preocupación, de allí, que la evaluación de los medios audiovisuales, sus elementos, estrategias y técnicas, son tratados en un capítulo. Se reflexiona acerca de la importancia de la evaluación como proceso y su función de suministrar información para asegurar la calidad en el diseño, producción y uso de medios. Se presentan perspectivas que van desde las posibilidades didácticas y educativas del medio hasta el análisis de sus características técnicas y tecnológicas.

La formación del profesorado como garantía del desarrollo de un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad, no deja de abordarse como una necesidad. Se presentan orientaciones para la formación docente en medios y se enuncian algunos conocimientos y destrezas básicas que caracterizan el perfil del docente formado en el área, así como también algunas actitudes asumidas hacia las nuevas tecnologías.

6.6.1 METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
Involucrar a las autoridades, docentes y alumnos en el uso de cuestionarios informáticos	Logra que el 100% de las autoridades, docentes y alumnos se interesen en el uso de cuestionarios informáticos	Charlas y exposición sobre cuestionarios informáticos	Talento Humano Instructor Equipos de computo Computador Proyector Multimedia	09-20-2010 al 09-30-2010	Autoridades	Entrevistas
Capacitación para los docentes de los séptimos años de Educación Básica	Capacitar al 100% de profesores en el uso de cuestionarios informáticos	Coordinar con los maestros de los séptimos años de Educación Básica	Talento Humano Instructor Equipos de computo Computador Proyector Multimedia	01-10-2010 al 03-10-2010	Gestión Operativa Instructor	Encuesta
Capacitación a los estudiantes de los séptimos años de Educación Básica	Capacitar al 100% de los alumnos en el uso del Tutorial Multimedia	Realizar la capacitación sobre cuestionarios Informáticos a los estudiantes en los diferentes eventos	Talento Humano Instructor Equipos de computo Computador Proyector Multimedia Trípticos	12-10-2010 al 31-10-2010	maestros Instructor	Encuesta

Tabla 48. Metodología. Modelo operativo.

Elaborado por: Angélica Peñaloza
Fuente: Encuesta Estructurada

6.7 Metodología. Modelo operativo

Para la aplicación de la propuesta se realizarán diferentes actividades que permitirán obtener los resultados deseados:

- Solicitud de autorización a la Sra. Directora Martha Naranjo Zapata, para implantar los cuestionarios informáticos en el laboratorio.
- Implantación del evaluador en el laboratorio de cómputo para el séptimo año de educación básica.
- Trabajo y aplicación de la evaluación a través del cuestionario informático en horas clase.

PRUEBA DE EMPAREJAMIENTO REALIZADO CON JMATCH

Ejercicio de emparejamiento. Arrastrar y Soltar

Arrastre los términos de la derecha hasta emparejarlos con las imágenes de la izquierda.

Comprobar

judías

zanahorias

tomate

lechuga

pastel

filete de carne

EJERCICIO DE ORDENAR FRASES REALIZADO CON JMix

Ejercicio de palabras mezcladas

Coloque las palabras del ejercicio en orden hasta formar una frase. Cuando crea que la frase está ordenada, pulse en "Comprobar" para ver las respuestas. Si lo considera necesario, pulse en "Pista" para encontrar la siguiente palabra correcta.

Palabras pendientes:

Ejercicio de ordenar frases realizado con JMix

Ejercicio de palabras mezcladas

Comprobar

Deshacer

Volver a empezar

Pista

AMBATO FLORES TIERRA FRUTAS Y DE

EJERCICIO DE RELLENAR HUECOS CON PREGUNTAS INDIVIDUALES

Ejercicios de rellenar huecos

1. Ambato es conocida como tierra de flores y .
2. Guayaquil es el puerto principal del además es conocida como la perla del pacífico.
3. Cristóbal Colón descubrió en 1492.
4. El principal producto de exportación del Ecuador es el y otros productos agrícolas.

EJERCICIO DE ORDENAR FRASES REALIZADO CON JMIK

Click en las palabras para formar una frase. Click en "Comprobar", para ver el resultado. Click en "Ayuda" para conseguir la siguiente palabra correcta. Click en "Borrar" si te equivocas.

Ejercicio de palabras mezcladas

Los nombres de persona se escriben con letra mayúscula

Comprobar Borrar Empezar de nuevo Ayuda

escriben persona con Los nombres de se mayúscula letra

EJERCICIO DE RELLENAR HUECOS CON PREGUNTAS INDIVIDUALES

Ejercicios de rellenar huecos

Completa todos los huecos y después pulsa "Corregir" para revisar las respuestas. Pulsa "Ayuda" para averiguar una letra de una palabra. Pulsa "?" para conseguir información sobre la palabra. Cada vez que pidas ayuda o información , perderás puntos.

agua aire coche globo suelo terrestres yate

Los medios de comunicación se dividen en terrestre ?, marítimos y aéreos.

Los terrestres son los que van por el suelo ?, como por ejemplo el coche ? y el autobús .

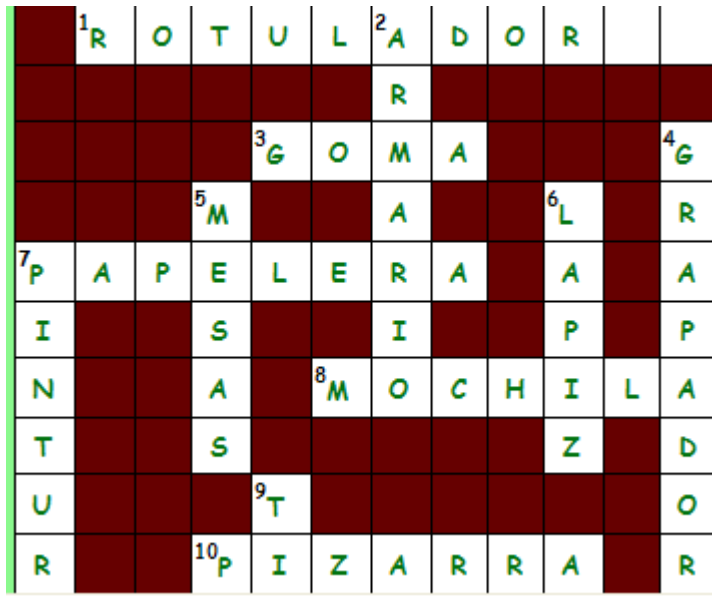
Los marítimos son los que van por el agua ?, como por ejemplo el barco, la piragua y el yate ?.

Los aéreos son los que van por el aire ?, como por ejemplo el avión, el helicóptero y el globo ?.

Comprobar Ayuda

COSAS QUE HAY EN UNA ESCUELA

Click en los números para conocer las preguntas. Click en "Añadir" para completar el crucigrama. Click en "Ayuda" para conseguir una letra. Click en "Comprobar" cuando lo termines.



Horizontales

1. Para pintar y llevan tinta (plural)
3. Para borrar cuando te equivocas
7. Ahí echas tus papeles
8. Donde llevas tus libros y tus cosas
10. Es donde escribe tu profe
11. Para sentarnos (plural)

Verticales

2. Mueble grande, para guardar cosas
4. Ese aparato que grapa muchos folios (y no pongas el dedo)
5. En ellas leemos, escribimos y mucho más
6. Con él escribimos cuando somos pequeños
7. Con ellas coloreamos los dibujos (plural)
9. Sirve para escribir en la pizarra

PRUEBA DE EMPAREJAMIENTO REALIZADO CON JMATCH

CONTRARIOS

Arrastra cada palabra de la derecha hasta su correspondiente de la izquierda. Cuando termines, haz click en "Comprobar"

Encontrar		Vago
Ancho		Estrecho
Agradable		Listo
Entrar		Salir
Torpe		Desagradable
Trabajador		Perder
Pesado		Antipático
Simpático		Bajar
Alto		Bajo
Subir		Ligero

LAS ESTACIONES DEL AÑO

Lee el texto y después contesta las siguientes preguntas

Mirar las preguntas de una en una.

1. ¿Cuál es la estación del año más larga?

A. Verano.

B. Invierno.

C. Otoño.

D. Las cuatro duran lo mismo.

E. Primavera.

"El año tiene cuatro estaciones que son: Primavera, Verano, Otoño e Invierno.

La Primavera comienza el 21 de Marzo y acaba el 20 de Junio. Los días comienzan a ser más largos y las temperaturas se suavizan; hay lluvias abundantes; los animales despiertan de sus letargos invernales y comienzan a prepararse para la procreación; las aves que habían emigrado en otoño, regresan a sus nidos, y las plantas echan sus primeras hojas, flores y frutos.

El Verano comienza el 21 de Junio y acaba el 20 de Septiembre. Los días son muy largos y las noches cortas; las precipitaciones son en forma de tormenta y las temperaturas son elevadas. Los animales atienden a sus crías y las plantas están llenas de hojas y frutos.

El Otoño comienza el 21 de Septiembre y acaba el 20 de Diciembre. Los días empiezan a ser más cortos, las temperaturas bajan y llueve mucho. Los animales empiezan a prepararse para el frío o emigran; las plantas pierden sus hojas y aparecen las setas.

El Invierno comienza el 21 de Diciembre y acaba el 20 de Marzo. Los días son muy cortos y las noches muy largas; las temperaturas muy frías y las precipitaciones en forma de nieve. Los animales y las plantas tienen poca actividad. En Invierno celebramos la Navidad.

6.8. Administración

Los cuestionarios informáticos desarrollados será administrado por los estudiantes y el profesor:

Talento humano

- Autoridades.
- Docentes
- Alumnos.

Recursos materiales:

- Computadores
- Internet
- Hardware
- Software.

6.9. Previsión de la evaluación

6.9.1. Evaluación y monitoreo

Se establecerá los resultados alcanzados con la Implementación aplicación y práctica del proyecto. La eficacia del uso de los cuestionarios informáticos se establecerá al motivar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica y su evaluación, posteriormente se realizara una encuesta para medir el grado de eficiencia de la aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje en los alumnos de la institución.

BIBLIOGRAFIA

- KROEGER, Axel; agosto 1987. Atención primaria de Salud; Principios y Métodos, Instituto de Higiene Tropical y Salud Pública de la Universidad de Heidelberg. Primera edición;.
- BARON LOPEZ, F.J. (1999) “Regresión Múltiple” Madrid. España. P12-14
- CARRASCO, W. (1993). “Autoestima en educadores: Un diaporama motivacional”. Tesis para optar el Grado de Magíster en
- CENTRO NACIONAL DE DISEMINACIÓN DE INFORMACIÓN PARA NIÑOS CON DISCAPACIDADES. (2004). “El Autismo/PPD”. Estados Unidos. Artículo Nº 44. p.20
- COCHRAN G. William (1986) “Técnicas de Muestreo”. Editorial Continental, S.A. de C. V Sexta Impresión: México.
- JOHN WILEY & SONS; JOHNSON, R. (1992). “Descriptive Statistical Analysis”. New York.
- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO VIRTUAL WIKIPEDIA (2001). “Concepto de enfermedad en medicina”. España. Artículo disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Enfermedad>. Consultado en: Enero, 2006.
- EL TAWAB, S. M. (1997). “Enciclopedia de pedagogía/psicología”. Ediciones Trébol: Barcelona. Pp. 183.
- Internet: <http://www.alcoholics-anonymuou>.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE “AMBATO”
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Previo a la Obtención del Título de Lic. Educación Básica
ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para estructurar un trabajo de Investigación referente a: “Cómo influyen los cuestionarios informáticos en la evaluación académica de los estudiantes”

DATOS GENERALES:

Edad

Sexo M F

Ocupación: - - - - -
- - - - -

1. ¿Usted tiene niños en edad escolar?

SI () NO ()

2. ¿Considera Ud. que el método tradicional de evaluación con lápiz y papel es la única que se puede utilizar?

SI () NO ()

3. Considera Ud. Que los cuestionarios informáticos son más:

DIDACTICOS
DIVERTIDOS
IMAGINATIVOS
CREATIVOS

4. Cree usted que su hijo se sentirá mejor motivado si utiliza un computador para su evaluación

SI ()

NO ()

5.- Considera Ud. que la evaluación asistida por computador motivara a su hijo

SI ()

NO ()

6. Cree Ud. Que los cuestionarios informáticos fomentan en su hijo la

OBSERVACION

ATENCION

CAPACIDADES LÓGICAS

POTENCIAL CREADOR

TODOS

7.- Considera importante que el maestro utilice la tecnología actual para evaluar sus clases

SI ()

NO ()

8- Conoce Ud. Programas computacionales educativos.

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE “AMBATO”
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Previo a la Obtención del Título de Lic. Educación Básica
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para estructurar un trabajo de Investigación referente a: “Cómo influyen los cuestionarios informáticos en la evaluación académica de los estudiantes”

1. ¿Usted tiene niños con problemas al ser evaluados?

SI () NO ()

2. ¿Le ha ocurrido que luego de una clase brillante al evaluar los resultados no fueron muy alentadores?

SI () NO ()

3. Conoce Ud., nuevas herramientas tecnológicas que ayudan al proceso de evaluación

SI () NO ()

4. Cree Ud, que los programas computacionales didácticos motivan el aprendizaje en los estudiantes

5. ¿Considera importante utilizar cuestionarios informáticos en la evaluación de los estudiantes?

SI () NO ()

6.- Cree Ud. que sus alumnos aprenderán mejor con programas asistidos por computador.

SI () NO ()

7.- Cree Ud., que el proceso enseñanza – aprendizaje mejoraran con la utilización de un software didáctico

SI ()

NO ()

8- Cree Ud. que los cuestionarios informáticos motivan en sus alumnos la:

FANTASIA

INICIATIVA

EL CONOCIMIENTO

TODOS

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE “AMBATO”
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Previo a la Obtención del Título de Lic. Educación Básica
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para estructurar un trabajo de Investigación referente a: “Cómo influyen los cuestionarios informáticos en la evaluación académica de los estudiantes”

DATOS GENERALES:

Edad

Sexo M F

Ocupación de sus Padres: -----

1. ¿Conoce usted sobre el uso de software didáctico?

SI () NO () TAL VEZ ()

2. ¿Ha utilizado Software didácticos para realizar cuestionarios?

SI () NO () TAL VEZ ()

3.- ¿Cree usted que los cuestionarios Informáticos evalúan en forma interactiva logros en el aprendizaje?

SI () NO () TAL VEZ ()

4. ¿Utilizaría un computador para ser evaluado?

SI () NO () TAL VEZ ()

5. Un cuestionario Informático le motivaría a rendir mejor sus pruebas
SI () NO () TAL VEZ ()

6. Quiénes cree Ud. que son los principales beneficiarios al utilizar cuestionarios informáticos para la evaluación académica

ALUMNOS ().

MAESTROS ().

SOCIEDAD ().

TODOS ().

7. Considera usted que la evaluación sería mejor si se utilizan cuestionarios informáticos.

SI () NO () TAL VEZ ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.