

INTRODUCCIÓN

Uno de los motores de vida que tienen los seres humanos es el amor, a uno mismo y al prójimo, con este principio es imprescindible considerar el tema de la motivación, en la docencia ese amor es llamado vocación de servicio a la educación y se transfiere a través del aprendizaje, su misión es que el estudiante aprenda a aprender, para ello debe ofrecerle las herramientas necesarias desarrollando destrezas, habilidades y fortaleciendo su ser integral con proyección social.

La motivación en las escuelas públicas o privadas es manejada considerando su esencia externa, concebida desde el punto de vista de la obligación de estudiar, del deber, de complacer a los demás y evitar sanciones, situación palpable que se presenta en la escuela fiscal objeto de estudio, donde la desmotivación, lleva a los estudiantes a la desconcentración, fatiga, indisciplina, incluso el bajo rendimiento escolar.

Es importante rescatar, que poco se infiere respecto a la motivación interna, a plantear actividades que inyecten interés, ánimo y fortalezcan la autoestima, la autoconfianza, valoración personal para ser mejores seres humanos. La confianza, comunicación, seguimiento y reconocimiento de avances de los estudiantes en cada clase, son imprescindibles.

Esto perjudica la fluidez en la ejecución de la planificación curricular; el alto índice de desmotivación se pone de manifiesto, por lo que se propende a través de esta propuesta, a la interrelación de estas clases de motivación interna-externa y la incorporación de una tercera, llamada trascendental que evite los esfuerzos mediocres; se genere una plataforma de productividad, ingenio, intereses, empoderamiento, creación que permita que los estudiantes superen sus propias expectativas escolares como de vida. Y qué mejor que con el apoyo

de la tecnología educativa y la gama de herramientas que son de fácil acceso para docentes y estudiantes.

Para lograrlo, se realizó una labor minuciosa con parámetros científico-pedagógicos desarrollados en tres fases para su efectividad que son: Diseño de Investigación; Análisis y Diagnóstico; la Propuesta de Creación. En primera instancia se presentan los aspectos relacionados al estudio del problema detectado, que es la desmotivación escolar, de donde surgió la idea, los antecedentes, el problema de investigación con todas sus aristas.

Este primer capítulo desagrega el procesamiento del problema como eje central, donde se plantea, formula, sistematiza, diseñan objetivos, justifica teórica, práctica y metodológicamente, detalla un estudio del marco de referencia con las respectivas fundamentaciones que permitirán aportar y avalar una pertinente propuesta, enuncia hipótesis, explicita la metodología de la investigación.

En un segundo capítulo se detalla el análisis cuanti - cualitativo de los resultados de la investigación, el diagnóstico para lo cual se definieron las causas - efectos, desplegando tablas y gráficos para una mejor interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados a docentes, estudiantes y director.

Este arduo y diligente trabajo permitió en un tercer capítulo, ofertar una propuesta de creación contextualizada y consensuada con la pretensión de solucionar el problema detectado, a través del diseño de una página web que plantee herramientas tecnológicas que sirvan de estrategias para acrecentar la motivación escolar.

CAPÍTULO I

1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1. ANTECEDENTES.

En estos tiempos, los docentes desafían una desenfadada carrera por seguir los pasos de la tecnología, que día a día se va innovando, esto los debe obligar a buscar nuevas estrategias para conquistar la atención de los estudiantes quienes en su entorno o modo de vida, están influenciados, tentados por las Tecnologías de Información y Comunicación-TIC, sin embargo esa vertiginosa actividad coarta, desanima por la creencia de la complejidad, laboriosidad de su aplicación.

Se debe estimular al docente a incursionar en estos nuevos ambientes virtuales, dominar la tecnología en beneficio de su diaria labor, puesto que, si se plantean metodologías arcaicas o monótonas; sin considerar los intereses, necesidades; el cómo aprenden los estudiantes, la aplicación de las destrezas tecnológicas adquiridas, hará que incurran en la desmotivación escolar; problema detectado que será objeto de este estudio; que ha tomado en cuenta la experiencia de las investigadoras en el ámbito pedagógico.

Las nuevas disposiciones ministeriales exigen a los docentes trabajar dentro de una nueva plataforma educativa que facilitará la integración de información, la participación de las diferentes comunidades educativas; aunque muchos de ellos no están preparados para enfrentar este reto tecnológico – educativo, se espera la prudente capacitación en estos entornos novedosos para algunos, conscientes que será una gran aportación la inducción que este proyecto ofrecerá.

La presente investigación se centra en el análisis de los niveles de motivación en las etapas claves de la niñez-adolescencia, consideradas períodos de transición en que los estudiantes tienen cambios biológicos, fisiológicos, psicológicos con repercusión en lo socio-educativo, donde el acompañamiento de los adultos de su entorno juegan un papel importante para que se desarrolle saludable, armónicamente. Se induce que se refiere a los padres de familia y los docentes, quienes tienen en sus manos la atención a este aspecto motor de vida, llamado motivación.

En ese proceso significativo, se debe enfatizar la responsabilidad, conciencia; que comparten los miembros de la comunidad educativa, sus actuales alcances y repercusiones; será interesante conocer las relaciones interpersonales, la comunicación, fundamentales para crear el ambiente propicio hacia el aprendizaje. La clave para obtener respuestas estará en la incidencia de la tecnología en la motivación sobre todo en esta etapa escolar.

1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El presente problema de estudio se caracteriza por ser sutil, subjetivo, cualitativo, diverso; pero es un factor importante en el buen desempeño escolar y en la formación integral; hace referencia a la motivación escolar en declive, siendo cada vez más evidente el desinterés por el aprendizaje, el tedio o cansancio a causa de la monotonía; el recurrente, limitado e incluso ausente uso de recursos. En realidad las causas suelen ser diversas e inconstantes lo que implica un reto identificarlas, es la pretensión de esta investigación.

En la mayoría de los casos la voluntad por aprender no es muy consistente, y el entorno no proporciona interés por el conocimiento, debido a que el docente no llena

las expectativas del estudiante, pues brinda clases monótonas, predecibles e incluso fragmentadas, lo que crea vacíos cognitivos, dudas, confusiones, frustraciones, depresiones, inseguridad, claros síntomas de la desmotivación. No solo los estudiantes pierden el interés, también el docente se envuelve en esa rutina que coarta su creatividad para planificar una clase novedosa, pertinente.

La motivación escolar es fundamental para cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, si este motor de interés no arranca, no funciona; las probabilidades de éxito en el quehacer educativo son bajas, porque la sinergia del cuerpo, mente y espíritu no articulan, no se desempeñará cual lo anhelado, creando frustraciones y descontentos, en ese caso se deberá analizar su antítesis; es decir la desmotivación, causas, efectos, de igual forma esa íntima relación existente entre la motivación escolar, el auge e influencia tecnológica, que a todo niño de estos tiempos cautiva.

La pérdida de la motivación escolar corresponde al desinterés por aprender, perjudicando su desempeño educativo, su autoestima, así como las relaciones interpersonales, como otros desencadenantes. El docente debe plantearse interrogantes como: ¿Qué hacer frente a esta crítica situación de la desmotivación escolar?, o si, ¿Está considerando en su planificación apropiadas estrategias motivadoras? Éstas como otras inquietudes se resolverán en el transcurso de la investigación para determinar las auténticas causas de la desmotivación en este caso de estudio.

De acuerdo a sondeos realizados, y la experiencia adquirida en el campo educativo, existen docentes que no consideran dichas implicaciones, no reconocen que en esta era digital, las estrategias motivadoras sugieren, obligan a involucrar la tecnología en el aula; aunque la reacción del educador es de omitir o censurar el uso de las TIC en las clases, descontextualizando el campo de acción donde se desenvuelven con mayor facilidad los estudiantes, esto los desnivela, causando una apatía, rechazo en participar en las actividades programadas para las clases, en las tareas escolares.

Esto reafirma que la desmotivación puede ocasionar el desapego por las clases, que conducirá al descontrol, pérdida de tiempo, la reacción del docente debe ser oportuna, si no realiza cambios, se pronostica un alto nivel de desmotivación para el aprendizaje que afectará todo el proceso; por consiguiente los resultados; que se manifestarán a través de un rechazo a las tareas, a la participación, un claro aburrimiento para trabajar en clase junto con el profesor y los compañeros, la indisciplina, un bajo rendimiento, inasistencia, quizás hasta la deserción escolar.

Un alto nivel de desmotivación se propaga con facilidad, por lo que es necesario controlar la situación antes de que se agrave; se dificulte su solución a corto plazo. Hay que capacitar al docente en el uso efectivo de las tecnologías educativas, para que esté actualizado, con nuevas y variadas ideas, propuestas que el internet le brinda, para que eso lo mantenga motivado hacia el interaprendizaje, logrando propuestas de clases interesantes, con variedad de recursos.

Constantemente los pedagogos de la actualidad, hacen referencia al uso de las herramientas tecnológicas, con el fin de ayudar al estudiante en el acto de aprender, afirmando que si la motivación es limitada o decae paulatinamente debe tener sus razones como las carencias afectivas, las deterioradas relaciones sociales, la desmotivación del propio docente al tener que enfrentar la tecnología sin capacitación precisa, constante, el inclemente tiempo que no da tregua que no permite completar las actividades ideales.

Estos indicadores han sido profundamente analizados en organizaciones de orden mundial como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2014). Que plantea como política pública el potenciar las TIC a beneficio de la educación, reconociendo la inminente revolución digital, lo cual obligará a los gobiernos a incorporar la tecnología educativa en los planes curriculares.

La UNESCO ha promocionado y está promoviendo permanentemente la aplicación de las TIC para acceder a una educación de calidad y actualidad, implícitamente están representadas las nuevas estrategias tecnológicas que deberá implementar el docente, que pronto se manejará en un nuevo entorno de aprendizaje para el estudiante, impulsado por la innovación, fomentando la metacognición mediante el apoyo de herramientas que ofrece el internet como programas estructurados, páginas web, textos académicos - científicos, que invitan al mejoramiento continuo de toda una comunidad educativa. (OREALC, 2014).

Es detectable desde el punto de vista de la actitud del estudiante, que se manifieste desde su postura corporal o gestos, de sus reacciones, cada vez que el docente inicia un nuevo tema de clase y recibe un suspiro desalentador como respuesta, entre líneas se lee abstractamente un pensamiento de que aburrido, esto pasa con tanta frecuencia, que la monotonía lo convierte en hábito, pero existen discentes que se revelan ante esta redundante forma de enseñar que incitan a la indisciplina, al incumplimiento de normas, a la desorganización escolar que luego desemboca en el bajo rendimiento, la deserción escolar. Ese grito silencioso se hace eco en cada clase; evidentemente no es escuchado como quisiera.

En el país, se intenta priorizar e implementar proyectos que incentivan la creatividad y el buen uso de la tecnología, como por ejemplo un proyecto dirigido a niños de 10 años; una herramienta lúdica que conduce al estudiante hacia el aprendizaje. Siendo actividades tecnológicas que promueven el pensamiento creativo, el razonamiento sistemático y el trabajo colaborativo, competencias del siglo XXI (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015)

En algunas instituciones inscritas, se ejecuta siempre y cuando tengan un centro de cómputo con 12 computadoras, una por estudiante, exigencia que no todas las escuelas fiscales poseen, menos para uso exclusivo de un proyecto. Los involucrados tuvieron una franca mejoría en su motivación escolar, lo que reafirma

que la desmotivación es un problema latente, que la tecnología es un aliado de la solución. Es una interesante propuesta, aunque por falta de laboratorios técnicamente implementados, no llegará a suficientes instituciones educativas, pero abrirá muchas puertas, creando precedentes.

Es común que se conjuguen varios modelos educativos, tratando de hacer imitaciones de las ideas importadas, que en definitiva tienden a confundir, pero lo cierto es que en el afán de mejorar la educación, se implementan metodologías con criterio de desempeño que pocas veces son llevados a la práctica áulica, se quedan en sustentos teóricos, debido a que las instituciones educativas no cuentan con los recursos necesarios para su ejecución.

Pero el docente no debe cruzarse de brazos y decir que no puede hacer nada más, porque no tiene recursos, ni presupuesto, ya que debe estar motivado por su vocación, perspicacia y capacitación para encontrar alternativas de solución a los problemas áulicos. Los estudiantes de educación básica, quienes en su mayoría, recién se inician en el mundo de la tecnología; la incursión en las comunidades virtuales, descuidan sus tareas por dedicarle tiempo a lo que más le llama la atención; los entretiene, como las llamadas redes sociales o los video-juegos.

Para muchos adultos, todo lo que tenga que ver con Internet, los distrae, les quita tiempo para el estudio, lo desconcentra, lo distancia de su familia, valdría la pena reflexionar en los pro y los contra, quizás puede ser un apoyo para lograr un acercamiento a los niños, puede brindar una amplia gama de oportunidades comunicacionales, de interacción, monitoreo del proceso de aprendizaje, resaltando que nada reemplaza la cercanía y contacto físico.

Cabe indicar que (Ruiz P. R., 2010). manifestó la importancia de las TIC como agentes de innovación educativa, su acostumbrada utilización en la difusión de la

cultura íntimamente ligada a la educación, le ha permitido realizar ponencias que invitan a integrar las TIC en la práctica docente, considerándolo imprescindible como herramienta didáctica al que todo educador debe recurrir, pero para ello, requiere dominio, buena gestión, criterio ya que encontrará variada información, experiencias, sugerencias , ideas variadas para su quehacer educativo.

Será necesario incursionar en ese interesante, versátil mundo de la niñez y pre adolescencia con sus intereses en el ámbito escolar. Saber qué los desmotiva, detectar las causas considerando tres aspectos: el académico-metodológico, el tecnológico, el ambiente o clima socio escolar, revisar los síntomas que se detectan, las consecuencias que podrían darse como el desinterés por las clases, las deficientes relaciones interpersonales, entre otras. Se espera contar con el apoyo de los docentes, directivos, estudiantes involucrados en el proyecto, quienes serán informados de cada paso que se de en el transcurso de la investigación; posterior informe de resultado.

Para la elección de la institución educativa donde se realizará el estudio de campo, se ha considerado algunos puntos importantes como: que sea un sector neurálgico del norte de la ciudad, las edades promedio de inicio a la utilización de aparatos electrónicos, la jornada escolar vespertina, la infraestructura física, tecnológica incipiente, como puntal de viabilidad, el talento humano siempre dispuesto a colaborar, personal ansioso por aprender, lo que permitirá analizar la realidad situacional de manera asertiva, lo que augura un desenvuelto desarrollo de la propuesta.

Ante este panorama, el estudio se centra en estudiantes de educación básica entre elemental-media correspondiente a: cuarto, quinto, sexto y séptimo grados de educación general básica-EGB, correspondientes a las etapas de niñez y pre-adolescencia; se pretende conocer las verdaderas causas de la desmotivación escolar, en contraste con el sentirse deslumbrados e interesados por conocer los

avances tecnológicos, será importante saber cuáles son los criterios que tienen los docentes sobre la incidencia de las tecnologías educativas en la motivación hacia el aprendizaje; si las consideran o no distractores en el aula, si estarían dispuestos a optimizarlas.

La institución educativa seleccionada para la investigación corresponde al régimen costa, periodo lectivo 2015-2016, está ubicada en la provincia del Guayas, en la zona urbana, al norte del cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, específicamente en la ciudadela Sauces 8, que es un sector de alta población infanto-juvenil; que acoge a familias de clase media donde los representantes trabajan en su mayoría por más de diez horas al día. La escuela es de sostenimiento fiscal, de jornada vespertina, cuenta con docentes interesados en aportar en el mejoramiento de la educación, de aprovechar las bondades que las TIC ofrece en este ámbito que son de dominio limitado por varias circunstancias. Cuenta con una infraestructura física aceptable, servicios básicos, áreas definidas como dirección, salones de clase.

El laboratorio posee ocho computadores que les hace falta mantenimiento, por lo que lo utilizan poco, considerando que es vespertina, las clases por la tarde-noche presume lidiar con los bruscos cambios climáticos, la poca iluminación, los escasos recursos didácticos-tecnológicos, inquietan, bajan los ánimos de los estudiantes, los docentes; esta descripción es para tener una imagen del ambiente en que se maneja esta problemática, que no es aislada, ni única, más bien recurrente.

1.2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿De qué manera incide la tecnología educativa en la motivación escolar, en los estudiantes de la Básica Elemental y Media (de 4° a 7° grado), de la escuela Fiscal Jornada Vespertina N° 402 “Don Ruperto Arteta Montes”, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015-2016?

1.2.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.

- > ¿De qué manera la pedagogía del docente influye en la motivación escolar?
- > ¿Cómo afecta las estrategias usada por el docente en la motivación escolar por la falta de utilización de la tecnología educativa en el aula?
- > ¿En qué medida la metodología utilizada por el docente aporta a la motivación escolar?

1.3. OBJETIVOS.

1.3.1. OBJETIVO GENERAL.

- Analizar el nivel de incidencia de la tecnología educativa en la motivación escolar, mediante una evaluación diagnóstica con la finalidad de que se aporte a la motivación de los estudiantes escuela Fiscal Jornada Vespertina N° 402 “Don Ruperto Arteta Montes”, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015-2016.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Establecer de qué manera la pedagogía del docente influye en la motivación escolar; realizando encuestas a docentes y estudiantes.
- Identificar cómo afecta las estrategias usada por el docente en la motivación escolar por la falta de utilización de la tecnología educativa en el aula.

- Determinar en qué medida la metodología utilizada por el docente aporta a la motivación escolar.

1.4. JUSTIFICACIÓN.

Un docente con vocación siempre estará dispuesto a mejorar, a aprender a actualizarse, el amor por su profesión debe ser esa motivación y la clave del éxito, justamente es el tema esencial; si el docente está o no motivado para enseñar y si considera en su planificación estrategias motivacionales para ganar el interés de sus estudiantes. Este estudio se encauza en conocer los alcances en la utilización de la tecnología educativa para interactuar con ellos y ofrecer variedad de actividades, recursos y espacios de aprendizaje.

La desmotivación se evidencia en el docente debido a que no transmite esas ganas de aprender de manera sugestiva, no ofrece aplicaciones prácticas de lo aprendido, el entorno de aprendizaje es poco agradable; no aborda planificación curricular apoyada en las TIC como una gran estrategia metodológica que se debe implementar en el aula y fuera de ella, las posibles causas pueden ser la falta de actualización y capacitación, el poco dominio tecnológico y la escasa creatividad para aplicar las estrategias en el aula.

Existe un alto nivel de desmotivación; un bloqueo tanto en los docentes como en los estudiantes, en los primeros, se puede manifestar de manera oscilante, pero preocupa cómo se revela en los estudiantes, debido a que por su etapa evolutiva es propenso a seguir patrones de conducta radicales, fácilmente influenciables, vulnerables. Estas conductas pueden ser positivas o negativas, si un líder dice que no le agrada la clase, muchos dirán lo mismo, sin siquiera reflexionar, si realmente están de acuerdo o no con lo expuesto, pero así se manejan; será complicado

enfrentar estas dificultades ante el acto de aprender, porque simplemente se desconectaron, no quieren aprender.

A ese paso se proyecta un ambiente de aprendizaje hostil y poco comunicativo, con distractores que incitan a la indisciplina, falta de atención, vacíos cognitivos, que pueden terminar en bajo rendimiento, inasistencia a clases, deserción, pérdida de año; por otra parte castigos, conflictos familiares, decepciones, entre otros. Se debe manejar la problemática con prudencia para evitar se deteriore; se debe enfocar en la capacitación docente, en aspectos técnico-pedagógicos-tecnológicos, para rescatar, optimizar, adaptar y crear estrategias motivacionales que ofrece el Internet.

Las fortalezas que ofrecen las investigadoras, se afianzan en las bases teórico-científicas brindadas en la UTEG relacionadas a los modelos educativos, a las orientaciones metodológicas vanguardistas, las aportaciones de las TIC en el aula, se fundamentan en criterios de expertos en motivación como Montessori, médico-pedagoga; quien lideró una metodología resaltando la variedad de material didáctico motivador del autoaprendizaje, la libertad de pensamiento, la autoestima, desarrollo psicomotor- sensorial, los diferentes ambientes de aprendizaje. (Montessori, 1909). ; ya en la actualidad, sigue teniendo sentido sus criterios, aunque al hablar de entornos, se consideran los virtuales en estos tiempos.

Se revisaron varios proyectos relacionados con el tema, encontrando algunos interesantes como: “Motivación y Rendimiento Escolar en Educación Primaria”, cuyo objetivo fue “analizar la relación de la motivación en el rendimiento académico en alumnos de primaria” (Alonso A. R., 2013). En Ecuador ofrecieron el tema “Impacto de la motivación extrínseca en el desempeño laboral de los docentes”, que enfoca como “Conocer la importancia de la motivación extrínseca y la repercusión que tiene en los trabajadores, principalmente en los docentes y cómo esto influye en el desempeño de sus estudiantes”. (Sánchez, 2014); Afianzan dos aspectos

importantes, uno referente a su afectación en el rendimiento escolar, otro como el incentivo que debe tener el educador para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se plantean objetivos claros, concretos, considerados en tres dimensiones: académico-metodológico, tecnológico; ambientes de aprendizaje físicos y virtuales; fundamentados debidamente en el marco de referencia tanto en aspectos pedagógicos, tecnológicos, psicológico, sociológicos, legales, entre otros; la metodología de la investigación conserva un proceso pertinente a la investigación de campo seleccionando fuentes fidedignas para la recolección de datos para su debido posterior tratamiento. Un tema de apogeo en el ámbito educativo de nuestro país, según lo expresa el Objetivo IV del Buen Vivir, Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, (Plan Nacional del Buen Vivir , SENPLADES, 2013)

Existen algunas investigaciones interesantes donde predomina el tema de la desmotivación pero desde diferentes perspectivas, unas lo manejan como causa, otras como síntoma, algunas como consecuencia, pero insuficientes lo visualizan como problema, que es la orientación de este trabajo. Esa es la característica que marca la diferencia, siendo un problema frecuente en la mayoría de las instituciones educativas, sean fiscales, fiscomisionales, particulares, de cualquier sector, puesto que las causas son variadas por aspectos externos como el entorno, la familia, los compañeros, los docentes o internos como afectaciones psicológicas, autoestima, emociones, sentimientos, temores, y otras que trataremos de descubrir.

Se cuenta una gran predisposición por parte de los docentes; el característico entusiasmo de los estudiantes, puesto que están conscientes de que a través de este estudio se podrá establecer la situación real, de esa manera con más convicción se obtendrán alternativas de solución que permitan mejorar las relaciones en la comunidad educativa, capacitación a los docentes en temáticas específicas que garanticen un cambio actitudinal a partir de la motivación escolar apoyada en las

TIC. Con estrategias que beneficiarán a docentes, estudiantes, directivos y padres de familia, en el campo académico, tecnológico, de ambientes de aprendizajes tanto presenciales como virtuales.

Se asevera resultados confiables porque se manejan parámetros acordes a la línea de investigación preestablecidos, con fundamentación científica actualizada, pertinente, viable; aplicando técnicas e instrumentos avalados que permitan cumplir con los objetivos de la investigación tendientes a establecer los motivos por los que se pierde la motivación escolar, la frecuencia con la que utilizan las TIC en el aula; si éstas inciden en la predisposición al aprendizaje. Es factible porque será autofinanciada por las autoras-mentoradas del proyecto, se utilizarán los recursos existentes en la institución que acoge el proyecto.

Al proyectar un tema concreto, actual, de interés socio-cultural-educativo, se lo enfoca desde una perspectiva contextualizada, real, partiendo del desconocimiento y/o resistencia de los docentes en la incorporación de la tecnología educativa en el aula, que luego de su capacitación se tornará en fortaleza motivadora, desde el punto de vista de los intereses comunes a los de los alumnos, para tratar asertivamente con los estudiantes que son “nativos digitales”, lo que facilitará el desarrollo de las estrategias motivadoras que diseñarán los docentes. Aprovechar al máximo el laboratorio de cómputo no sólo para el área de ofimática, sino para fortalecer todas las asignaturas y en el caso que compete a la motivación escolar; pilar fundamental que mueve y potencializa todo lo demás.

Se cuenta con el apoyo de la comunidad educativa involucrada en el proyecto, quienes están interesados en mejorar la calidad educativa, beneficiarse con nuevas formas de motivar el aprendizaje que garantizará un elevado desempeño en el aula, el desarrollo de competencias; una satisfactoria comunicación, seguimiento de los logros alcanzados, para brindarles a los estudiantes el estímulo merecido, elevar su

autoestima, seguridad, confianza, bases para fortalecer los valores; propender al desarrollo de competencias multi-interdisciplinarias.

Los temas relevantes para la realización de la propuesta se fundamenta en el modelo constructivista, y crítico social, ciclo de aprendizaje ERCA, aplicación de estilos de aprendizaje VAK, apoyados en los recursos multimedia, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo y activo. La optimización de la tecnología educativa en el aula y fuera de ella. Para una mayor efectividad, perdurabilidad y actualización constante, quedará plasmado en un sitio web.

1.5. MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. MARCO TEÓRICO.

La tecnología es un tema coyuntural y significativo en el ámbito educativo- científico, en el país aún es embrionario su empleo debido a la falta de implementación de las telecomunicaciones a nivel nacional, los equipos que se requieren por sus elevados costos, el mantenimiento que demandan; sobre todo en las instituciones que ofertan educación básica, tanto públicas como privadas; si se reflexiona sobre la abundancia de beneficios que ésta promete versus la aplicación de estos recursos en las aulas.

Se entiende que la tecnología vincula la teoría con las técnicas con la intención de aprovecharlo en la práctica utilizando instrumentos, herramientas, procedimientos, estrategias apropiadas para cumplir un objetivo. Es el ahorrar mano de obra desde tiempos remotos el hombre ha tratado de aplicar la tecnología para mejorar su estatus. En la edad de piedra con la invención de herramientas para la caza, en el desarrollo de la agricultura, la tecnología agraria tuvo mucha productividad, el auge de los metales, la creación de maquinarias, el trabajo del hombre se iba facilitando. Posteriormente ya no sólo era importante para el trabajo, sino para el conocimiento,

las ciencias, las artes, todas las formas de expresión, comunicación, de igual manera para la construcción, lo que implique preparación, mejor calidad de vida.

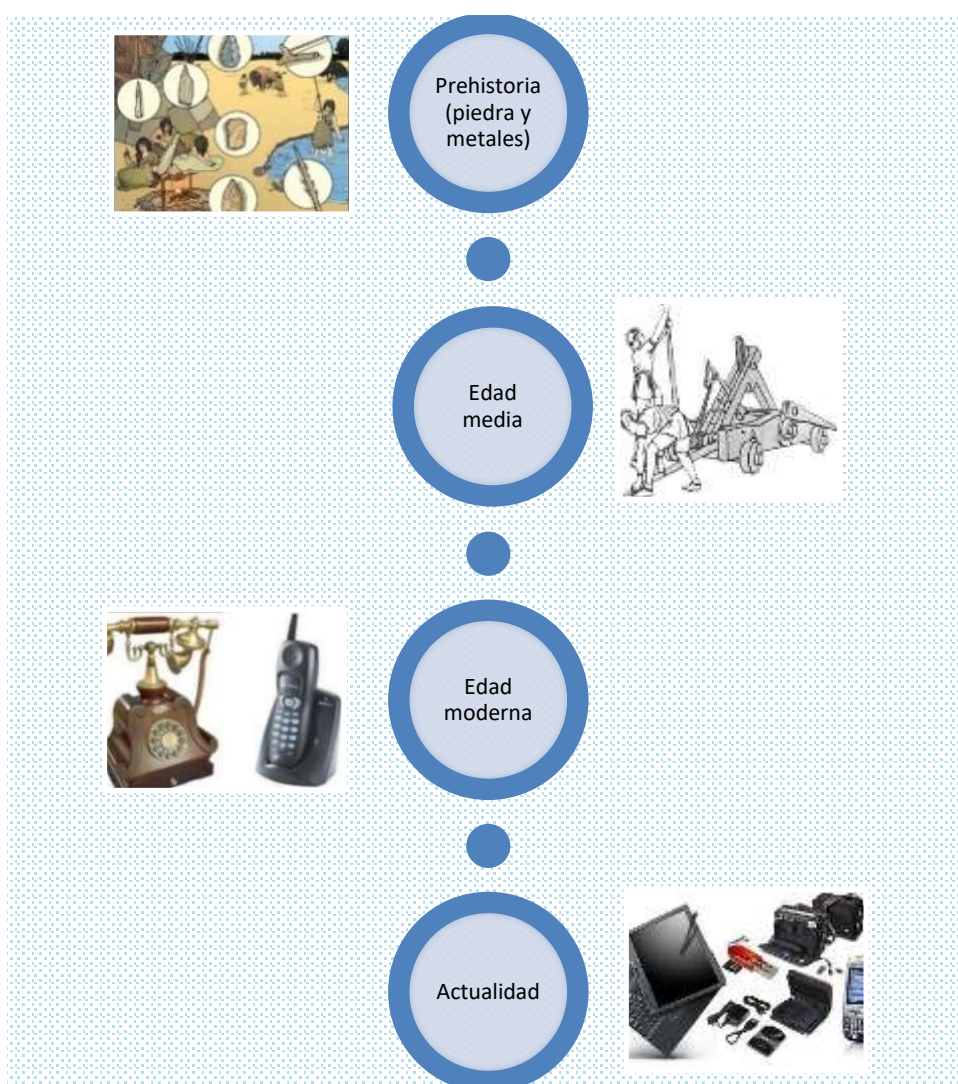
En la edad media se enfatizó la tecnología militar, naval, arquitectónica. En el Siglo XV la revolución científica toma cuerpo con la invención de la imprenta, que logró que el conocimiento, la información restringida para pocos, se pueda socializar, difundir a muchos. Entre el Siglo XVIII y XIX la llamada revolución industrial por el apogeo de las tecnologías en industria textil, transportación. Para el Siglo XX, se centra la tecnología en la Segunda Guerra Mundial, luego de 1945 en una devastada sociedad, se resalta la tecnología de la comunicación mejorando notablemente la radio, teléfono, televisión, ya existentes. (Fraoli, 1999)

Para inicios del siglo XXI, los avances tecnológicos en el campo de las ciencias sobresalen, la educación empieza a tener un protagonismo en las intenciones tecnológicas, las herramientas para apoyo didáctico son impresionantes, juegos, videos, aplicaciones, sitios web, redes sociales; un sinfín de elecciones que el docente puede tener a su alcance con un solo clic. El libre acceso a Internet permite adquirir una información mundial, en tiempo real, sin fronteras. Los estudiantes deben entrar motivados a clase, valorar lo que aprenden, los procesos de comprensión y metacognición. (GÓMEZ, 2014).

Es incuestionable que desde el inicio de la vida humana, la tecnología se hizo presente para facilitar el día a día, gracias al ingenio que caracteriza a esta especie, con el pasar del tiempo se rescatan evidencias de la evolución tecnológica; de como mediante técnicas o procedimientos innovadores en su tiempo, espacio, contexto, pudieron, pueden y podrán proveer un mejor modo de vida. La tecnología con intención educativa surgió para proponer herramientas, información, recursos y compartir experiencias, criterios, abriendo comunidades del conocimiento de manera libre y globalizada.

La tecnología educativa en el país empieza a cobrar fuerza e importancia al considerarla una herramienta para facilitar las tareas administrativas de las instituciones educativas, posteriormente la implementación de los sencillos laboratorios de cómputo para los estudiantes, poco a poco se incrementa la ayuda que la Internet ofrece para las tareas de investigación y obtención de recursos y ya con las emblemáticas Escuelas del Milenio se evidencian otros recursos tecnológicos en el aula. No solo es un cambio académico, es una transformación cultural.

Gráfico 1 Evolución de la tecnología.



Fuente: (Fraioni, 1999)

Elaborado por: Ciccya Laussó - Anegret Olivo

Explorando los repositorios de varias Universidades, se rescatan temas que conciernen a este estudio, como el de la UCSG donde se examinó una tesis cuyas variables corresponden a la calidad del servicio educativo - deserción estudiantil; uno de los indicadores fue la desmotivación desde el punto de la imagen e infraestructura física; en la UNEMI una tesis atendió las variables ambiente socio familiar - rendimiento académico, pero se analizó solo en el área de Lengua y literatura; en la Universidad Central se trataron los factores escolares - fracaso escolar, entre esos factores se menciona la desmotivación como un síntoma o consecuencia más no como problema pero es considerado importante para una educación de calidad y calidez que es el gran objetivo de los docentes.

En la UTEG se menciona un proyecto sobre el rendimiento académico fracaso escolar, resaltando a la desmotivación como causa de la deserción. Pero ningún tema ofrece ésta visión. Se enfocan en las estrategias metodológicas para enseñanza de asignaturas puntuales, las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Diagnóstico de la utilización de las TIC en el área de Literatura, Manual de técnicas dinámicas para promover y mejorar la participación estudiantil en el área de Lengua; pero no consideran el problema de la desmotivación (UTEG, 2015).

Existen muchos estudios relacionados con la motivación escolar, como un aliado para mejorar el rendimiento académico de una asignatura definida, de cómo afecta el comportamiento, la autoestima, de ser un autorregulador del aprendizaje, de cómo puede mejora en las relaciones interpersonales, las implicaciones psicológicas, la organización de la clase, formas de recompensa, sanciones, miedo al fracaso, o situaciones didácticas imprecisas, pero en nuestro país aún no se afianza la motivación genérica, en todo el proceso de aprendizaje, no solo al inicio de una clase, utilizando herramientas tecnológicas al alcance de todos.

La motivación es considerada una activación animada por lo actitudinal, compromiso del yo interior, ese deseo de ser mejor, esa satisfacción al cumplir metas; al mismo

tiempo que es influencia por el entorno, por las expectativas que tienen los demás, del temor al fracaso, a los castigos, a las desilusiones. Esa convergencia interna-externa que impulsa al ser humano a ser y hacer. La motivación permite ejecutar actividades con interés, diligencia, propósito, ayuda a ser cada vez mejores personas.

En educación, la motivación es imprescindible para realizar el acto educativo, es por ello que la investigación se enfoca en registrar los niveles de motivación en la institución seleccionada, previamente, con conocimiento de causa se detectó que dichos niveles están bajando vertiginosamente. Se conocen dos clases de motivación la extrínseca que pedagógicamente tiene que ver con los resultados o logros y la intrínseca que enfatiza los procesos y habilidades mentales, el desarrollo de las dos motivaciones permitirán incentivar la creatividad. La educación es un arte, y el educar por competencias con valores es una prioridad del docente, bajo los principios de significatividad y funcionalidad. (Martínez, 2014)

Los índices de desmotivación hacia el aprendizaje están escalando pues el desinterés, el aburrimiento, las ofertas que encuentran en el Internet atraen más que lo que en el aula ofrece el docente. Es alarmante como, lo que podría ser una ayuda a la convivencia global, a un aprendizaje holístico pueda convertirse en una amenaza, si no se lo utiliza adecuada, oportuna y dosificadamente. Hay tantas oportunidades de acceso a la información, no todas confiables, es por eso que se debe utilizar las TIC con precaución, más aún si se trata de niños.

Cabe entonces, analizar detalladamente la relación existente entre la tecnología educativa, la motivación escolar, la postura del docente, el dinamismo con el que debe interactuar en varios entornos de aprendizaje, en ir a la vanguardia de las TIC para no oponerse a la innovación, más bien desarrollar las competencias digitales, que le permitirá presentar clases motivadoras, creativas, bien fundamentadas, lo que augura el aprendizaje esperado.

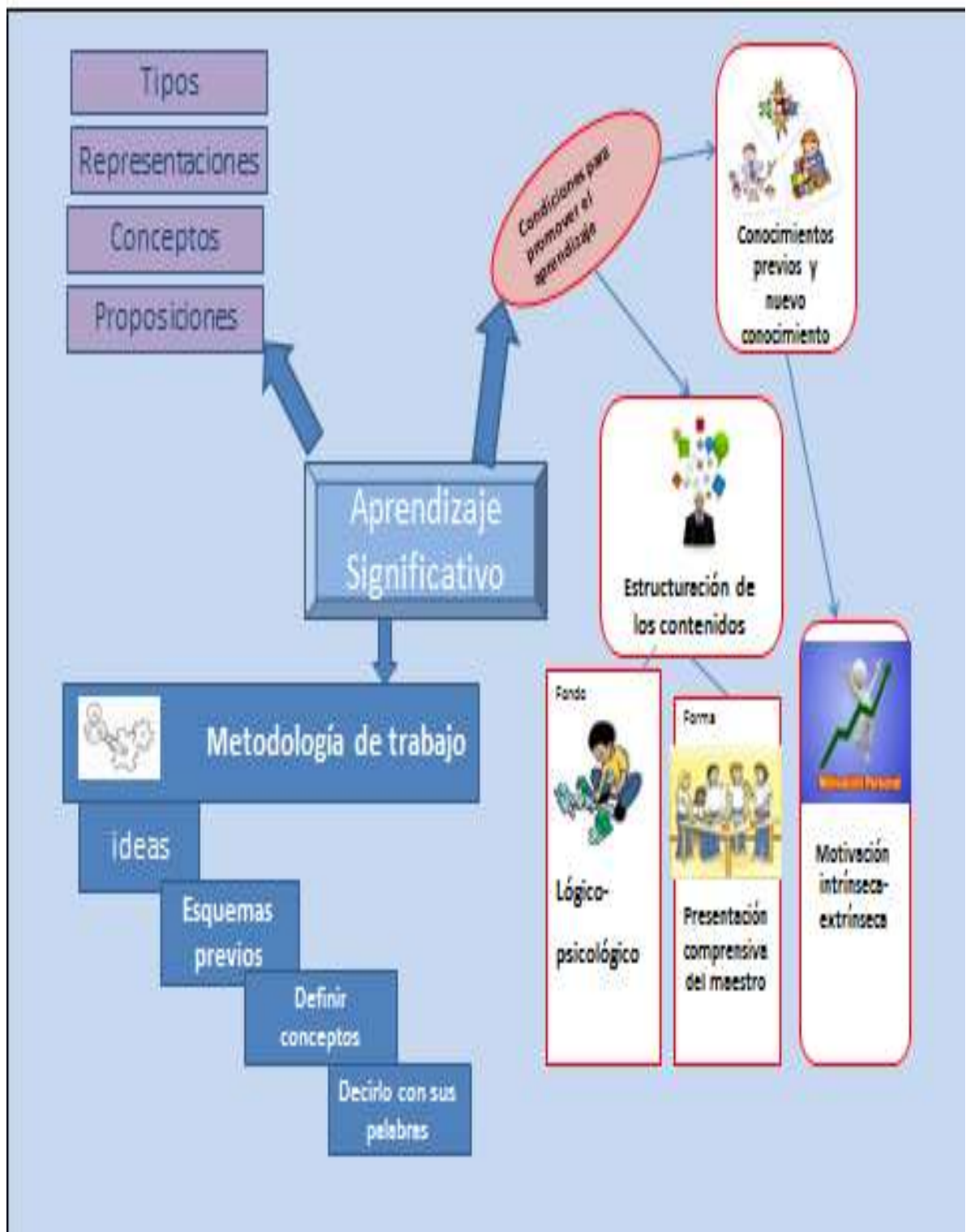
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.

La nueva escuela trata de fomentar el desarrollo de la creatividad para resolver problemas cambiando la enseñanza tradicional por la generación de proyectos áulicos multidisciplinares donde los estudiantes puedan aportar con ideas, compartir experiencias, destrezas para un fin común, en vez de una simple acumulación de conocimientos, una mera memorización de conceptos, dando paso al pensamiento crítico, la aplicación práctica y oportuna de lo aprendido.

Los criterios pedagógicos de esta propuesta están vinculados con los lineamientos del Ministerio de Educación, considerados en el Currículo de Educación General Básica, la Actualización y Fortalecimiento Curricular, plantea las bases pedagógicas en sustentos de la pedagogía crítica donde el estudiante es el protagonista del aprendizaje, enfatizando el desarrollo de la condición humana y la preparación para la correcta comprensión científico-cultural, aplicando los principios del Buen Vivir. (Ministerio de Educación, 2015).

El currículo actual pretende que el estudiante construya su propio conocimiento, promoviendo actividades activas - participativas donde resuelva situaciones de la vida cotidiana, aprendizajes productivos - significativos, el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, cuidando los niveles de integración, articulación y complejidad. (Ministerio de Educación, 2015). El Aprendizaje Significativo según (Ausubel, 2002). Se manifiesta cuando el estudiante relaciona la nueva información con la que tiene interiorizadas, sumado a las experiencias concretas, reajustando, reconstruyendo procesualmente para obtener como resultado su propio conocimiento, para lo cual debe presentar las condiciones propicias que promuevan el aprendizaje.

Gráfico 2 Aprendizaje significativo



Fuente: (Ausubel, 2002).

Elaborado por: Ciccya Laussó - Anegret Olivo.

El aprendizaje debe ser significativo, funcional, es decir que ofrezca al estudiante temas de interés, actividades teórico-prácticas, resolución de problemas cotidianos, acciones divertidas, de interacción, que tenga conciencia de que lo que va a aprender; que le sirva a corto plazo. Lo importante es que el docente maneje una correcta metodología que permita la realización de lo antes expuesto. Las metodologías pueden ser variadas lo interesante es que se orienten al cumplimiento de los objetivos.

La metodología es la que plantea una alianza entre la teoría y la práctica, que permita al estudiante ser capaz de analizar los problemas de su entorno, en la medida de sus posibilidades, por lo menos detectarlos, afrontarlos, comunicarlos, tratar de resolverlos buscando ayuda acertada, de manera oportuna, el docente puede realizar actividades para desarrollar las capacidades de sus estudiantes mediante la formulación de preguntas, generando dudas para que surjan hipótesis, orientando la acción mental, facilitando la colaboración e interiorización del conocimiento, motivando a pensar en voz alta, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico.

La Reforma Curricular contempla la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación en actividades como búsqueda de información simulación de procesos o situaciones reales, ejecutar juegos didácticos, evaluar los resultados de aprendizaje, manejo adecuado de herramientas tecnológicas, entre otras. (Ministerio de Educación, 2015). Otro aspecto importante es el contar con los recursos necesarios, variados y pertinentes, muchas veces los docentes se envuelven en esa rutina que no le permite crear nuevas situaciones de aprendizaje y cae en una monotonía y facilismo que compromete la buena práctica educativa, no solo es cumplir con un programa, contenidos, sin considerar la integralidad del ser humano. Por tal motivo se consideraron cuatro pilares para el aprendizaje.

En referencia a los cuatro pilares de la Educación que planteó Delors (Delors, 1996). Que fueron mencionados por (Picado, 2006). Al resaltar que la educación es un instrumento imprescindible para la concordia, el avance de una nación, la igualdad social; supone fundamental el hecho de que se debe educar a los niños, considerados ciudadanos del mundo, para que puedan afrontar la realidad de su entorno, manejar la cantidad de información a la que tendrá acceso mediante la tecnología, para ello debe estar preparado, apoyado en el aprender en sus cuatro dimensiones.

Gráfico 3 Cuatro pilares de la Educación



Fuente: (Picado, 2006).

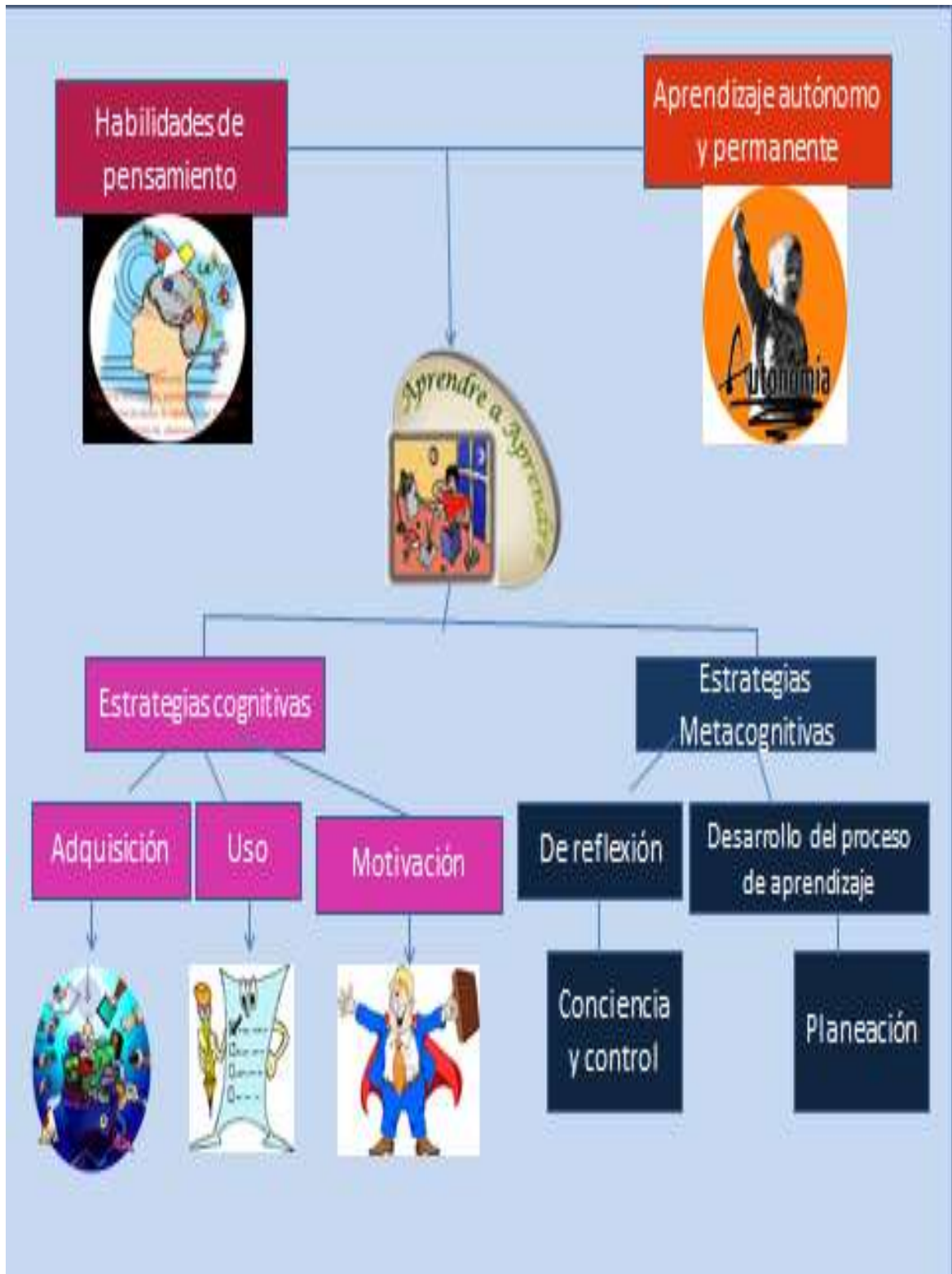
Elaborado por: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

Se puede reflexionar la importancia de las diferentes perspectivas del aprender, que se complementan entre sí para llegar a la formación integral del ser humano como ente individual-social, con derechos, responsabilidades, oportunidades para su desarrollo, mejor desenvolvimiento en la vida. Si el docente planifica actividades para impulsar estos aprendizajes de manera creativa, significativa, funcional, crítico-reflexivo-motivador, tendrá asegurado el cumplimiento de sus propósitos. Si el estudiante aprende a aprender significa que está en capacidad de comprender a su propio ritmo, utilizando las destrezas y habilidades.

La finalidad de aprender a aprender es de desarrollar las habilidades de pensamiento, permitiendo un aprendizaje autónomo, permanente, para lograrlo el docente debe trabajar apoyado en estrategias para la adquisición de información veraz, oportuna, aprovechando la tecnología, esto permite una mejor comunicación, compartiendo información e ideas. Las TIC permite interactuar para llegar a niveles más altos en el manejo del conocimiento gracias a las estrategias metacognitivas, como la reflexión, estudio de casos, resolución de problemas, con conciencia, control, responsabilidad de sus juicios; de igual manera el desarrollo de procesos de aprendizaje, autorregulados; planeados a su propio ritmo, utilizando las destrezas que dominan.

La intención de esta investigación es conocer los niveles de conocimiento y dominio de la tecnología educativa, por parte de los docentes y los estudiantes, cuánto tiempo requieren de ellas, en qué lo ocupan, qué tanto les agrada y si lo utilizan con fines académicos, ya que normalmente la utilizan para efectos de diversión, comunicación, búsqueda de información sencilla, como limitados conceptos e imágenes, que los lleva muchas veces al facilismo, creyendo en la veracidad de una información por el hecho de estar en la web.

Gráfico 4 Aprender a aprender



Fuente: (D' Angelo, 2011)

Elaborado por: Ciccya Laussó - Anegret Olivo.

Para los infantes es muy fácil comunicarse y expresarse de múltiples formas, a los pequeños los envuelve la magia y el misterio en el momento de comunicarse y demostrar sus afectos, son seres creativos y expresivos, aún antes de dominar códigos escritos, el aprender es un legado cultural, ya que en las aulas se evidencia esa transmisión de conocimientos que es de dominio y manejo constante de toda una comunidad. (D' Angelo, 2011)

Otra idea que entra a colación es la que se manifiesta en relación al análisis de Delors, (Sobhi, Tawil- UNESCO, 2013). Donde se puede concluir en la importancia de la integración de los pilares del aprendizaje para reorientar los programas de estudio en función al cumplimiento de esos objetivos relacionados con la formación integral, anteriormente se enfocaba más en la parte cognitiva o intelectual dejando a un lado los aspectos espirituales, los valores; la convivencia social, todo orientado a brindar herramientas que nutran y propaguen el aprendizaje.

Las estrategias que incitan al autoaprendizaje son imprescindibles, van a influir en el desenvolvimiento académico de los estudiantes sin lugar a duda representan un punto de apoyo para el docente, puesto que con su intervención, se facilitará el proceso de aprendizaje, brindando al estudiante un mejor desarrollo formativo, proporcionándole un ambiente cordial, con interés de participar, crear; sobre todo esforzarse por ser pro activo dentro del salón de clase. Docentes y Estudiantes se convertirán en autodidactas, aprender por sí mismos, por sus propios medios, con sus fortalezas y debilidades.

Actualmente los grandes pedagogos del constructivismo junto con la teoría de aprendizaje mencionan que el modelo SAMR aplicado a las TIC (Lopez, 2015). Facilita a los docentes el empleo de las actividades de aprendizaje mediante cuatro enfoques de uso en el aula. Los dos primeros pretenden mejorar las actividades mientras que las dos siguientes buscan transformarlas e innovarlas, la primera es la sustitución que no implica un cambio funcional, pero utiliza las herramientas que

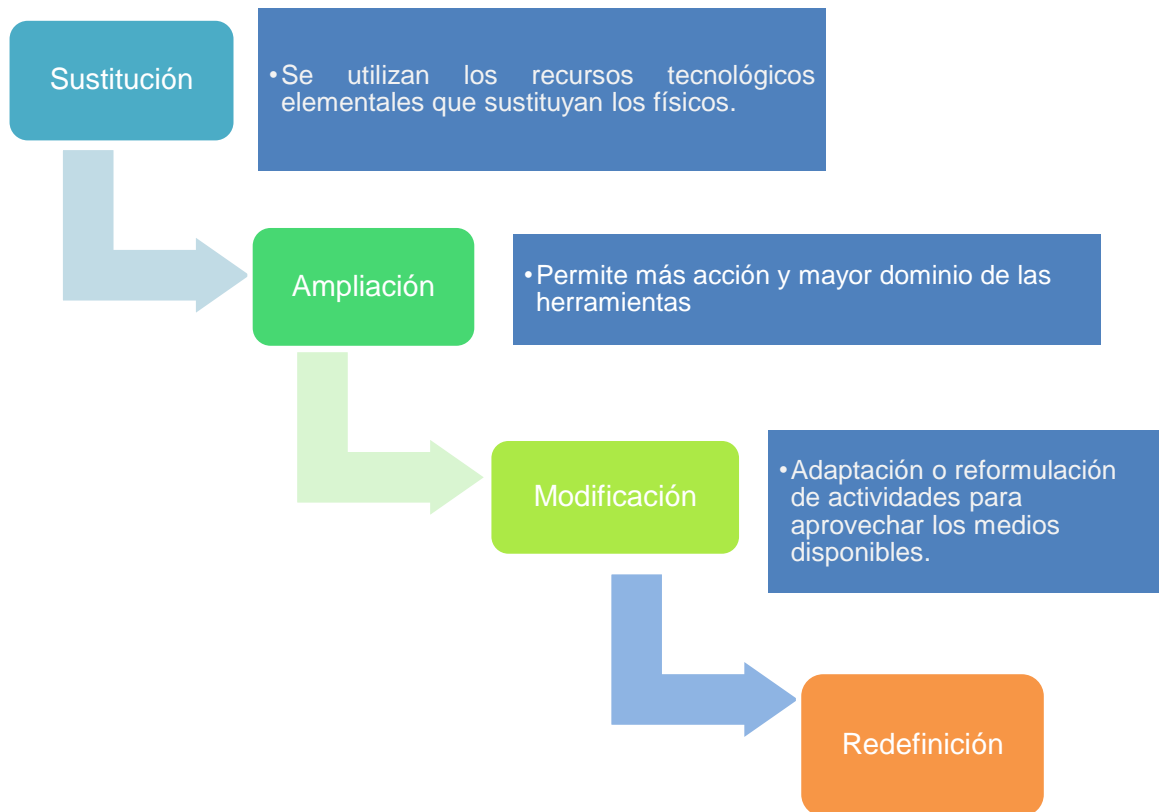
ofrece la web como por ejemplo Google Maps, que reemplaza los mapas físicos muchas veces desactualizados, o el procesador de textos para las tareas videos.

La ampliación o el aumentar que permite más acción, mayor dominio de las herramientas admiten una investigación más profunda para ampliar los conocimientos; la modificación que requiere mayor comprensión; fundamentación, pretende un rediseño significativo para la adaptación de las actividades propuestas por el docente para aprovechar los medios disponibles en ese entorno; la redefinición implica la creación de nuevas actividades de aprendizaje.

Todas estas categorías se están implementando según el modelo constructivista y las etapas de la taxonomía de Bloom, que clasifica los objetivos de aprendizaje que se pueden lograr con los estudiantes desde un nivel inferior a un nivel superior implica una jerarquía y tres dimensiones que son afectiva, psicomotriz y cognitiva. Que tiene como finalidad el desarrollo de destrezas, dejando a un lado a la memorización de contenidos, convirtiéndolo en una educación integral.

Con la aplicación de estas categorías en el proceso de enseñanza - aprendizaje, los niveles de integración facilitarán al estudiante efectuar actividades de búsqueda, selección, contraste, toma de decisión, creación de nuevas actividades optimizando la tecnología a favor de la educación. Que los estudiantes aprendan a aprender, aprendan a pensar, con autonomía y a generar ideas novedosas, con conciencia social; desarrollando las destrezas de pensamiento de orden superior, especialmente la evolución de las habilidades de pensamiento crítico, creativo y metacognitivo, consideradas de un tipo de razonamiento superior y avanzado. (Larraz, 2015).

Gráfico 5 Niveles de integración y actividades de aprendizaje.



Fuente: (Lopez, 2015).

Elaborado por: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

Los docentes deben ofrecer aprendizajes activos y colaborativos, con el apoyo de la tecnología educativa se abren fronteras para interactuar sin límites de tiempo, ni espacio, con la finalidad de convertir la forma de actuación en una nueva forma de adquirir los saberes, implicando estilos nuevos de aprendizajes como los VAK – visual - Auditivo - Kinestésico (Menichetti, 2014). Toda información ingresa al cerebro a partir del contacto con el entorno o a través de los sentidos. Esta influencia del medio es captada de diferente manera y con énfasis por un sentido dominante de acuerdo a las circunstancias. Sea este por la vista, el oído o el tacto, gusto, olfato que se fusionan en lo kinestésico.

FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA.

Existe el convencimiento de que la desmotivación es un problema generalizado en las instituciones educativas a todo nivel, pero es preocupante que no se tomen medidas, acciones preventivas en el diseño de estrategias motivacionales para el aprendizaje utilizando y optimizando la tecnología educativa; ni en las más altas jerarquías administrativas, tampoco en los grupos docentes de gran experiencia advierten la necesidad e interés de los alumnos por considerar sus canales de comunicación.

¿Cuáles son esos canales de comunicación que los estudiantes prefieren?, indudablemente los estudiantes del siglo XXI, al ser “nativos digitales”, término empleado por (Prensky, 2010). Hace énfasis en que el mundo en el que se desenvuelve el niño de hoy está inmersa en la tecnología, todos los aparatos, herramientas a su alcance; que manipula a diario son tecnológicos, su forma de comunicación es casi que virtual, a través de las redes sociales y otros entornos virtuales, en tiempo real

Gran parte de los docentes son inmigrantes digitales por lo que existe una resistencia a la utilización de los aparatos electrónicos en el día a día como lo hacen naturalmente sus estudiantes, pero es necesario tomar conciencia de que para motivar a los estudiantes es primordial hablar su idioma con sus códigos; por sus canales de comunicación que están totalmente inmersos en los audiovisuales y la digitalización.

Quizás ahí radica una de las causas de la desmotivación, es como si hablaran en lenguas distintas el docente una, los estudiantes otra; se agravaría la situación porque en sus clases no ofrecen suficiente apoyo de imágenes, gestos, audios, videos, sobre todo no facilitan la interacción sincrónica - asincrónica que estos

recursos pueden brindar, estas deficiencias generan apatía, incompreensión, coartan el acertado proceso de aprendizaje activo - participativo que se espera. Lo que se requiere es cautivar la atención, el respeto puesto que cuando el estudiante reconoce que su docente sabe, que domina los contenidos, que sabe enseñar, que le entiende con facilidad; que supera las expectativas en el manejo tecnológico, entonces se observarán cambios radicales, resultados de aprendizajes óptimos y afianzados.

Existen muchas herramientas o formas de comunicarse o expresar criterios de forma libre, uno de ellos es a través del blog, que es un diario en línea, una forma de compartir pensamientos, ideas, conocimientos a una comunidad digital, los servidores más conocidos en estos tiempos son Blogger y Wordpress pero hay varios incluso gratuitos por si los docentes quieren compartir sus experiencias. Las redes sociales son estructuras creadas para compartir información y comunicarse en tiempo real con personas u organizaciones, son los nuevos canales de comunicación e interacción.

El docente debe seleccionar los contenidos, proponer actividades; producir recursos empleando herramientas educativas e implementando temáticas contextualizadas, integradoras, interdisciplinarias, motivadoras del aprendizaje, que refuercen los procesos metodológicos. Pero en la práctica no lo hacen como debe ser. Algunos docentes aún están reacios a utilizar la tecnología en sus clases, no aprovechan la variedad de estrategias que ofrece la web.

Los nuevos estilos pedagógicos apuntan a complementar la experiencia educativa de niños, jóvenes, con la incorporación de las TIC. El Ministerio de Educación propuso que los estudiantes utilicen sus teléfonos celulares en las clases, con fines educativos. La inclusión tecnológica implica servir de herramienta para facilitar el proceso de aprendizaje, tanto para estudiantes como para profesores. Así, permite

convertir ciertas actividades de las mallas curriculares regulares en experiencias más didácticas y creativas.

Al tener el conocimiento de las herramientas tecnológicas, se ha podido incursionar en el aspecto educativo, como un recurso de apoyo que facilite la adquisición del aprendizaje, esto se puede emprender con motivación de parte del docente, con una comunicación clara, sencilla, asertiva, permitiendo de otra manera llegar al estudiante, cuyo aprendizaje sea más real, vivencial, práctico, que lo prepare no sólo para la vida, sino también para ser más eficiente y eficaz.

Actualmente, la clase debe establecer un proceso de formación integral y funcional, puesto que por medio de este proceso, el estudiante va desarrollándose con conocimientos hacia los recursos tecnológicos, que permitan incursionar más allá de una simple investigación, con el fin de despertar el interés de romper esquemas mentales, que proporcionen el desarrollo del pensamiento, de análisis, evaluaciones de criterios, facilitando de esta manera una mejor organización, participación; desenvolvimiento dentro del salón de clase.

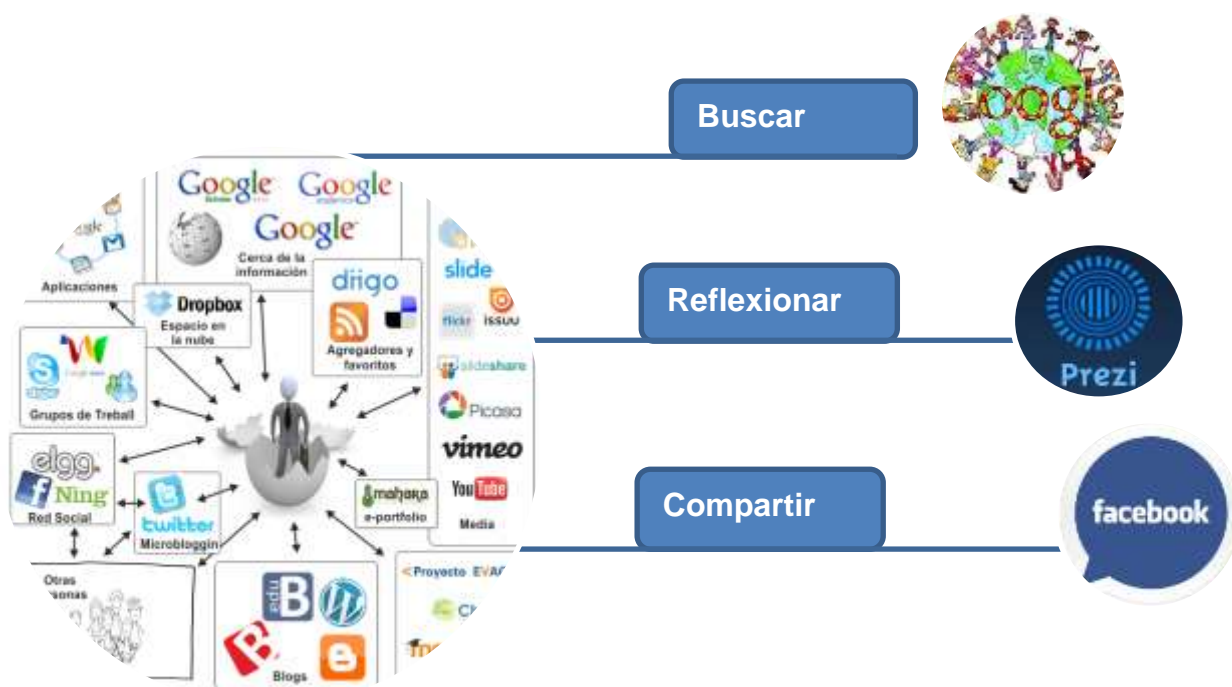
Existen otras alternativas como los entornos virtuales de aprendizaje- EVA, no solo porque presenta variedad de aplicaciones, herramientas de alojamiento, información, comunicación, creación; también ofrece el e-portafolio o portafolio virtual que ayuda al proceso de evaluación, auto evaluación, seguimiento. Los Entornos Virtuales deben de direccionar el aprendizaje hacia el desarrollo del pensamiento, a un aprendizaje significativo - funcional, generando nuevas habilidades en cuanto a su acción tecnológica, representando así una verdadera interacción, dinámica entre el estudiante, la herramienta tecnológica; el docente, creando de esta manera un proceso innovador, una nueva experiencia educativa; sobre todo motivando al estudiante a que incursione en el mundo de la tecnología. (Filgueira, 2014).

Lo que se quiere es destacar la importancia del uso de la tecnología de parte del docente, porque la aplicación en los nuevos modelos educativos, da paso a la creatividad como la libertad en el uso de herramientas o recursos que impacten al estudiante, como es el caso de la tecnología, pero que no resulta fácil, puesto que, la tarea es de todos, tanto para la familia en alianza con la escuela, porque se persigue un bien común, que es la competencia digital que debe ser de gran interés para los estudiantes, refiriéndose al uso didáctico de las TIC.

Los entornos virtuales son plataformas o software que permiten afianzar el proceso de auto regulación del conocimiento, del autoaprendizaje que tiene herramientas informáticas con intenciones didácticas, las también llamadas aulas virtuales ofrecen de manera organizada una programación curricular para desarrollar, investigar, compartir, analizar, observar imágenes, videos, otros recursos audiovisuales, de igual manera sugieren actividades de interacción, comunicación como video - conferencia, chats, foros, etc., aplicaciones prácticas, sencillas, simuladores, en fin variadas situaciones de aprendizaje donde el estudiante puede acceder sincrónica o asincrónicamente.

En Internet encontramos una variedad de información, es entonces que el usuario, quien puede ser el docente o el estudiante, debe estar en capacidad de saber buscar en sitios seguros, confiables, armar un banco de información con todo lo recopilado sobre un tema específico. Para realizar el tratamiento de la misma con actividades cognitivas como: conocer, identificar, explorar, buscar, leer para comprender comparar, describir, redefinir, representar, aplicar, analizar; posteriormente sintetizar, sacar conclusiones, crear nuevos conceptos que podrá compartirlos sustentando sus puntos de vista con criterio, fundamento, así también recibirá comentarios, otras ideas, complementos, y demás; es todo un proceso que bien planificado obtendrá sus logros de aprendizaje.

Gráfico 6 Herramientas tecnológicas



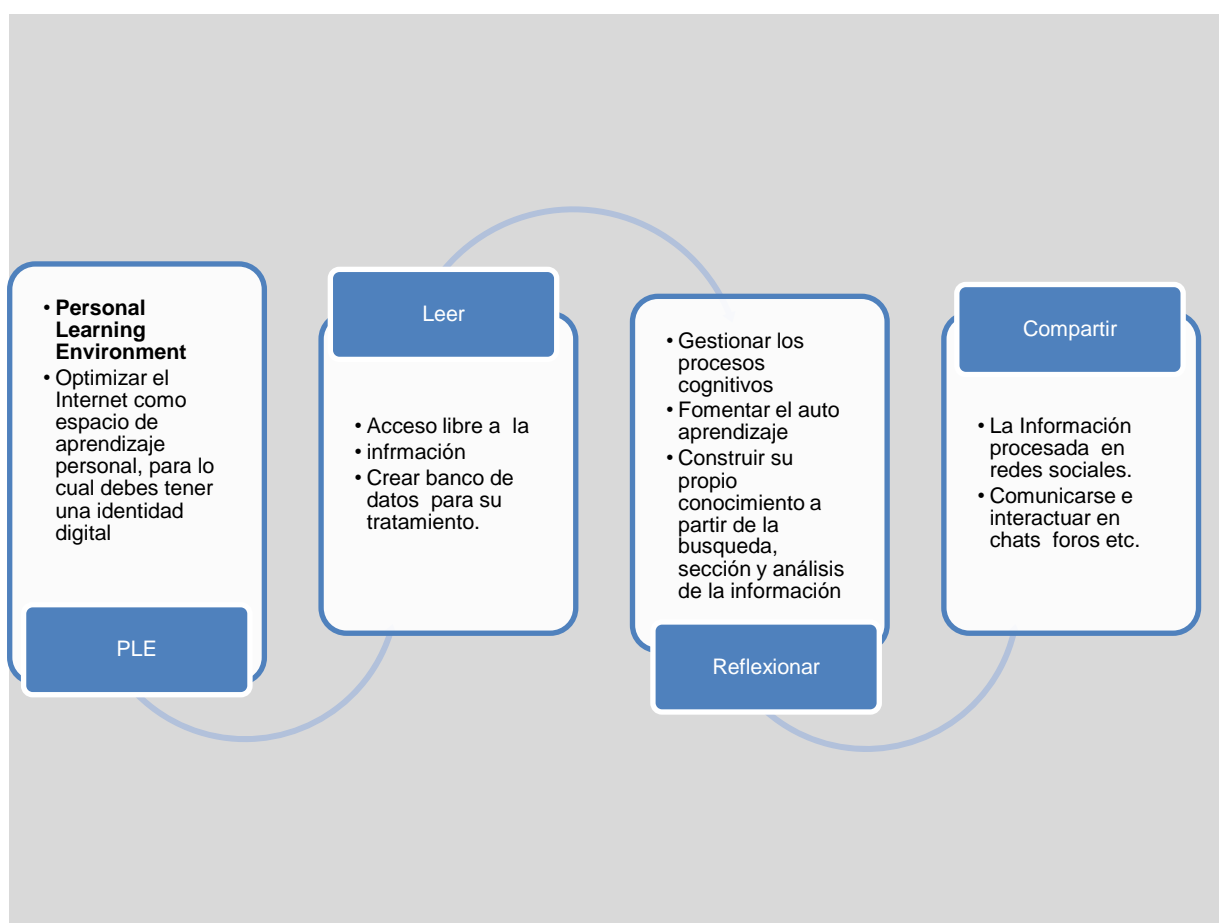
Fuente: (Kroop, Sylvana Mikroyannidis, Alexander Wolpers, Martin, 2015)

Elaborado por: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

Todo este proceso mencionado corresponde al Personal Learning Environment-PLE, (Kroop, Sylvana Mikroyannidis, Alexander Wolpers, Martin, 2015). Analizan los entornos de aprendizaje en línea, considerando como potenciador de la autorregulación del aprendizaje, fomenta la responsabilidad de los estudiantes, para que desarrollen su pensamiento crítico, sean capaces de planificar sus propios procesos de aprendizaje.

Los EVA permiten a los estudiantes buscar por sus medios, de manera independiente los recursos de aprendizaje adecuados para autoevaluar sus progresos, crear sus propios entornos escogiendo los más compatibles con sus objetivos, su identidad, permitiendo activar, motivar el aprendizaje autorregulado. Los docentes pueden iniciar con espacios creados libres, gratuitos, quizás puedan iniciar con búsquedas sencillas acompañado de guías de trabajo para responder preguntas, ubicar en mapas lugares, armar pequeños chats para compartir ideas, comentar tareas, sucesos, opinar sobre un tema definido, eso hará que los aprovechen estos canales comunicacionales para crear entornos de aprendizaje, y construir sus propios conceptos a partir de las retroalimentaciones grupales.

Gráfico 7 Personal Learning Environment - PLE.



Fuente: Basado en los documentos Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010)

Elaborado por: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

Por tanto la nueva experiencia educativa se debe basar en la utilización de nuevas estrategias motivadoras de parte del docente, con el afán de mejorar el entorno, los conocimientos, las habilidades de sus estudiantes, por cuanto la aplicación de la tecnología, se enriquece de nuevas perspectivas, las cuales se deben ajustar a las actuales exigencias del siglo XXI, debido que el mundo de la tecnología cada vez, va avanzando; con estos progresos, puede progresar la educación, juntos fortalecerán el aprendizaje, logrando conseguir un bien común.

La era tecnológica implica que el estudiante asuma un nuevo rol que es de ser investigador, crítico, creativo, relacionándolo con sus destrezas, habilidades, preparándolo para los grandes desafíos que la misma sociedad exige, para lo cual el docente debe estar atento al campo de la tecnología, con el fin no sólo ser competitivo, sino también de ser el portavoz de contribuir con herramientas más idóneas de acuerdo a los nuevos requerimientos que demanda el Ministerio de Educación.

Para un adecuado desarrollo metacognitivo, es necesaria la gestión motivadora de los docentes, promoviendo una la cultura de las TIC, manifestando su verdadera importancia en el campo socio - educativo, haciendo énfasis en su utilidad, que se debería reflejar al innovar, investigar, crear canales de comunicación que tenga un beneficio saludable; que se sume, no se reste, que se produzca y no se deteriore, una misión del docente es de aprovechar el verdadero uso de la tecnología.

La aplicación de la tecnología educativa, es elemental, puesto que representan un apoyo didáctico para el aprendizaje, permitiendo que el estudiante se involucre en el mundo virtual, sirviéndose del internet, de los videos, de las redes sociales etc. La enseñanza a través de la tecnología es necesaria, debido a que facilita el aprendizaje de manera más activa, dejando que el estudiante se desarrolle en forma más personal, utilizando su creatividad, destrezas, con el fin de mejorar su desenvolvimiento académico y metacognitivo.

Frente a esta realidad, el docente debe reaccionar, preparándose para desafiar este problema, mas no evadirlo, empezando por explorar sus limitaciones en el dominio tecnológico, reconociendo la conveniencia de aprender a utilizarla como un gran recurso didáctico, especialmente como un aliado motivacional, o una entretenida estrategia para fomentar el interés por el aprendizaje. Quizás suene sencillo o práctico, pero a pesar de las ventajas que brinda, aún es casi un tabú manejarlo acertadamente en el aula. Como todo en la vida tiene su pro o su contra, habrá que considerar las implicaciones, restricciones de la tecnología educativa en cada contexto.

Por lo tanto es importante dejar en claro que las herramientas tecnológicas no vienen a reemplazar al docente, sino a incrementar su trabajo en la planificación de la clase, en como motivar al estudiante mediante el uso de la tecnología, la intervención del docente en producir la comunicación, el de compartir el trabajando en equipo. Lo interesante de utilizar la tecnología en la académico es interactuar con ella, en donde se demuestre la creatividad, innovación y el desarrollo de las destrezas que engloba un sin número de recursos pedagógicos, conocimientos cognitivos, llegando de esta forma a trascender más allá de los puros conocimientos a la práctica mediante la experiencia.

FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA.

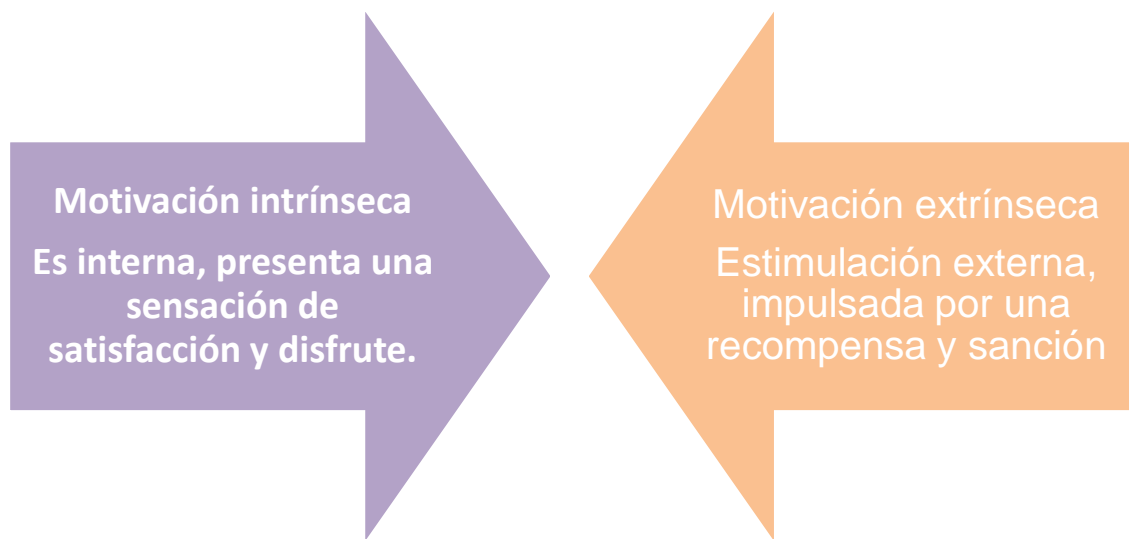
La motivación es la razón por la que se hacen las cosas, en este caso el por qué se estudia y es condición previa para estudiar, porque por mucho que se sepan las diferentes técnicas de estudio, de nada servirán si no se quiere estudiar, sin una intención, una motivación. Hay estudiantes que no saben cómo estudiar de forma efectiva, pero suelen ser más los que no encuentran motivos para hacerlo; esto produce un mínimo esfuerzo. La ausencia de motivaciones es probablemente una de las causas de fracaso escolar.

La motivación escolar se puede concebir como una fuerza, una actividad, un motor una energía, para demostrar competencias, destrezas, un buen desempeño, ya sea por voluntad propia o influenciada por situaciones externas de su entorno. Esta energía manifiesta una transformación en el estudiante que lo impulsa a enfocarse en el aprendizaje. La energía que se menciona puede ser interna, como los afectos o los deseos por realizar; las externas que van en función de las recompensas, de las insinuaciones u obligaciones que el estudiante deba tener. Evidentemente sin tiene motivación interna y externa será mucho más eficiente su desenvolvimiento.

Si una de estas formas de motivación falla, se evidenciará el desinterés, la frustración, o la actitud negativa por lo tanto uno de los problemas que afectan el aprendizaje es la desmotivación escolar. Es fundamental que el docente concentre sus capacidades, habilidades en buscar estrategias que eviten la desmotivación en sus estudiantes, para no perjudicar el entorno del aprendizaje. El docente debe estar motivado, brindando seguridad, confianza que sólo la obtendrá con el conocimiento y dominio tecnológico, por lo menos en las herramientas, aplicaciones, sitios web, programas o software que le servirán más para su labor.

Al mencionar la motivación se puede clasificar en intrínseca o extrínseca. La motivación intrínseca viene del yo interior, responde a varios factores intervinientes como la personalidad, los propósitos, los valores y principios, los deseos e ideales, la genética, la experiencia, entre otros; el satisfacer necesidades. La motivación extrínseca es responde a estímulos externos de su entorno, la familia, la escuela, los amigos, las TIC, entre otros, que influyen en el interés que se ponga en algo, puede ser una alusión positiva como un premio o recompensa, como una negativa como un castigo o sanción. (Costa, 2015)

Gráfico 8 La motivación intrínseca y extrínseca.



Fuente: (Costa, 2015)

Elaborado por: Ciccya Laussó y Anegret Olivo.

La experiencia que poco a poco se adquiere en la práctica de la tecnología, que hoy en día está influyendo de manera exagerada en los niños y adolescentes, reconociendo que no sólo la escuela educa, porque las nuevas tendencias tecnológicas, establecen nuevos modos de pensar, de actuar, ampliando de esta forma los conocimientos: científicos, sociales como culturales, incursionando más a fondo en el mundo moderno de la tecnología, por consiguiente se forman nuevas generaciones de personas entre los 10 a 20 años con procesos mentales más amplios, acelerados, que lo único que piensan es conocer que les ofrece el mundo de las herramientas tecnológicas.

Actualmente son los niños y adolescentes, que manejan con gran ligereza la computadora; el internet, hasta se podría decir que se vuelven adictos a las TIC, por lo necesitan un seguimiento, control para no caer en situaciones extremas, nada reemplaza a el amor, la calidez; sensaciones afectivas que emiten al contacto físico.

Es invaluable esa cercanía, la comunicación frontal, directa, la compañía. A veces hay circunstancias en que la distancia irrumpe en ese convivir; puede enfriar una relación afectiva que desconcierta, deprime, desmotiva, pero las TIC han podido mejorar de gran manera esa comunicación, esa relación, para realizar acercamientos virtuales que aunque no puedan reemplazar la presencia pero aúne esos lazos de emociones, sentimientos, experiencias y del día a día.

Se puede decir que el periodo de la adolescencia es una etapa de desafíos, desarrollos y adaptaciones, donde el aspecto psicológico, emocional juegan un principal primordial en la vida de estos seres, incitándolos al descubrimiento, de ir más allá de lo inalcanzable, por ser un periodo de inestabilidad, el adolescente se deja llevar hacia lo increíble e imaginativo que es la tecnología, cayendo muchas veces en la depresión, adicción; sobre todo en un aislamiento que sin lugar a duda no se presenta nada alentador para el bienestar tanto mental, físico del adolescente.

Según el psicólogo (Alonso F. F., 2010) Las TIC están consideradas dentro de las nuevas adicciones, sobre todo en los adolescentes, que produce un estado de inseguridad, alterando su estado de ánimo, pierde la conexión con el entorno físico, resta tiempo de descanso, estudio para pasar conectado en Internet y sus obligaciones, se debe tener en cuenta las horas, que hace el niño o adolescente frente al computador, puesto que el riesgo que corre a la adicción al internet es altamente peligroso, mucho más si presenta cuadros de depresión o soledad de parte de su familia, sin lugar a duda lo llevaran al insomnio, ansiedad o tensión.

Por tales razones, es conveniente que el docente esté preparado para estos grandes desafíos que encierra la tecnología, debe estar capacitado para afrontar lo bueno, difícil de controlar en el mundo del internet, debe orientar, dirigir al estudiante, ya que todo su mundo es lo virtual, puesto que el internet se vuelve su vida, es su único lugar de refugio, de este proceso se acentúan los fracasos escolares, el abandono a

los estudios, problemas en el autoestima etc. Es importante que padres y docentes estén pendientes de los estudiantes; siempre brindando amor, comprensión, tiempo.

Ante tales razones, tanto los docentes y padres tienen la responsabilidad, obligación de observar a sus hijos, de expresar preocupación por el mundo que los envuelve, estar alertos ante estos cuadros depresivos o de ansiedad, involucrándose directamente con los niños y adolescentes, direccionando el buen uso del internet en algo productivo, proactivo, donde no sólo se busque distracción, sino más bien conseguir un autodomínio, autoconocimiento, gratificando sus inquietudes, curiosidades, así se podrá obtener un autocontrol tanto en el uso del internet como en las mejoras de su entendimiento.

“La mejor motivación es el amor cuando es recíproco en intensidad, respeto, que se desenvuelve en un ambiente de seguridad, confianza, confort, amarse a uno mismo es la clave de la felicidad, solo así se podrá amar a alguien más, o por lo menos se intentará tolerarlos para una convivencia armoniosa”

La tecnología brinda herramientas, oportunidades para informarse, comunicarse sin barreras, de manera globalizada, al dar libre albedrío para navegar, ya es decisión del usuario, el camino o la intención al usarlo, los padres y docentes deben formar a los estudiantes para que puedan desenvolverse en este ambiente virtual tanto como en su mundo real e inmediato, con valores bien fortalecidos.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La educación es un derecho de todo ciudadano, y un deber ineludible e inexcusable del Estado, así lo confirma la Constitución Política (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011). Es una prioridad garantizar una educación de calidad y calidez; en equidad,

justicia e inclusión social; condiciones indispensables para el buen vivir. La educación pública es universal, laica, gratuita, enmarcada en el respeto a los derechos humanos y a la participación democrática, propendiendo al desarrollo de competencias, capacidades para crear y trabajar.

Según el Código de la Niñez y de la Adolescencia (Asamblea Nacional, 2011):

Artículo 37.- Derecho a la educación. (Asamblea Nacional, 2011):

[...] “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones, recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje”.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación (Asamblea Nacional, 2011):

[...] “La capacitación para un trabajo productivo; para el manejo de conocimientos científicos y técnicos”.

De acuerdo a la Ley Orgánica de Educación Intercultural-LOEI (Ministerio de Educación, 2011): se establece que toda institución educativa, puede innovar proyectos educativos para mejorar la calidad de la educación.

Otro punto que hay que recalcar es el derecho a recibir Motivación - “Se promueve el esfuerzo individual, la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos, el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación”

Con respecto a la Tecnología: “La promoción del desarrollo científico y tecnológico; Y el asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación”

Hace referencia a la Ley Orgánica Intercultural al derecho de dar capacitaciones a los docentes para su mejoramiento académico, indicando además que todas las instituciones están en su pleno derecho a crear o establecer proyectos que conlleven a la calidad de la educación, donde los estudiantes participen e interactúen para mejorar sus habilidades cognitivas.

La ley de Educación es muy clara en sus artículos cuando menciona acerca de la motivación, parámetro indispensable para el desarrollo emocional como intelectual de los estudiantes, mediante la motivación se llegará a mejorar los conocimientos científicos- tecnológicos, si el estudiante está motivado para el aprendizaje utilizando la tecnología, se podrá conseguir óptimos resultados con respecto al manejo de las herramientas tecnológicas.

1.5.2. MARCO CONCEPTUAL.

Aprendizaje colaborativo.- Propicia espacios de aprendizaje cooperativo, valora el trabajo de equipo para la cumplir un mismo objetivo. Ofrece una experiencia social a través de la proposición de actividades didácticas.

Aprendizaje significativo.- Es la interacción de la información más experiencia que tiene el estudiante con la nueva que genera su entorno o brinda el docente para reajustarla, procesarla, construir su propio conocimiento, basado en lo que para el estudiante es importante y relevante aprender.

Aula virtual.- Constituye en el nuevo entorno del aprendizaje al convertirse en un poderoso dispositivo de comunicación, de distribución de saberes que, además, ofrece un espacio para atender, orientar y evaluar a los participantes. El aula virtual, disponible en Internet las veinticuatro horas del día, ofrece los servicios, funcionalidades necesarias para el aprendizaje a distancia, responde a la necesidad de los docentes y estudiantes de una comunicación directa; atención personalizada inmediata o diferida.

Autoaprendizaje.- Cuando se aprende por uno mismo, por sus propios medios y con los recursos deseados.

Autonomía.- Es la capacidad de independencia para actuar, pensar, sentir, expresar y tomar decisiones.

Autorregulación.- Capacidad que tiene el ser humano de regular sus conocimientos, acciones por sí mismo, logrando un equilibrio o estabilidad para iniciar un aprendizaje.

Buscador.- Es un programa en Internet que ofrece buscar información relevante lo más filtrada posible.

Competencia.- En educación significa el desarrollo personal afianzado en los valores, capacidades, conocimientos, destrezas, habilidades, convivencia social, que permite resolver problemas, situaciones, que habilita al ser humano para realizar una actividad con eficiencia y eficacia.

Constructivismo.- Propone un proceso donde el conocimiento se construye y reconstruye de acuerdo a las experiencias previas, competencias adquiridas, se va edificando el conocimiento con las bases fundadas en cada aprendizaje anterior.

Convivencia.- Compartir una vida en sociedad de manera armónica y respetuosa de las leyes.

Desmotivación.- Es la carencia de motivación. Pérdida de interés para hacer algo por voluntad propia.

Educación.- El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres, formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

Estrategias motivadoras.- Son estrategias que estimulan, animan y predisponen al aprendizaje

Globalización.- Dimensión mundial, sin límites, ni fronteras.

Herramientas tecnológicas.- Instrumentos diseñados para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento a través de equipos o aparatos tecnológicos.

Innovación.- Acción y efecto de innovar. Cambiar algo introduciendo novedades.

Internet.- Es una red de redes, que interconecta redes de computadoras entre sí. Conjunto de computadores, conectados que comparten un mismo protocolo de comunicación.

Motivación.- Es la energía que inspira a realizar algo de la mejor manera y proactividad.

Motivación escolar.- Es la fuerza de interés por aprender a aprender, mejorar su desempeño y desarrollar competencias para el aprendizaje.

Motivación intrínseca.- Fluye del interior del ser humano, se manifiesta como el impulso requerido para satisfacer necesidades, deseos, ideales propios de cada persona.

Motivación extrínseca.- Es una respuesta ante revelaciones del medio que promueven acciones para recibir recompensas, evitar sanciones, o por complacer a los demás.

Redes sociales.- Son herramientas creadas en espacios virtuales definidos, globales para promover las redes comunicacionales y de interacción social.

Técnica.- Es un conjunto de procedimientos que haciendo uso de unos medios, se utilizan para un propósito determinado.

Tecnología.- Es el dominio técnico, con la intención de proveer de instrumentos o herramientas que faciliten la labor del ser humano.

Tecnología Educativa.- Es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones, teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas, situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las Tic. Es el acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación, desarrollo a través de recursos tecnológicos con el fin de mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje maximizando el logro de los objetivos educativos; buscando la efectividad del aprendizaje.

Video.- Es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

1.6.- FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS Y VARIABLES.

1.6.1. HIPÓTESIS GENERAL.

- Si se utilizan estrategias adecuadas manejando herramientas de tecnología educativa entonces, mejorará la motivación escolar en los estudiantes (de cuarto a séptimo EGB) de la escuela Fiscal N° 402 “Don Ruperto Arteta Montes”, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015-2016.

1.6.2. HIPÓTESIS PARTICULARES.

- La aplicación de una correcta pedagogía influye en la motivación escolar.
- La falta de uso de estrategias apoyadas en la tecnología educativa por parte del docente afectan en la motivación escolar

- Si el docente aplica una metodología adecuada apoyada en la tecnología educativa, optimizará la motivación escolar.

1.6.3. VARIABLES.

Independientes: (V.I.)

- La tecnología educativa.
- Herramientas tecnológicas.

Dependientes: (V.D.)

- La motivación escolar para el aprendizaje
- La motivación intrínseca
- La motivación extrínseca.

Tabla 1 Operacionalización de las variables.

Hipótesis	Variables	Conceptualización de las variables	Dimensiones	Indicadores
<p>General</p> <p>Si se utilizan estrategias adecuadas manejando herramientas de tecnología educativa entonces, mejorará la motivación escolar en los estudiantes</p>	<p>V.I.</p> <p>La tecnología educativa</p>	<p>Es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones, teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas, situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las Tic.</p>	<p>Utilización de las Tic en el aula.</p>	<p>Dominio tecnológico. Aplicación metodológica. Interés. Optimización de estrategias.</p>
	<p>V.D.</p> <p>Motivación escolar</p>	<p>Es la fuerza de interés por aprender a aprender, mejorar su desempeño y desarrollar competencias para el aprendizaje.</p>	<p>Niveles motivacionales para el aprendizaje.</p>	<p>Participación en clase. Presentación de tareas. Se apoyan en la tecnología para actividades educativas.</p>

Elaborado por: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

1.7. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN.

La idea surgió de varias fuentes, como la experiencias de las investigadoras en educación básica en instituciones fiscales y particulares de la Provincia del Guayas, observando, estudiando en comportamiento del grupo focal, sus reacciones frente a las clases monótonas, donde no se evidencia el uso de estrategias motivacionales, el poco o nulo empleo de TIC en el aula; el testimonio de docentes, estudiantes y padres de familia. Con este precedente, se pudo identificar claramente el problema, la desmotivación escolar, para encontrar las causas-efectos, se debería realizar una investigación exhaustiva dentro de los marcos protocolarios y metodológicos.

El análisis situacional permite conocer la realidad actual de la institución escogida, se verificará las habilidades pedagógicas del docente, el dominio tecnológico, el nivel motivacional de los estudiantes, el acceso a las TIC, las estrategias metodológicas que aplica el docente en sus clases, están como las más relevantes para el efecto.

El hecho científico: Alto índice de desmotivación para el aprendizaje por parte de los estudiantes entre 9 y 16 años de edad comprendido entre cuarto a séptimo EGB de la Escuela objeto de estudio en el periodo lectivo 2015 - 2016, quienes se interesan más por incursionar en los aparatos tecnológicos que por las actividades escolares. En un sondeo informal comentaban su interés por estar más tiempo en la computadora que les resulta entretenido, que no les gusta leer de libros, menos si no tienen imágenes.

1.7.1. TIPO DE ESTUDIO.

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo - cuantitativo, su intención no es tanto medir, sino cualificar, en razón del problema y los objetivos a conseguir en

el proceso se va a utilizar técnicas cualitativas para la comprensión, descripción de los hechos, orientándonos en el conocimiento de una realidad dinámica, holística y el uso de las técnicas estadísticas.

Dentro de las clases de investigación se perfila hacia el nivel de conocimiento que se adquiere, considerando:

Descriptiva.

Se realiza una exposición narrativa, numérica o gráfica, con alto grado de detalle del objeto de investigación. El investigador busca un primer conocimiento de la realidad tal, como se desprende de la observación directa que realiza el analista y/o del conocimiento que ha adquirido a través de la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores. La finalidad es obtener, presentar, con la máxima exactitud posible, la información sobre la realidad institucional, de cómo afecta el limitado uso de la tecnología en la motivación escolar; de acuerdo con ciertos criterios previamente establecidos por cada ciencia, tiempo, espacio, características formales, características funcionales, efectos producidos, entre otros que se detallarán.

Ofrece los pormenores más relevantes de uso de las TIC y la motivación escolar en los estudiantes de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación Básica, con el propósito de que la información se pueda fundamentar y relacionar con el marco teórico, para conocer las características del mundo de la tecnología, las clases de motivación que debe aplicar el docente para mejorar el rendimiento académico a nivel global, nacional, regional e in situ, para hacer un análisis comparativo.

1.7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Existe una variedad de métodos, técnicas e instrumentos, acordes a las posturas epistemológicas y filosóficas, no obstante si mencionamos el método científico implicaría un conjunto de procedimientos que tiene por objetivo encontrar las alternativas de solución más viables para uno o más problemas, mediante estudios, aspectos operativos que forman parte del proceso de investigación. Los que a criterio de las investigadoras se utilizarán más son: (Rueda, 2013).

- Método inductivo-deductivo.
- Método analítico-sintético.

Método inductivo-deductivo.

Es de inferencia, basado en la lógica, las particularidades, en una permanente acción de lo particular a lo general y viceversa, según sea el caso. Se aplica este método para permitir la observación que deben hacer las investigadoras con relación al grado de aceptación del uso de la tecnología en la institución educativa; su aplicación correcta como motivación para con los estudiantes, con el fin de establecer criterios valorativos que indiquen los correctivos necesarios para mejorar el aprendizaje.

Método analítico-sintético.

Estudia los hechos, iniciando por la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes, con la intención de ser estudiadas de manera individual., es decir analíticamente; después se integran para ser revisadas holísticamente. Se puede

indagar con fundamentación científica acerca del uso de las TIC a cada docente y cada estudiante con la finalidad de interpretar los diferentes criterios, exponiéndolos en las conclusiones como en las recomendaciones.

1.7.3 FUENTES Y TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las fuentes de una investigación científica se puede obtener de primera o segunda fuente preferible es ir directamente al lugar de los hechos, es más confiable y fidedigno, pero para tener una información adicional se buscan en los ya existentes.

Fuentes.

Se enfatizará en las fuentes primarias para la recolección de datos reales, contextualizados, es decir en contacto directo con los involucrados, Docentes, Estudiantes y Director. También se asimilarán referentes de otros estudios de características similares para hacer un análisis comparativo, como fuentes secundarias. Por ejemplo fuentes bibliográficas o estadísticas, fundamentando la investigación por medio de libros, enciclopedias, bases de datos, informes o búsquedas en internet con el fin de dar mayor explicación del estudio de las variables del proyecto.

Técnicas.

Las técnicas a utilizar en este trabajo investigativo para recoger información de primera fuente son: las encuestas, la entrevista y la observación directa. La aplicación de la observación es elemental puesto que por medio de ella, se detecta

las falencias que se presentan en el momento del aprendizaje, para luego enfocarse en darle solución a la problemática del tema de investigación. Se aplicarán varias observaciones, participativa, no participativa, estructurada, individual, colectiva y de campo. Esto de acuerdo a la circunstancia en cada salón de clase. Se realizará una comunicación interpersonal entre Investigadoras y Director, mediante una entrevista estructurada; se aplicarán encuestas al grupo focal involucrados en el proyecto.

Población.

Representa el universo que se va a tomar para aplicarles las respectivas técnicas antes mencionadas.

Tabla 2 Población.

N°	Población	Cantidad	Cantidad
1	Directivos/docente		1
2	Docentes		12
3	Estudiantes		475
Total			488

Fuente: Datos estadísticos de la Escuela Fiscal “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Cicy Laussó - Anegret Olivo.

Muestra.

Dónde:

n = Tamaño de la muestra.

N= Tamaño de la población.

E= Error admisible que lo determina el investigador en cada estudio, 5% (0,05)

p= Posibilidad de que ocurra un evento p = 0,5

q = Posibilidad de no ocurrencia del evento q = 0,5

Z = Nivel de confianza, que para el 95% es de Z = 1,96

$$n = \frac{Npq}{\frac{(N-1) E^2 + (p)(q)}{Z^2}}$$

$$n = \frac{475 (0,5) (0,5)}{\frac{(475-1) 0,05^2 + (0,5) (0,5)}{1,96}}$$

$$n = \frac{118,75}{\frac{(474) 0,0025 + (0,25)}{1,96}}$$

n= 118,75

0,60459184 + (0, 25)

n= 118,75

0,85459184

n= 139 estudiantes

Tabla 3 Número de estudiantes para la muestra.

ESCUELA FISCAL “DON RUPERTO ARTETA MONTES”	N° de estudiantes
CUARTO GRADO BÁSICA	32
QUINTO GRADO BÁSICA	36
SEXTO GRADO BÁSICA	33
SÉPTIMO GRADO BÁSICA	38
TOTAL	139

Fuente: Datos estadísticos de la Escuela Fiscal “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Ciccya Laussó - Anegret Olivo.

De una población de cuatrocientos setenta y cinco miembros de la comunidad educativa, se trabajará con una muestra de ciento treinta y nueve estudiantes y el total de docentes, que son doce.

1.7.4.- TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Para realizar el proceso de tratamiento de la información, se realiza el levantamiento de los datos, posteriormente se debe ordenar los instrumentos aplicados y luego los datos obtenidos, en este caso, entrevista, encuestas, fichas de observación, videos, fotos, registros anecdóticos, entre otros. Se procede a la tabulación y análisis de los mismos; los datos cuantitativos se manejarán en el programa estadístico SPSS. Se presentarán las matrices de vaciado de datos con cada pregunta presentando las alternativas, distribución de frecuencias, porcentajes, que permite una mejor organización de los resultados, también consta la representación gráfica para facilitar la explicación literal en el análisis e interpretación.

1.8 RESULTADOS ESPERADOS.

Con toda esta previa de planificación de todo un proceso investigativo, se acrecientan las expectativas frente a los resultados que se esperan confirmen o rechacen las presunciones respecto al problema detectado, si existe o no, en que magnitud, si se podrá revelar las causas con el fin de presentar las alternativas de solución pertinentes al caso de estudio, no solo son las investigadoras quienes tienen sus esperanzas puestas en el trabajo, también la comunidad educativa de la institución escogida, que están ilusionados con las intenciones de colaborar en la solución de un problema educativo, que las profesionales especialistas pretenden resolver.

Se espera comprobar la hipótesis o descartarla, con lo cual se abre la puerta de la verdad, que permitirá dar pasos firmes y seguros en busca del mejoramiento en relación al problema encontrado. Para lo cual se necesita la veracidad de la información obtenida, por lo que se emplearán suficientes técnicas que faciliten su procesamiento. Es el deseo de las investigadoras, poder contar con la disposición e

interés de los docentes, quienes, presumiblemente están renuentes a intentar incursionar en la tecnología. Contar con los recursos ofrecidos por la institución, la logística, la organización, el tiempo necesario, justo para llevar a cabo lo planificado.

La intención es cumplir con los objetivos planteados, aprender de esa nueva experiencia profesional y de vida que todo proyecto de índole socio-educativo brinda en esa interacción, ofrecer una propuesta acorde a la realidad institucional que permita trascender, crear un hito para aportar a la sociedad del conocimiento, dejar en alto el nombre de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, institución acogiente e impulsadora del presente trabajo.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO.

2.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.

La institución educativa seleccionada presenta características importantes, que tratan de ser lo menos subjetivas posible, se eligió una escuela desconocida por las investigadoras, si se consideró que sea en el sector norte que es de mayor conocimiento, la jornada vespertina por ser menos favorecida históricamente, un talento humano idóneo por su alto nivel de colaboración para la investigación como para permitir el involucramiento en la labor docente. Estudiantes de diferentes años de educación básica, con edades variadas para profundizar y ampliar la información requerida.

La jornada vespertina implica que sea un periodo complicado por el mal tiempo lluvias, calor excesivo, humedad, proliferación de insectos, de igual manera la poca iluminación dentro o fuera del plantel, que no acompañan al ideal de ambiente educativo que merecen los estudiantes, pero de todas formas, las buenas intenciones de lo/las docentes consienten seguir adelante con las clases. Ya al llegar la noche, los estudiantes pierden el ánimo paulatinamente y no hay la misma productividad.

Los salones cuentan con lo elemental, existe un salón de cómputo pero como no tienen docente en esa especialidad, las máquinas no reciben mantenimiento, por lo tanto los estudiantes no lo utilizan, sólo cuentan con ocho computadoras. Los docentes tampoco se animan a manipularlas por temor a dañarlas. Sólo el Director tiene un computador en su oficina en aceptables condiciones pero no para uso didáctico, más bien para labores administrativas.

Reseña histórica de la institución.

La escuela Fiscal Mixta “Sin nombre” fue creada el 23 de junio de 1989. Mediante Acuerdo Ministerial en la ciudad de Guayaquil. Este plantel se hizo realidad gracias a la petición del abogado Luis Game Manzo, director de ese entonces. La escuela empezó a funcionar con pocos alumnos y un maestro para cada ciclo en un canchón de caña y con piso de tierra en el área comunal de Sauces 8. El siguiente director fue el abogado Rómulo Torres quien se desempeñó en el cargo por poco tiempo.

A partir del año 1991 la profesora Bernardina Idrovo de Urutea asumió la dirección del plantel llevando a cabo una serie de gestiones administrativas para que la escuela tenga un nombre oficial. Es así que el 8 de Agosto de 1991 la institución recibe el nombre de un ilustre ciudadano Don Ruperto Arteta Montes. En 1993 con el apoyo del presidente del Club Rotario Río Guayas. Respetable entidad privada, se inicia la construcción del local para la escuela.

En el año 2015 deja sus funciones la profesora Janet Escandón Solís y pasa a ser dirigida por el profesor César León Chabla como director encargado, en este año la institución cumple su vigésimo sexto Aniversario esperando siempre que las metas y expectativas de la comunidad. Esto manifiesta el ímpetu y emprendimiento de una comunidad por sacar adelante a la institución educativa, con esfuerzo, sacrificio, gestión administrativa y espíritu altruista de algunas personas se pudo concretar la obtención de una infraestructura apropiada y un personal docente preparado pedagógicamente.

Encuesta dirigida a los Docentes.

1. ¿Los estudiantes son participativos en su clase?

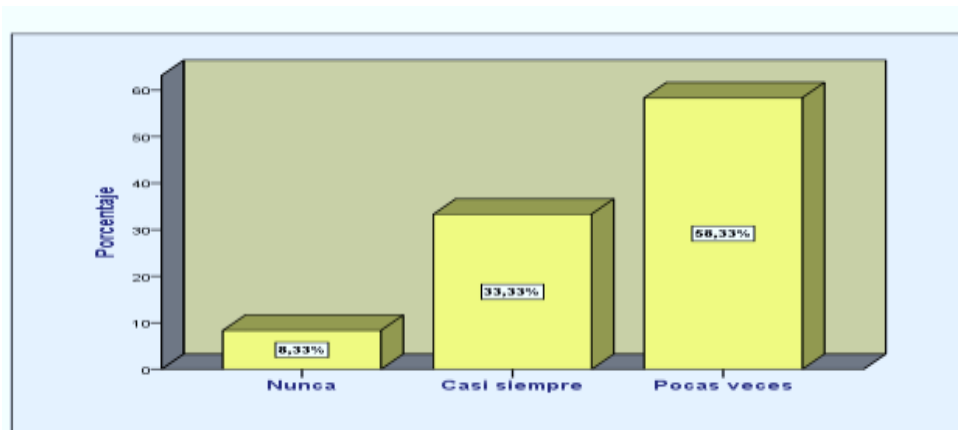
Tabla 4 Participación de los estudiantes en clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	8,3
Casi siempre	4	33,3
Pocas veces	7	58,3
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 9 Participación de los estudiantes en clases.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Los docentes expresan que el 58,33% de los estudiantes pocas veces participan en clases, en tanto que un 33,3% casi siempre demuestra su participación, un 8,3% nunca y ninguno advierte que siempre lo hagan.

2. ¿Para desarrollar su clase qué es lo que más utiliza?

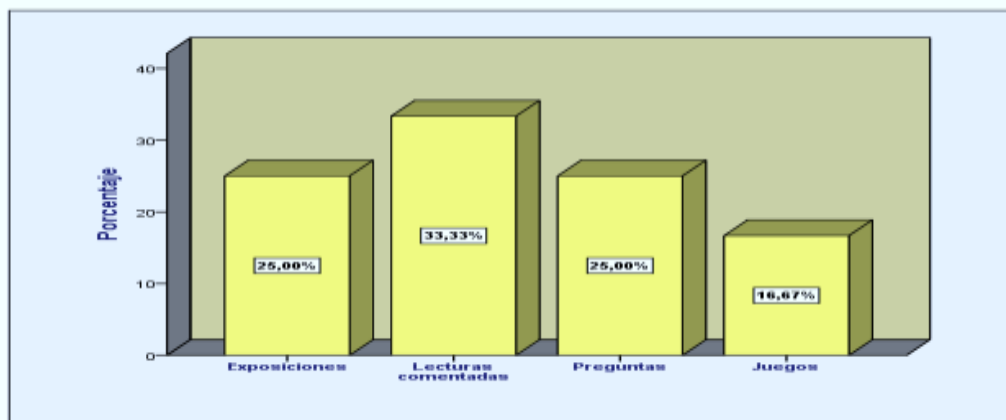
Tabla 5 Actividades para el desarrollo de la clase.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Exposiciones	3	25,0
Lecturas comentadas	4	33,3
Preguntas	3	25,0
Juegos	2	16,7
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 10 Actividades para el desarrollo de la clase.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Los docentes utilizan frecuentemente en el desarrollo de su clase lecturas comentadas en el 33,3%, el 25,0% en preguntas, el 25,0% en exposiciones y en un 16,7% juegos.

3. ¿Generalmente su clases empieza con?

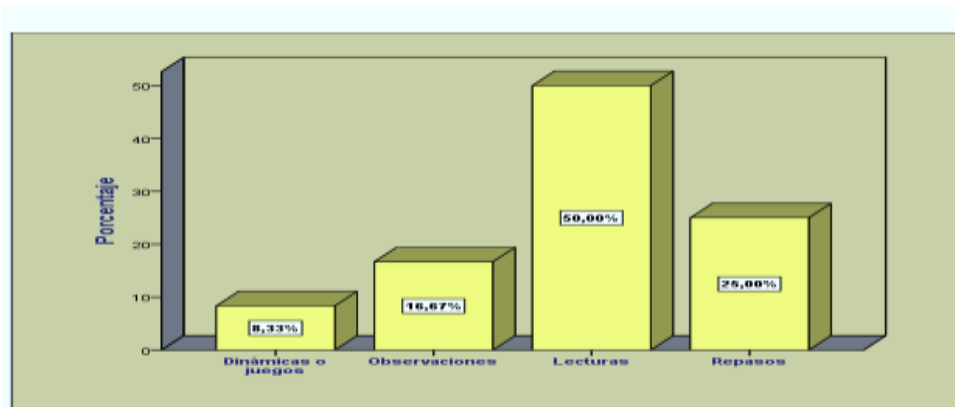
Tabla 6 Actividades al inicio de una clase.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Dinámicas o Juegos	1	8,3
Observaciones	2	16,7
Lecturas	6	50,0
Repasos	3	25,0
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 11 Actividades al inicio de una clase.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: De acuerdo a los datos estadísticos los docentes inician sus clases con lecturas en un 50,0%, el 25,0% con repasos en un 16,7% contestaron con la opción otros indicando que inician con observaciones y el 8,3% manifestó que aplican dinámicas y juegos.

4. ¿Utiliza la computadora más para?

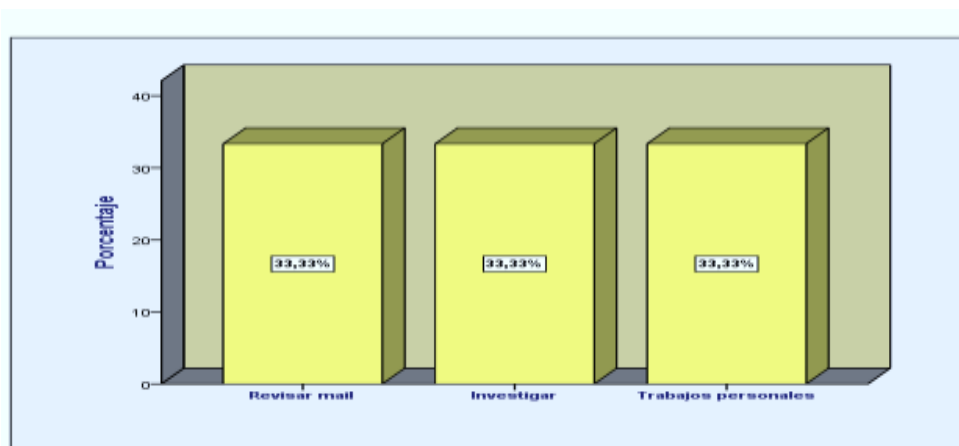
Tabla 7 Uso de la computadora.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Revisar correo electrónico	4	33,3
Investigar	4	33,3
Trabajos personales	4	33,3
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 12 Uso de la computadora.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Los docentes encuestados afirman utilizar la computadora para investigar en el 33,3%, otro 33,3% en trabajos personales, en la opción otros contestaron para revisar correo o email en un 33,3%. Y Ninguno respondió que utiliza la computadora para dar las clases.

5. ¿Para qué utiliza más la tecnología?

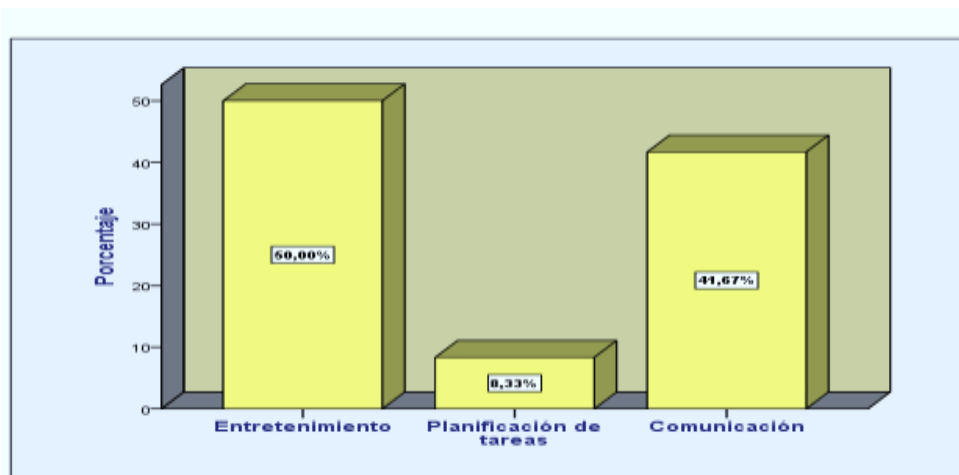
tabla 8 Uso de la tecnología

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Entretenimiento	6	50,0
Planificación de tareas	1	8,3
Comunicación	5	41,7
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 13 Uso de la tecnología



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: De acuerdo a los datos estadísticos nos permiten observar que el 50,0% de los docentes utilizan más la tecnología en entretenimiento, el 41,7% para la comunicación, el 8,3% para la planificación de tareas y en otros ninguno respondió.

6. ¿Con qué frecuencia manipula la tecnología para dar clases?

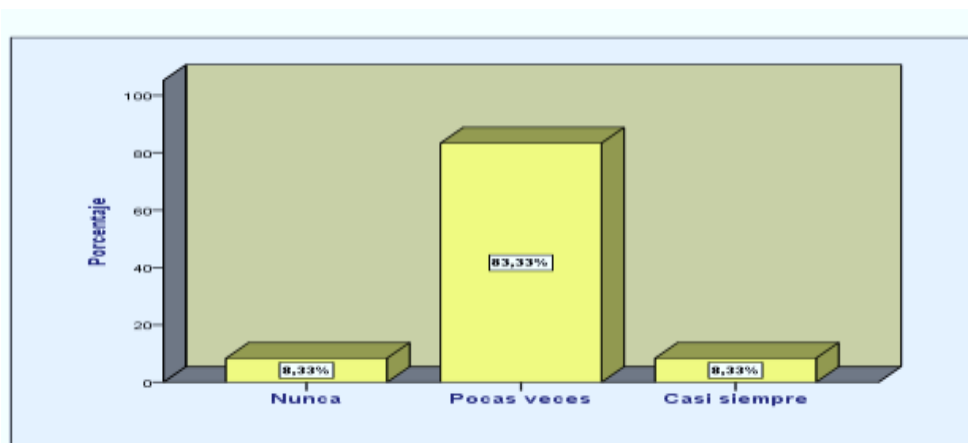
Tabla 9 Frecuencia en el uso de la tecnología.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	8,3
Pocas veces	10	83,3
Casi siempre	1	8,3
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 14 Frecuencia en el uso de la tecnología.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: El 83,3% de los docentes contestaron que usan la tecnología pocas veces, el 8,3% casi siempre, el 8,3% nunca y ninguno contestó que siempre.

7. ¿Considera que implementar la tecnología es?

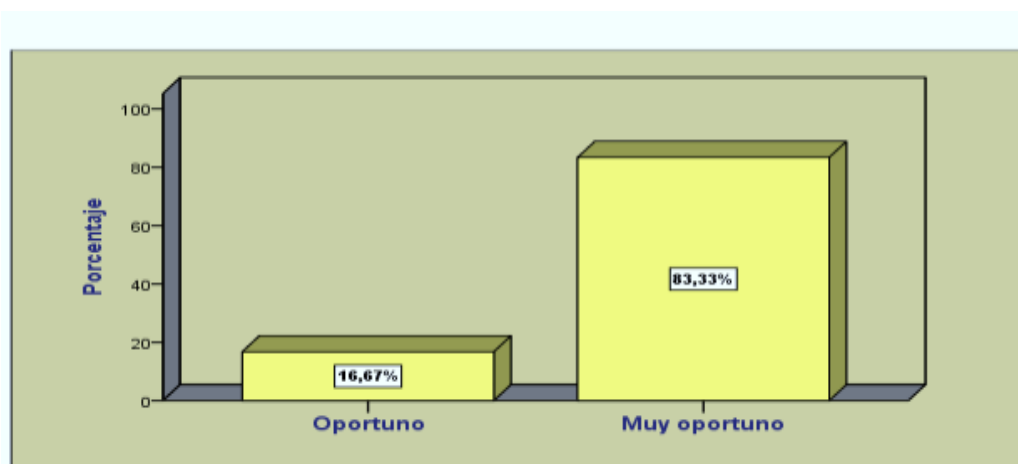
Tabla 10 Implementación de la tecnología.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Oportuno	2	16,7
Muy oportuno	10	83,3
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 15 Implementación de la tecnología.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Un 83,3% de los docentes encuestados respondieron que implementan la tecnología de una manera muy oportuna, el 16,67% lo hace de manera oportuna y ninguno contestó poco oportuno y nada oportuno.

8. ¿Su dominio tecnológico lo considera?

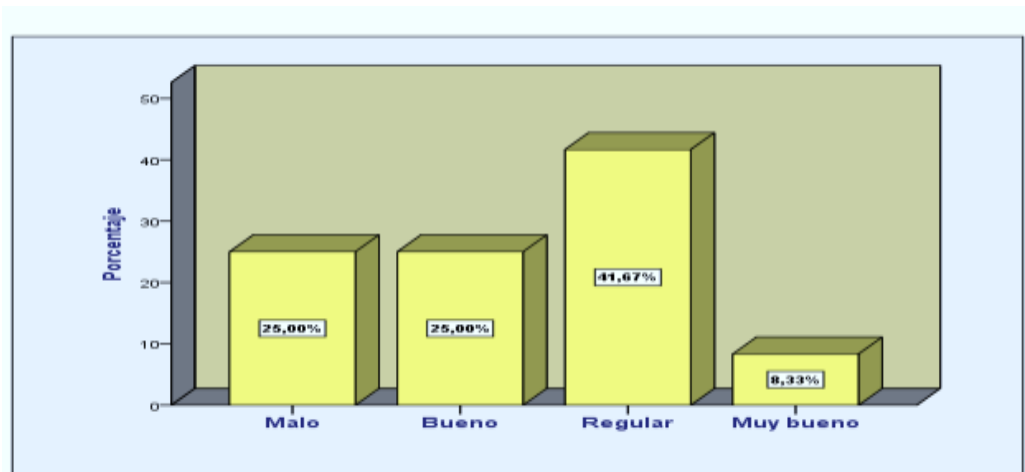
Tabla 11...Dominio tecnológico.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Malo	3	25,0
Bueno	3	25,0
Regular	5	41,7
Muy bueno	1	8,3
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 16 Dominio tecnológico.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Un 41,7% de los docentes manifiesta que tienen un regular dominio de la tecnología, un 25,0% respondió malo, un 25,0% contestó bueno y un 8,3% muy bueno.

9. ¿Cree usted que la implementación de la tecnología educativa en las actividades escolares, incrementará la motivación en los estudiantes?

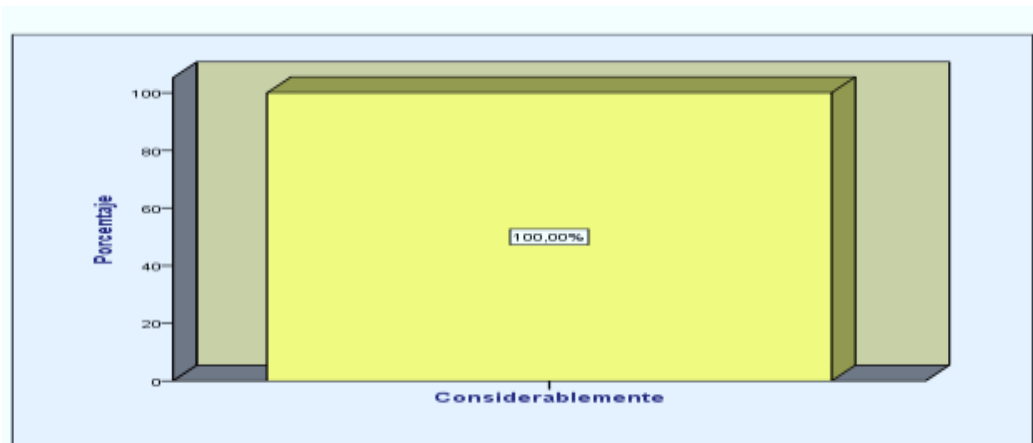
Tabla 12 Implementación de la tecnología para la motivación escolar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Considerablemente	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 17 Implementación de la tecnología para la motivación escolar.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: El 100,0% de los docentes, unánimemente contestaron que se debe implementar la tecnología para la motivación escolar en tanto que ninguna parcialmente, incipientemente y nada, los encuestados no tuvieron ninguna respuesta.

10. ¿Con la aplicación de la tecnológica educativa, se potenciará la motivación escolar?

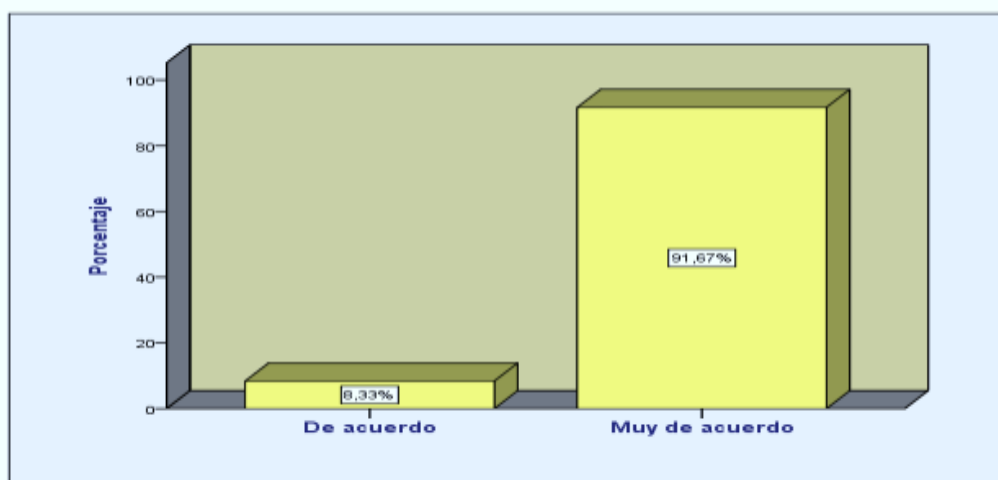
Tabla 13 Potenciación de la motivación por el uso de la tecnología

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	1	8,3
Muy de acuerdo	11	91,7
Total	12	100,

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 18 Potenciación de la motivación por el uso de la tecnología.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según la encuesta a los docentes el 91,7% está muy de acuerdo que se debe potenciar la motivación escolar a través de la tecnología, el 8,3% contestó de acuerdo y no tuvieron respuestas desacuerdo, ni muy en desacuerdo.

11. ¿Qué clase de estrategias aplica con sus estudiantes?

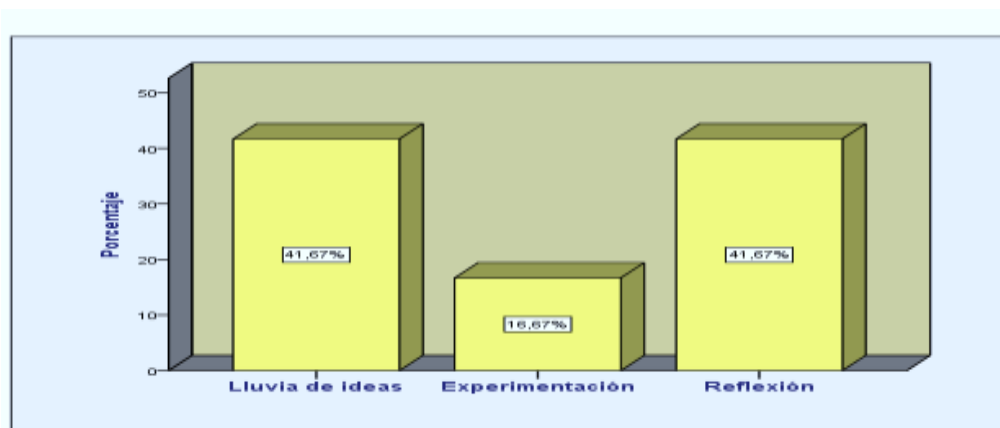
Tabla 14 Estrategias aplicadas en clase.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Lluvia de ideas	5	41,7
Experimentación	2	16,7
Reflexión	5	41,7
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 19 Estrategias aplicadas en clase.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según los datos estadísticos los docentes aplican estrategias con sus estudiantes el 41,7% con lluvia de ideas, el 41,7% en reflexión, el 16,7% para la experimentación y para la motivación no hubo respuesta alguna

12. ¿De las siguientes herramientas tecnológicas, cuáles maneja?

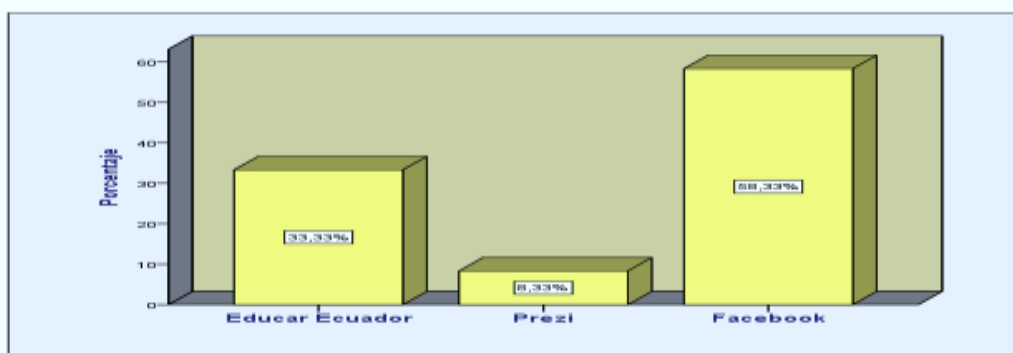
Tabla 15 Herramientas tecnológicas.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Educar Ecuador	4	33,3
Prezi	1	8,3
Facebook	7	58,3
Total	12	100,

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 20 Herramientas tecnológicas.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: En esta pregunta los docentes encuestados manifiestan que manejan las herramientas tecnológicas en un 58,3% para el Facebook, en un 33,3% el Educar-Ecuador, en un 8,3% Prezi y ninguno maneja Edilim.

13. ¿A cuál de estos buscadores ingresa para obtener información clasificada?

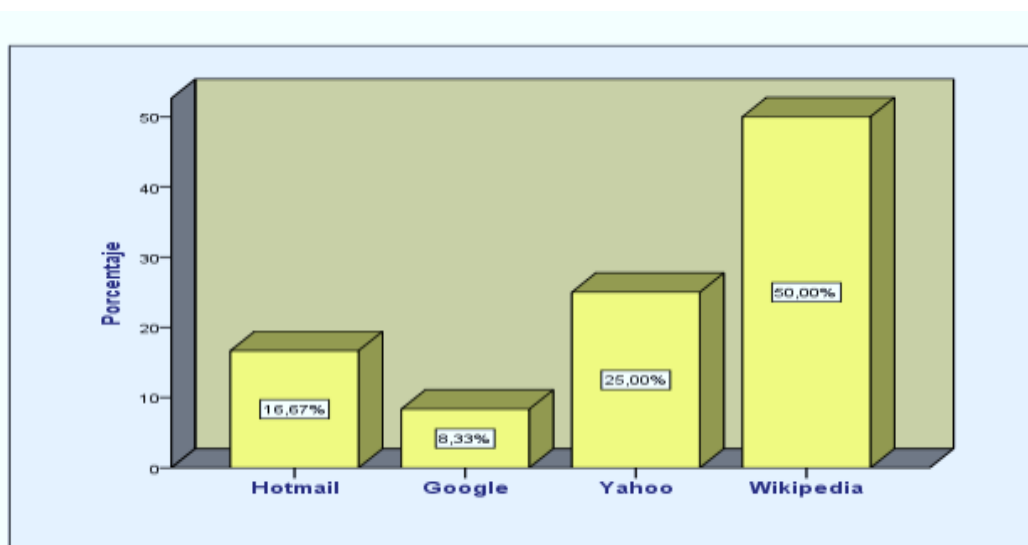
Tabla 16 Ingreso a buscadores.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Hotmail	2	16,7
Google	1	8,3
Yahoo	3	25,0
Wikipedia	6	50,0
Total	12	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 21 Ingreso a buscadores.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según los datos estadísticos nos permite observar que los Docentes expresan que ingresan a los buscadores de internet en un 50,0% a Wikipedia, el 25,0% a Yahoo, el 16,7% a Hotmail y a 8,3%. Google.

Encuesta para Estudiantes.

1. ¿Qué es lo que más utiliza el docente para efectuar las clases?

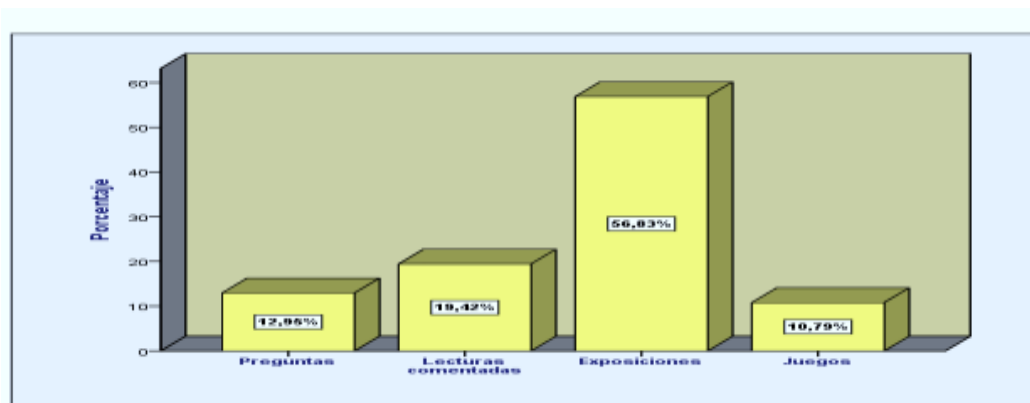
Tabla 17 Materiales que usa el docente para dar clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Preguntas	18	12,9
Lecturas comentadas	27	19,3
Exposiciones	79	56,4
Juegos	15	10,7
Total	140	100

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 22 Materiales que usa el docente para dar clases.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según los encuestados respondieron que el docente utiliza en clases mayormente las exposiciones en un 56,8%, el 19,4 en lecturas comentadas, el 12,9% en preguntas y el 10,8% en juegos.

2. ¿Cómo califica las clases que imparten los docentes?

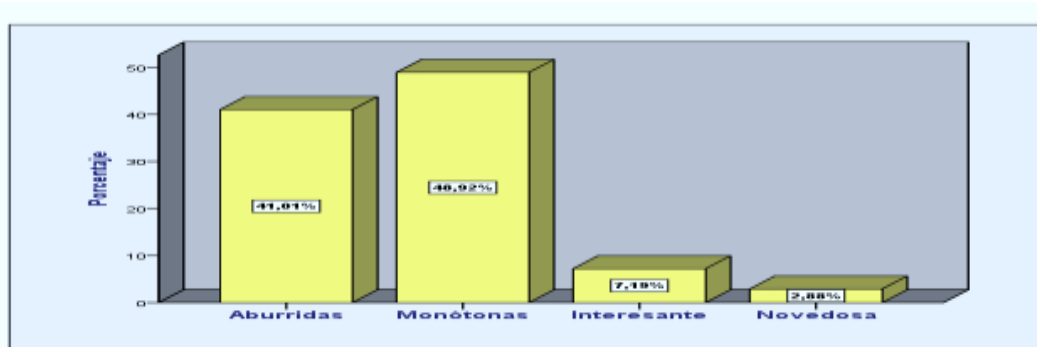
Tabla 18 Clases que imparten los docentes.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Aburridas	57	41,0
Monótonas	68	48,9
Interesante	10	7,2
Novedosa	4	2,9
Total	139	100,

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 23 Clases que imparten los docentes.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Los Estudiantes manifiestan en la encuesta que las clases impartidas por el docente son el 48,9% monótona, en un 41% aburrida, el 7,1% interesante y en un 2,8% novedosa.

3.- ¿Te gustaría que los docentes empiecen las clases con?

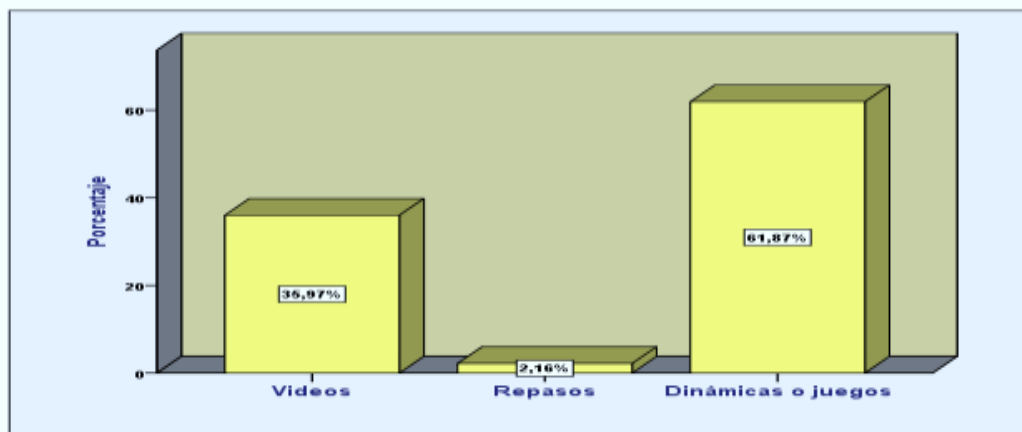
Tabla 19 Inicio un período de clase ideal.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Videos	50	36,0
Repasos	3	2,2
Dinámicas o juegos	86	61,9
Total	139	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 24 Inicio de un período de clase ideal.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Los Estudiantes encuestados responden que les gustaría que empezaran las clases con dinámicas o juegos el 61,9%, el 36,0% videos, en un 2,2% en repasos y no obtuvo respuesta la lectura.

4.- ¿Qué recursos utilizan con mayor frecuencia los docentes para explicar las clases?

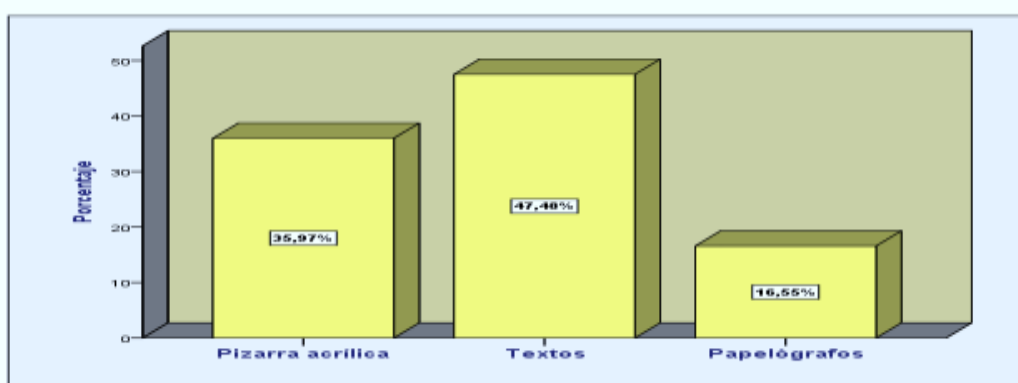
Tabla 20 Recursos que utiliza frecuentemente el docente en clase.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Pizarra acrílica	50	36,0
Textos	66	47,5
Papelógrafos	23	16,5
Total	139	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 25 Recursos que utiliza frecuentemente el docente en clase.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: El 47,5% de los Estudiantes encuestados expresaron que el docente utiliza como recursos los textos, el 36,0% el pizarra acrílica, 16,5% papelógrafos y no utiliza las diapositivas.

5.- ¿A su criterio, para qué utilizan más los docentes la computadora?

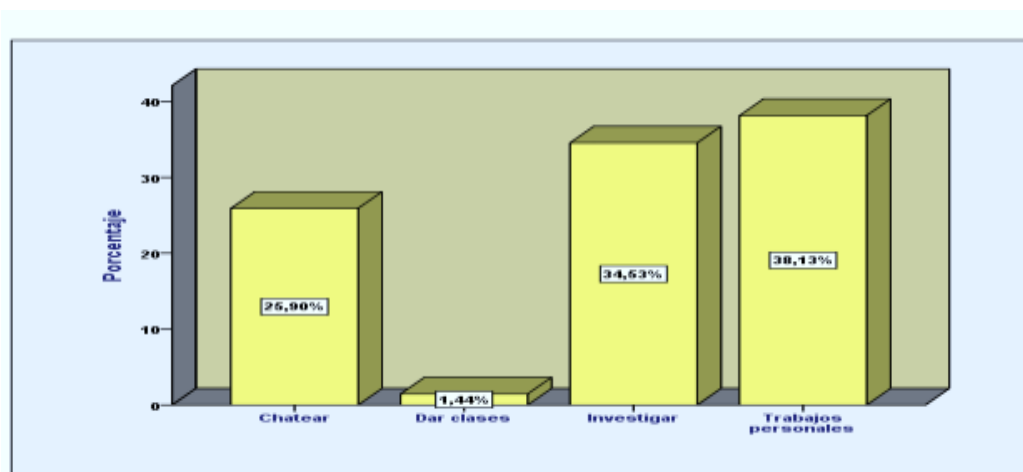
Tabla 21 Utilización la computadora por el docente.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Chatear	36	25,9
Dar clases	2	1,4
Investigar	48	34,5
Trabajos personales	53	38,1
Total	139	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 26 Utilización de la computadora por el docente.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Cicy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: De acuerdo a los datos estadísticos los Estudiantes manifestaron que los docentes utilizan la computadora en un 38,1% para trabajos personales, en un 34,5% para investigar, 25,9% para chatear y 1,4% para dar clases.

6.- ¿Para qué utilizas más la tecnología?

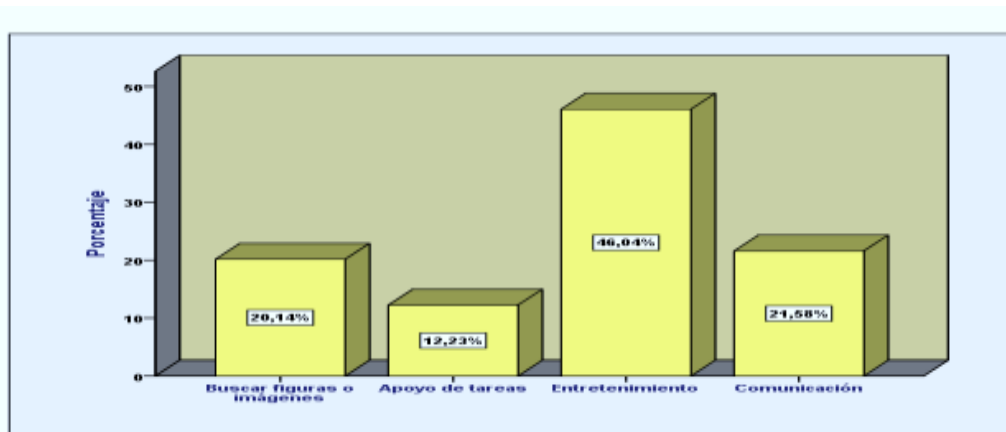
Tabla 22 Utilización de la computadora por los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Buscar figuras o imágenes	28	20,1
Apoyo de tareas	17	12,2
Entretenimiento	64	46,0
Comunicación	30	21,6
Total	139	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 27 Utilización de la computadora por los estudiantes.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según los gráficos nos permiten observar que los Estudiantes usan frecuentemente la tecnología en un 46,0% para entretenimiento, 21,6% comunicación, 20,1% para buscar figuras e imágenes y 12,2% en apoyo de tareas.

7.- ¿Con qué frecuencia le agradaría que el docente utilizara la tecnología para dar clases?

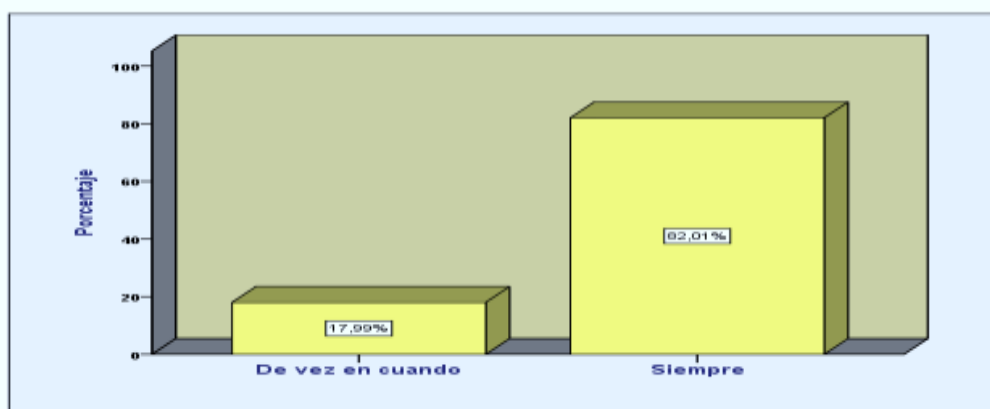
Tabla 23 Frecuencia ideal del uso de la tecnología para dar clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De vez en cuando	25	18,0
Siempre	114	82,0
Total	139	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 28 Frecuencia ideal del uso de la tecnología para dar clases.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: De acuerdo a los datos estadísticos los estudiantes expresan que les gustaría que utilicen la tecnología para dar clases, en un 82,0% siempre, el 18,0% de vez en cuando, que rara vez y nunca no hay un porcentaje de respuesta.

8.- ¿Cuáles son los equipos tecnológicos con los que cuenta en casa?

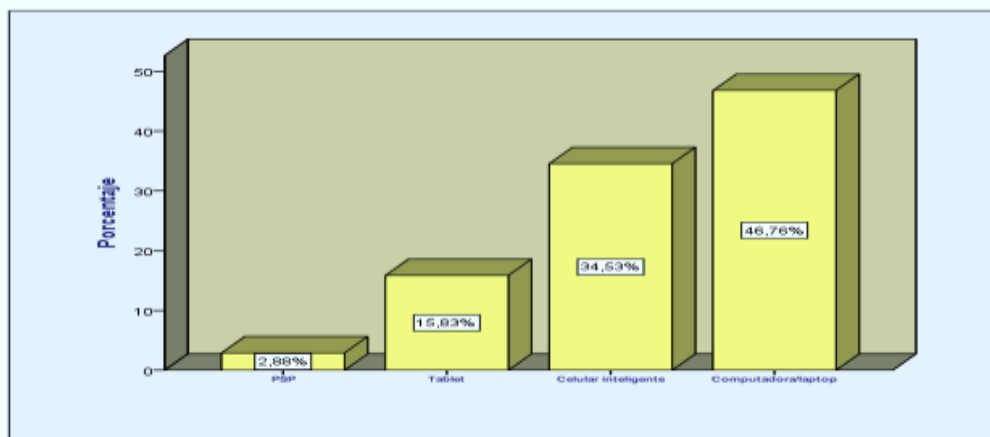
Tabla 24 Equipos tecnológicos con los que cuenta en casa.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
PSP	4	2,9
Tablet	22	15,8
Celular inteligente	48	34,5
Computadora/laptop	65	46,8
Total	139	100,

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 29 Equipos tecnológicos con los que cuenta en casa.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Los equipos tecnológicos con los que los estudiantes cuentan en casa son en un 46,8% computadoras/laptops, en un 34,5% celulares inteligentes, en un 15,8% tablets y en un 2,9% PSP.

9.- ¿Tienes acceso a Internet?

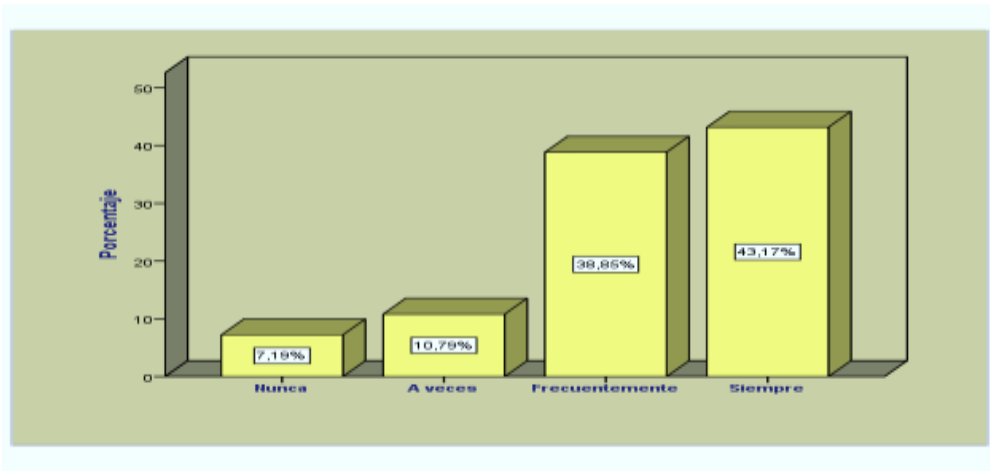
Tabla 25 Acceso a internet.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	7,2
A veces	15	10,8
Frecuentemente	54	38,8
Siempre	60	43,2
Total	139	100,

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 30 Acceso a Internet.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: De acuerdo a los datos estadísticos los estudiantes tienen acceso a Internet en un 43,2% siempre, en un 38,8% frecuentemente, en un 10,8% a veces y en un 7,2% nunca.

10.- ¿Dónde adquieres el servicio de internet aparte de tu escuela?

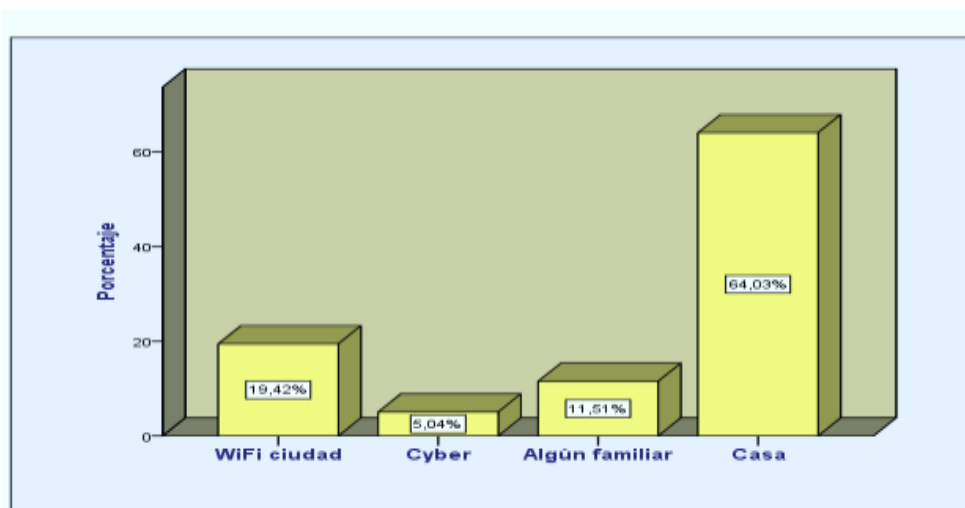
Tabla 26 Internet fuera de casa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Puntos WIFI de la ciudad	27	19,4
Cyber	7	5,0
Algún familiar	16	11,5
Casa	89	64,0
Total	139	100,0

Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 31 Internet fuera de casa.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 “Don Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por: Lcda. Ciccy Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según los datos estadísticos el Internet los estudiantes lo suelen adquirir en un 64,0% en casa, en un 19,4% Puntos WIFI de la ciudad, en un 11,5% familia y en un 5,0% cyber.

11.- ¿Te agradaría trabajar actividades y tareas escolares utilizando aparatos tecnológicos?

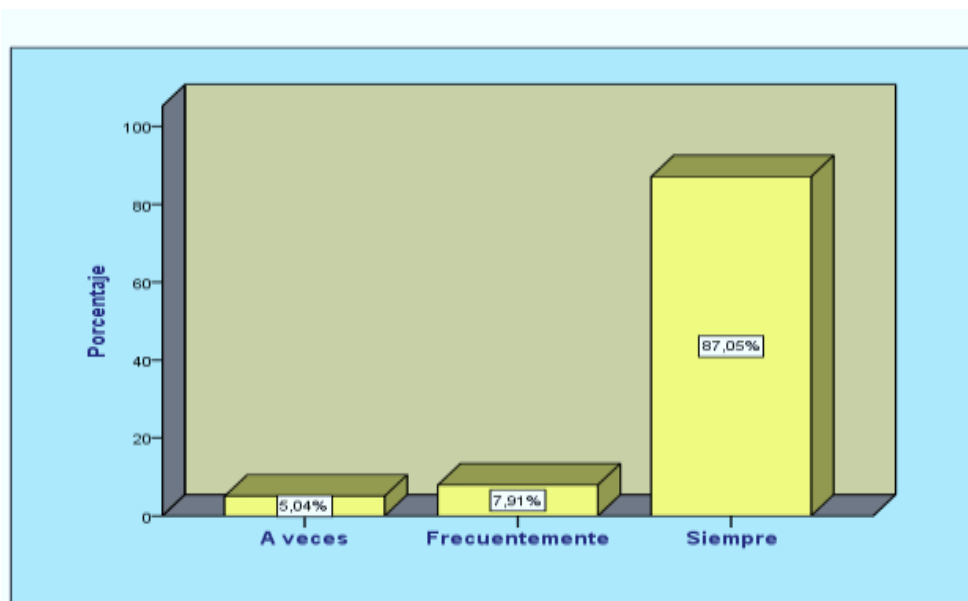
Tabla 27 Frecuencia ideal en la realización de actividades y tareas escolares en aparatos tecnológicos.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
A veces	7	5,0
Frecuentemente	11	7,9
Siempre	121	87,1
Total	139	100,

Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Gráfico 32 Frecuencia ideal en la realización de actividades y tareas escolares en aparatos tecnológicos.



Fuente: Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta Montes"

Elaborado por: Lcda. Cicky Laussó Balaz - Lcda. Anegret Olivo Quinto

Análisis: Según los resultados dados por los datos estadísticos a los estudiantes les agradaría trabajar utilizando aparatos tecnológicos para hacer sus actividades y tareas escolares en un 87,1% siempre, en un 7,9% frecuentemente, en un 5,0% a veces y el nunca no obtuvo respuesta.

2.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS.

El proceso de investigación no tuvo inconvenientes se desarrolló cual lo planificado, contando con las autorizaciones respectivas en cada jerarquía, se inició con observaciones de las instalaciones, de cómo se manifiestan en un día normal de clases, sin intervenciones, constatar horarios, actitudes, comportamientos, todo lo que a criterio de las investigadoras puede servir. Ya en la segunda visita oficial se ingresó a las aulas para una observación directa, donde se pudo evidenciar como generalidad la pasividad en las clases, poca participación, el uso de elementales recursos como pizarra, texto y en ciertos casos unas hojas de trabajo.

El 90% de los docentes son mujeres, de edades fluctuantes entre 25 a 55 años, lo que implica una valiosa experiencia docente, guiados por un director impetuoso, de alrededor de 40 años; que con 4 meses en el cargo ha realizado algunas gestiones en pro de la institución. Todos se mostraron dispuestos a colaborar para el buen desarrollo de la investigación, futura presentación de una propuesta. La presencia de las investigadoras con aparatos tecnológicos como laptops, tablet, cámaras digitales, iPhone, entre otros; inquietó, motivó a los estudiantes quienes querían que se les tomara fotos, ver las imágenes en una pantalla, eso ya indicaba que es tan fácil llamar la atención con algo tan sencillo como unas imágenes o un breve video.

Algunos estudiantes portaban sus celulares en las clases, sobre todo los de quinto a séptimo año, pero sólo los podían utilizar en horas de recreo. A diferencia de la jornada matutina, existen estudiantes de diferentes edades, por ejemplo en sexto fluctúan entre los diez a quince años de edad, por lo que no son grupos homogéneos, tienen diferentes intereses. El solo hecho de haber experimentado esa reacción de los estudiantes al mínimo contacto con la tecnología en el aula, su entusiasmo, curiosidad, puede dar una perspectiva de lo que vendrá con la propuesta que se tiene prevista.

2.3 REPRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICOS.

Se realizaron encuestas a los doce docentes para conocer los aspectos importantes, concernientes a la práctica pedagógica, a la participación de los estudiantes, al dominio, utilización de la tecnología en el aula, en actividades extra curriculares, el interés que manifestaron por la propuesta que se brindaría respecto a la optimización de las herramientas tecnológicas como estrategia para mejorar el índice de motivación escolar. A los estudiantes se les aplicó una encuesta parecida para determinar en qué medida la metodología utilizada por el docente aporta a la motivación escolar, para poder diseñar estrategias motivadoras apoyadas en la tecnología educativa que permita optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

Se pudo identificar el nivel de afectación a la motivación escolar por la falta de utilización de la tecnología educativa en el aula, a través de fichas de observación y encuestas. Donde se evidenció la desconcentración y falta de atención en las clases y por ocasiones se inquietaban con los celulares en actividades ajenas a las solicitadas por los docentes. Se reconoció que la pedagogía del docente influye considerablemente en la motivación escolar; pero los esfuerzos no son suficientes por no contar con los recursos y estrategias que quisieran. Fue factible analizar el nivel de incidencia de la tecnología educativa en la motivación escolar, los resultados estadísticos se presentan a continuación:

2.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La hipótesis sostenida es “Si se utilizan estrategias adecuadas manejando herramientas de tecnología educativa entonces, mejorará la motivación escolar en los estudiantes (de cuarto a séptimo EGB) de la escuela Fiscal N° 402 “Don Ruperto Arteta Montes”, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015-2016”.

Indiscutiblemente la hipótesis se puede verificar debido a que el 100,0% de los docentes, unánimemente contestaron que se debe implementar la tecnología para la motivación escolar, el 91,7% está muy de acuerdo que se debe potenciar la motivación escolar a través de la tecnología. En tanto que los estudiantes manifiestan en la encuesta que las clases impartidas por el docente son el 48,9% monótona, en un 41% aburrida. De acuerdo a los datos estadísticos los estudiantes expresan que les gustaría que utilicen la tecnología para dar clases, en un 82,0% siempre, el 18,0% de vez en cuando, que rara vez y nunca no hay un porcentaje de respuesta o es igual a 0%.

Si se analizan las hipótesis particulares, se verificará que la aplicación de una correcta pedagogía influye en la motivación escolar, porque los estudiantes se sienten aburridos, con clases monótonas, predecibles que los desmotiva a atenderlas con interés. El uso adecuado de la tecnología educativa en el aula mejora el nivel de motivación escolar, esta es la expectativa que han creado docentes y estudiantes, pues tienen claro que no están sacando provecho u optimizando la tecnología para temas académicos - científicos, más bien para asuntos personales o planificación curricular en caso de los docentes y para entretenimiento en video juegos no didácticos o solo para comunicarse en el caso de los estudiantes.

Los docentes en un 83,3% contestaron que usan la tecnología pocas veces, el 8,3% casi siempre, es decir que el porcentaje es mínimo porque un 41,7% manifestó que tienen un buen dominio de la tecnología, un 25,0% respondió malo, un 25,0% contestó regular, eso significa que más de la mitad del personal no domina la tecnología, aunque están interesados en aprender y en utilizar estrategias metodológicas apoyadas en la tecnología educativa, porque aseguran mejorará la motivación escolar de sus estudiantes.

DISEÑO DE UN SITIO WEB CON ESTRATEGIAS APOYADAS EN HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA ACTIVAR LA MOTIVACIÓN ESCOLAR



Autoras:

Ciccy Laussó Balaz

&

Anegret Olivo Quinto



CAPÍTULO III

TÍTULO DE LA PROPUESTA.



PRESENTACIÓN

La presente propuesta se generó con la intención de contrarrestar la problemática evidenciada en transcurso de la investigación sobre la desmotivación escolar, luego de un exhaustivo estudio se podrá presentar alternativas de solución factibles, pertinentes para disminuir significativamente esos elevados índices de desmotivación, 89% de los niños y adolescentes opinan que las clases son aburridas o monótonas, lo que admite la pérdida de interés por el aprendizaje; el entusiasmo, curiosidad por la utilización de la tecnología educativa es evidente, se propone un sitio web acorde a las necesidades, intereses, expectativas, requerimientos de la comunidad educativa.

3.1 DIAGNÓSTICO

Un talento humano pujante por el cambio y el mejoramiento académico, es lo que caracteriza a la sección vespertina de la Escuela Fiscal # 402 "Don Ruperto Arteta

Montes”, aunque una de las grandes preocupaciones es que aseveran no utilizar las herramientas tecnológicas en el aula como quisieran, por falta de dominio, escasez de recursos, carencia de tiempo, conscientes de la importancia de la utilización de las TIC, están dispuestos a afrontar el reto de aplicarlas siempre y cuando reciban la capacitación respectiva.

Al entrar a la escuela se percibe un ambiente de tranquilidad, de quietud, que se transforma en un delicioso ruido de risas, gritos, algarabías normales en la hora de recreo, que luego vuelve al remanso, al retornar a las aulas; es ese fino límite entre disciplina, desgano, tedio que implica la rutina, se demuestra en el rostro de los pequeños. Lo que la experiencia de visitarlos transmitió, al recorrer cada pabellón de la escuela, se pudo apreciar un espacio físico e infraestructura que brinda amplitud y seguridad en un alto grado, aunque los salones no invitan a entrar, por sus frías aulas sin mayor detalle, ni imágenes que despierten los sentidos. La poca iluminación atraía al descanso más no a la actividad.

El laboratorio de computo se encuentra en el pabellón de la entrada, se comentaba que: era un lugar privilegiado del docente de computación, lastimosamente ya no dictan esa asignatura, los demás no acceden a los equipos tecnológicos, unos por su propia voluntad, la gran mayoría por temor a dañarlos, o porque suponen no están en óptimas condiciones, a pesar de que todos tienen un aparato a mano como celular, tablet o laptop, pero lo manipulan en la escuela solo para asuntos personales, no para incentivar el aprendizaje, mucho menos les permiten a los estudiantes manejarlos en el aula, peor aún para efectos motivacionales.

A pesar de que no se considera a la motivación, ni a la tecnología como ejes transversales del aprendizaje, ni llegan a tratar estos factores con la profundidad requerida, ni se incluye frecuentemente en un proceso metodológico, la motivación escolar se presenta incipiente de manera extrínseca, de forma intrínseca no lo consideran posible. Es mínimo el interés en incorporar la tecnología con fines

educativos o motivadores del aprendizaje, lo que prevalece es completar a toda costa la programación curricular. Los docentes en su mayoría piensan que es perder tiempo y agotar esfuerzos el estar sentado frente a un computador buscando estrategias motivacionales, a lo mucho examina imágenes para mostrar en una clase, o se limitan a ver textos.

De acuerdo a la matriz FODA de la institución respecto a las probabilidades de ofertar la presente propuesta se pudo rescatar a través del Director, ver la información en anexos.

3.2 OBJETIVOS:

3.2.1. GENERAL.

- Diseñar un sitio web que ofrezca herramientas de tecnología educativa factibles y pertinentes como estrategias para elevar el nivel de motivación escolar de los docentes y estudiantes.

3.2.2. ESPECÍFICOS.

- Optimizar los recursos tecnológicos disponibles para garantizar la motivación escolar.
- Propender al dominio de las herramientas tecnológicas con intenciones educativas.
- Fortalecer la autoestima valorando progresos y estimulando el cumplimiento de metas a través de la comunicación ubicua. .

3.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Existe una convicción respecto al auge del problema de la desmotivación que es el motor que enciende la intención de aprender, mejor conocida como la motivación escolar, en el llegar a captar la atención e interés en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Las causas son básicamente por la poca inclusión de estrategias motivacionales en la planificación curricular, el limitado manejo tecnológico de los docentes, falta de tiempo para buscar entre tanta información que ofrece la web y la limitada comunicación existente entre la comunidad educativa. Por lo que se pensó diseñar un sitio web pensado en satisfacer las necesidades de una comunidad educativa, que no quita tiempo ni esfuerzo al encontrar todo en un mismo lugar virtual.

Es importante reconocer la capacidad comunicativa, expresiva,-reflexiva - creativa de los estudiantes; los docentes no son capaces de aprovechar la tecnología educativa como canal comunicacional o estrategia metodológica pero sobre todo como fortaleza para fomentar la convivencia, el buen vivir, que daría paso a la apreciación de las competencias que van desarrollando día a día los educandos , es un intercambio, una socialización de aprendizajes, en la que se requiere replantear un estudio exhaustivo, un análisis de la tecnología educativa dentro o fuera del aula. Al ofrecer un sitio web el limitante del tiempo, se diluye al permitir un aprendizaje asincrónico, ubicuo.

Son innumerables las virtudes de la tecnología educativa, entre ellas destacamos el aporte al crecimiento de la motivación escolar, que es más que justificado realizar todo un diseño de investigación para identificar causas; que permitan presentar alternativas de solución al alcance de toda la comunidad educativa, es quizás solo emprender el camino de la innovación y la responsabilidad social, aprender con los recursos que la tecnología a través del Internet promete. El sitio web dispondrá de

videos, ingreso gratuito a cursos, links a estrategias motivacionales interesantes que se irán renovando acorde a las necesidades temáticas.

La tecnología educativa admite crear recursos didácticos desde el computador, celular, cualquier equipo tecnológico utilizando aplicaciones, otros instrumentos como plataformas que ayudan al diseño multimedia directamente desde el internet o software, tratando siempre de que sea lo más amigable posible, que invite a la interacción, potenciación de competencias, presentando alternativas educativas variadas, innovadoras y acorde a los intereses de los estudiantes. Esta propuesta plantea un sitio web diseñado en la plataforma educativa Moodle, en donde los docentes podrán acceder o crear cursos , con actividades variadas para tratar temas de clase, de opinión, actualidad, culturales, etc.

Se evidencia una desmotivación, una falta de iniciativa para la búsqueda, el análisis, procesamiento y difusión de la información conceptualizada que rescatamos de los medios tecnológicos, poco o nada hacen ciertos profesores para gestionar adecuadamente la tecnología educativa como herramienta motivacional en el aula. Vivimos en un mundo globalizado, donde el acceso a la tecnología es cada vez más fácil, común, necesario, casi obligatorio, sobre todo en las nuevas generaciones, sin embargo es impresionante darnos cuenta que en las aulas escolares no se utiliza, ni se optimiza la tecnología con fines educativos o como recurso didáctico; mucho menos como una herramienta para la motivación escolar.

La presente propuesta considera tres dimensiones claves que son: lo académico-metodológico, lo tecnológico; los ambientes de aprendizaje físicos- virtuales; ofreciendo varias estrategias motivacionales apoyados en las TIC. Para utilizar estas herramientas con intenciones didácticas; se debe saber con cuales cuenta el docente por ejemplo computadores, tablet, celulares, video juegos virtuales, muchas aplicaciones que se encontrarán alojadas en una página web creada con este fin de

facilitarle a los docentes y estudiantes espacios con novedades que motiven al aprendizaje haciéndolo más dinámico e interactivo.

Una vez que el docente conozca los criterios dimensionales que ofrecen las TIC, podrá planificar actividades curriculares contextualizadas, brindar estrategias innovadoras apoyadas en los recursos tecnológicos al alcance, dominio de los/las estudiantes, creando un ambiente agradable, donde primen la confianza, integración, la buena comunicación. Al mismo tiempo logrará involucrar a los padres de familia, con una oportuna comunicación para que hagan un seguimiento de las actividades académicas que realizan sus representados, no solo para control, sino para algo más importante como es la valoración de avances, para motivarlos e estimularlos a mejorar, que mucha falta les hace a los estudiantes.

3.4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA PROPUESTA.

La incorporación de las TIC en el quehacer educativo está en auge, quizás se pueda constatar su gran apoyo y el énfasis en su utilización en las escuelas del viejo continente, pero en América Latina y enfocándonos en el Ecuador, aún falta mucho por hacer empezando por la iniciativa, gestión de los docentes por una reforma sistémica, continua, de cobertura nacional con proyección internacional. Este criterio holístico es factible en cuanto los docentes tengan conciencia, responsabilidad social, que permita reestructurar el sistema educativo con fundamentaciones reales y propias.

Un verdadero aprendizaje tiene inmerso un alto grado de motivación para que se realice el acto de aprender, no se puede imponer un aprendizaje, menos aún si el estudiante no tiene interés o conciencia de la importancia, aplicabilidad práctica que a corto plazo va a tener de lo aprendido. Todo docente quiere obtener éxitos en su diario quehacer en el aula, aunque en muchas ocasiones se encuentra con barreras como el tiempo, la distracción, la indisciplina, un ambiente de aprendizaje

desfavorable, la falta de comunicación, una metodológica obsoleta o relaciones interpersonales deficientes.

Las tecnologías educativas deben ser un aliado de los docentes, pero no lo puede suplir totalmente. El docente es un facilitador- mediador del aprendizaje, quien debe permitir la apertura al conocimiento de manera divertida y eficaz, pero lamentablemente no es lo que sucede al interior de las instituciones educativas de nuestro medio, por el contrario, se coarta la creatividad, la libertad de expresión - acción, así como la motivación positiva para la enseñanza- aprendizaje, tal vez sea más una presión, una obligación que una estimulación personal.

La ruptura de fronteras témpora-espacial que forja la tecnología de información y comunicación ha generado un gran impacto en todos los ámbitos, sobre todo en el educativo. Se están considerando aspectos que se relacionan, enlazan entre sí como la motivación escolar, el aprendizaje, la tecnología, eso justifica el tema de la presente investigación. La plataforma está alojada en un hosting es decir un espacio virtual que debe contar con un dominio en este caso bautizado en la web como ubicua-mente, donde se podrá compartir en un ambiente tecnológico acorde a las exigencias educativas del siglo XXI. La Plataforma de Educación Virtual-PEV, escogido es el Moodle.

Plataforma de Educación Virtual (PEV)

Plataforma que ayuda al manejo de contenidos, herramientas tanto para el docente como para el estudiante que sirve para el desarrollo de cursos interactivos, dinámicos con la facilidad de acceso en cualquier dispositivo que posea internet. Una herramienta que nos proporciona múltiples opciones, como consultas, chat foros, wiki, cuestionarios. Esta nos ayuda también a gestionar la actividad de cada usuario con gráficos, estadísticas sobre el paso por cada una de los módulos (último

acceso). La utilización y el acceso a la misma es muy fácil por lo tanto necesitamos un computador básico con un mínimo de ancho de banda.

3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

Se debe reconocer la importancia de la tecnología educativa en el aula, en el diario vivir y en el trabajo eficiente. Como seres humanos tenemos curiosidad por aprender, saber más, por estar informados, por salir de la ignorancia; aprendemos de la escuela, de la experiencia, de la indagación, del compartir, que son indicios de la motivación al aprendizaje; a partir de un medio o entorno diferente, pero por alguna razón no son aprovechados por los docentes en las aulas; en casa quizás los estudiantes reciben tutorías de los mismos medios tecnológicos que siempre tenemos a mano, pero no se sabe cuan conveniente o confiable sea.

El sitio permitirá que no quede solo en papel sino que se pueda ejecutar y verificar su efectividad en los estudiantes para que luego puedan transferirlo a la comunidad educativa, con lo cual se beneficiarían muchas familias del sector. Es decir llevar a la práctica lo planteado, preparar a los estudiantes para la implementación del plan requerido, que sea factible, sostenible, que responda a las necesidades, intereses, problemática institucional. Esta plataforma será considerada una gran estrategia motivacional trascendental, puesto que quedará plasmado el trabajo de cada estudiante para una socialización sin fronteras geográficas, ni de pensamiento. Eso los hará sentir importantes, elevará su autoestima, lo animará a aprender a aprender a desarrollar la metacognición, a crear.

En el contexto educativo de la escuela acogiente es impredecible detectar innumerables factores que influyen en la vida cotidiana, desde el inesperado clima, como la tarde se pierde, como la luna refleja con una tenue caricia cada rostro activando el sueño, una fuerte fatiga que arrolla en la respuesta que el docente

planificadamente espera. La presente propuesta permitirá contrarrestar la problemática evidenciada en transcurso de la investigación sobre la desmotivación escolar mediante la implementación de la tecnología educativa para incrementar el nivel de motivación escolar, con la facilitación de acceso a un sitio web con criterios pedagógicos acordes a los sugeridos por el Ministerio de Educación que están debidamente consensuados y contextualizados.

Considerando la predisposición de los docentes del plantel para participar activamente en la capacitación en ***“Estrategias apoyadas en herramientas de tecnología educativa para activar la motivación escolar”***. Se planificó la generación de talleres de inducción en el uso del sitio web con el manejo de la plataforma, con tiempos negociables aunque con ciertos parámetros de vigencia como periodos disponibles. Cada docente a cargo de un curso tendrá su rol con accesos asignados por el administrador de la plataforma. La apertura a la creación es una realidad permanente que brinda variadas alternativas de comunicación con los usuarios, es decir los estudiantes.

Es cierto que las plataformas son herramientas algo confusas, quizás al inicio puede sentir ese ambiente virtual muy poco amigable debido a la impericia, falta de costumbre en manejarlo lo que se contradice con la intención motivadora pero pronto afianzará su dominio, logrará navegar sin sentir que naufragará en el intento, por eso se ha desarrollado un sitio web intuitivo que tan solo con tres clic se accederá a los módulos, actividades, herramientas motivacionales sin necesidad de mucho conocimiento., su destreza, confianza permitirá salir airoso, con suficientes ideas de cómo motivar a sus estudiantes a partir de la propia y utilizando un solo espacio virtual.

Existe una perspectiva de la motivación escolar desde dos puntos de vista, la motivación intrínseca y extrínseca, creemos existe una motivación que fusiona las dos primeras, va más allá que es la trascendental, que es la que incita a la

proyección social, de ayuda, de reconocimiento, de dejar huellas, de trascender. Es por este enfoque que se creó este sitio web, que permite plasmar con originalidad, libertad, criterio las actividades, sus presentaciones, como herramienta que permita expresar ideas, compartir experiencias, enviar, recibir comentarios, elogios.

Se debe destacar que el docente tiene el rol de mediador entre la motivación, la tecnología, por lo que su labor consiste en conocer, dominar, aprovechar las estrategias tecnológicas de aprendizaje que encuentra fácilmente en la web, optimizando, respetando los nuevos canales de comunicación que utiliza el estudiante, lo que permitirá ganarse la confianza, aceptación de sus educandos, al igual que tendrá facilidad de realizar seguimientos de actividades, manejo de tiempos, disposición de trabajos y evidencias digitales para una mejor organización.

La tarea del docente es estar atento a las aplicaciones, demás novedades que encontrará en Internet, puesto que con una adecuada orientación se podrá evitar el mal uso de ellas, estableciendo mayor atención, revisando las actividades diarias e integradoras, con retroalimentación, todo aquello que implique realizar seguimientos oportunos a los estudiantes, aplicando estrategias motivadoras que inciten a los estudiantes dar un mejor uso a las redes sociales con aprendizajes activos, colaboradores, permitiendo de esta manera un desarrollo tanto cognitivo como integral.

El sitio web está alojado en la plataforma educativa Moodle. En la cual se realizarán cursos, chats, se subirán videos, sugerirán juegos didácticos, comentarios, novedades, en fin todo lo que tenga que ver con las estrategias motivacionales de aprendizaje y el cómo aprender a aprender, no es para una asignatura específica, es más holística y complementaria, motivación incluso para la vida.

Moodle para el proyecto.

Uno de los principales motivos por los cuales escogimos Moodle son los siguientes: Es un sistema de educación on-line, de libre distribución, admite una configuración a gusto y necesidad del gestor. Es una herramienta para mejorar la forma de enseñar, un sistema de gestión de aprendizaje virtual, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. El navegar en el sitio será fácil, amigable, concebido para ser manejado por docentes con poco dominio tecnológico, por estudiantes que empiezan a incursionar en el mundo tecnológico, además siempre estarán acompañados en los procesos.

Existen foros en los que los usuarios pueden puntuar los mensajes por su relevancia o conocimiento. Hay talleres en línea que permiten a los estudiantes evaluar el trabajo de los demás, encuestas espontáneas que permiten al profesor evaluar la opinión de los estudiantes durante el progreso de un curso. Todas estas características crean un entorno activo de formación, lleno de distintos tipos de interacciones estudiante-estudiante y estudiante-profesor.

La presente propuesta ofrece una página web donde se puede navegar en un entorno amigable y fácil, donde se ha puntualizado cada aspecto de la estructura establecida, sobre todo se permite interactuar con algunas herramientas tecnológicas, tendrán ideas de estrategias motivacionales genéricas como específicas por área, por inteligencias múltiples por intereses, por edad , por destreza, por intencionalidad didáctica acorde al ERCA, en fin una gama de actividades para el docente como para el estudiante. El sitio ofrece la oportunidad de interactuar, comunicarse e ir construyendo actividades virtuales en un espacio cómodo, confiable y libre y gratuito.

Estrategias motivacionales para el aprendizaje escolar apoyadas en las TIC.

Motivación.-

La motivación se manifiesta en la intimidad con el yo interior, es de carácter subjetivo porque cada persona presenta diferente intensidad, razón, es privativo, exclusivo, particularmente de cada ser humano; tiene que ver con el nivel de satisfacción personal. Está estrechamente ligado a las emociones, estados de ánimo, intereses, satisfacción de necesidades, ganas de ser y hacer.

Es tener una meta clara y concreta como objetivo, ser perseverantes, considerar las expectativas, es sentirse provocado por hacer algo; mantenerse firme en llegar a cumplir una meta, direccionando todos sus esfuerzos, inteligencias, competencias, estrategias para lograrlo. Es la fuerza, empeño o interés que ponemos a algo que queremos, necesitamos o nos hace falta, que sentimos o queremos sentir.

Motivación Intrínseca.-

Motivar no implica imponer criterios o puntos de vista para que los asuman los demás, es más bien interno, se considera también una estimulación que va más allá de los sentidos puedan percibir o detectar del mundo externo. Es la respuesta a un interés o beneficio personal, disfrute de lo que hace, se involucra voluntariamente sin pensar en una ventaja que no sea su propia satisfacción, es el deseo de lograr algo.

Ocurre cuando se atrapa la atención del estudiante, bien sea porque el tema es interesante o porque las actividades que se desarrollan atraen la atención de quien aprende. Con esta motivación el estudiante se siente a gusto, cómodo con aquello que el realiza. El estudiante puede estar incrementando sus conocimientos o sus

destrezas, pero aquello que determina su actividad, no es tanto el interés por incrementar su competencia como la propia actividad en la que se siente a gusto, y cuyo fin está básicamente en sí misma.

Motivación Extrínseca.-

En esta motivación el aprendizaje surge como consecuencia de las acciones, factores o agentes diferente a la temática en sí de la cual gira el estudio. Aquí el aprendizaje, no es permanente, no se puede garantizar; es el medio para conseguir otros fines. Es esa motivación que es transmitida desde fuera, del entorno, ese ánimo, presión o interés de alguien más que impulsa a que se haga lo que se tiene que hacer, puede ser a partir de la conciencia de otro no la propia. Es el resultado de algún tipo de estímulo, sanción, incentivo o recompensa que es alentado por su entorno, puede ser para beneficio personal y /o de su comunidad.

Motivación Trascendental.-

Es la interacción entre la motivación intrínseca - extrínseca, necesita de un impulso interno del deseo, decisión de hacer algo tomando conciencia, aprovechando de sus competencias, con una intencionalidad, de superación personal con proyección social, es querer dejar huellas de sus buenas acciones, contribuciones a la sociedad, para ello precisa de estímulos externos como aliento e incentivos morales, experimentar o conocer situaciones polémicas, que lo inciten a buscar soluciones.

Superar sus propias expectativas, metas, tener propósitos definidos, por ello debe tener un equilibrio, formación integral, armonía de cuerpo, mente, espíritu; habilidades, conocimientos, destrezas, valores, actitud positiva, buena convivencia

con su entorno. Considera lo conveniente o útil con proyección social, para ser reconocido o admirado, para dejar huellas, eso activa y direcciona a actuar por algo.

La motivación escolar.-

Existen muchos factores que influyen en la motivación escolar, como: la alimentación, actitud de los demás, estado de ánimo, salud, estrés, problemas familiares, problemas psicológicos, problemas económicos, problemas en el círculo de amistades (marginación, bullying), relaciones interpersonales, relaciones con los docentes y comunidad educativa, falta de atención, hogares disfuncionales, envidias, inestabilidad, reacciones ante situaciones difíciles que debe afrontar, autoestima.

Algunas sugerencias para incrementar el nivel de motivación:

- La motivación debe fluir de uno mismo.
- Hay que involucrarse en el trabajo colaborativo.
- Analizar ante de la toma de decisiones de acuerdo a sus competencias.
- Socializar las tareas a realizar y los avances obtenidos.
- Tener claras las metas a corto, mediano y largo plazo.
- Escuchar a los estudiantes para saber cuáles son sus expectativas y temores o dificultades.
- Comunicar las situaciones negativas o problemas encontrados.
- Incitar a dar sugerencias o ideas para mejorar.
- Brindar críticas constructivas en momento y lugar apropiado.
- Buscar la excelencia.
- Fomentar una ambiente agradable y confiable.
- Reconocer avances y desempeño.

Recursos.-

Se necesita una conexión de banda ancha, como ADSL (línea de suscriptor digital) o cable, un módem ADSL o por cable. Si tiene previsto configurar una red para compartir el acceso a Internet con varios equipos, también un enrutador.

Para visualizar correctamente el sitio web se requiere de una resolución de pantalla mínima de 800x600 con 256 colores. El diseño se ha realizado utilizando una resolución de 1024x768 y una calidad de colores de 32 bits, que es la opción recomendable.

Plataforma virtual.-

Moodle es un sistema aprendizaje que permite la creación de sus propios sitios web, llenos de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio. Ofrece una serie de actividades para los cursos: consulta, tarea, diálogo, chat, foro, glosario, wiki, cuestionario, reunión, entre otros.

Crea un registro completo de los accesos del usuario. Pone a disposición informes de la actividad de cada estudiante, con gráficos, detalles sobre su paso por cada módulo (último acceso, número de veces que lo ha leído) así como también de una detallada historia de la participación de cada estudiante, incluyendo mensajes enviados, entre otras.

Integración del correo. Pueden enviarse al correo electrónico copias de los mensajes enviados a un foro, los comentarios de los profesores, etc. en formato

HTML o de texto. Estos son prints de pantalla en los cuales indicamos cada uno de los módulos o pestañas que conforman nuestro sitio web o web site.

El sitio web lleva por nombre ubicua-mente, ya que es la pretensión de las autoras, crear zonas abiertas, sin limitantes témpora-espacial que permita la interacción y el deseo de aprender a aprender de los usuarios, la invitación está ligada a un sitio agradable a la vista, con colores vivos, alegres, con ofertas de actividades variadas y didácticas, opciones de visitar otros sitios que brindan juegos más elaborados y clasificados por áreas de aprendizaje, por edades, por intereses.

Gráfico 33 Inicio página Web



Copyright | Privacy Policy | Terms

Fuente: sitio web ubicua-mente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

Gráfico 34 Objetivos



ENICIO **OBJETIVOS** FUNDAMENTACIÓN DESCRIPCIÓN ESTRATEGIAS

ESTRATEGIAS APOYADAS EN HERRAMIENTAS DE TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA ACTIVAR LA MOTIVACION ESCOLAR

Tecnología



Objetivos

General

- Diseñar un sitio web que ofrezca herramientas de tecnología educativa factibles y pertinentes como estrategias para elevar el nivel de motivación escolar de los docentes y estudiantes.

Ubicación



Específicos

- Optimizar los recursos tecnológicos disponibles para garantizar la motivación escolar.
- Propender al dominio de las herramientas tecnológicas con intenciones educativas.
- Fortalecer la autoestima valorando progresos y estimulando el cumplimiento de metas a través de la comunicación ubicua.

Galería



Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Ciccya Laussó y Anegret Olivo.

La fundamentación pedagógica, es otro tópico que se visualiza en una página, que poco a poco se irá alimentando con todos los criterios de los pedagogos que se vayan involucrando. Se incluirán fundamentaciones tecnológicas, psicológicas, legales, sociológicas y las que sean pertinentes.

Gráfico 35 Fundamentación

The screenshot shows a website page with a navigation menu at the top containing the following items: OBJETIVO, OBJETIVOS, FUNDAMENTACIÓN, DESCRIPCIÓN, and ESTRATEGIAS. Below the menu is a banner image of six children in colorful shirts with the text: "ESTRATEGIAS APOYADAS EN NEOLINGÜAS Y TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA ACTIVAR LA MOTIVACION ESCOLAR." The main content area is titled "Fundamentación" and features three vertical icons on the left: "Tecnología" (with a laptop icon), "Ubicación" (with a map icon), and "Galería" (with a camera icon). The central text discusses the importance of motivation in learning, stating that it is not just about the subject but about the student's experience and the practical application of knowledge. It mentions that technology can be used to create a motivating environment through various means like forums, wikis, and social networks. A large image shows a student smiling while using a laptop. Below this, there is a smaller image of a classroom and a paragraph explaining that technology should not be an end in itself but a tool to facilitate learning, provided that it is used in a way that respects the individuality and needs of each student, and that it is supported by a solid pedagogical foundation.

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Ciccya Laussó y Anegret Olivo.

Gráfico 36 Descripción

ESTRATEGIAS APOYADAS EN HERRAMIENTAS DE TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA ACTIVAR LA MOTIVACION ESCOLAR

Tecnología

Ubicación

Galería

Descripción de la propuesta

El sitio permitirá que no quede solo en papel sino que se pueda ejecutar y verificar su efectividad en los estudiantes para que luego puedan transferirlo a la comunidad educativa, con lo cual se beneficiarían muchas familias del sector. Es decir llevar a la práctica lo planeado, preparar a los estudiantes para la implementación del plan requerido, que sea factible y sostenible, que responda a las necesidades, intereses y problemática institucional. Esta plataforma será considerado una gran estrategia motivacional trascendental, puesto que quedará plasmado el trabajo de cada estudiante para una socialización sin fronteras geográficas, ni de pensamiento. Eso los hará sentir importantes, elevará su autoestima, lo animará a aprender a aprender a desarrollar la metacognición, a crear.

En el contexto educativo de la escuela acogente es impredecible detectar innumerables factores que influyen en la vida cotidiana, desde el inesperado clima, como la tarde se pierde, como la luna refleja con una tenue caricia cada rostro activando el sueño, una fuerte fatiga que arroja en la respuesta que el docente planificadamente espera. La presente propuesta permitirá contrarrestar la problemática evidenciada en transcurso de la investigación sobre la desmotivación escolar mediante la implementación de la tecnología educativa para incrementar el nivel de motivación escolar, con la facilitación de acceso a un sitio web con criterios pedagógicos acordes a los sugeridos por el Ministerio de Educación que están debidamente consensuados y contextualizados.

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicky Laussó y Anegret Olivo.

Gráfico 37 Estrategias motivacionales.

INICIO OBJETIVOS FUNDAMENTACIÓN DESCRIPCIÓN **ESTRATEGIAS**



**ESTRATEGIAS APOYADAS EN HERRAMIENTAS DE TECNOLOGIA EDUCATIVA
PARA ACTIVAR LA MOTIVACION ESCOLAR**

Tecnología



[Avia Virtual](#)

Ubicación



Galeria



Estrategias

La motivación se manifiesta en la intimidad con el yo interior, es de carácter subjetivo ya que cada persona presenta diferente intensidad y razón, es privativo, exclusivo y particularmente de cada ser humano; tiene que ver con el nivel de satisfacción personal. Está estrechamente ligado a las emociones, estados de ánimo, intereses, satisfacción de necesidades, ganas de ser y hacer.

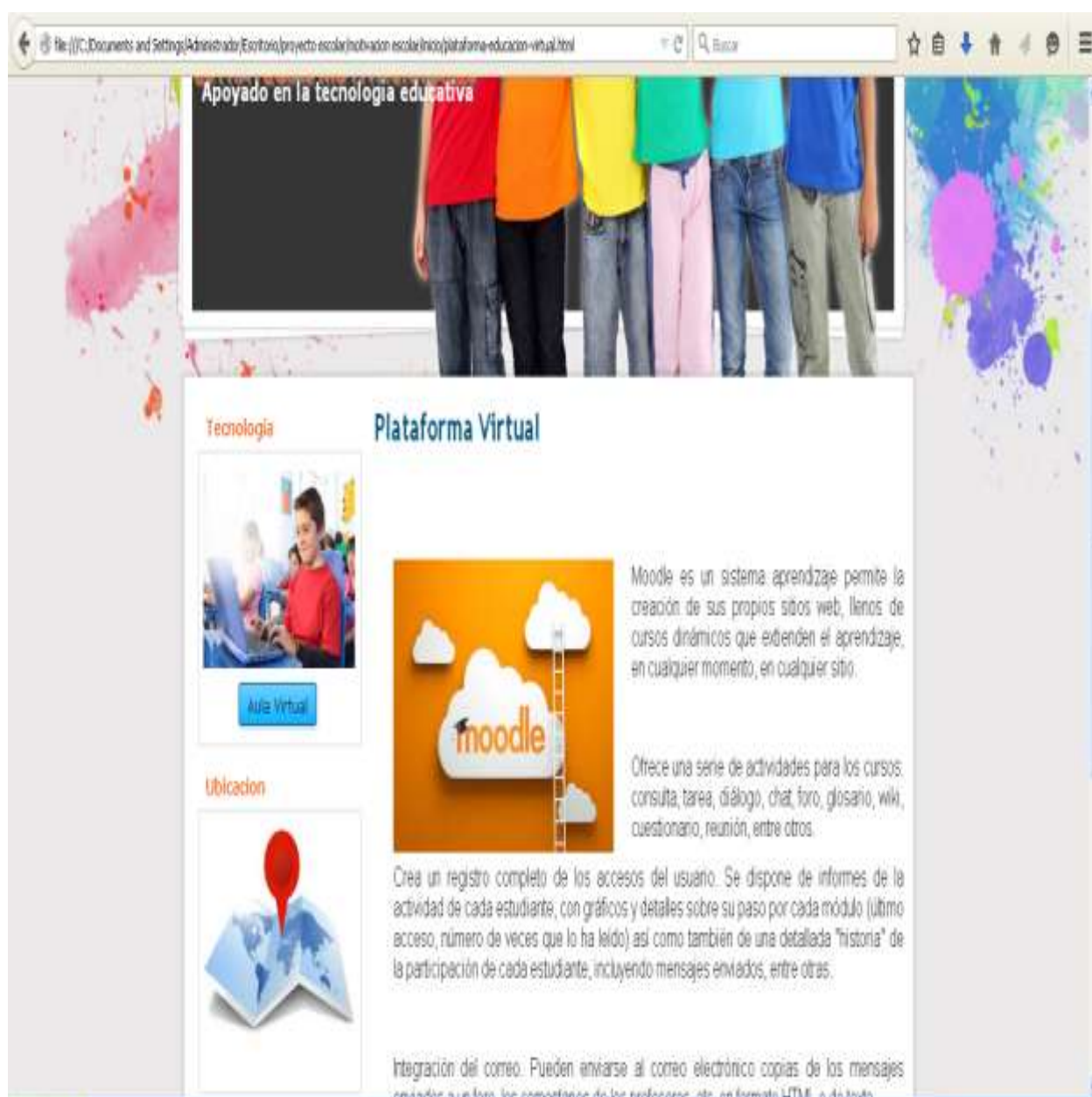
Es tener una meta clara y concreta como objetivo, ser perseverantes, considerar las expectativas, es sentirse provocado por hacer algo; mantenerse firme en llegar a cumplir una meta, direccionando todos sus esfuerzos, inteligencias, competencias, estrategias para lograrlo. Es la fuerza, empeño o interés que ponemos a algo que queremos, necesitamos o nos hace falta, que sentimos o queremos sentir.

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Ciccya Laussó y Anegret Olivo.

Dentro de la pestaña inicio encontramos la plataforma virtual, se eligió la de Moodle por ser una plataforma educativa.

Gráfico 38 Plataforma virtual



Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicky Laussó - Anegret Olivo.

Otra pestaña es la de la justificación de la propuesta que es diseño y creación de un sitio web, inspirado en la comunidad educativa de la escuela Ruperto Arteta.

Gráfico 39 Justificación

The image shows a screenshot of a web browser displaying a page titled "Justificación". The browser's address bar shows the path: "ts and Settings\Administrador\Escritorio\proyecto escolar\nmotivacion escolar\nnew-page-2.html". The page has a search bar and navigation icons. On the left, there are three vertical sections: "Tecnología" with an image of a child at a computer and a "Aula Virtual" button; "Ubicación" with a map icon; and "Galería" with a camera icon. The main content area features a large photo of three smiling girls in school uniforms, followed by a paragraph of text. Below this is another paragraph and a photo of a teacher with three students.

Tecnología

Justificación

Ofrecemos una propuesta para contrarrestar la problemática evidenciada en transcurso de la investigación sobre la incidencia de la tecnología en la motivación escolar, luego de un exhaustivo estudio se podrá presentar alternativas de solución factibles y pertinentes para disminuir significativamente los índices de desmotivación por el aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal Vespertina # 402 "Don Ruperto Arteta Mortes", de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015-2016.

Ubicación

Considerando el gran interés y predisposición que presentan los docentes del plantel para participar activamente en la capacitación en "Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnología educativa". Todos y cada uno de los planteamientos que se hicieron manifiestan problemáticas que si no se detectaban a tiempo y se concentraban esfuerzos en buscar alternativas de solución, podrán traer efectos alarmantes y crearía brechas difíciles de resanar dentro de la comunidad educativa.

Galería

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cickey Laussó y Anegret Olivo.

Gráfico 40 Factibilidad

documents and Settings\Administrador\Escritorio\proyecto escolar\motivacion escolar\Factibilidad.html

Buscar

Tecnología



[Aula Virtual](#)

Ubicación



Galería



Factibilidad

Fue importante concienciar en los padres de familia y docentes, el gran interés que los niños poseen por la tecnología, la influencia que ésta tiene sobre su tiempo, su estado anímico, su vida social, su motivación. La tecnología puede ser perjudicial, si no logran encausarla, dosificarla y manejarla pedagógicamente puede transformarse en una debilidad e incluso un problema.

La tecnología es una fuente de motivación, información, entretenimiento, conocimiento invaluable siempre que se lo aproveche de manera adecuada, pertinente, tanto en el hogar como en la escuela.

Al estar de acuerdo los docentes con estas aseveraciones, resulta factible ejecutar esta propuesta, debido a que se cuenta con la participación y el interés por conocer las ofertas pedagógicas y tecnológicas que esta brinda para la mejora educativa.

El director del plantel tiene la predisposición por ayudar, por proveer del personal docente de la institución, el tiempo, el espacio físico y los recursos tecnológicos disponibles para trabajar en el desarrollo de los eventos de capacitación programados.

El hecho de que la propuesta esté subida en un sitio web, facilita su acceso asincrónicamente, no sólo es un taller puntual y ya, es un espacio permanente de apoyo sin límites tiempo – espaciales, dispuesto para que el docente o el estudiante se beneficien de las ideas y variedad de herramientas, enlaces, contenidos, espacios de discusión, entre otros.

Factibilidad - Mozilla F... motivacion escolar Nuevo Documento de ... Documento1 - Fotos...

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicky Laussó y Anegret Olivo.

Gráfico 41 Indicadores de evaluación



File:///C:/Documents and Settings/Administrador/ Escritorio/proyecto escolar/indicadores de evaluacion.html

Buscar

Módulo encuesta

Se proporcionan encuestas ya preparadas y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea. Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente. A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

Módulo cuestionario

Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios, las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio. Los cuestionarios se califican automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas, los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles

Módulo wiki

El profesor puede crear este módulo para que los

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Ciccy Laussó y Anegret Olivo.

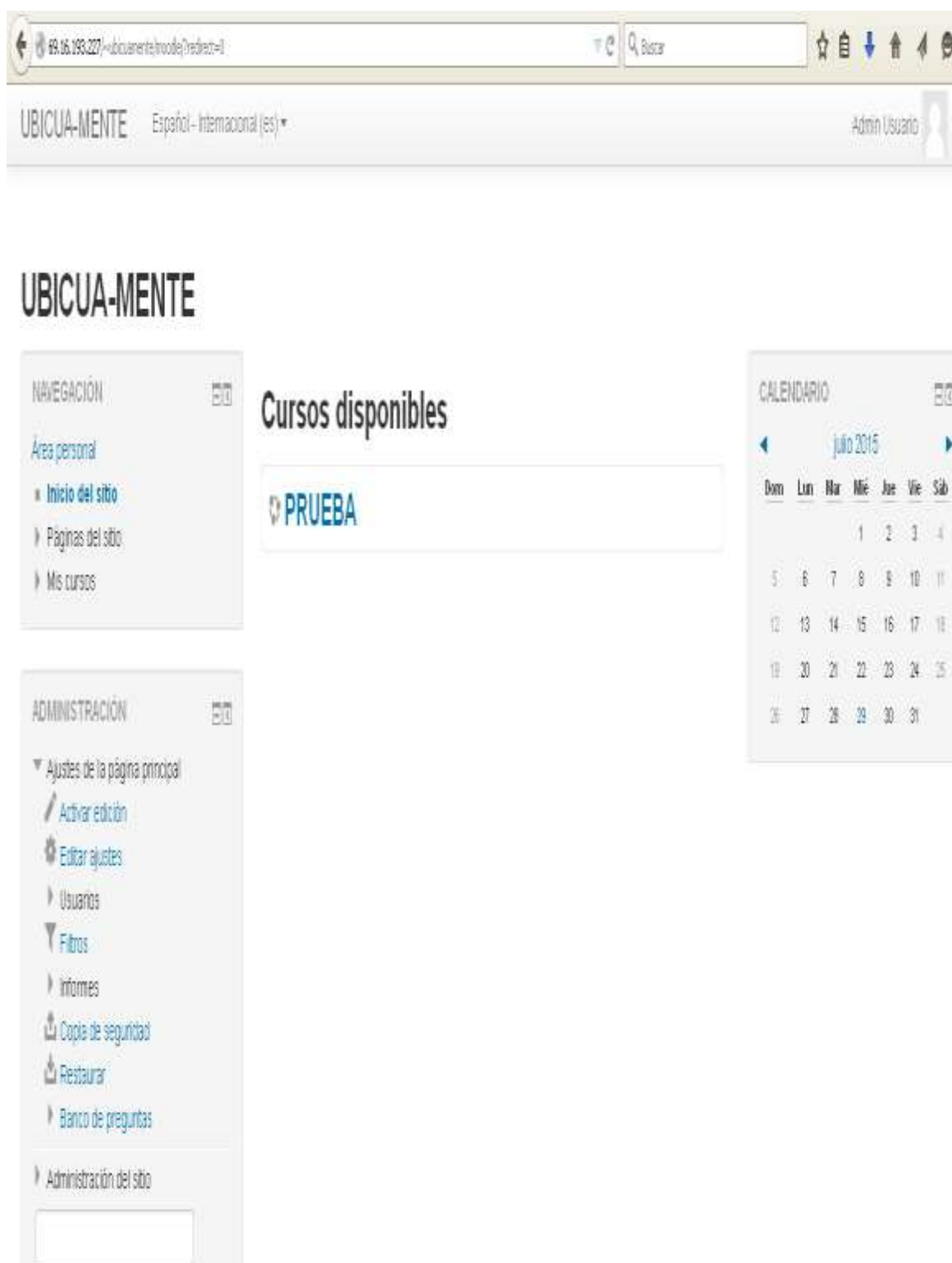
Gráfico 42 Nuevos entornos de aprendizaje.



Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicy Laussó y Anegret Olivo.

Gráfico 43 Plataforma de educación virtual Ubicua-Mente



Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cickey Laussó y Anegret Olivo.

Gráfico 44 Módulos

The screenshot displays the 'PRUEBA' module page on the 'UBICUA-MENTE' website. The browser address bar shows the URL '69.16.193.227/ubicuamente/course/view.php?id=2'. The page header includes the site name 'UBICUA-MENTE', the language 'Español - Internacional (es)', and the user 'Admin Usuario'. The main content area features a title '20 de julio - 26 de julio' and a description: 'La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero desde la perspectiva comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos de los más prósperos'. Below this, there are three highlighted date ranges: '20 de julio - 26 de julio', '27 de julio - 2 de agosto', and '3 de agosto - 9 de agosto'. The left sidebar contains a navigation menu with options like 'Inicio del sitio', 'Páginas del sitio', and 'Curso actual'. The right sidebar includes a search box for forums, a news section with 'ÚLTIMAS NOTICIAS', a section for 'EVENTOS PRÓXIMOS' (No hay eventos próximos), and a section for 'ACTIVIDAD RECIENTE' (Actividad desde lunes, 27 de julio de 2015).

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicky Laussó y Aneget Olivo.

Módulo de encuesta.

Es una actividad de curso que proporciona varios instrumentos de encuesta verificada, que han sido encontrados útiles en la evaluación y estimulación del aprendizaje en ambientes en línea. Los maestros pueden usar estas actividades para recolectar datos de sus alumnos, que les ayudarán a conocerlos y reflexionar sobre su propia enseñanza.

Gráfico 45 Módulo de encuesta

The screenshot shows a web browser window with the URL 69.16.193.227/~ubicuamente/code/ins3/survey/new.php?id=3. The page title is 'UBICUA-MENTE' and the language is 'Español - Internacional (es)'. The user is logged in as 'Admin Usuario'. The main content area is titled 'Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnología educativa' and includes a survey description and a Likert scale for relevance.

Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnología educativa

Ver las respuestas a la encuesta 0

El propósito de esta encuesta es ayudarnos a entender hasta qué punto la presentación en línea de esta unidad le facilitó el aprendizaje. Cada una de las 24 cuestiones siguientes le preguntará sobre su experiencia en esta unidad. No hay respuestas "correctas" o "erróneas": solo queremos su opinión. Le garantizamos que sus opiniones serán tratadas con el mayor grado de confidencialidad y no afectarán a su evaluación. Sus respuestas, pensadas cuidadosamente, nos ayudarán a mejorar la manera de impartir esta unidad en el futuro. Muchas gracias.

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas.

Relevancia

Respuestas:	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
1 mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pensamiento reflexivo

Respuestas:	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
-------------	-----------------------------------	------------	----------	------------	----------	-----------------

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicky Laussó y Anegret Olivo.

Salas de chat.

Esta es una forma útil de obtener una comprensión diferente acerca de cada uno y de los tópicos que se discuten - el modo de usar una sala de chat es muy diferente de los foros asincrónicos. El módulo de chat contiene varias características para gestionar y revisar las discusiones del chat.

Gráfico 46 Salas de chat



The screenshot shows a web browser window with the URL `69.96.193.227/~ubicuamente/incode/roo/chat/new.php?id=5`. The page header includes 'UBICUA-MENTE' and 'Español - Internacional (es)'. The main content area is titled 'PRUEBA' and features a breadcrumb trail: 'Área personal > PRUEBA > 27 de julio - 2 de agosto > Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnolog...'. A left sidebar menu under 'NAVEGACIÓN' lists various options, with 'Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnolog...' selected. The main content area displays the title 'Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnología educativa' and a paragraph of text: 'Ofrecemos una propuesta para contrarrestar la problemática evidenciada en transcurso de la investigación sobre la incidencia de la tecnología en la motivación escolar, luego de un exhaustivo estudio se podrá presentar alternativas de solución factibles y pertinentes para disminuir significativamente los índices de desmotivación por el aprendizaje en los estudiantes'. Below this, it states 'Grupos visibles: Todos los participantes' and 'La próxima sesión de chat comenzará en 23 horas 53 minutos'. At the bottom of the main content area, there are links for 'Entrar a la sala' and 'Usar interfaz más accesible'.

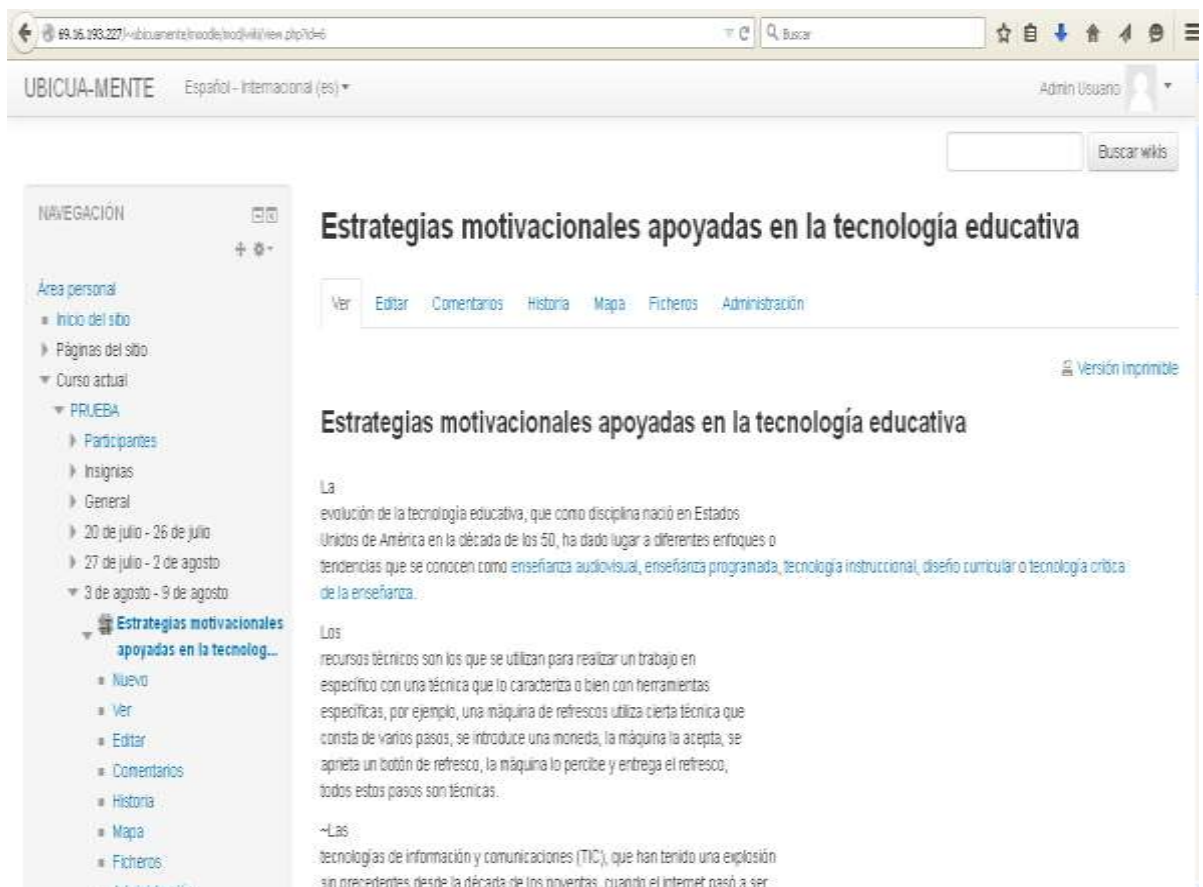
Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicy Laussó y Anegret Olivo.

Wiki

Un wiki es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de Internet, sin que necesiten saber HTML. Un wiki empieza con una portada. Cada autor puede añadir otras páginas al wiki, simplemente creando un enlace hacia una página (nueva) que todavía no existe.

Gráfico 47 Wiki



The screenshot shows a web browser window displaying a wiki page. The address bar shows the URL: 69.96.193.227/~ubicuamente/moodle/mod/wiki/view.php?id=6. The page title is "UBICUA-MENTE" and the language is "Español - Internacional (es)". The user is logged in as "Admin Usuario".

The main content area is titled "Estrategias motivacionales apoyadas en la tecnología educativa". Below the title, there are buttons for "Ver", "Editar", "Comentarios", "Historia", "Mapa", "Ficheros", and "Administración". There is also a "Versión imprimible" link.

The main text of the page reads:

La evolución de la tecnología educativa, que como disciplina nació en Estados Unidos de América en la década de los 50, ha dado lugar a diferentes enfoques o tendencias que se conocen como [enseñanza audiovisual](#), [enseñanza programada](#), [tecnología instruccional](#), [diseño curricular](#) o [tecnología crítica de la enseñanza](#).

Los recursos técnicos son los que se utilizan para realizar un trabajo en específico con una técnica que lo caracteriza o bien con herramientas específicas, por ejemplo, una máquina de refrescos utiliza cierta técnica que consta de varios pasos, se introduce una moneda, la máquina la acepta, se aprieta un botón de refresco, la máquina lo percibe y entrega el refresco, todos estos pasos son técnicas.

~Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC), que han tenido una explosión sin precedentes desde la década de los noventa, cuando el internet pasó a ser

Fuente: sitio web ubicuamente.

Propiedad intelectual de las autoras: Cicy Laussó y Anegret Olivo.

Proceso de Evaluación y Retroalimentación.

Como parte de la nota que el facilitador asigna se observará:

- Cumplimiento de los tiempos establecido con anterioridad.
- Respeto a las normas presentadas.
- Información teórica – metodológica y técnica en otros idiomas.
- Dominio del tema expuesto en el trabajo escrito y oral.

3.6. INDICADORES DE EVALUACIÓN.

La tecnología se encuentra al alcance de todos a través de sitios, medios digitales, aplicaciones, etc. que permite ampliar, reforzar sin límites los saberes, siempre, cuando esté a disposición del alumno, de manera dirigida, acompañada al inicio-posteriormente semi-dirigida, el problema radica en que, muchas instituciones educativas ven a la tecnología como un tabú, como una mala influencia, como un distractor, como algo prohibido en el aula; aunque parezca mentira, así pasa en nuestro entorno, pues no se maneja correctamente esta realidad, la tecnología es un torrente de innovaciones de información de comunicación imparables, mutante que no todos pueden controlar, buscan el camino de la evasión.

Como todo en la vida tiene sus aspectos positivos, negativos, pero una gran ventaja de este sitio, es el poder realizar un acompañamiento, tener un alto nivel comunicacional formando equipos o redes del conocimiento, permitiendo hacer una autoevaluación de los avances, co-evaluar a los demás integrantes del grupo, evaluar los procesos y ser igualmente ser evaluado por los pares.

El sitio ofrece la oportunidad de crear rúbricas, otro tipo de evaluaciones para medir los indicadores requeridos según los objetivos que se vayan proponiendo. Los docentes pueden crear un repositorio con las preguntas que pueden usar en cualquier momento con intenciones de evaluación o reforzamiento de un tema

específico. Los cuestionarios se califican automáticamente, pueden ser recalificados si se modifican las preguntas, los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles

Módulo encuesta.-

Se proporcionan encuestas ya preparadas y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea. Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente. A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

Módulo wiki.-

- El docente puede crear este módulo para que los alumnos trabajen en grupo en un mismo documento.
- Todos los estudiantes podrán modificar el contenido incluido por el resto de compañeros.
- Cada alumno puede modificar el wiki del grupo al que pertenece, pero podrá consultar todos los wikis.
- El wiki sirve como base para mantener comunicación constante con los integrantes de un grupo de estudio.

Factibilidad.

Fue importante concienciar en los padres de familia, docentes, el gran interés que los niños poseen por la tecnología, la influencia que ésta tiene sobre su tiempo, su

estado anímico, su vida social, su motivación. La tecnología puede ser perjudicial, si no logran encausarla, dosificarla, manejarla pedagógicamente puede transformarse en una debilidad e incluso un problema. La tecnología es una fuente de motivación, información, entretenimiento, conocimiento invaluable siempre que se lo aproveche de manera adecuada, pertinente, tanto en el hogar como en la escuela.

Al estar de acuerdo los docentes con estas aseveraciones, resulta factible ejecutar esta propuesta, debido a que se cuenta con la participación, el interés por conocer las ofertas pedagógicas, tecnológicas que esta brinda para la mejora educativa. El director del plantel tiene la predisposición por ayudar, por proveer del personal docente de la institución, el tiempo, el espacio físico, los recursos tecnológicos disponibles para trabaja en el desarrollo de los eventos de capacitación programados.

El hecho de que la propuesta esté subido en un sitio web, facilita su acceso asincrónicamente, no sólo es un taller puntual sino un espacio permanente de apoyo sin límites témpora – espacial, dispuesto para que el docente o el estudiante se beneficien de las ideas, variedad de herramientas, enlaces, contenidos, espacios de discusión, entre otros.

3.8. IMPACTO.

Social y Educativo.

En primera instancia se trabajará con todo el personal docente de la jornada vespertina, que en total son doce; ciento treinta y nueve estudiantes. El compromiso de los docentes capacitados es de socializar a toda la comunidad educativa, se estaría trabajando con trescientos treinta y seis estudiantes de Educación General Básica y quince docentes de la jornada matutina, un número aproximado de

cuatrocientos veinte representantes, que hacen un total de novecientos veinte y dos integrantes de la comunidad educativa.

Al presentar esta propuesta en un sitio web nos admitirá llegar a un número indefinido de usuarios a los cuales podrán disfrutar de herramientas virtuales con la finalidad de un mejor desempeño educativo en cualquier parte, en cualquier lugar con una simple conexión a internet debido a que el sitio se encuentra alojada en una nube permitiendo un acceso muy intuitivo tanto para PC como para Laptops, Smartphone, transformándola así en un apoyo tecnológico y motivacional al alcance de todos.

3.9. BENEFICIARIOS.

Existe una resistencia por parte de los docentes a utilizar abiertamente la tecnología en las aulas y a la comunidad. Que en vez de entusiasmar a los alumnos a incursionar en estos ambientes de aprendizaje, comunicación los absuelven y los evitan.

En el caso de la Escuela Fiscal “Don Ruperto Arteta Montes”, ubicado en el sector norte de la ciudad de Guayaquil, en donde se evidencia la debilidad tecnológica, de emprendimiento, pues no se aprovechaba al cien por ciento las oportunidades que les brinda la comunidad en cuanto al acceso, a los equipos técnicos, predisposición para la interacción en otros ambientes e interfaz, la historia cambia a partir de la presentación de esta propuesta, que aumentó el interés por conocer, aprender lo que el sitio web, el Internet desde cualquier herramienta, ofrece como estrategias de aprendizaje a todo nivel.

Como beneficiarios directos están:

Los estudiantes.- Quienes son la inspiración y objetivo principal en todo proceso e enseñanza-aprendizaje, que podrán disfrutar, motivarse con actividades propuesta con criterio didáctico.

Los docentes.- Quienes para poder participar con los estudiantes reciben capacitación en el uso de la plataforma virtual, el sitio web creado para ellos, que presenta contenidos, recursos y actividades para mejorar las falencias detectadas, sobre todo en el nivel motivacional.

Como beneficiarios indirectos:

Los familiares.- Debido a que el estudiante al llegar a casa socializa e involucra a sus familiares en la navegación y retroalimentación de lo aprendido. Transfiere sus aprendizajes en su entorno, lo aplica, se empodera.

Los docentes en general.- Invitados por los usuarios que tienen la intención o curiosidad de navegar en el sitio, justamente para llegar a un sin número de personas.

Comunidad virtual.- Es inconmensurable definir a cuántas personas interesadas en el tema se pueda facilitar una idea para contribuir en el aprender a aprender.

Al ser un sitio web libre y gratuito permitirá a todas las persona interesadas en incursionar en el quehacer educativo tener información y sugerencia de actividades actualizadas, pertinentes y de fácil manejo. Es desde ese punto de vista una herramienta motivacional para quienes se enfrentan al reto de la enseñanza-aprendizaje.

3.10. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

Se decidió escoger la presente propuesta luego de un profundo análisis considerando varios aspectos como factibilidad, tiempo, análisis situacional de la institución en cuanto a talento humano, infraestructura necesaria, recursos requeridos, expectativas de la comunidad educativa, entre otros. Se fundamentó en la experiencia docente como en la preparación de las autoras en temas pedagógicos- tecnológicos, Se asumió el rol de investigadoras para el procesamiento de información, la interpretación de los resultados que confirmaron las hipótesis, dando una total apertura para el diseño de un sitio web que permita, desarrollar cursos, talleres, foros, chats entre otras actividades que fomenten la interacción, comunicación y desarrollo de pensamiento crítico-creativo.

El implemento del sitio web facilita la construcción, el seguimiento y la evaluación en todos sus tipos: auto-evaluación, co-evaluación, heteroevaluación, y en sus instancias: diagnóstica, formativa y sumativa., concede la oportunidad de valorar la participación individual o de equipos según convenga, es versátil, adaptable, flexible. El sitio está desarrollado en una plataforma educativa, de fácil acceso, que será modificando, ampliando, reestructurando, según convenga, se pueden armar subgrupos, acorde a las necesidades, intereses, ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

El piloto realizado fue un éxito, se pudo navegar sin inconvenientes. Los temas de los chat resultaron novedosos e interesantes, la participación fue activa, elocuente se recibieron temas para futuras actividades, sobre todo se crearon compromisos basados en las expectativas del sitio web socializado.

3.11. CONCLUSIONES.

- Al analizar los resultados de la investigación se verificó el alto nivel de incidencia de la tecnología educativa en la motivación escolar en los estudiantes de cuarto , quinto, sexto y séptimo año de Básica, de la Escuela Fiscal Jornada Vespertina N° 402 “Don Ruperto Arteta Montes”, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015-2016, lo que permitió tomar la decisión de proponer como alternativa de solución la creación de un sitio web donde se pueda interactuar y mejorar los índices motivacionales.
- Se estableció que la pedagogía que aplica el docente en su planificación curricular influye en la motivación escolar, si considera estrategias motivacionales en el proceso de la clase obtendrá buenos resultados al crear el ambiente propicio para el acto educativo.
- Las estrategias usada por el docente afectan en la motivación escolar, si sus clases son monótonas y pobres en recursos o técnicas no alcanzará los resultados esperados, si utiliza la tecnología educativa en el aula, tendrá una clase activa, participativa y ganará la atención e interés de los estudiantes, fomentando la buena comunicación e integración.
- La metodología utilizada por el docente aporta en gran medida a la motivación escolar, la propuesta tiende a ofrecer o sugerir estrategias de aprendizaje en entornos virtuales y desde un sitio web de fácil acceso, en una plataforma educativa que tiene concebido los espacios, actividades y recursos para trabajos individuales y/o de equipo, con orientaciones y seguimientos del tutor, permitiendo evaluar y manejar la autorregulación para la metacognición.

3.12. RECOMENDACIONES.

- Se debe optimizar los recursos tecnológicos que tienen docentes, estudiantes para el desarrollo de las estrategias motivacionales que implican cierto grado de informalidad, flexibilidad en su aplicación. No esperar a que los recursos lleguen.
- Se deben generar en los entornos de aprendizajes físicos o virtuales, pequeños cursos prácticos, actualizados, para renovar los temas, crear propios estilos, permitiendo la interrelación y creación.
- Brindar estrategias motivadoras para las tres clases de motivación, intrínseca para fortalecer el yo interior, la autoestima; extrínseca mediante los alicientes, y la trascendental a través reconocimientos.
- Aprovechar el sitio web creado para desarrollar actividades e interactuar con la comunidad virtual y ampliar horizontes a intercambios holísticos.
- Las tecnologías educativas deben ser un aliado de los docentes, pero no lo puede suplirlo totalmente, esa calidez que brinda el ser humano es invaluable.
- El docente es un facilitador, mediador del aprendizaje, quien debe permitir la apertura al conocimiento de manera divertida, eficaz, pero lamentablemente no es lo que sucede al interior de las instituciones educativas de nuestro medio.
- La carencia de recursos didácticos-tecnológicos coarta la creatividad, la libertad de expresión, acción, así como la motivación positiva para la enseñanza- aprendizaje, tal vez sea más una presión, una obligación que una estimulación personal, el internet aporta con grandes ideas pero deben adaptarlas y contextualizarlas para ser usadas.

- Las herramientas tecnológicas son un gran aliado de la ciencia, el conocimiento siempre que se lo dosifique, controle y se maneje con criterio pedagógico.

- Es imprescindible considerar en la planificación curricular la motivación escolar en sus tres instancias intrínsecas, extrínseca, trascendentales permiten la formación integral del ser humano, conectándose con el entorno para transformarlo.

3.13. BIBLIOGRAFIA.

-]Maldonado, P. M. (2010). *Proyectos colaborativos*. Venezuela.
- Adell, J. y. (2010). *Hipermedia*. Madrid.
- Alonso Tapia, L. (2010). *Motivar para el aprendizaje*. Barcelona.
- Alonso, A. R. (2013). *Motivación y rendimiento escolar en educación primaria*. Almería-España: Universidad de Almería.
- Alonso, F. F. (2010). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA.
- Alvarez, d. Z. (2012). *Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente*. La Habana.
- Aquino, S. T. (2008). *El individuo y las experiencias*. España: Kapeluz.
- Asamblea Nacional. (2011). Obtenido de Ley Orgánica Reformatoria al Código de Niñez y Adolescencia : <http://www.asambleanacional.gob.ec/es>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (07 de 05 de 2011). <http://www.asambleanacional.gob.ec>. Obtenido de http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona - España: Paidós Ibérica SA.
- Ballesteros, F. (2009). *El riesgo de la exclusión en la sociedad de la información*. Madrid: AUNA.
- Bianchi, A. (2010). *Psychological predictors of problem mobile*. Barcelona.
- Bono, A. (2012). *Los profesores en las clases*. Buenos Aires: Paidós.
- Brewster, C. (2010). *Increasing student engagement and motivation*. USA.
- Bunge, M. (2010). *A la caza de la realidad*. Barcelona.
- Carretero, M. (2009). *Comprensión y Motivación*. Buenos Aires.
- Costa, J. L. (2015). *Aprendizaje y rendimiento académico*. Alicante-España: Editorial Club Universitario.

- D' Angelo, M. E. (2011). *Aprender a aprender: En los contextos cotidianos del aula de educación infantil*. Madrid: EDICIONES DE LA TORRE.
- Davini. (2009). *La formación docente en cuestión: política y pedagógica*. Buenos Aires: Paidós.
- Davis, K. y. (2010). *Comportamiento Humano*. México: McGraw- Hill.
- Delors, J. (1996). *Learning: The Treasure Within*. Paris: UNESCO.
- EduTEKA. (2014). *Scratch documentation site*. Ecuador.
- Escarpit, R. (2012). *Teoría general de la información y la comunicación*. Barcelona.
- Ferrer-Mico, T. (2012). *Nativos Digitales*. Argentina.
- (2014). Plataformas de enseñanza aprendizaje. En J. M. Filgueira, *Mobile-Learning: Estrategias para el uso de aplicaciones, smartphones y tablets en educación* (pág. 125). López Ana .
- Flinchy, P. (2010). *Lo imaginario de internet*. Madrid: tecnos.
- Fraioli, L. (1999). *La historia de la tecnología: el hombre crea su mundo*. Editorial Editex.
- García Sans, A. (2010). *Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo*. España.
- Gómez Galán, J. (2013). *Criterios básicos para la presencia y el empleo de la NTIC e Internet en los entornos educativos*. Barcelona: Paidós.
- GÓMEZ, L. S. (2014). *ROL DEL PROFESOR DEL SIGLO XXI: Metacognición y Metaaprendizaje en las aulas*. Madrid: Lulu.
- González Fernández, A. (2009). *Modelos de Motivación académica*. Buenos Aires.
- Graells, P. M. (2010). *Impacto de la Tic en Educación*. España.
- Grisolia, C. P. (2010). *Dos experiencias didácticas con la Web en las aulas de tics*. Argentina.
- Harwell, S. (2012). *Project-based learning*. Florida.
- Hellriegel, D. (2010). *Comportamiento Organizacional*. México: Thomson.
- J, B. L. (2010). *Pedagogía de Internet*. Madrid.

- J, S. (2010). *Redes de comunicacion* . España.
- Jacomy, B. (2010). *Historia de las técnicas*. Buenos Aires: Losada.
- Jenkins, H. (2012). *inmigrantes Digitales*. Argentina.
- Juan, L. G. (2014). *Modelo SAMR*. Espana.
- Kroop, Sylvana Mikroyannidis, Alexander Wolpers, Martin. (2015). *Responsive Open Learning Environments: Outcomes of Research from the ROLE Project*. Springer.
- Laredo. (2010). *Motivacion y satisfaccion*. España.
- Larraz, R. N. (2015). *Desarrollo de las habilidades creativas y metacognitivas en la educación secundaria obligatoria*. Madrid: Dykinson.
- Laura, T. M. (2010). *Desmotivacion en el aula y fracaso escolar*. España.
- Leal, I. (12 de 2014). *Clarín*. Recuperado el 17 de abril de 2015, de http://www.clarin.com/sociedad/terce-desercion-escuela-primaria_0_1264673541.html
- Lerch, C. (2012). *Que es la tecnologia*. Buenos Aires.
- Lopez, G. J. (01 de 02 de 2015). *eduteka.org*. Obtenido de <http://www.eduteka.org/samr.php>
- M, J. (2010). *La entrevista*.
- Martínez, D. L. (2014). *Teoría de la Educación para Maestros: Tomo 2. Didáctica para enseñar por competencias con valores*. Madrid: BibliotecaOnline SL.
- Matteus, J. (2009). *La observación* .
- Menichetti, P. (2014). Capítulo 6 Los sentidos, las puerta del aprendizaje. En *Aprendizaje inteligente y el educador del futuro, Los avances de la neurociencia*. Santiago de Chile: Penguin Random House Grupo Editorial Chile.
- Ministerio de Educación. (31 de 03 de 2011). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/LOEI.pdf>

- Ministerio de Educación. (11 de 04 de 2015). *www.educacion.gob.ec*. Obtenido de http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Bases_Pedagogicas.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (27 de Febrero de 2015). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 2 de Mayo de 2015, de <http://educacion.gob.ec/llega-a-ecuador-scratch-day-capacitacion-tecnologica-para-ninos/>
- Montero, I. (2010). *Orientacion Motivacional*. Madrid.
- Montessori, M. (1909). *El método de la pedagogía científica: aplicado a la educación de la infancia*. Buca Lapi : Di Castello.
- Morin, J. (2010). *Gestión de los Recursos Tecnológicos*. Madrid: Cotec.
- Neves, F. (2010). *Psicología para gerentes*. México: Mc Graw Hill.
- OREALC. (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago: UNESCO.
- Paoloni, P. V. (2011). *Motivacion y Tareas Académicas* . Cordoba.
- Picado, F. M. (2006). El paradigma educativo según propuesta de la UNESCO para el Siglo XXI. En *Didáctica General. Una perspectiva integradora* (págs. 31-35). San José-Costa Rica: EUNED.
- Piscitelli, A. (2012). *Inmigrantes digitales*. Argentina.
- Plan Nacional del Buen Vivir , SENPLADES. (2013). *www.buenvivir.gob.ec*. Obtenido de <http://www.buenvivir.gob.ec>
- Prensky, M. (2010). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=0auOUwUjKIMC&printsec=frontcover&dq=Marc+Prensky&hl=es&sa=X&ei=GvVTVdK1IMigNr3sgOAH&ved=0CCgQ6AEwAQ#v=onepage&q=Marc%20Prensky&f=false>
- Romani, C. y. (2012). *Redes Sociales*.
- Rosseli, N. (2010). *Estudios sobre motivación*. Cordoba.
- Rueda, B. M. (2013). *La evaluación educativa: análisis de sus prácticas*. México D. F. : Ediciones Díaz de Santos.

- Ruiz, J. (2008). *Instrumentos investigativos*.
- Ruiz, P. R. (2010). *Las Tics como agentes de innovacion educativa*. Málaga-España: Junta de Andalucía.
- Salinas, J. (2010). *Redes de la comunicacion*.
- Sánchez, A. A. (2014). *Impacto de la motivación extrínseca en el desempeño laboral de los docentes*. Quito: Universidad San Francisco de Quito.
- Sangra, A. (2010). *La calidad de las experiencias virtuales de educacion superior*. España: IRC.
- Silvestre, M. y. (2010). *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. México: CEIDE.
- Sobhi, Tawil- UNESCO. (2013). Orientar la elaboración de los programas de estudio. En *Una Mirada Actual a la Educacion Encierra un Tesoro: Evaluar la influencia del informe de Delors* (pág. 16). Paris: UNESCO.
- Solano, R. F. (2010). *Administracion de Organizaciones* . Buenos Aires: Interoceánicas S.A.
- UNESCO. (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago-Chile: OREAL.
- UTEG. (10 de 04 de 2015). *Repositorio digital UTEG*. Obtenido de <https://drive.google.com/folderview?id=0BwS4JpLatJqQYWIMb2xldXc1bVE&usp=sharing>
- Vecino, A. (2010). *La educacion superior* . Cuba.
- Vega, M. (2010). *Introduccion a la psicologia cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Yopez. (2010). *Metodologia de la investigacion*. Ecuador.
- Zavala. (2010). *Aprendizajes basados en proyectos*. Venezuela.