



## **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

### **“PROPUESTA DE UNA METODOLOGÍA MOTIVACIONAL BASADA EN HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS DE PRESENTACIÓN MULTIMEDIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL 2”**

**GALUTH IRENE GARCÍA CAMACHO**

**Tesis presentada ante el Instituto de Posgrado y Educación Continua  
de la ESPOCH, como requisito parcial para la obtención del grado de  
Magíster en Informática Educativa.**

**RIOBAMBA - ECUADOR**

2015



## **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

### **CERTIFICACIÓN:**

EL TRIBUNAL DE TESIS CERTIFICA QUE:

El trabajo de titulación, titulado "PROPUESTA DE UNA METODOLOGÍA MOTIVACIONAL BASADA EN HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS DE PRESENTACIÓN MULTIMEDIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL 2", de responsabilidad de la Sra. Galuth Irene García Camacho ha sido prolijamente revisado y se autoriza su presentación.

Tribunal de Tesis:

_____ Ing. Wilian Pilco <b>PRESIDENTE</b>	_____ FIRMA
_____ Ing. Washington Luna <b>DIRECTOR</b>	_____ FIRMA
_____ Ing. Gloria Arcos <b>MIEMBRO</b>	_____ FIRMA
_____ Ing. Verónica Mora <b>MIEMBRO</b>	_____ FIRMA
_____ <b>COORDINADOR SISBIB ESPOCH</b>	_____ FIRMA

Riobamba, Marzo 2015

## **DERECHOS INTELECTUALES**

Yo, Galuth Irene García Camacho, declaro que soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en la presente Tesis, y que el patrimonio intelectual generado por la misma pertenece exclusivamente a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

---

FIRMA  
020161825-3

## Índice de abreviaturas

**E-A.** Enseñanza-Aprendizaje

**ESPOCH.** Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

**HW.** Hardware

**PNBV.** Plan Nacional del Buen Vivir

**SW.** Software

## Índice general

Derechos Intelectuales.....	3
Índice de abreviaturas.....	4
Índice general.....	5
Índice de contenidos.....	6
Índice de Tablas.....	8
Índice de Figuras.....	11
Índice de Gráficos.....	12
Dedicatoria.....	13
Agradecimiento.....	14
Resumen.....	15
Summary.....	16
1. Introducción.....	17
2. Revisión de literatura.....	25
3. Materiales y métodos.....	56
4. Resultados y discusión.....	74
5. Conclusiones.....	91
6. Recomendaciones.....	92
7. Glosario.....	93
5. Bibliografía.....	94
8. Anexos.....	97

## Índice de contenidos

1. Introducción .....	17
1.1. Planteamiento del problema.....	19
1.2. Justificación .....	22
1.3. Objetivos.....	24
1.3.1. General .....	24
1.3.2. Específicos.....	24
1.4. Hipótesis .....	24
2. Revisión de literatura.....	25
2.1. Proceso Enseñanza - Aprendizaje .....	25
2.2. Didáctica .....	27
2.2.1. Ámbito de la didáctica .....	30
2.3. Metodología .....	31
2.4. Estrategias Metodológicas .....	34
2.4.1. Técnicas y Estrategias .....	34
2.5. Tipos de Metodologías.....	36
2.6. Motivación y Tipos de Motivación.....	40
2.6.1 Motivación Cognitivo Social .....	40
2.6.2 Motivación Extrínseca .....	41
2.6.3 Motivación Intrínseca (curiosidad e interés) .....	41
2.7. Factores que condicionan la motivación.....	42
2.8. Metodología Motivacional.....	45

2.9.	Ofimática.....	48
2.9.1	Herramientas de Presentación Multimedia .....	49
2.10.	Estilos de aprendizaje.....	51
2.11.	Estado del Arte .....	52
3.	Materiales y métodos .....	56
3.1.	Diseño de la investigación.....	56
3.2.	Variables e indicadores .....	57
3.3.	Tipo de investigación .....	59
3.4.	Población .....	59
3.5.	Muestra .....	60
3.6.	Métodos .....	60
3.7.	Técnicas .....	61
3.8.	Instrumentos de evaluación .....	61
3.9.	Metodología Motivacional basada en Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia.....	62
3.6.1	Características de la Metodología .....	62
3.6.2	Fases de la Metodología .....	64
3.6.3	Diseño del Material Didáctico usando una herramienta ofimática de presentación multimedia .....	66
3.10.	Ambientes de prueba.....	70
4.	Resultados y discusión.....	74
4.1	Análisis de las variables .....	74
4.2	Indicadores de la variable independiente .....	74

4.2.1	Software.....	75
4.2.2	Precisiones de Enseñanza.....	75
4.2.3	Recursos.....	75
4.2.4	Escenario.....	75
4.3	Indicadores de la variable dependiente.....	75
4.3.1	Calificaciones.....	76
4.3.2	Porcentaje de Imaginación.....	76
4.3.3	Porcentaje de Interacción.....	76
4.3.4	Porcentaje Comportamiento.....	76
4.3.5	Porcentaje Autosuficiencia.....	76
4.4	Presentación de resultados.....	77
4.5	Demostración de la hipótesis.....	86
4.5.1	Planteamiento.....	86
4.5.2	Descripción de la muestra.....	87
4.5.3	Especificación del estadístico.....	87
4.6	Comprobación.....	87
4.7	Conclusión de la hipótesis.....	89
5	Conclusiones.....	91
6	Recomendaciones.....	92
7	Glosario.....	93
8	Bibliografía.....	94
9	Anexos.....	97



## Índice de Tablas

Tabla No 1.	Lineamientos de Investigación.....	23
Tabla No 2.	Aprendizaje Cooperativo .....	36
Tabla No 3.	Aprendizaje Orientado a Proyectos .....	36
Tabla No 4.	Contrato de Aprendizaje .....	37
Tabla No 5.	Aprendizaje basado en problemas.....	37
Tabla No 6.	Exposición / Lección Magistral.....	38
Tabla No 7.	Estudio de casos .....	39
Tabla No 8.	Simulación y Juego .....	39
Tabla No 9.	Características Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia.....	63
Tabla No 10.	Plan de Clase Usando la Metodología Motivacional basada en Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia .....	71
Tabla No 11.	Plan de Clase Usando la Metodología Convencional. ....	73
Tabla No 12.	Ficha de Observación a Maestras sobre el uso de Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia.....	72
Tabla No 13.	Ficha de Observación sobre las Características de las Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia .....	72
Tabla No 14.	Operacionalización Conceptual de Variables.....	57
Tabla No 15.	Operacionalización Metodológica de Variables .....	58
Tabla No 16.	Análisis Indicador 1: Calificaciones.....	77
Tabla No 17.	Análisis Indicador 2: Porcentaje de Imaginación.....	79

Tabla No 18.	Análisis Indicador 3: Porcentaje de Interacción .....	81
Tabla No 19.	Análisis Indicador 4: Porcentaje de Comportamiento.....	82
Tabla No 20.	Análisis Indicador 5: Porcentaje de Autosuficiencia .....	84
Tabla No 21.	Tabla de valores .....	88

## Índice de Figuras

Figura No 1. Metodología Motivacional basada en Herramientas de Presentación Multimedia .....	63
Figura No 2. Fases Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia.....	64
Figura No 3. Regiones de Aceptación y Rechazo de la Hipótesis de Investigación	89

## Índice de Gráficos

Gráfico No 1.	No saturar presentación .....	67
Gráfico No 2.	Organización de los botones .....	68
Gráfico No 3.	Uso de colores, tonos, tipos y tamaño de letra .....	68
Gráfico No 4.	Distribución estable de los elementos en la diapositiva .....	68
Gráfico No 5.	Fondo de diapositiva .....	69
Gráfico No 6.	Uso del texto .....	69
Gráfico No 7.	Uso de imágenes.....	70
Gráfico No 8.	Análisis Indicador 1: Calificaciones.....	78
Gráfico No 9.	Análisis Indicador 2: Porcentaje de Imaginación.....	80
Gráfico No 10.	Análisis indicador 3: Porcentaje de Interacción .....	81
Gráfico No 11.	Análisis Indicador 4: Porcentaje de Comportamiento .....	83
Gráfico No 12.	Análisis Indicador 5: Porcentaje de Autosuficiencia.....	85
Gráfico No 13.	Resumen del Análisis de Indicadores.....	85
Gráfico No 14.	Ingreso de valores al Sistema SIAE .....	89
Gráfico No 15.	Recorrido de aceptación para la hipótesis.....	89

## **Dedicatoria**

Dedico el presente trabajo a mi querida hija Bianca, quien es  
mi fuente de inspiración, impulsándome a seguir adelante  
llenando mi vida de amor.

## **Agradecimiento**

Quiero extender mi sincero agradecimiento al Ing. Washington Luna, Ing. Gloria Arcos e Ing. Verónica Mora por su apoyo constante en la ejecución de este trabajo de investigación.

## Resumen

Se desarrolló e implementó una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia, para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial 2. El desarrollo de la metodología se basó en un estudio sistemático y bibliográfico sobre investigaciones relacionadas con la motivación y educación. Para su aplicación se crearon dos ambientes de prueba en la Unidad Educativa "San Miguel" con los paralelos "A" y "B" de 25 estudiantes cada uno, en un ambiente se usó la metodología convencional y el otro se aplicó la metodología motivacional, donde el docente empleó la herramienta ofimática de presentación multimedia Power Point para diseñar el material didáctico, empleando imágenes, animación, texto, audio y video organizó la información de manera diferente para impartir su clase, creando una presentación atractiva con la que logró atraer y retener la atención de sus estudiantes. La aplicación de la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia mejoró el proceso de enseñanza aprendizaje en un 8,74% en el nivel inicial 2. La implementación de esta metodología da la oportunidad de generar contenidos educativos más interactivos y variados, creando un ambiente motivacional en el salón de clase promoviendo así un aprendizaje significativo; es conveniente aplicarla en cursos iniciales de educación básica para mejorar la atención de los estudiantes, así como también se la debe emplear en otros niveles de educación básica y diferentes contextos educativos para conocer el impacto de esta metodología.

**Palabras clave:** <METODOLOGÍA MOTIVACIONAL> <MULTIMEDIA> <EDUCACIÓN>  
<HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS> <ENSEÑANZA-APRENDIZAJE> <DIDÁCTICA>  
<ESTILOS DE APRENDIZAJE> <TAREAS ESCOLARES> <MATERIAL DIDÁCTICO>  
<PEDAGOGÍA>

## Summary

It was developed and implemented a motivational methodology base on offimatic tools of multimedia presentation, to improve the teaching-learning process in the initial level 2. The development of a methodology was based in a systematic and bibliographic study about related investigations with the motivation and education. For its application was created two test environments in the Educational Unit "San Muguel" with the parallels "A" and "B" of 25 students each one, in one environment was used a conventional methodology and in the other was applied the motivational methodology, where the teacher employed the offimatic tool of multimedia presentation Power Point to design the didactic material, by applying images, animating, text, audio, and video and organized the information in different way to teach his/her class, creating an attractive presentation with which was reached to attract and retain the attention of his/her students. The application of the motivational methodology based in offimatic tools of multimedia presentation improved the teaching-learning process in a 8,74% in the initial level 2. The implementing of this methodology gives the opportunity to generate educational contents more varied and interactive, by creating a motivational environment in the classroom and promoting on this manner a meaningful learning, it is convenient to apply it in initial course of basic education to get better the attention of the students, as well as it can be applied in other levels of basic education and different educational contexts to know the shocking of this methodology.

**Key Words:** Motivational Methodology, Multimedia, Education, Offimatic Tools, Teaching-Learning, Didactic, Learning Styles, School Tasks, Didactic Material, Pedagogy



## **CAPÍTULO I**

### **Introducción**

El siguiente trabajo de investigación está presentado con el objetivo de proponer una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje para el nivel inicial 2, donde los docentes empleen nuevas herramientas al momento de elaborar el material didáctico a ser utilizado durante su clase. Lo que se persigue con esta propuesta es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje creando un ambiente motivacional para los estudiantes.

En el primer capítulo se describe el problema de la falta de un ambiente motivacional en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial 2, así como los objetivos que se pretenden alcanzar y el planteamiento de la hipótesis a comprobar con el presente trabajo de investigación. El estudio se lleva a cabo con los estudiantes de la Unidad Educativa "San Miguel" del cantón San Miguel provincia Bolívar.

En el segundo capítulo se revisa la teoría existente sobre proceso enseñanza-aprendizaje, didáctica, motivación, metodología, tipos de metodologías, motivación y tipos de motivación, para poder partir desde esta base hacia la construcción de una nueva metodología, propuesta en el presente trabajo de investigación. Otro tema tratado es la ofimática y las herramientas ofimáticas de presentación multimedia así como algunas investigaciones relacionadas al tema.

En el capítulo tres se propone la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia en el proceso enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial 2, y que será aplicada sobre la muestra tomada para la comprobación de la hipótesis planteada. Además se indica cómo se ejecutó el proceso investigativo, señalando el tipo de investigación aplicada, la descripción de la muestra tomada, los ambientes de prueba empleados para la ejecución del trabajo, entre otros puntos importantes que permiten presentar el proceso llevado a cabo para realizar la investigación.

En el capítulo cuatro se explica con detalle los resultados de la aplicación de la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia en la Unidad Educativa "San Miguel", los mismos que fueron definidos en el proceso investigativo, los resultados fueron evidenciados a través del análisis de tablas y gráficos que permitieron realizar la interpretación de los mismos; además, con la aplicación de procesos estadísticos que reafirman la comprobación de la hipótesis.

## 5.1. Planteamiento del problema

Uno de los temas de mayor discusión en cuanto a educación se refiere, es el proceso de enseñanza – aprendizaje, dado que este varía de acuerdo a diferentes aspectos de suma importancia tales como: la signatura, el contenido científico, el perfil del docente, los estudiantes, el entorno de la comunidad educativa, la infraestructura técnica de la institución, etc.

La forma en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje en algunos casos ha creado un ambiente de desinterés y monotonía, debido a falencias en técnicas, métodos y metodología aplicados, reflejándose esto en las calificaciones y hasta en el comportamiento que manifiestan los estudiantes; sobre todo se debe poner mayor atención en los años de educación inicial donde es más complicado captar y retener la atención de los niños, pues estos llegan a aburrirse rápidamente mostrando una actitud indiferente durante la clase.

El manejo de *recursos ofimáticos* está tomando gran importancia en todas las áreas de la sociedad, una de ellas es la *educación* y uno de los objetivos más importantes planteado a todo el personal docente responsabilizado con la educación de nuestros niños y jóvenes, consiste en lograr una verdadera dirección científica del proceso pedagógico. Pues, en la actualidad se ha convertido en una necesidad capacitarse para aprender, sobre todo poder hacer uso de los diferentes programas ofimáticos como editores de textos, hojas de cálculos y presentaciones multimedia para que se los consideren como una herramienta de trabajo dinámica y divertida que captará mejor la atención de los estudiantes y que permitirá que el proceso enseñanza - aprendizaje sea significativo; además para los docentes estas herramientas facilitarán su trabajo de planificación y preparación de materiales.

Los programas ofimáticos de presentación multimedia son paquetes de software usados para mostrar información y se pueden clasificar de la siguiente manera: software libre (Impress), software propietario (Microsoft PowerPoint), software en línea (prezi).

Además, existen algunas investigaciones relacionadas con la motivación y su influencia en el proceso educativo; como la investigación realizada por (Chambergó Sandoval, 2000) que trata sobre la “Falta de comunicación y motivación de una niña del quinto grado de educación primaria”, teniendo como resultado: que tener una motivación alta permite a los niños sentir el control de su vida, elegir sus amistades, realizar actividades y trabajos académicos con gran satisfacción. Otro estudio realizado es el de (LLanos Díaz, 1999) sobre la “Influencia positiva de la motivación en el rendimiento escolar” teniendo la siguiente conclusión: la motivación es un factor importante para la educación en vías de progreso, así como el rendimiento escolar, los docentes no se preocupan lo suficiente por utilizar las estrategias debidas que ayudarían a mejorar dicho desarrollo, facilitando la construcción de los aprendizajes. Finalmente, (Rodríguez Díaz & Muro Samamé, 1999) realizaron la investigación denominada “Motivación y rendimiento académico en las alumnas del nivel primario” cuyo resultado obtenido es: que el manejo de los aspectos emocionales pueden ser muy productivos en términos de elevar el rendimiento académico.

Es así, que se ha visto la necesidad de conocer el impacto de aplicar una metodología motivacional usando herramientas ofimáticas de presentación multimedia en el proceso de enseñanza - aprendizaje para el nivel inicial 2, en la Unidad Educativa “San Miguel” del cantón San Miguel provincia Bolívar.

Con el conjunto de situaciones presentadas anteriormente, se plantea el siguiente problema:

¿Cómo impacta la aplicación de una metodología motivacional basada en el uso herramientas ofimáticas de presentación multimedia, en el proceso de enseñanza – aprendizaje para Nivel Inicial 2?

Para llegar a la solución del mencionado problema es importante tomar en cuenta las siguientes cuestiones:

- ¿Se conoce herramientas ofimáticas de presentación multimedia que se puedan utilizar como instrumento didáctico?
- ¿Cuáles son los niveles de empleo de las herramientas ofimáticas de presentación multimedia con una metodología motivacional por parte de los docentes para impartir sus clases?
- ¿Cómo afecta la aplicación de una metodología motivacional con el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia en el rendimiento académico de los estudiantes de nivel Inicial 2?

## 5.2. Justificación

La presente investigación ayudará conocer e implementar nuevos instrumentos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, utilizando herramientas ofimáticas de presentación multimedia, y así mejorar las técnicas y materiales utilizados para impartir una clase.

El desarrollo de conocimientos con alto valor agregado es esencial, así como la investigación e innovación técnica y tecnológica, pues los resultados que el presente trabajo arroje, permitirán determinar oportunidades de mejora con carácter pedagógico, ya que al utilizar herramientas ofimáticas de presentación multimedia como un instrumento didáctico, se pretende establecer una **metodología motivacional** pertinente donde los docentes utilicen y manejen mencionadas herramientas, en vista de que son importantes y necesarias para motivar a los estudiantes y así mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Estas técnicas y herramientas serán aplicadas de manera adecuada y profesional en docentes y estudiantes, quienes con sus opiniones y criterios ayudarán a robustecer la investigación propuesta, para lo cual se tomará una muestra de estos actores en el cantón San Miguel de la provincia Bolívar en la Unidad Educativa “San Miguel”, capacitando al personal docente en el área ofimática, específicamente en herramientas ofimáticas de presentación multimedia ya que permiten insertar gráficos, imágenes, texto, video y realizar diferentes animaciones, pudiendo ser utilizada como instrumento didáctico para impartir las clases, captar de mejor manera la atención de los niños de educación Inicial 2 y conseguir así un aprendizaje más significativo.

De esta manera evidenciar que la aplicación de una metodología motivacional basada en el uso de herramientas ofimáticas como instrumento didáctico ayuda a

los docentes a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje al momento de impartir sus clases, despertando la curiosidad e interés en sus estudiantes, consiguiendo resultados positivos en el rendimiento académico de los mismos. Al hacer uso de estas herramientas tecnológicas se desarrollará las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación, practicando de esta manera uno de los objetivos de la política educativa nacional, los cuales hacen referencia a la importancia de adquirir la competencia digital por parte del estudiantado y que el profesorado, observe que la metodología didáctica debe ayudar al estudiante a adquirir esa competencia básica; además, “la metodología didáctica será fundamentalmente, **motivacional**, comunicativa, activa, participativa, y dirigida al logro de los objetivos, especialmente aquellos aspectos más directamente relacionados con las competencias básicas”.

Desde el punto de vista psicopedagógico el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia facilitará dos aspectos fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje: **la atención y la motivación**; es decir, que los alumnos miren, escuchen y que además les guste lo que están aprendiendo en clase.

El tema de investigación se encuentra alineado de la siguiente manera:

Tabla No 1. Lineamientos de Investigación

<b>LINEAS DE INVESTIGACIÓN MIE</b>	Herramientas computacionales para la enseñanza
<b>LINEAS Y PROGRAMA DE LA ESPOCH</b>	<b>LINEA:</b> Tecnologías de la información, comunicación y procesos industriales. <b>PROGRAMA:</b> Programa para el desarrollo de aplicaciones de software para procesos de gestión y administración pública y privada. Educación
<b>PNBV</b>	<b>Objetivo 2.</b> Mejorar las capacidades y potencialidades de la población <b>Política 2.4.</b> Generar procesos de capacitación y formación continua para la vida, con enfoque de género, generacional e intercultural articulados a los objetivos del Buen Vivir.
<b>Elaborado por:</b> Autor <b>Fuente:</b> (ESPOCH, 2012) (Senplades, 2013)	

## **5.3. Objetivos**

### **5.3.1. General**

Proponer una Metodología Motivacional basada en Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje para el Nivel Inicial 2.

### **5.3.2. Específicos**

- Analizar las herramientas de presentación multimedia para ser empleadas como un instrumento didáctico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Establecer una metodología motivacional pertinente para que los docentes utilicen herramientas ofimáticas de presentación multimedia.
- Emplear herramientas ofimáticas de presentación multimedia para diseñar material didáctico e impartir la clase.
- Evidenciar el impacto de la aplicación de una metodología motivacional usando herramientas ofimáticas de presentación multimedia, en el rendimiento académico de los estudiantes de nivel Inicial 2.

## **5.4. Hipótesis**

### **Hipótesis de investigación**

La aplicación de una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial 2.



## **CAPÍTULO II**

### **Revisión de literatura**

#### **6.1. Proceso Enseñanza - Aprendizaje**

El (Proceso Enseñanza Aprendizaje, 2009) se define como "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

Autores como (González Castro, 1986) consideran como componentes del proceso de enseñanza a los objetivos, el contenido, los métodos, los medios y su organización los que conforman una relación lógica interna.

Los medios de enseñanza son considerados el sostén material de los métodos y están determinados, en primer lugar, por el objetivo y el contenido de la educación, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo.

La relación maestro - alumno ocupa un lugar fundamental en este contexto del proceso docente - educativo; el maestro tiene una función importante y los medios de enseñanza multiplican las posibilidades de ejercer una acción más eficaz sobre los alumnos.

(González Castro, 1986) Define: "...Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente - educativo que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos planteados". En esta definición se reconoce como medios de enseñanza a los medios visuales y sonoros como a los objetos reales, a los libros de textos, los laboratorios y a todos los recursos materiales que sirven de sustento al trabajo del maestro.

Dentro de los múltiples medios de enseñanza que se emplean en la actualidad, resulta de especial interés para El presente trabajo la computadora, principalmente su uso e influencia sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje.

(Moya, 2011) "Las computadoras son máquinas de enseñar universales, que permiten realizar a un nivel cualitativamente superior las funciones de todos los medios técnicos creados hasta el momento con fines docentes"; este concepto enmarca las potencialidades del medio dentro del proceso de enseñanza, aspecto que se debe tener en cuenta a la hora de su utilización en la docencia.

En el análisis comparativo de otros medios técnicos de enseñanza, como los audiovisuales o material impreso con la computadora, ésta los aventaja por su capacidad de interactuar con el estudiante, unido a la posibilidad de uso de sonido, imágenes y videos al mismo tiempo, así como la capacidad de almacenamiento de

altos volúmenes de información y su velocidad de ejecución; estas características la convierte en un medio de alta potencialidad en la docencia.

Sin embargo la eficiencia del uso de la computadora en la docencia no depende solo del número de equipos instalados sino también del tipo de software que se utiliza.

Los programas bien diseñados pueden fomentar el aprendizaje conceptual, al ofrecer un contexto que permita a los alumnos extraer los principios generales de los contenidos. Este tipo de enseñanza, "descubrimiento guiado", puede ser muy útil para el aprendizaje de ciertas materias.

## **6.2. Didáctica**

(Alves de Mattos, 1983) Define: "La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje".

Los componentes que intervienen en el acto didáctico son los que se detallan a continuación:

- El docente
- El estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo

El *currículo escolar* es la columna vertebral institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, *metodología* y evaluación.

Se puede entender a la didáctica como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la educación, instrucción o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser: modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación permite ver la variedad de modelos didácticos que han existido. Gran parte de los modelos tradicionales se centraban en el profesor y en los contenidos (modelo proceso-producto); quedando en segundo plano los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado.

En respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante la experimentación y el descubrimiento.

La aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica, actualmente ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la gran complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Cabe diferenciar algunos tipos de didáctica:

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, tiene en cuenta la evolución y características del individuo.
- Didáctica especial o específica, estudia los métodos específicos de cada materia.

En el (Módulo de Didáctica de 0 a 6 años, 2013) se expone que dentro la didáctica especial o específica se ubica a la *Didáctica Tecnológica*. Debido a la incorporación de distintas tecnologías en educación, fue necesario pensar en estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que posibiliten mejores vínculos con el

conocimiento. Por ello el campo de la didáctica tecnológica se conformó como un cuerpo de conocimientos referidos a las nuevas prácticas de enseñanza.

Según (Didáctica de la Informática, 2010) el autor Arévalo Herrate esquemáticamente describe los siguientes modelos de referencia:

Modelo «normativo», «reproductivo» o «pasivo» (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de «hacer pasar un saber».

- El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
- El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.
- El saber ya está acabado, ya está construido.

Modelo llamado «incitativo, o germinal» (centrado en el alumno).

- El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación.
- El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
- El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).

Modelo «aproximativo» o «constructivo» (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.

- El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las

diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).

- El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute. El saber es considerado en lógica propia.
- El saber es considerado en lógica propia.

Para establecer cuál es, la técnica más recomendable de enseñanza, la didáctica utiliza:

- Los principios, normas y conclusiones de la Filosofía de la educación.
- Los descubrimientos y conclusiones de las ciencias educativas, como la biología, la psicología y la sociología de la educación
- La experimentación y las prácticas de más comprobada eficacia de la enseñanza moderna.
- Los criterios y normas de la moderna racionalización científica del trabajo. La enseñanza y el aprendizaje son modalidades típicas de trabajo intelectual que deben obtener productos educativos y culturales bien definidos.

### **6.2.1. Ámbito de la didáctica**

Para (Alves de Mattos, 1983) son cinco los componentes de la situación docente que la didáctica procura analizar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos de la labor docente, estos son: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método.

- El educando, no sólo como alumno que debe aprender con su memoria y con su inteligencia, sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, particularidades, impulsos, intereses y

reacciones, pues toda esa compleja dinámica condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.

- El maestro, no sólo como expositor de la asignatura, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar, motivar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus alumnos, con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.

### **6.3. Metodología**

Según la revisión teórica de (Núñez, 2013) la metodología es una parte fundamental de toda investigación (método científico) que sigue a la propedéutica ya que permite sistematizar los procedimientos y técnicas que se requieren para concretar el desafío. Cabe aclarar que la propedéutica da nombre a la acumulación de conocimientos y disciplinas que son necesarios para abordar y entender cualquier materia. El término proviene del griego pró (“antes”) y paideutikós (“referente a la enseñanza”)

Dicho de otra manera, la metodología es un recurso concreto que deriva de una posición teórica y epistemológica, para la selección de técnicas específicas de investigación. La metodología, depende entonces, de los principios que el investigador crea que son válidos, ya que la acción metodológica será su herramienta para analizar la realidad estudiada. Para ser eficiente, la metodología debe ser disciplinada y sistemática y dar un enfoque que permita analizar un problema en su totalidad.

(Fidalgo, 2007) *Las metodologías educativas* suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el colectivismo. Cada paradigma tiene

sus procesos, actividades y métodos de actuación. Las metodologías educativas aplicadas habitualmente son las que utilizamos de forma mayoritaria en la formación (primaria, bachiller, universidad, etc...); las más conocidas y habituales son:

- *Clases magistrales.* La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica.
- *Clases prácticas.* La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.
- *Clases de Laboratorio.* Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.
- *Tutorías.* Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado.
- *Evaluación.* Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación.
- *Planificación.* Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones.



- *Trabajos individuales y en grupo de tipo caja negra.* Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

Existen metodologías educativas no utilizadas pero ampliamente conocidas por el profesorado. Son metodologías que cualquier docente conoce, pero que normalmente no se aplican porque el esfuerzo que requieren es muy alto. Algunas de ellas son:

- *Evaluación diagnóstica.* Se realiza para conocer las condiciones de las que parte cada alumno; es muy eficaz, ya que permite conocer lo que el alumno sabe, lo que no sabe y lo que cree saber.
- *Evaluación formativa.* Se emplea para ayudar al alumno con su proceso de formación; se trata de comprobar el aprendizaje para, en caso de que no vaya como debiera, tomar acciones correctivas.
- *Planificación personalizada.* Es una asignación de recursos en el tiempo para que el alumno alcance los objetivos formativos; se suele planificar en función del estilo de aprendizaje de cada alumno.
- *Trabajos individuales y grupales tipo caja blanca.* Son trabajos en los que el profesor participa como miembro del equipo de trabajo; básicamente hace unas veces de director (las menos) y otras de asesor del grupo.

Muchas personas piensan que la innovación educativa se basa, precisamente en introducir metodologías en la formación; sin embargo, EL OBJETIVO DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA ES REDUCIR EL ESFUERZO ASOCIADO A ESTAS METODOLOGÍAS, dicho de otra forma poder utilizarlas sin aumentar el esfuerzo actual.

Las innovaciones más fáciles de conseguir son las que afectan a las metodologías que más se utilizan y siendo un buen comienzo, ya que no requieren que se cambie

el planteamiento de las asignaturas; sobre este tipo de innovaciones es fácil realizar “políticas educativas”.

Las innovaciones sobre las metodologías poco utilizadas pero conocidas, requieren unas herramientas tecnológicas concretas; por tanto hay que formar al profesorado en habilidades.

## **6.4. Estrategias Metodológicas**

### **6.4.1. Técnicas y Estrategias**

En la revisión bibliográfica y sistemática de (Núñez Paucar, 2013) se tiene que las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje y recursos varían acorde con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien.

Es importante mencionar que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes esenciales del proceso de aprendizaje.

A partir de la distinción entre técnicas y estrategias, es posible explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje.

**Técnicas:** actividades específicas que hacen los alumnos cuando aprenden.: repetir, subrayar, elaborar esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica.

**Estrategia:** se considera como una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Para que una institución pueda ser generadora y socializadora de conocimientos es conveniente que sus estrategias de enseñanza sean continuamente actualizadas, atendiendo a las exigencias y necesidades de la comunidad donde esté ubicada.

Las cuales están desarrolladas con la preocupación de proponer el uso de recursos variados que permitan atender a las necesidades y habilidades de los diferentes estudiantes, además de incidir en aspectos tales como:

- Potenciar una actitud activa.
- Despertar la curiosidad del estudiante por el tema.
- Debatir con los colegas.
- Compartir el conocimiento con el grupo.
- Fomentar la iniciativa y la toma de decisión.
- Trabajo en equipo

Todos estos elementos interactúan entre sí para procesar los datos (incluyendo procesos manuales y automáticos) dando lugar a información más elaborada y distribuyéndola de la manera más adecuada posible en una determinada organización en función de sus objetivos.

Normalmente el término es usado de manera errónea como sinónimo de sistema de información informático, en parte porque en la mayoría de los casos los recursos materiales de un sistema de información están constituidos casi en su totalidad por

sistemas informáticos, pero siendo estrictos, un sistema de información no tiene por qué disponer de dichos recursos.

## 6.5. Tipos de Metodologías

(Metodologías activas para la formación de competencias, 2006) expone los diferentes métodos de enseñanza y los clasifica de la siguiente manera:

**Tabla No 2. Aprendizaje Cooperativo**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Aprendizaje cooperativo		Estrategia de enseñanza donde los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo". Se puede considerar como un método a aplicar entre otros o como una filosofía de trabajo.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Ayuda a desarrollar competencias académicas y profesionales, así como habilidades interpersonales y de comunicación. Permite cambiar actitudes.	Puede ser aplicado a todo un curso como filosofía de trabajo o limitarlo a alguna parte del mismo. Utilizarlo para aquellas actividades de aprendizaje en las que el trabajo en equipo garantiza unos mejores resultados frente al trabajo individual.	Trabajar adecuadamente la formación de los equipos, el diseño claro y preciso de las tareas o actividades a realizar, motivar a los alumnos a ser cooperativos y trabajar las diferentes habilidades de la cooperación. Aplicar correctamente los 5 ingredientes de aprendizaje cooperativo: Interdependencia positiva, Exigibilidad individual, Interacción cara a cara, Habilidades interpersonales y de trabajo en grupo, Reflexión del grupo.	Profesor: ayuda a resolver situaciones problemáticas en la tarea y en las relaciones. Observa sistemáticamente el proceso del trabajo. Da retroalimentación, propiciando la reflexión del equipo. Alumno: Gestiona la información de manera eficaz. Desarrolla estrategias de conocimiento de su modo de aprender. Se conoce a si mismo e intenta ponerse en el lugar de los demás para que todos los miembros del equipo se sientan bien y trabajen conjuntamente.
<b>Elaborado por:</b> Autor			
<b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)			

**Tabla No 3. Aprendizaje Orientado a Proyectos**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Aprendizaje orientado a proyectos		Estrategia donde el producto del proceso de aprendizaje es un proyecto o programa de intervención profesional, en torno al cual se articulan todas las actividades formativas.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Fomenta el interés. Se vuelve en un	Aconsejable en materias	Definir claramente las habilidades, actitudes y	Profesor: actúa como experto, tutor, recurso, y

incentivo. Permite la adquisición de una metodología de trabajo profesional. Ayuda aprender a partir de la experiencia. Desarrolla el autoaprendizaje y el pensamiento creativo.	terminales. En cursos donde ya se integran contenidos de diferentes áreas de conocimiento y se pueden realizar trabajos multi e interdisciplinarios.	valores que se estimularán en el proyecto. Establecer el sistema de seguimiento y asesoría a lo largo de todo proyecto. Aplicar los pasos: 1. Descripción del contexto del proyecto. 2. Búsqueda de biografía. 3. Valoración crítica de alternativas posibles. 4. Diseño y elaboración del proyecto. 5. Autoevaluación del aprendizaje obtenido.	evaluador. Estudiante: Protagonistas, diseñador. Gestor de aprendizaje, recursos y tiempo, autoevaluador.
<b>Elaborado por:</b> Autor <b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)			

**Tabla No 4. Contrato de Aprendizaje**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Contrato de Aprendizaje		Estrategia donde existe un acuerdo que obliga a dos o más partes a cumplir con lo acordado, siendo cada vez más común que los profesores realicen contratos con sus alumnos para la consecución de aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Promueve el trabajo autónomo y responsable del estudiante. Permite la atención a la diversidad de intereses y ritmos. Favorece la maduración y autonomía del estudiante. Desarrolla habilidades comunicativas, interpersonales y organizativas.	Para cursos superiores donde se pretende el inicio de habilidades para la investigación. En cursos donde existan alumnos de perfiles diferentes.	Utilizar un protocolo en el que se especifiquen los objetivos de aprendizaje, estrategias, recursos, criterios de evaluación y autoevaluación de los logros, temporización, etc. Negociar el protocolo y firmar el compromiso mutuo, estableciendo el procedimiento de revisión del mismo durante y al final del proceso de aprendizaje.	Profesor: define objetivos, determina secuencia de las tareas, establece sesiones de autorización o supervisión, negocia y acuerda. Alumno: planifica el itinerario de aprendizaje, participa activamente, busca, selecciona y organiza información y evidencias de logro. Autoevalúa su progreso.
<b>Elaborado por:</b> Autor <b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)			

**Tabla No 5. Aprendizaje basado en problemas**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Aprendizaje basado en problemas (ABP)		Estrategia donde los estudiantes aprenden en pequeños grupos, partiendo de un problema, a buscar la información necesaria para entender el problema y obtener una solución, bajo la supervisión de un tutor.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Ayuda al desarrollo de habilidades para	Se aplica para abrir la discusión	Capacitar al equipo de profesores en el desarrollo	Profesor: Experto redacta problemas

<p>el análisis y síntesis de la información. Desarrolla actitudes positivas ante problemas. Permite desarrollar habilidades cognitivas y de socialización.</p>	<p>de un tema. Es útil para que los alumnos identifiquen necesidades de aprendizaje. Promueve la participación de los estudiantes en atención a problemas relacionados con su especialidad.</p>	<p>habilidades para la facilitación. Generar en los alumnos disposición para trabajar de esta forma. Retroalimentar constantemente sobre su participación en la solución del problema. Reflexionar con el grupo sobre las habilidades, actitudes y valores estimulados por la forma de trabajo. Aplicar los pasos del ABP:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descripción clara del problema.</li> <li>2. Delimitación del problema.</li> <li>3. Análisis problema en grupo.</li> <li>4. Formulación de hipótesis.</li> <li>5. Formulación de objetivos de aprendizaje.</li> <li>6. Obtención de nueva información.</li> <li>7. Integración grupal de la información.</li> <li>8. Verificación y solución del problema.</li> </ol>	<p>Asesor, supervisor y juez Tutor: Gestiona el proceso el aprendizaje Facilita el proceso grupal Ayuda a resolver conflictos Guía el aprendizaje a través de preguntas, sugerencias, aclaraciones. Estudiante: Juzgan y evalúan sus necesidades de aprendizaje. Investigan. Desarrollan hipótesis. Trabajan individual y grupalmente en la solución del problema.</p>
<p><b>Elaborado por:</b> Autor <b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)</p>			

**Tabla No 6. Exposición / Lección Magistral**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Exposición / Lección magistral		Estrategia donde se presenta de manera organizada información (profesor-alumnos; alumnos-alumnos). Activar la motivación y procesos cognitivos.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Mostrar información de difícil comprensión, de forma organizada sirviendo de andamiaje para el aprendizaje.	Presentar una conferencia de tipo informativo. Como introducción a un tema o conclusión.	Estimular la participación mediante preguntas, actividades y/o materiales. Utilizar estrategias de comunicación eficaz. Preparar y estructurar claramente la información.	Profesor: Posee conocimiento, expone, informa, evalúa. Alumnos: Receptores más o menos pasivos. Realizan las actividades propuestas y participan.
<p><b>Elaborado por:</b> Autor <b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)</p>			

**Tabla No 7. Estudio de casos**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Estudio de casos		Estrategia donde los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de llegar a una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Desarrolla la habilidad de análisis y síntesis. Permite que el contenido sea más significativo para los alumnos. Estimula a la motivación.	Conveniente para iniciar la discusión de un tema. Para promover la investigación sobre ciertos contenidos. Se puede plantear un caso para verificar los aprendizajes logrados.	Elaborar y exponer correctamente el caso de estudio. Dejar clara la tarea que deben realizar los alumnos. Reflexionar con el grupo sobre los aprendizajes logrados.	Profesor: Redacta el caso real, completo, con varias alternativas de solución... Fundamenta el caso teóricamente. Guía la discusión y reflexión. Realiza la síntesis final, relacionando práctica y teoría. Alumnos: Investigan, discuten, proponen y comprueban su hipótesis.
<b>Elaborado por:</b> Autor			
<b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)			

**Tabla No 8. Simulación y Juego**

<b>MÉTODO</b>		<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Simulación y juego		Estrategia que da a los estudiantes un marco donde aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva, afrontar situaciones que quizá no están preparados para superar en la vida real, expresar sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentar con nuevas ideas y procedimientos.	
<b>VENTAJAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>PAPEL PROFESOR-ALUMNOS</b>
Se consigue estimular a los estudiantes a través de los juegos y simulaciones, dar un valor agregado aquello que van descubriendo a través de la creación y utilización de sus propias experiencias e interpretaciones, y compartirlas de manera interactiva con sus compañeros durante el ejercicio.	En contenidos que requieren vivencia para hacerlos significativos. Para estimular la participación. Desarrollar habilidades específicas para enfrentar y resolver las situaciones simuladas.	Los juegos y simulaciones tienen una serie de cualidades que los diferencian de otras formas de aprendizaje basadas en la experiencia por lo que es importante: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar una situación inventada más que una "real"</li> <li>• Los límites del ejercicio están en general claramente definidos por las paredes del aula o por las reglas, o por ambas cosas</li> <li>• Los participantes se sienten tranquilos para desarrollar su tarea</li> </ul> A menudo se requiere más tiempo para las etapas de la revisión o del informe que para el propio ejercicio.	Profesor: Maneja y dirige la situación. Establece la simulación o dinámica de juego. Interroga sobre la situación. Alumnos: Experimentan la simulación o juego. Reaccionan a condiciones o variables emergentes. Son activos.
<b>Elaborado por:</b> Autor			
<b>Fuente:</b> (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006)			

## **6.6. Motivación y Tipos de Motivación**

(Garrido, 1996) Describe: “La motivación, es un proceso psicológico que desde el interior impulsa a la acción y determina la realización de actividades y tareas educativas, que contribuye que el alumno participe en ella en forma activa y persistente posibilitando el aprendizaje y la adquisición de conocimientos y destreza y el desarrollo de la competencia.”

En la revisión bibliográfica de (Huamán, & Periche, 2009) sostiene que, el actual interés que tienen las personas por estudiar la motivación han sido impulsado por los enfoques conductual humanista y cognitiva respectivamente y, desde el ámbito de la psicología educativa, manifiesta fundamentalmente a estos tipos:

### **2.6.1 Motivación Cognitivo Social**

En las interacciones del alumno con el medio educativo, diversos motivos que no ejercen su efecto de forma innata pueden ser adquiridos y funcionar como determinantes importantes de la conducta escolar, entre estos motivos se encuentran el motivo de logro o de rendimiento, que es la tendencia a conseguir una buena actuación (el éxito) en situaciones que implica competición con una norma, pudiendo ser la actuación evaluada como éxito o fracaso por el propio sujeto u otros.

Existe una serie de determinantes familiares que favorecen el desarrollo del motivo de logro, tales como: el estilo educativo de los padres, las prácticas de crianza de los padres y el ambiente familiar.

Aquellos padres que se interesan por las actividades escolares, que establecen con sus hijos espacios para el estudio, que les apoyan en las dificultades, que premian



el esfuerzo por alcanzar el éxito, favorecen el surgimiento y desarrollo del motivo de logro.

### **2.6.2 Motivación Extrínseca**

La perspectiva conductual enfatiza la importancia de la motivación extrínseca en el logro de los aprendizajes.

La motivación extrínseca es la que se da externamente e involucra incentivos tales como, recompensas y castigos.

En educación las recompensas extrínsecas juegan un papel importante, y para aquellos alumnos a los que supone un mayor esfuerzo alcanzar rendimientos adecuados, pueden ser muy útiles, si se administran adecuadamente por el profesor, no se conceden de forma indiscriminada y, siempre que sea posible, respondan más a estímulos sociales.

### **2.6.3 Motivación Intrínseca (curiosidad e interés)**

Los enfoques humanistas y cognitivos resaltan la importancia de la motivación intrínseca en el logro de los aprendizajes.

La motivación Intrínseca, es la que está basada en factores internos como autodeterminación, curiosidad, desafío y esfuerzo.

La motivación intrínseca se basa también en necesidades innatas de competencia y autodeterminación e impulsa la interacción con ambientes diversos. Las dos formas de motivación intrínseca que tiene más relevancia en el ámbito educativo son la curiosidad y el interés, que son dos formas de motivación innata.

**La curiosidad**, es la fuerza motivacional primaria en el desarrollo de la comprensión de los acontecimientos que tienen lugar en el medio y en la adaptación y dominio de éste.

La curiosidad puede influir en la conducta del alumno y por ende sus aprendizajes en el aula, posibilitando además diversas funciones:

- Muestra interés por temas nuevos o los investiga personalmente.
- Observa, examina, maneja, estudia, hace preguntas o discute sobre algún tema.
- Adquiere información sobre temas nuevos y extraños.
- Persiste hasta que domina el tema

Por eso pensamos que, el desarrollo de la curiosidad se encuentra en las etapas de educación infantil y primaria y se verá favorecido por un ambiente educativo comprensivo, tolerante y relajado.

**El interés**, es la emoción positiva experimentada con mayor frecuencia motivacional importante en el desarrollo de las destrezas, del conocimiento y de las competencias.

El interés se convierte pues, en conceptos explicativos que posibilitan hacer predicciones sobre la conducta del sujeto y que pueden ser evaluados a través de diferentes índices, entre los que se encuentran el tiempo que el sujeto invierte desarrollando una actividad y la frecuencia de aparición de una conducta espontánea.

## **6.7. Factores que condicionan la motivación**

(Huamán, & Periche, 2009) En su revisión teórica señala que existen cinco factores fundamentales que condicionan la motivación, es por ello que los mencionamos detalladamente:

- 1) **La posibilidad real que tienen los alumnos de conseguir las metas que se propone.** En la medida que un alumno sienta que el alcance de sus

metas es posible y no una remota ilusión, existe mayor posibilidad de que mantenga la motivación necesaria para alcanzarla.

2) **La forma de pensar del alumno.** El grado de receptividad de cada alumno, la manera de cómo se relaciona con su entorno y con sus demás compañeros, el concepto que tiene sobre sí mismo e incluso sobre los contenidos que ha de aprender, determinan su manera de abordar el aprendizaje, el nivel de motivación que es capaz de desarrollar y mantener, por tanto el tipo de aprendizaje que logra finalmente.

3) **El conocimiento que posee el alumno.** El conocimiento se centra en la forma como debe actuar, de los procesos de aprendizaje que requiere seguir, de la manera que necesita pensar para afrontar con éxito las tareas y problemas que se le presenten en la vida escolar.

Tener información sobre los procedimientos por seguir, sobre la forma de acercarse a los contenidos y tareas, proporciona una cierta seguridad que se transforma en motivación para hacer lo que se tiene que hacer.

4) **La significatividad y utilidad de los contenidos.** Nadie se interesa por aquello que no tiene sentido para él o que no le ofrece utilidad alguna. Parte de la motivación surge de aquello que se aprende puede llegar a ser útil en algún momento de la vida.

En este sentido tiene marcada importancia el concepto de motivación intrínseca que señala que las conductas motivadoras están influidas de manera directa por el interés personal, la satisfacción o el placer.

5) **El contexto específico en que ocurre la situación de aprendizaje.** En muchas ocasiones, lo que se aprende puede tener sentido y utilidad para nosotros, incluso un alta significatividad pero aun así, no existe motivación para aprenderlo. Esto se debe a las características de la situación o el entorno del aprendizaje.

## 6) Otros Factores

### **Factores que tienen lugar en el medio educativo**

**Las tareas escolares:** la tarea es el elemento que facilita la acción educativa y es importante saber cómo se deben estructurar esas tareas para motivar su ejecución por parte de los alumnos, esto toma una importancia especial con los alumnos que poseen dificultades de aprendizaje, desmotivados o con problemas de conducta.

**Las orientaciones del profesor:** el comportamiento del profesor determina en gran parte el ambiente de la clase en alumnos con problemas de conducta, y es muy importante que la orientación del profesor tienda hacia la autonomía, recompensa y comunicarse informativamente proporcionando estructuras útiles para que el alumno tome sus propias decisiones y obtenga niveles altos sobre su competencia.

**Expectativas del profesor.** Las expectativas del profesor pueden tener efectos sobre el rendimiento de los alumnos en el ámbito de las dificultades de aprendizaje, esto puede ser bastante disfuncional y negativo, cuando un profesor actúa basándose en bajas expectativas suele:

- Disminuir el nivel de dificultad de los contenidos.
- Alabar con menos frecuencia los éxitos y/o con más frecuencia los fracasos de los alumnos.
- Prestarles menos atención.
- Expresar menos interés por lo que hacen.
- Situarles en los lugares más alejados de la clase, o a su lado.

En un examen se mide una dimensión del aprendizaje del estudiante, su conocimiento. Donde la respuesta que puede tomar el valor de correcta o incorrecta. En este punto, cabe analizar un conjunto de factores que influyen en la

obtención de una nota por parte de un estudiante, una nota que muchas veces no refleja lo que el estudiante realmente sabe.

La calidad del proceso educativo exige que lo que los estudiantes muestran en sus evaluaciones sea lo mismo que los conocimientos que ellos han obtenido. Además, demanda que los estudiantes estén seguros de lo que aprendieron y de que lo puedan aplicar más adelante, en el siguiente escalón de su formación.

Por ello, es necesario añadir una dimensión extra a la evaluación educativa: la certeza que tienen los estudiantes de los conocimientos que han aprendido y han asimilado a lo largo de un proceso educativo, y de que esa certeza refleje lo que ellos verdaderamente saben y conocen.

## **6.8. Metodología Motivacional**

Según (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006) menciona que para el autor De Miguel toda enseñanza intenta crear un proceso de aprendizaje en un contexto dado (recursos disponibles, características de los estudiantes, etc.) y en un momento determinado en función a los objetivos fijados tanto al nivel de una asignatura concreta como a nivel del proyecto formativo global. Para lo cual se necesita una metodología, que se pueda definir como un conjunto de condiciones y oportunidades que se dan a los estudiantes, organizados de forma sistemática e intencional, que aunque no promueven directamente el aprendizaje, existe una alta probabilidad de que esto ocurra.

Además se habla del **método** como **un procedimiento reglado**, fundamentado teóricamente y contrastado. Es un plan de acción por pasos, en función de las metas del profesor y objetivos de los alumnos que tienen que tomar en consideración variables sociales y culturales. Por eso, cada método tiene sus indicaciones y contradicciones. Cada método es bueno para determinadas

situaciones de E-A, pero ningún método es bueno para todas. El uso exclusivo de un único método es incompatible con el logro de la diversidad de metas y objetivos que profesores y alumnos buscan alcanzar, y el conjunto de variables que acabamos de señalar condicionan la pertinencia de un determinado método. El profesor elegirá el método que juzgue más adecuado a la consecución de los objetivos que pretenda alcanzar con los alumnos. La elección oscilaría entre los métodos de enseñanza centrados en el profesor y los centrados en el alumno. Entre estos polos cabe establecer un continuo de combinaciones con participación diferencial de los extremos. Con respecto al aprendizaje, la elección oscilaría entre favorecer un aprendizaje memorístico, reproductivo y superficial o un aprendizaje significativo, por comprensión, por investigación y profundo.

Así, se puede afirmar que los métodos de enseñanza con participación del alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos, generan aprendizaje más profundos, significativos y duraderos y facilitan la transferencia a contextos más heterogéneos. Es decir, que el estudiante será responsable de su aprendizaje: buscando, seleccionando, analizando y evaluando la información, asumiendo un papel más activo en la construcción de su propio conocimiento. Además, la formación de competencias hace necesario el contacto con los contextos sociales y profesionales en los que el futuro titulado va a tener que intervenir, así como la capacidad para aprender con los otros de manera cooperativa, fomentando el intercambio de ideas, opiniones, puntos de vista, etc.

Un aprendizaje de estas características demanda metodologías que propicien la reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra, para ser capaz de utilizarlo como estrategia de mejora de su propio desempeño, desarrollando así la

competencia más compleja: la de aprender a aprender con sentido crítico sobre su actuación.

En este contexto las tareas de los profesores en el terreno metodológico se pueden resumir de la siguiente manera:

- Planificar, diseñar experiencias y actividades de aprendizaje coherentes con los resultados esperados, tomando en cuenta los espacios y recursos necesarios.
- Facilitar, guiar, motivar y ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

De este modo las metodologías elegidas se convierten en el medio a través del cual los estudiantes aprenderán conocimientos, habilidades y actitudes, es decir, desarrollarán competencias. Esto quiere decir que no existe un único método o camino, sino que el mejor método será la combinación adecuada de diferentes situaciones diseñadas de manera intencional y sistemática, siendo conscientes que si queremos lograr ser eficaces en el aprendizaje debemos establecer criterios sobre la cantidad de información y/o conocimiento que han de manejar los estudiantes.

En cualquier caso, no se puede olvidar la relación entre el diseño y otros elementos como los espacios, en el sentido amplio de ser también un recurso para el aprendizaje, el modo de proveer la información, la interacción del profesor con sus estudiantes, el número de alumnos y sus características, los condicionantes relacionados con el tipo de materia que se trabaja, etc. En definitiva, la decisión metodológica se convierte en un difícil equilibrio entre algunas variables que sí pueden cambiarse y otras que en ocasiones, no es posible, cambiar.

En síntesis, en el diseño de las metodologías activas para favorecer la formación de competencias el reto se encuentra en *ampliar el repertorio metodológico* intentado conocer bien y en profundidad las posibilidades de los diferentes estrategias e ir experimentado su aplicación en la práctica educativa consiguiendo, de este modo, la apropiación y adaptación a nuestras circunstancias y posibilidades de dichos métodos.

## 6.9. Ofimática

(Nieto, 2009) Exponen distintos puntos de vista sobre el término ofimática, es así que:

Para un **ingeniero**: es un conjunto de herramientas para la realización de ciertas tareas de oficina.

Para un **economista**: es una forma de incrementar la productividad y eficiencia en la oficina.

Para un **sociólogo**: es una forma de relacionarse las personas entre sí y con su entorno de trabajo.

Todas estas visiones son complementarias, pues todos ellos tienen su parte de razón, son términos que por sí solos resultan incompletos, pero que perfilan la silueta de este amplio concepto.

(Moya, 2011) en su revisión bibliográfica expone: la ofimática a nivel mundial es usada para crear, coleccionar, almacenar, manipular y transmitir digitalmente la información necesaria en una oficina para realizar tareas y lograr objetivos básicos.

Esta definición se apoya en el término "oficina", limitándose de cierta manera a un espacio físico reducido, esto se podría interpretar como la ausencia de comunicaciones una de las principales partes de la Ofimática.



Desde un **perspectiva educativa** se podría decir que la **ofimática** es el conjunto de herramientas hardware y software que permiten idear, crear, manipular y mostrar información de manera digital con el fin de **motivar al aprendizaje**.

Herramientas y procedimientos ofimáticos:

- Procesamiento de textos
- Hojas de cálculo
- Herramientas de presentación multimedia.
- Base de datos.
- Utilidades: agendas, calculadoras, etc.
- Programas de e-mail, correo de voz, mensajeros.

### **2.9.1 Herramientas de Presentación Multimedia**

(Flores, 2011) Expone que un programa de presentación multimedia es un paquete de software usado para mostrar información, generalmente mediante una serie de diapositivas.

Los programas de presentación multimedia pueden servir de ayuda o reemplazar a las formas tradicionales de dar una exposición en carteles y/o pizarras. Este tipo de programa permite colocar texto, gráficos, videos y otros objetos en páginas individuales o "diapositivas", las mismas que pueden ser visualizadas directamente en la pantalla del ordenador (o en una pantalla normal usando un proyector de vídeo) bajo el control de la persona que realiza la exposición. La transición o paso de una diapositiva a otra puede ser animada de varias formas, y también se puede animar la aparición de los objetos individuales en cada diapositiva.

Las herramientas de presentación multimedia se las puede clasificar de tres maneras:

- 1) Software libre
- 2) Software propietario.
- 3) Software en línea.

### **Software Libre**

- Impress, incluido en la suite ofimática OpenOffice.org.
- Beamer
- KPresenter incluido en la suite Calligra Suite
- Entre otros

### **Software Propietario**

- Harvard Graphics
- Microsoft PowerPoint, de la suite ofimática Microsoft Office.
- Keynote, para ordenadores Apple.
- Lotus Freelance Graphics, ahora basado en OpenOffice.
- Corel Presentations

### **Software en Línea**

- Prezi
- Flash, producto de Adobe
- Qarbon
- authorSTREAM
- Adobe Director

### **Funciones de los Programas de Presentación Multimedia**

Normalmente posee tres funciones esenciales:

EDITOR PARA INSERTAR TEXTO Y DARLE FORMATO.

Esta función de insertar un texto está dirigida para poder entender del tema tratado en las diapositivas, y darle formato, para que la diapositiva sea llamativa a la vista del observador.

METODO PARA INSERTAR Y MANIPULAR IMÁGENES Y GRAFICOS.

Esta función de insertar gráficos también está dirigida para poder entender más el tema tratado en las diapositivas, en cuanto a manipulación de las imágenes sirve para darle una especie de formato a las imágenes y gráficos de la diapositiva

SISTEMA PARA MOSTRAR EL CONTENIDO DE MANERA CONTINUA

Esta función sirve para que el contenido de las diapositivas se vean en forma de película, para que esta función sea posible tienes que activarla, dependiendo del programa de presentación que estés usando.

## **6.10. Estilos de aprendizaje**

Los estilos de aprendizaje son un conjunto de estrategias utilizadas para aprender algo, las cuales varían según la persona y lo que se quiere aprender.

Las diferencias en el aprendizaje dependen de muchos factores tales como: la **motivación**, el bagaje cultural previo y la edad. Por ello no es raro encontrar a menudo estudiantes con igual motivación, misma edad y bagaje cultural que, sin embargo, aprende de distinta manera.

"Los distintos modelos y teorías sobre los estilos de aprendizaje ofrecen un marco conceptual que ayuda a comprender los comportamientos que se observan a diario en el salón de clase, cómo se relacionan tales comportamientos con la forma en que están aprendiendo los estudiantes y el tipo de acciones que pudieran ser más eficaces", se señala en el documento (Estilos de Aprendizaje, 2010).

"La forma en que se elabora la información y se la aprende varía en función del contexto, es decir, de lo que se está intentando aprender, de manera que la forma de aprender puede variar significativamente de una materia a otra. Por ello no es conveniente usar los estilos de aprendizaje como una herramienta para clasificar a los estudiantes en categorías cerradas pues, la forma de aprender evoluciona y cambia constantemente, al igual que todos nosotros lo hacemos", indica la doctora Bárbara Given (Estilos de Aprendizaje, 2010) al referirse a los estilos de aprendizaje.

No existe un correcto o incorrecto estilo de aprendizaje sin embargo, la mayoría de niños muestra su preferencia por los siguientes estilos básicos de aprendizaje:

- *Estilo de aprendizaje visual* aprenden mejor con la vista, por ejemplo a través de un vídeo, una imagen, etc.
- *Estilo de aprendizaje auditivo* aprenden mejor al escuchar, por ejemplo una conferencia teórica de un profesor.
- *Estilo de aprendizaje kinestésicos* aprenden escribiendo aquello que escuchan o mediante una acción práctica.

### **6.11. Estado del Arte**

Existen algunas investigaciones relacionadas con la motivación y su influencia en el proceso educativo, las cuales se mencionan a continuación:

(Chambergó Sandoval, 2000), en Chiclayo, realizó una investigación (estudio de un caso psicopedagógico) denominado "La falta de comunicación y motivación de una niña del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa "Santa Ángela". Su objetivo fue: elaborar un plan de tratamiento como propuesta para la solución de este problema, obteniendo los siguientes resultados:

- La comunicación asertiva entre padres e hijos permite tener buenas relaciones interpersonales y de expresión mutua de afecto.
- Los padres paternalistas hacen que sus hijos sean personas inseguras, temerosas sin iniciativa para afrontar y resolver sus problemas y no saben tomar decisiones.
- *Tener una motivación alta permitirá a los niños sentir que controlan su vida, elegir sus amistades, realizar actividades, trabajos con gran satisfacción.*
- *La importancia de la motivación en el desarrollo académico de los niños y la aplicación de ésta en cada clase.*
- Las relaciones interpersonales ocupan un lugar importante en la vida de los niños, ya que les permite conversar con sus amigos, expresar sus ideas, sentimientos y contrastar impresiones.

(LLanos Díaz, 1999), efectuó su investigación en “Influencia positiva de la motivación en el rendimiento escolar, en el Centro Educativo N° 10797 del asentamiento poblacional “Micaela Bastidas’ de José Leonardo Ortiz, llegando a las siguientes conclusiones:

- *Si la motivación es óptima, ésta ayuda a la construcción de aprendizajes, pero si es deficiente, la dificulta.*
- Las personas que tienen mayor importancia en la motivación de los alumnos son los padres y los maestros.
- La relación alumno – maestro se ve favorecida si la motivación de los alumnos y docentes es adecuada.
- *La motivación es un factor importante para la educación en vías de progreso, así como el rendimiento escolar.*

- *Los docentes no se preocupan suficientemente por utilizar las estrategias debidas que ayudarían a mejorar dicho desarrollo, facilitando la construcción de los aprendizajes.*

(Rodríguez Díaz & Muro Samamé, 1999), realizaron la investigación denominada “Motivación y rendimiento académico en las alumnas del nivel primario” cuyo resultado obtenido es: la motivación de las alumnas con respecto al desempeño en las asignaturas y la misma actividad escolar está en relación con el desempeño y los niveles de comunicación de los docentes de las correspondientes asignaturas, lo cual implica que *el manejo de los aspectos emocionales pueden ser muy productivos en términos de elevar el rendimiento académico.*

De las investigaciones mencionadas se puede concluir que lo que dificulta un aprendizaje significativo es la falta de interés por el estudio, es decir, que la motivación condiciona la forma en la que el estudiante adquiere sus conocimientos; sin embargo estas investigaciones se diferencian de la presentada, pues, lo que se propone es una metodología motivacional con la que se pretende controlar el entorno en el que ocurre el aprendizaje, con la inclusión de herramientas ofimáticas de presentación multimedia para preparar e impartir la clase, propiciando un ambiente en el que los estudiantes del nivel inicial 2 sientan curiosidad e interés por lo que se va a proyectar y aprender; esta curiosidad e interés generados, es en sí la **motivación** que se desea conseguir para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Propuesta presentada tomando en consideración algunos aspectos planteados por los siguientes autores:

(García, 1992) Manifiesta: “La motivación, es una de las muchas características humanas que influyen en la conducta de los estudiantes y se relaciona con otras característica como la curiosidad, el auto concepto y los valores”.

El psicólogo (Bandura, 1986) reconocido por su trabajo sobre la teoría del aprendizaje social, explica la motivación como base fundamental para el aprendizaje en cualquier nivel de la educación y reconoce en ésta un concepto vital en cualquier teoría pedagógica.

Según (Good & Brophy, 1996) el profesor debe fomentar diversos tipos de motivación en sus estudiantes y estos estarán motivados si pasan largo tiempo trabajando en tareas asignadas, pero si no consideran interesante, o por lo menos apropiada su tarea, todo lo que haga tendrá poquísimo valor.

Para (Covington, 2000) es necesario ofrecerles tareas escolares que resulten atractivas y que luego satisfagan su curiosidad. Despertar la curiosidad depende de que se proporcione la suficiente complejidad como para que los resultados no siempre sean seguros, lo cual potencia al máximo el dedicarse a una tarea como si fuese un juego..

(Metodologías activas para la formación de competencias, 2006) Expone que toda enseñanza intenta crear un proceso de aprendizaje en un contexto dado (recursos disponibles, características de los estudiantes, etc.) y en un momento determinado en función a los objetivos fijados tanto al nivel de una asignatura concreta como a nivel del proyecto formativo global. *Para lo cual se necesita una metodología, que se pueda definir como un conjunto de condiciones y oportunidades que se dan a los estudiantes, organizados de forma sistemática e intencional, que aunque no promueven directamente el aprendizaje, existe una alta probabilidad de que esto ocurra.*

## **CAPÍTULO III**

### **Materiales y métodos**

#### **7.1. Diseño de la investigación**

La presente investigación tiene un diseño cuasi experimental, se definieron 4 etapas importantes: se inicia con el análisis de las herramientas ofimáticas de presentación multimedia para ser empleadas como un instrumento didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual se seleccionaron 3 herramientas al azar cada herramienta determinó escenarios de propósito general; para establecer la metodología motivacional pertinente se realizó una revisión sistemática y bibliográfica de diferentes estudios de investigación relacionados con la motivación y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez definida la metodología el siguiente paso en el escenario educativo correspondiente es el uso y aplicación de una herramienta ofimática de presentación multimedia para diseñar el material didáctico e impartir la clase.



En la investigación se utilizó la herramienta ofimática de presentación multimedia Power point una vez realizado el análisis ver Tabla 13 y Tabla 14, para el diseño del material didáctico, organizando la información para la creación de temas de clase a partir de gráficos, imágenes, audio, video y animación; escenario que permitió medir los indicadores de rendimiento académico, porcentajes de imaginación, autosuficiencia, comportamiento e interacción.

Se tomaron grupos ya formados de estudiantes, como son los niños de educación Inicial 2 de los paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "San Miguel" del cantón San Miguel provincia Bolívar; con el fin de conocer si mejorará el proceso de enseñanza - aprendizaje aplicando una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia. Además, en el presente trabajo de investigación se manipulan dos variables, las cuales fueron analizadas y procesadas mediante una prueba estadística para comprobar la hipótesis; estas variables son: Propuesta de una Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia y Proceso de enseñanza – aprendizaje.

## 7.2. Variables e indicadores

Conforme a la hipótesis planteada, se definieron las siguientes variables e indicadores:

### Operacionalización conceptual

Tabla No 9. Operacionalización Conceptual de Variables

VARIABLE	TIPO	CONCEPTO
<b>V<sub>1</sub>:</b> Propuesta de una Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia	Independiente – Compleja	<ul style="list-style-type: none"><li>Se puede definir a la metodología como un conjunto de condiciones y oportunidades que se dan a los estudiantes, organizados de forma sistemática e intencional, que aunque no promueven directamente el aprendizaje, existe una alta probabilidad de que esto ocurra</li><li>Un programa de presentación multimedia es un paquete de software usado para mostrar información, generalmente mediante una serie de diapositivas.</li></ul>

		Este tipo de programa permite colocar texto, gráficos, videos y otros objetos en páginas individuales o "diapositivas", las mismas que pueden ser visualizadas directamente en la pantalla del ordenador (o en una pantalla normal usando un proyector de vídeo) bajo el control de la persona que realiza la exposición.
<b>V<sub>2</sub>:</b> Proceso de enseñanza - aprendizaje	Dependiente - Compleja	Es "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo".
<b>Elaborado por:</b> Autora		
<b>Fuente:</b> Autora, (Metodologías activas para la formación de competencias, 2006), (Flores, 2011)		

### Operacionalización metodológica

Tabla No 10. Operacionalización Metodológica de Variables

VARIABLE	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA	FUENTE DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO
<b>V<sub>1</sub>:</b> Propuesta de una Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia	Herramientas	<b>I<sub>1</sub>:</b> Software	Observación	Ficha de Observación
	Plan de Clase	<b>I<sub>2</sub>:</b> Precisiones de Enseñanza <b>I<sub>3</sub>:</b> Recursos	Revisión de documentos	Plan de Clase
	Escenarios de Prueba	<b>I<sub>4</sub>:</b> Escenario	Revisión de documentos Observación	Listas de estudiantes Ficha de observación
<b>V<sub>2</sub>:</b> Proceso enseñanza aprendizaje	Evaluación de conocimientos	<b>I<sub>1</sub>:</b> Calificaciones	Observación	Registro de calificaciones
	Motivación	Porcentaje de: <b>I<sub>2</sub>:</b> Imaginación <b>I<sub>3</sub>:</b> Interacción <b>I<sub>4</sub>:</b> Comportamiento <b>I<sub>5</sub>:</b> Autosuficiencia	Encuesta	Cuestionario a Docentes y Padres de Familia
<b>Elaborado por:</b> Autora				
<b>Fuente:</b> Autora				

Las dos variables definidas fueron clasificadas como complejas, basándose en la teoría del autor (Sierra Bravo, 1994) quien clasifica las variables como simples o complejas dependiendo del número de indicadores que poseen para ser evaluadas.

### **7.3. Tipo de investigación**

El tipo de investigación utilizada en el presente trabajo es descriptiva y analítica ya que se detallan: hechos, procesos y relaciones llevados a cabo en las aulas de la Unidad Educativa “San Miguel” en el nivel Inicial 2 con los paralelos “A” y “B”, en tiempos diferentes pero con el mismo propósito de obtener porcentajes de motivación y rendimiento académico, con la aplicación de la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia vs la clase tradicional. Además, se utiliza medios estadísticos para presentar resultados.

Esta investigación también es de campo pues se realiza la observación de los elementos más importantes del objeto de investigación para obtener una captación de los fenómenos a primera vista.

Y finalmente es una investigación aplicada debido a que está dirigida al desarrollo tecnológico: producción de nuevos materiales, establecimiento de nuevos procesos, y mejora de los existentes.

### **7.4. Población**

Para realizar el estudio la población elegida está constituida por los estudiantes del nivel inicial 2. Según datos tomados de la página del (Ministerio de Educación, 2013), para el año lectivo 2013-2014 a nivel nacional se tuvo un aproximado de 196.421 estudiantes del nivel inicial, 98.284 niñas y 98.137 niños. En la provincia Bolívar el aproximado de estudiantes fue de 2.874, en el cantón San Miguel hubo 180 niñas y 170 niños haciendo un total de 350 estudiantes de nivel inicial.

## **7.5. Muestra**

La muestra está constituida por los estudiantes del Nivel Inicial 2 del paralelo "A" con 25 estudiantes 10 hombres y 15 mujeres, y paralelo "B" con 25 estudiantes 12 hombres y 13 mujeres de la Unidad Educativa "San Miguel" del cantón San Miguel provincia Bolívar.

## **7.6. Métodos**

El método aplicado en el presente trabajo de investigación es el Método Científico - Modelo General, ya que se realizó la medición de parámetros como: rendimiento académico, porcentajes de imaginación, autosuficiencia, interacción y comportamiento, que fueron definidos como indicadores de evaluación con el objetivo de obtener los resultados analizados, siguiendo un *procedimiento formal y ordenado* permitiendo analizar correctamente los datos, procedimiento que comprende: planteamiento del problema, formulación de la hipótesis, levantamiento de la información, análisis e interpretación de datos, comprobación de la hipótesis y difusión de los resultados de la investigación.

Los pasos que se siguieron en la presente investigación para aplicar la metodología motivacional basada en herramienta ofimáticas de presentación multimedia se describen a continuación:

1. Definir la población y muestra para el tema de estudio.
2. Establecer los ambientes a utilizar para la ejecución de la investigación.
3. Elegir la herramienta ofimática de presentación multimedia para la elaboración del material didáctico.
4. Planificar el tema de clase para los ambientes planteados.
5. Dictar la clase en cada ambiente establecido.

6. Recolectar datos con las técnicas mencionadas.
7. Tabular los datos de manera adecuada.
8. Verificar la hipótesis planteada de acuerdo a la información obtenida.

Las fases de la metodología motivacional aplicada son: Preámbulo, Experiencia, Reflexión y Aplicación.

### **7.7. Técnicas**

En la presente investigación se aplicaron ciertas técnicas que permitieron determinar la manera cómo recoger y analizar los datos obtenidos en el proceso. Con la *observación*, se pudo percibir la forma cómo las maestras trabajan con las herramientas de presentación multimedia y la manera de preparar su material de trabajo, además de la reacción de los estudiantes al aplicar la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia.

Otra técnica aplicada fue la *revisión de documentos*, que puedan tener información relevante sobre el tema de estudio. Esta información puede ser el pilar para la aplicación de la metodología propuesta.

Por último, la técnica *encuesta* dirigida a maestras y padres de familia del nivel inicial 2, la cual permitió recolectar información sobre los diferentes indicadores planteados para su medición en la presente investigación.

### **7.8. Instrumentos de evaluación**

Los instrumentos de evaluación utilizados en el presente escrito fueron: cuestionario a maestras Anexo 1, cuestionario a padres de familia Anexo 1 y ficha de observación a maestras Anexo 2, con el objetivo de recopilar información sobre el impacto de la aplicación de una metodología motivacional usando herramientas ofimáticas de presentación multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de

los niños de nivel inicial 2; estos instrumentos fueron validados por un experto y mediante un pilotaje, con cual se consiguió comprobar que el contenido de los mismos permitan obtener los resultados deseados.

## **7.9. Metodología Motivacional basada en Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia**

### **3.6.1 Características de la Metodología**

*“Para un aprendizaje significativo la motivación es fundamental”*

Se propone una Metodología Motivacional basada en el uso de Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el Nivel Inicial 2, pues la motivación en el estudiante es un elemento esencial en el proceso de enseñanza - aprendizaje que debe ser considerada durante todo el desarrollo de un curso, ya que un estudiante motivado estará en mejores condiciones de aprender. Por tal razón, con el uso de esta herramienta se pueda crear un ambiente motivacional, ayudando de esta manera que los estudiantes muestren su interés por aprender y participar.

Es importante que los maestros se interesen por mejorar su metodología haciendo uso de la tecnología, aprovechándola al máximo para que sea un apoyo y facilite sus tareas diarias docentes, creando un ambiente **motivacional** para sus estudiantes. Teniendo presente que lo importante es la mejora metodológica que implica el empleo de herramientas tecnológicas y no solo el aprendizaje de las mismas.

El método de enseñanza propuesto extrae ciertas características de otros métodos de enseñanza tales como los que se habla en el Capítulo 2 literal 2.5. Tipos de

metodologías donde el autor menciona la Exposición o Clase Magistral y la Simulación y Juego, tal como se puede observar en la Tabla 9:

Tabla No 11. Características Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia

Metodología	Motivacional basado en herramientas ofimáticas de presentación multimedia
<b>Descripción</b>	Presentar de manera organizada la información haciendo uso de una herramienta ofimática de presentación multimedia, en donde el uso de gráficos, imágenes, videos y audio sea prioridad. Dar al estudiante un espacio donde pueda aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva donde experimente nuevas ideas y procedimientos.
<b>Ventajas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar contenidos de una manera más interactiva, atractiva y variada, los mismos que puede ser reutilizados y mejorados en caso de ser necesario para una nueva clase.</li> <li>• Estimular la motivación de los estudiantes mediante el uso de tecnología con presentaciones atrayentes, haciendo de esta forma que el aprendizaje sea agradable y significativo.</li> <li>• Los profesores tienen la oportunidad de generar contenidos educativos de acuerdo con las particularidades de sus estudiantes y de su contexto educativo.</li> </ul>
<b>Papel del profesorado</b>	Posee conocimiento, crea, expone, informa, interactúa, evalúa.
<b>Papel del alumno</b>	Receptores activos.
<b>Recomendaciones</b>	Preparar y estructurar claramente la información, tratando de no sobrecargar la diapositiva. Utilizar colores adecuados para la presentación, por ejemplo si va hacer uso de varias imágenes y texto de color, el fondo debería ser de un tono suave o a su vez blanco.
<b>Ejemplos</b>	Para cursos iniciales donde los estudiantes estén entre los 4-5 años de edad, pues se pretende captar y retener por mucho más tiempo la atención de los mismos, estimulando su participación y creatividad.
<b>Inconvenientes</b>	Que la Institución Educativa no tenga los recursos tecnológicos necesarios para aplicar la metodología.
<b>Elaborado por:</b> Autora	
<b>Fuente:</b> Autora	

A continuación se muestra un esquema de la metodología motivacional:

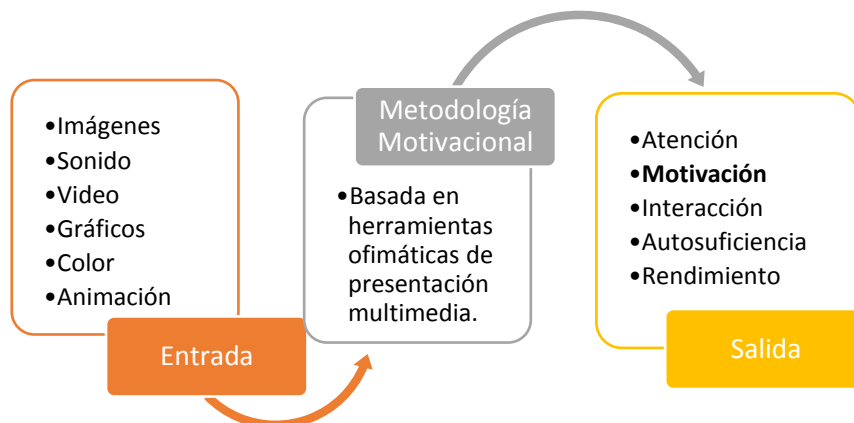


Figura No 1. Metodología Motivacional basada en Herramientas de Presentación Multimedia

Por lo expuesto, la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia se resume como se muestra en la Figura 2.

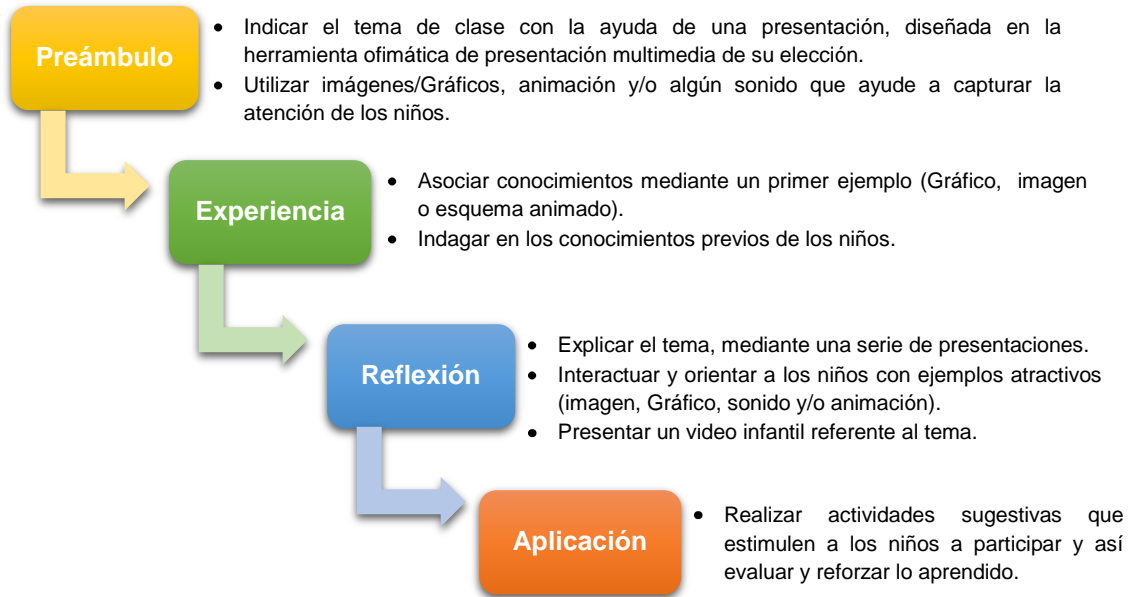


Figura No 2. Fases Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia

### 3.6.2 Fases de la Metodología

#### A. Preámbulo

El docente inicia la clase usando una presentación diseñada en una herramienta ofimática de presentación multimedia de su elección, donde indica el tema que se va a aprender en la clase utilizando imágenes/gráficos, animación y/o algún sonido que ayude a capturar la atención de los niños. (Anexo 4)

#### B. Experiencia

En esta fase se muestra una nueva diapositiva con una imagen, gráfico o esquema animado con un primer ejemplo sobre el tema, para que el niño pueda asociar lo que conoce con lo nuevo por aprender, el docente hará referencia a este ejemplo para indagar en los conocimientos previos de los niños. (Anexo 4)



### **C. Reflexión**

Para esta fase el profesor habrá preparado una serie de presentaciones variadas, basándose en las características del material didáctico indicado en el punto 3.6.4, donde el uso de imágenes, gráficos, sonido, animación y video le permita ir explicando el tema en cuestión, interactuando y orientando a los niños mediante actividades más atractivas, permitiéndoles aprender de una manera más divertida estimulando en su **motivación**. (Anexo 4)

El video que se proyecte durante la clase debe tener relación al tema que se está dictando y debe ser infantil y/o musical, como se señala en el punto 3.6.4 el video debe tener una duración de 3 a 4 minutos para evitar el desinterés de los estudiantes.

### **D. Aplicación**

En esta fase se procede a realizar actividades sugestivas que permitan evaluar y reforzar lo aprendido, el docente habrá preparado presentaciones con tareas como:

- Identificar sonidos, gráficos e imágenes
- Completar palabras haciendo uso de esquemas animados
- Asignar un número de acuerdo a la cantidad de elementos
- Entre otras actividades dependiendo del tema de clase a dictar.

Para ello leerá el enunciado a los estudiantes con el fin de que tengan claro que es lo que deben realizar; es importante que exista un sonido y una imagen que indique si lo que realizó el niño es correcto o incorrecto, en caso de ser incorrecto que le permita volver a intentarlo. (Anexo 4)

A más de las actividades propuestas al final de la presentación, se sugiere realizar alguna tarea en clase en papel impreso, por ejemplo: colorear o graficar, con fin de

que los estudiantes trabajen individualmente y así identificar que tanto retuvieron sobre el tema de clase, para desarrollar la actividad sin mucha dificultad; de creer necesario el docente enviará una pequeña tarea a casa.

Se debe tomar en cuenta que existen varios factores que condicionan la motivación, causados por situaciones internas o externas al estudiante como se explicó anteriormente, es por ello que con la **metodología motivacional** propuesta lo que se pretende es **controlar el entorno en el que ocurre el aprendizaje**, pues como mencionan en su trabajo de investigación (Huamán, & Periche, 2009), en muchas ocasiones, lo que se aprende puede tener sentido y utilidad para nosotros, pero aun así, no existe motivación para aprenderlo. Es así, que con la inclusión de herramientas ofimáticas de presentación multimedia para preparar e impartir la clase, propicia un ambiente en el que los niños sienten curiosidad e interés por lo que se va a proyectar y aprender; esta curiosidad e interés generados, es en sí la **motivación** que se desea conseguir para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **3.6.3 Diseño del Material Didáctico usando una herramienta ofimática de presentación multimedia**

Durante el diseño de las estrategias de aprendizaje, un elemento importante es el material didáctico de apoyo a cada uno de los contenidos. El cual, se debe ser interesante y llamativo para lograr el objetivo de captar la atención del estudiante y mantenerla, generar interés en lo que se presenta e incluso divertirse con lo que se propone.

(Campuzano Ruíz, 1992) Señala como cualidades didácticas de una aplicación multimedia con fines educativos, la relevancia de la información, estructura y presentación adecuadas y la existencia de facilitadores del aprendizaje.

Hay que tener presente también la filosofía de Garr Reynolds (Presentaciones Zen, 2013), el cual expone ideas sencillas para el diseño de presentaciones, que sin duda aportará vida a los mensajes y ayudará a mejorar la manera de diseñar una presentación.

A continuación se expone algunas características que se deben tener en cuenta al momento de elaborar el material didáctico utilizando una herramienta ofimática de presentación multimedia:

**Organización de la diapositiva.-** Si se desea emitir un mensaje atractivo y efectivo es importante tomar mucha atención en el formato de la diapositiva, dividiéndola en áreas funcionales, tales como: títulos, menús, texto y gráficos. Es así que se puede tomar en consideración lo siguiente:

- Se debe tener mucho cuidado con no saturar la presentación, al menos el 50% del espacio debe estar libre para permitir el descanso visual. Ver Gráfico 1.



Gráfico No 1. No saturar presentación

- Los botones deben mantenerse en un mismo sitio, con el mismo color y en la mayoría de los casos su mismo sonido. Ver Gráfico 2.



Gráfico No 2. Organización de los botones

- Hacer uso constante de colores, tonos, tipos y tamaños de letra en toda la presentación. Ver Gráfico 3.



Gráfico No 3. Uso de colores, tonos, tipos y tamaño de letra

- Tener una distribución estable de los elementos en cada diapositiva. Ver Gráfico 4.

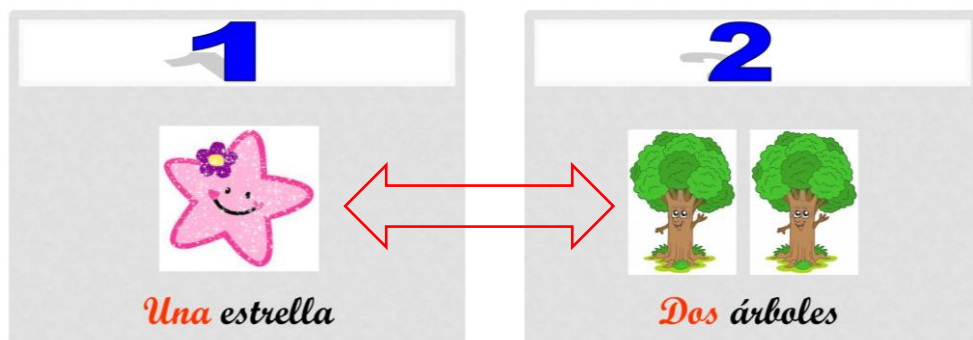


Gráfico No 4. Distribución estable de los elementos en la diapositiva

- El color de fondo que sea preferentemente neutral por ejemplo blanco o tonos suaves para evitar un mensaje visual desagradable. Ver Gráfico 5.



Gráfico No 5. Fondo de diapositiva

- Los textos deben estar en minúsculas a excepción de algún título, el color recomendable es el negro, hay que tratar de evitar tonos brillantes para no distraer el objetivo de la lectura, ya que la metodología va dirigida a niños de entre 4 a 5 años no se recomienda el uso de texto excesivo. Ver Gráfico 6.

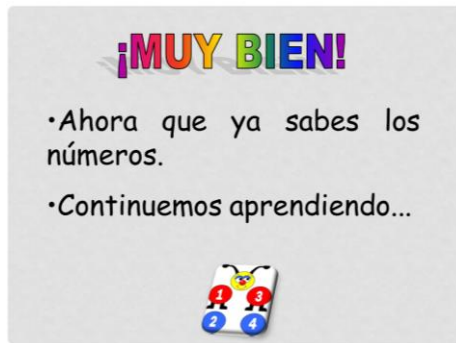


Gráfico No 6. Uso del texto

- Los gráficos son muy importantes, es esencial no sobresaturar de ellos pero sí mantener pantallas muy llamativas con dibujos e imágenes que tengan realismo, dimensión, color y alegren la vista; pues estos atraen la atención de los niños **motivándolos** a participar durante la clase. Ver Gráfico 7.



Gráfico No 7. Uso de imágenes

- La animación que se de los objetos de una presentación deben tener una distribución lógica para dar la sensación de integración de la información.
- Los videos a utilizar, no deben sobrepasar los 3 a 4 minutos para evitar el desinterés y debe ser infantil y/o musical.

## 7.10. Ambientes de prueba

Para la aplicación de la metodología propuesta se tuvieron los siguientes ambientes de prueba:

**Ambiente 1:** Se desarrolló un tema de la asignatura de matemática, de acuerdo al plan de clase que se indica en la Tabla No 10 utilizando la Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de Presentación Multimedia, en este ambiente participaron 25 estudiantes del Nivel Inicial 2 paralelo "A", 10 hombres y 15 mujeres que se encuentran entre los 4 a 5 años de edad.

Tabla No 12. Plan de Clase Usando la Metodología Motivacional basada en Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia

PLAN DE CLASE					
<b>ÁREA:</b> Matemática		<b>GRADO:</b> Inicial "A"		<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 1 periodo de 45 min	
<b>FECHA:</b> dd-mm-aa		<b>HASTA:</b> dd-mm-aa			
<b>EJE CURRICULAR INTEGRADOR:</b> Desarrollar el pensamiento lógico utilizando herramientas tecnológicas para solución de problemas de la vida cotidiana.					
<b>EJE DEL APRENDIZAJE:</b> Identidad – Comunicación					
<b>EJES TRANSVERSALES:</b> La formación de ciudadanía democrática y actualizada					
<b>EJE INSTITUCIONAL:</b> Educación en la fe cristiana con una sólida madurez.					
<b>PROFESOR(A):</b> Lic. Angelita Mora					
<b>OBJETIVO EDUCATIVO DE LOS CONOCIMIENTOS:</b> Aprender el número Uno					
BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	PRECISIONES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN
Los Números (Aprendiendo los números)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el forma del número uno.</li> <li>Comprender cuantos elementos u objetos que represent a este número.</li> <li>Asociar el número con la cantidad de elementos .</li> </ul>	<p><b>Experiencia:</b> Presentar una un gráfico, ejemplo una estrella y preguntar cuántas estrellas observa.</p> <p><b>Reflexión:</b> Basándose en lo anterior continuar indicando la forma que tiene el número uno, y mostrar algunos ejemplos. Después presentar un video musical sobre el tema.</p> <p><b>Conceptualización:</b> El número Uno</p> <p><b>Aplicación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el número uno en la siguiente lista de números.</li> <li>Indica donde hay un solo objeto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computador</li> <li>Proyector</li> <li>Herramienta ofimática de presentación multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde a preguntas al finalizar el tema de clase.</li> <li>Reconoce el número uno y cuántos elementos represent a.</li> </ul>	<p><b>Lógico:</b> Identifica el número uno.</p> <p><b>Crítico:</b> Comprende la cantidad de elementos u objetos que representa este número.</p> <p><b>Creativo:</b> Asocia el número con la cantidad de elementos.</p>
<b>Realizado por:</b> Angelita Mora					
<b>Fuente:</b> Texto de Matemática para el Nivel Inicial					

La herramienta ofimática de presentación multimedia utilizada en este ambiente de prueba fue Power Point y se la eligió con la ayuda de las maestras del nivel inicial 2, para ello se tomaron tres herramientas al azar y se experimentó con cada una de ellas, como se describe en las Tablas No 13 y 14 en las cuales se recoge las características y experiencias que se tuvieron con las mismas.

Tabla No 13. Ficha de Observación a Maestras sobre el uso de Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia

	Power Point	Impress	Prezi
<b>Primera impresión</b>	Muestran familiaridad con la herramienta	Encuentran similitud con la herramienta power point	Se sienten algo confundidas y temerosas
<b>Manejo</b>	Realizan tareas básicas de manera sencilla	Realizan tareas básicas con un poco de dificultad	Realizan las tareas básicas con mucho esfuerzo
<b>Animación</b>	No se complican	No se complican	Se complican
<b>Conclusión</b>	Se siente muy a gusto con la herramienta debido a las múltiples opciones con las que permite trabajar y además porque la han utilizado antes.	Trabajan con la herramienta pero no se siente a gusto por las pocas opciones que tienen para trabajar con ella.	No se sienten a gusto con la herramienta pues se les hace muy complicado manejarla y no tienen mucho para elegir.
<b>Realizado por:</b> Autora			
<b>Fuente:</b> Autora			

Tabla No 14. Ficha de Observación sobre las Características de las Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia

	Power Point	Impress	Prezi
<b>Esquema de trabajo</b>	Diapositivas secuenciales	Diapositivas Secuenciales	Un solo lienzo donde se conecta después las ideas
<b>Navegación</b>	Transiciones	Transiciones	Movimientos de pantalla
<b>Estilos o Diseños</b>	40	20	6
<b>Música de fondo para toda la presentación</b>	Si	No	Si
<b>Se requiere de internet para usarlo</b>	No	No	Si
<b>Facilidad de creación de tablas</b>	Sencilla	Compleja	No dispone
<b>Efectos de gráficas</b>	Si	No	No
<b>Degradación de color</b>	Doble o triple	Doble	No dispone
<b>Idioma en el que se encuentra la herramienta</b>	Español e Inglés	Español e Inglés	Inglés
<b>Licencia</b>	Pagada	Gratuita	Gratuita
<b>Realizado por:</b> Autora			
<b>Fuente:</b> Autora			

**Ambiente 2:** Se desarrolló un tema de la asignatura de matemática, de acuerdo al plan de clase que se indica en la Tabla No 11 utilizando la Metodología Convencional, es decir sin el uso de herramientas ofimáticas de Presentación



Multimedia, en este ambiente participaron 25 estudiantes del Nivel Inicial 2 paralelo “B”, 12 hombres y 13 mujeres que se encuentran entre los 4 a 5 años de edad.

Tabla No 15. Plan de Clase Usando la Metodología Convencional.

PLAN DE CLASE					
<b>ÁREA:</b> Matemática <b>GRADO:</b> Inicial “A” <b>TIEMPO ESTIMADO:</b> 1 periodo de 45 min					
<b>FECHA:</b> dd-mm-aa <b>HASTA:</b> dd-mm-aa					
<b>EJE CURRICULAR INTEGRADOR:</b> Desarrollar el pensamiento lógico utilizando herramientas tecnológicas para solución de problemas de la vida cotidiana.					
<b>EJE DEL APRENDIZAJE:</b> Identidad – Comunicación					
<b>EJES TRANSVERSALES:</b> La formación de ciudadanía democrática y actualizada					
<b>EJE INSTITUCIONAL:</b> Educación en la fe cristiana con una sólida madurez.					
<b>PROFESOR(A):</b> Lic. Judith Vargas					
<b>OBJETIVO EDUCATIVO DE LOS CONOCIMIENTOS:</b> Aprender el número Uno					
BLOQUE CURRICULAR	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	PRECISIONES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADOR DE EVALUACIÓN	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN
Los Números (Aprendiendo los números)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el forma del número uno.</li> <li>Comprender cuantos elementos u objetos que representa este número.</li> <li>Asociar el número con la cantidad de elementos.</li> </ul>	<p><b>Experiencia:</b> Preguntar quién conoce el número uno.</p> <p><b>Reflexión:</b> Dibujar en el pizarrón el número uno y después algunas gráficas, además señalar cosas en el aula donde los estudiantes puedan decir cuantos objetos ven haciendo referencia al número uno.</p> <p><b>Conceptualización:</b> El número Uno</p> <p><b>Aplicación:</b> Colorea el número uno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarrón</li> <li>Marcadores</li> <li>Borrador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde a preguntas al finalizar el tema de clase.</li> <li>Reconoce el número uno y cuantos elementos representa.</li> </ul>	<p><b>Lógico:</b> Identifica el número uno.</p> <p><b>Crítico:</b> Comprende la cantidad de elementos u objetos que representa este número.</p> <p><b>Creativo:</b> Asocia el número con la cantidad de elementos.</p>
<b>Realizado por:</b> Judith Vargas					
<b>Fuente:</b> Texto de Matemática para el Nivel Inicial					

## **CAPÍTULO IV**

### **Resultados y discusión**

#### **4.1 Análisis de las variables**

En la presente investigación, se pretende demostrar que la aplicación de una metodología motivacional con el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial 2. Para lo cual, se definieron dos variables para el análisis:

Propuesta de una Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia, y el Proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### **4.2 Indicadores de la variable independiente**

La variable propuesta de una Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia es aquella que me permite establecer los escenarios de trabajo. Para analizar esta variable, se tomarán en cuenta el software

a utilizar, los recursos empleados en el plan de clase, y los diferentes escenarios utilizados para la investigación como se indica a continuación:

#### **4.2.1 Software**

Mediante este indicador se determinó cuál de tres herramientas ofimáticas de presentación multimedia es más sencilla de utilizar por las maestras para diseñar el material didáctico.

#### **4.2.2 Precisiones de Enseñanza**

Este indicador permite apreciar la manera en la que se impartirá la clase, por lo que es aquí donde se modificó algunos aspectos para usarlos según el ambiente en el que se vaya aplicar.

#### **4.2.3 Recursos**

Con este indicador se identifica la herramienta ofimática de presentación multimedia a utilizar para impartir la clase, así como las demás herramientas tecnológicas necesarias para aplicar la metodología propuesta.

#### **4.2.4 Escenario**

En este indicador se modificará los diferentes escenarios para la obtención de los datos requeridos para la comprobación de la hipótesis.

### **4.3 Indicadores de la variable dependiente**

La variable proceso enseñanza aprendizaje es medida a través de la evaluación de conocimientos de los estudiantes es decir las calificaciones obtenidas durante el periodo de prueba de la investigación, como se detalla a continuación:

#### **4.3.1 Calificaciones**

Este indicador son las notas obtenidas por los estudiantes en sus diferentes actividades escolares, que permitirán verificar si la metodología propuesta ayuda a mejorar su rendimiento. (Anexo 3)

#### **4.3.2 Porcentaje de Imaginación**

Con este indicador lo que se desea conocer, es que tanto ayuda al desarrollo de la imaginación el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia, para medirlo se utilizará la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras. (Anexo 1)

#### **4.3.3 Porcentaje de Interacción**

Indicador que me permitirá conocer que tan participativos son los estudiantes durante la clase y en sus tareas en casa, para medirlo se utilizará la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras. (Anexo 1)

#### **4.3.4 Porcentaje Comportamiento**

Con este indicador se podrá conocer el grado de interés por aprender de los estudiantes y cambios en su comportamiento, para medirlo se utilizará la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras. (Anexo 1)

#### **4.3.5 Porcentaje Autosuficiencia**

Indicador que muestra que tanto aprendieron durante la clase como para trabajar independientemente es sus trabajos de aula y tareas en casa, para medirlo se utilizará la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras. (Anexo 1)

#### 4.4 Presentación de resultados

Para el presente trabajo de investigación se indicó anteriormente que se crearon dos ambientes de prueba, donde en un ambiente fue aplicada la metodología motivacional, mientras que en el otro se utilizó la metodología convencional; para conocer que tanto influyó la metodología empleada en el proceso enseñanza-aprendizaje se realizó la revisión de las calificaciones de los estudiantes, así como también se aplicaron dos cuestionarios uno dirigido a las maestras y otra a los padres de familia de inicial 2 de la Institución.

**Variable Dependiente:** Proceso Enseñanza – Aprendizaje

**Categoría:** Evaluación de Conocimientos

**Indicador 1: Revisión de Calificaciones**

Del informe de aprendizaje (Anexo 3) realizado por las maestras, se obtuvo los siguientes resultados con respecto a las calificaciones de los estudiantes.

Tabla No 16. Análisis Indicador 1: Calificaciones

Cantidad Estudiantes	Calificaciones	
	Paralelo "A"	Paralelo "B"
1	9,75	8,75
2	9,63	8,88
3	9,50	8,75
4	9,50	8,75
5	9,75	9,38
6	9,63	9,25
7	9,50	9,25
8	9,38	9,00
9	9,50	8,75
10	9,63	8,75
11	9,38	9,13
12	9,88	9,25
13	9,38	9,00
14	9,75	9,25
15	9,75	8,50
16	9,63	8,75
17	9,38	8,50
18	9,50	9,63
19	9,50	9,00
20	9,63	9,25

Cantidad Estudiantes	Calificaciones	
	Paralelo "A"	Paralelo "B"
21	9,63	9,00
22	9,50	8,50
23	9,63	9,38
24	9,75	8,50
25	9,63	9,50
<b>Media Aritmética</b>	9,20	8,99
<b>Porcentaje</b>	<b>92%</b>	<b>89,90%</b>

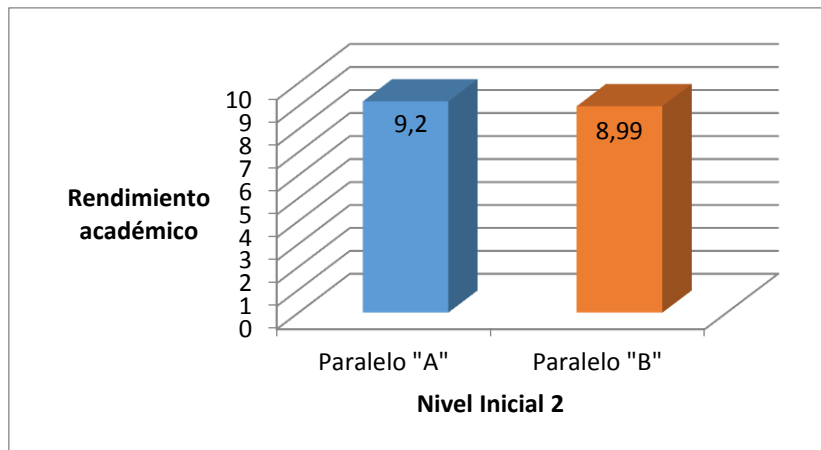


Gráfico No 8. Análisis Indicador 1: Calificaciones

**Interpretación:** Como se puede observar en los datos tabulados, el Paralelo "A" donde se aplicó la metodología tuvo una media aritmética del 9,20/10 lo que equivale al 92%, por otra parte tenemos al paralelo "B" donde no se aplicó la metodología y obtuvo una media aritmética de 8,99/10 equivalente al 89,90%, a pesar de que la diferencia es de un 2,10% se puede decir que, aplicar una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia, influye en el rendimiento escolar de los estudiantes.

**Categoría:** Motivación

**Indicador 2: Porcentaje de Imaginación**

**Pregunta 1**

**Padres de Familia:** ¿En qué medida cree usted que la metodología empleada por la maestra beneficia a su niño en el desarrollo de su imaginación al momento de realizar sus tareas escolares? (Anexo 1)

**Maestras:** ¿En qué medida considera que la metodología empleada para impartir sus clases beneficia a los estudiantes en el desarrollo de su imaginación? (Anexo 1)

**Tabla No 17. Análisis Indicador 2: Porcentaje de Imaginación**

Cantidad Estudiantes	Paralelo "A"		Paralelo "B"	
	Padres de Familia	Maestra	Padres de Familia	Maestra
1	9,00	10	9,00	8,00
2	10	10	8,00	8,00
3	8,00	10	9,00	8,00
4	9,00	10	9,00	8,00
5	9,00	10	8,00	8,00
6	10	10	7,00	8,00
7	9,00	10	8,00	8,00
8	10	10	9,00	8,00
9	10	10	10	8,00
10	8,00	10	9,00	8,00
11	9,00	10	7,00	8,00
12	9,00	10	10	8,00
13	9,00	10	9,00	8,00
14	10	10	9,00	8,00
15	10	10	9,00	8,00
16	10	10	7,00	8,00
17	10	10	8,00	8,00
18	9,00	10	9,00	8,00
19	9,00	10	9,00	8,00
20	8,00	10	10	8,00
21	9,00	10	7,00	8,00
22	9,00	10	8,00	8,00
23	10	10	8,00	8,00
24	10	10	8,00	8,00
25	10	10	9,00	8,00
<b>Total</b>	9,32	10	8,52	8,00
<b>Media Aritmética</b>	9,66		8,26	
<b>Porcentaje</b>	<b>96,60%</b>		<b>82,60%</b>	

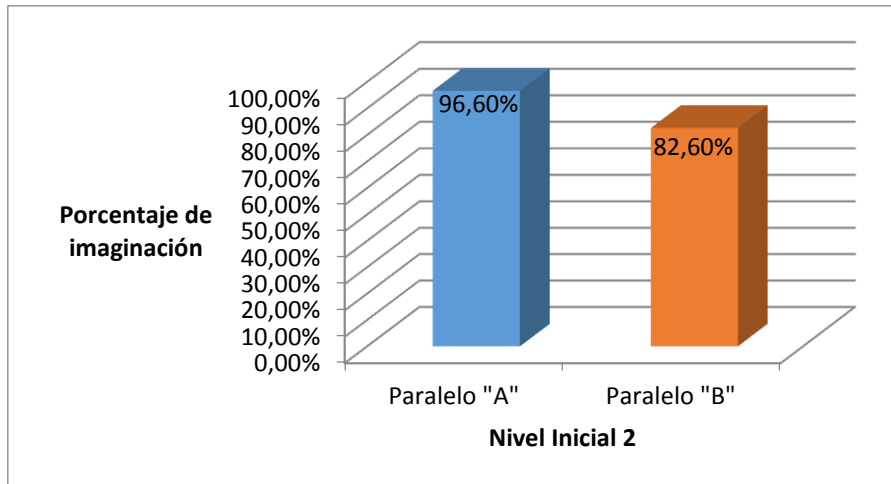


Gráfico No 9. Análisis Indicador 2: Porcentaje de Imaginación

**Interpretación:** Con los resultados obtenidos en esta pregunta se puede observar que, los niños del paralelo "A" alcanzaron un 96,60% en imaginación ya sea en clase o en su hogar al momento de realizar sus tareas, mientras que los niños del paralelo "B" alcanzaron un 82,60% sin el uso de la metodología propuesta, por lo que se puede deducir, que las actividades ejecutadas en la etapa de aplicación con el uso de multimedia ayuda a mejorar el desarrollo de la imaginación en los estudiantes.

### Indicador 3: Porcentaje de Interacción

#### Pregunta 2

**Padres de Familia:** ¿En qué medida considera usted que la metodología usada por la maestra ayuda a mejorar la interacción de su niño al realizar sus tareas? (Anexo 1)

**Maestras:** ¿En qué medida piensa que la metodología usada en sus clases ayuda a atraer y retener la atención de los estudiantes? (Anexo 1)



Tabla No 18. Análisis Indicador 3: Porcentaje de Interacción

Cantidad Estudiantes	Paralelo "A"		Paralelo "B"	
	Padres de Familia	Maestra	Padres de Familia	Maestra
1	9,00	10	9,00	9,00
2	10	10	8,00	9,00
3	8,00	10	9,00	9,00
4	10	10	9,00	9,00
5	9,00	10	8,00	9,00
6	10	10	10	9,00
7	9,00	10	8,00	9,00
8	10	10	9,00	9,00
9	10	10	10	9,00
10	8,00	10	9,00	9,00
11	9,00	10	8,00	9,00
12	10	10	10	9,00
13	9,00	10	9,00	9,00
14	10	10	9,00	9,00
15	10	10	9,00	9,00
16	9,00	10	9,00	9,00
17	10	10	8,00	9,00
18	9,00	10	9,00	9,00
19	9,00	10	9,00	9,00
20	10	10	10	9,00
21	9,00	10	8,00	9,00
22	9,00	10	8,00	9,00
23	10	10	8,00	9,00
24	10	10	8,00	9,00
25	9,00	10	9,00	9,00
<b>Total</b>	9,40	10	8,88	9,00
<b>Media Aritmética</b>	9,70		8,90	
<b>Porcentaje</b>	<b>97%</b>		<b>89%</b>	

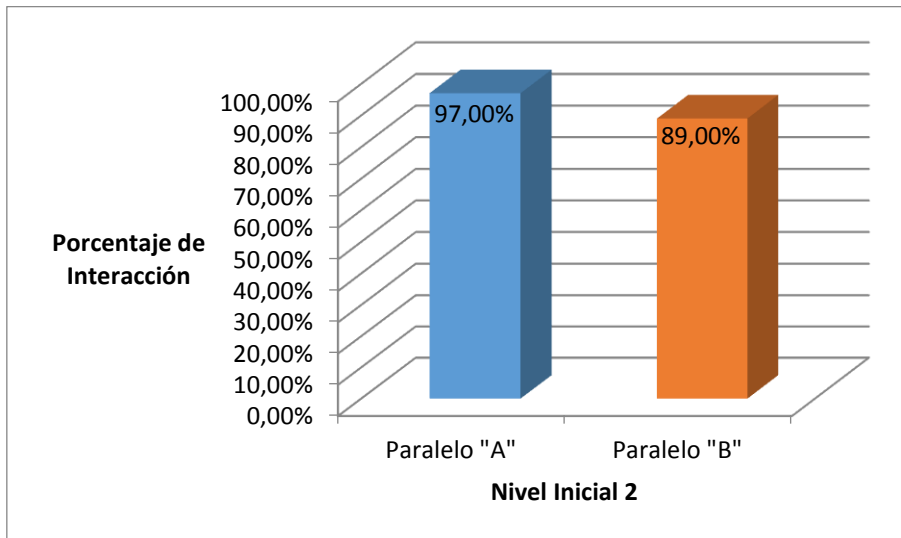


Gráfico No 10. Análisis indicador 3: Porcentaje de Interacción

**Interpretación:** De la tabulación de datos realizada para esta pregunta se tiene que, los niños del paralelo “A” consiguieron un 97% en interacción aplicando la metodología motivacional, mientras que los niños del paralelo “B” consiguieron un 89% sin el uso de esta, se puede decir entonces que el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia favorecen en todas las etapas de la metodología propuesta atrayendo y reteniendo por más tiempo la atención de los estudiantes.

#### **Indicador 4: Porcentaje de Comportamiento**

##### **Pregunta 3**

**Padres de Familia:** ¿En qué medida cree usted que la metodología utilizada por la maestra favorece en el comportamiento de su niño para cumplir con sus tareas escolares? (Anexo 1)

**Maestras:** ¿En qué medida considera que la metodología en sus clases favorece a mejorar el comportamiento de los estudiantes? (Anexo 1)

**Tabla No 19. Análisis Indicador 4: Porcentaje de Comportamiento**

<b>Cantidad Estudiantes</b>	<b>Paralelo "A"</b>		<b>Paralelo "B"</b>	
	<b>Padres de Familia</b>	<b>Maestra</b>	<b>Padres de Familia</b>	<b>Maestra</b>
1	10	10	10	9,00
2	10	10	8,00	9,00
3	9,00	10	9,00	9,00
4	10	10	9,00	9,00
5	9,00	10	8,00	9,00
6	10	10	9,00	9,00
7	9,00	10	8,00	9,00
8	10	10	9,00	9,00
9	10	10	10	9,00
10	8,00	10	9,00	9,00
11	9,00	10	8,00	9,00
12	10	10	10	9,00
13	9,00	10	9,00	9,00
14	10	10	9,00	9,00
15	10	10	9,00	9,00
16	9,00	10	10	9,00
17	10	10	8,00	9,00
18	9,00	10	9,00	9,00
19	10	10	9,00	9,00
20	10	10	10	9,00
21	9,00	10	8,00	9,00

22	9,00	10	8,00	9,00
23	10	10	9,00	9,00
<b>Cantidad Estudiantes</b>	<b>Paralelo "A"</b>		<b>Paralelo "B"</b>	
	<b>Padres de Familia</b>	<b>Maestra</b>	<b>Padres de Familia</b>	<b>Maestra</b>
24	9,00	10	8,00	9,00
25	10	10	9,00	9,00
<b>Total</b>	9,52	10	8,88	9,00
<b>Media Aritmética</b>	9,76		8,94	
<b>Porcentaje</b>	<b>97,60%</b>		<b>89,40%</b>	

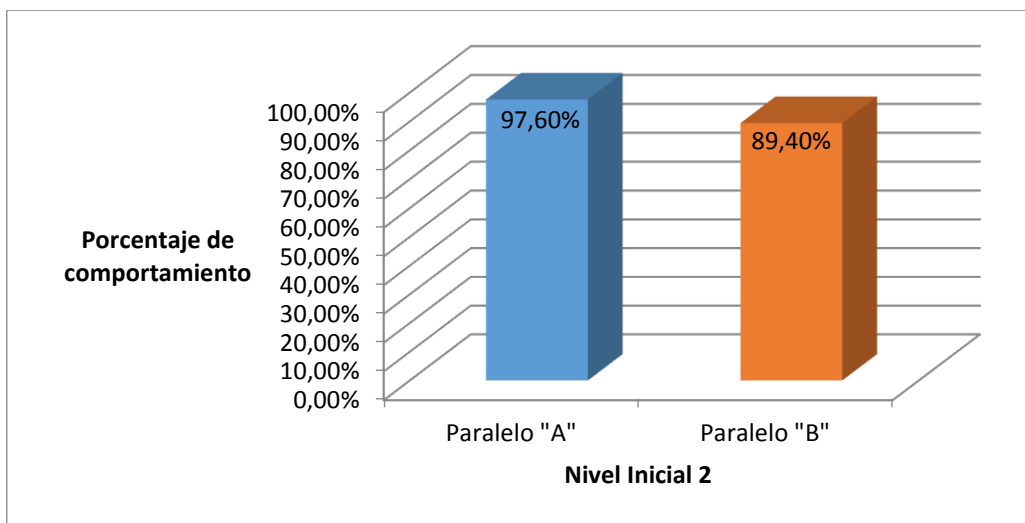


Gráfico No 11. Análisis Indicador 4: Porcentaje de Comportamiento

**Interpretación:** Los resultados obtenidos en esta pregunta reflejan que, el porcentaje de comportamiento en los niños de paralelo "A" obtuvo un 97,60% con la metodología motivacional, mientras que en los niños del paralelo "B" con el uso de la metodología convencional su porcentaje de comportamiento fue 89,04%; es decir, que aplicar la metodología propuesta influye a mejorar su comportamiento durante la clase y al realizar sus tareas escolares.

**Indicador 5: Porcentaje de Autosuficiencia**

**Pregunta 4**

**Padres de Familia:** ¿En qué medida considera que la metodología empleada por la maestra beneficia a su niño para trabajar independientemente en las tareas enviadas a casa? (Anexo 1)

**Maestras:** ¿En qué medida cree usted que su metodología ayuda a los estudiantes para que sean autosuficientes con el trabajo en el aula? (Anexo 1)

**Tabla No 20. Análisis Indicador 5: Porcentaje de Autosuficiencia**

Cantidad Estudiantes	Paralelo "A"		Paralelo "B"	
	Padres de Familia	Maestra	Padres de Familia	Maestra
1	9,00	10	9,00	8,00
2	10	10	9,00	8,00
3	8,00	10	8,00	8,00
4	10	10	9,00	8,00
5	9,00	10	9,00	8,00
6	10	10	9,00	8,00
7	9,00	10	8,00	8,00
8	9,00	10	9,00	8,00
9	10	10	9,00	8,00
10	8,00	10	9,00	8,00
11	9,00	10	8,00	8,00
12	10	10	10	8,00
13	9,00	10	9,00	8,00
14	10	10	9,00	8,00
15	10	10	9,00	8,00
16	9,00	10	10	8,00
17	8,00	10	9,00	8,00
18	9,00	10	9,00	8,00
19	8,00	10	9,00	8,00
20	10	10	10	8,00
21	9,00	10	8,00	8,00
22	9,00	10	8,00	8,00
23	9,00	10	9,00	8,00
24	9,00	10	8,00	8,00
25	8,00	10	8,00	8,00
<b>Total</b>	9,12	10	8,84	8,00
<b>Media Aritmética</b>	9,56		8,42	
<b>Porcentaje</b>	<b>95,60%</b>		<b>84,20%</b>	

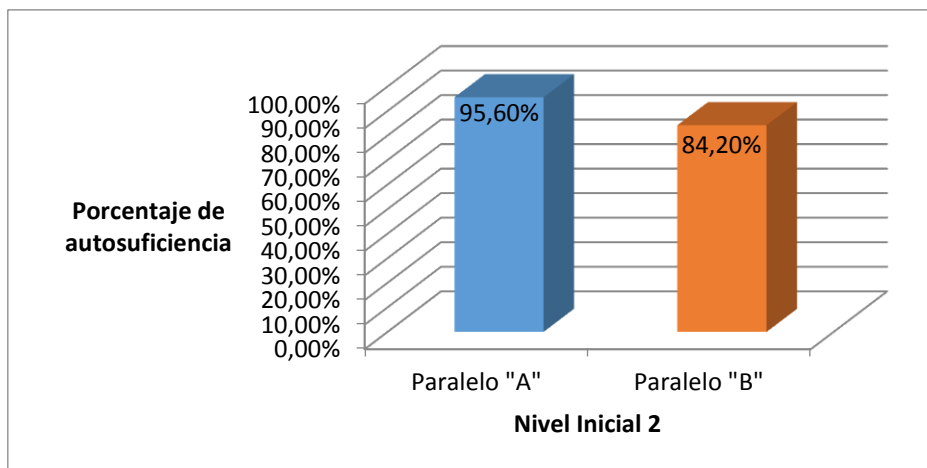


Gráfico No 12. Análisis Indicador 5: Porcentaje de Autosuficiencia

**Interpretación:** La tabulación de datos realizada para esta pregunta muestra que, los niños del paralelo “A” con quienes se utilizó la metodología motivacional tienen un 95,60% en autosuficiencia y los niños del paralelo “B” con quienes se utilizó la metodología convencional llegaron a un 84,20%, así se puede señalar que los niños se vuelven un poco más independientes al momento de realizar las tareas propuestas ya sea en clase o casa, es decir, que en la etapa de aplicación los niños se sienten motivados a ejecutar las tareas planteadas.

A continuación se muestra un resumen del análisis para cada indicador:

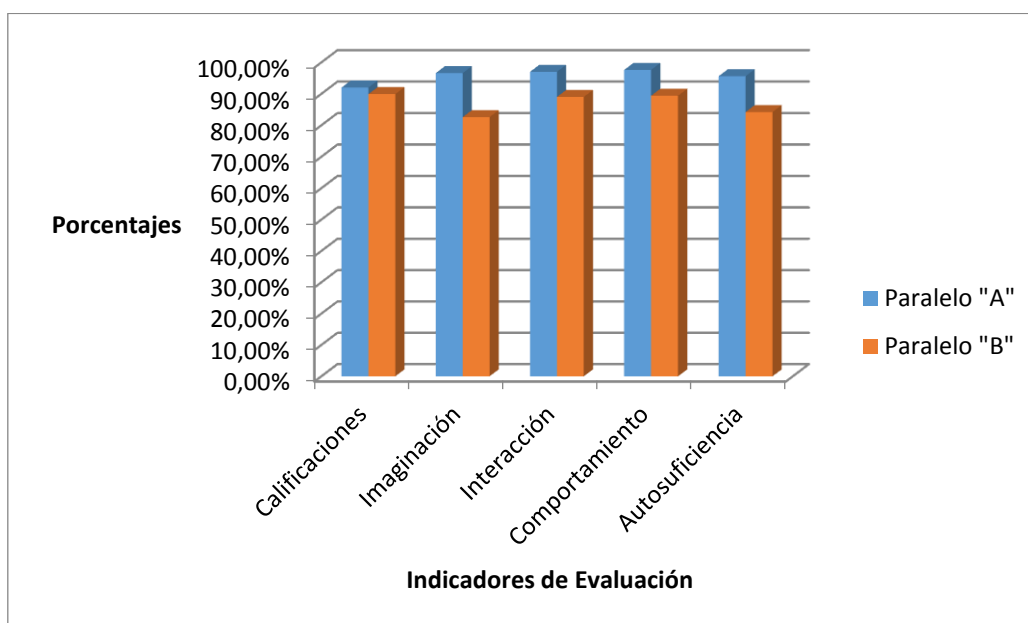


Gráfico No 13. Resumen del Análisis de Indicadores

**Interpretación:** El gráfico permite apreciar que a pesar de no existir una diferencia significativa entre los dos paralelos, la aplicación de una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia, ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial 2 en un 8,74%. Esta corta diferencia puede deberse a que la institución educativa se encuentra ubicada en una zona donde las personas están habituadas a lo tradicional, y desconocen que la tecnología puede ser empleada en el ámbito educativo como un apoyo a las estrategias de enseñanza comúnmente utilizadas en el nivel inicial; sin embargo, se ha podido demostrar que los estímulos y actividades propuestos motivaron a los estudiantes en su aprendizaje.

## **4.5 Demostración de la hipótesis**

Para la comprobación de la hipótesis de la presente investigación, se aplicaron ciertos procedimientos, habiendo detallado algunos de ellos en capítulos anteriores de este documento. Partiendo del planteamiento de la hipótesis, los pasos seguidos fueron:

### **4.5.1 Planteamiento**

**Hipótesis Nula H0:** La aplicación metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia no mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial 2.

**Hipótesis de investigación H1:** La aplicación metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial 2.

#### **4.5.2 Descripción de la muestra**

La metodología motivacional fue aplicada a niños del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “San Miguel” del cantón San Miguel en la provincia Bolívar, elegidos de manera intencionada para la presente investigación. En total fueron 25 estudiantes del paralelo “A” que trabajaron con la metodología propuesta y 25 estudiantes del paralelo “B” que trabajaron con la metodología tradicional.

#### **4.5.3 Especificación del estadístico**

Los factores calculados para cada indicador muestran que la aplicación de una metodología motivacional con el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial 2. Es así que se procedió a proyectar los mismos resultados en el universo, aplicando la estadística inferencial. Ya que el tamaño de la muestra es menor que 30 y los datos son normales, el estadístico seleccionado para comprobar la hipótesis es T - Student. Se utilizó el software estadístico SIAE, que mediante el ingreso del conjunto de datos tabulados anteriormente, permitió realizar los cálculos adecuados para la obtener la conclusión sobre la hipótesis.

### **4.6 Comprobación**

La tabla de valores mostrada a continuación está formada por los datos observados en la investigación. Estos representan las medias aritméticas obtenidas de las encuestas (Anexo 1) y registro de calificaciones (Anexo 3) de cada uno de los paralelos.

Tabla No 21. Tabla de valores

Paralelo "A"						Paralelo "B"					
Evaluación Conocimiento	Motivación				Total	Evaluación Conocimiento	Motivación				Total
I <sub>1</sub>	I <sub>2</sub>	I <sub>3</sub>	I <sub>4</sub>	I <sub>5</sub>		I <sub>1</sub>	I <sub>2</sub>	I <sub>3</sub>	I <sub>4</sub>	I <sub>5</sub>	
9,75	9,50	9,50	10	9,50	<b>9,65</b>	8,75	8,50	9,00	9,50	8,50	<b>8,85</b>
9,63	10	10	10	10	<b>9,93</b>	8,88	8,00	8,50	8,50	8,50	<b>8,48</b>
9,50	9,00	9,00	9,50	9,00	<b>9,20</b>	8,75	8,50	9,00	9,00	8,00	<b>8,65</b>
9,50	9,50	10	10	10	<b>9,80</b>	8,75	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,75</b>
9,75	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,55</b>	9,38	8,00	8,50	8,50	8,50	<b>8,58</b>
9,63	10	10	10	10	<b>9,93</b>	9,25	7,50	9,50	9,00	8,50	<b>8,75</b>
9,50	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,50</b>	9,25	8,00	8,50	8,50	8,00	<b>8,45</b>
9,38	10	10	10	9,50	<b>9,78</b>	9,00	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,80</b>
9,50	10	10	10	10	<b>9,90</b>	8,75	9,00	9,50	9,50	8,50	<b>9,05</b>
9,63	9,00	9,00	9,00	9	<b>9,13</b>	8,75	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,75</b>
9,38	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,48</b>	9,13	7,50	8,50	8,50	8,00	<b>8,33</b>
9,88	9,50	10	10	10	<b>9,88</b>	9,25	9,00	9,50	9,50	9,00	<b>9,25</b>
9,38	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,48</b>	9,00	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,80</b>
9,75	10	10	10	10	<b>9,95</b>	9,25	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,85</b>
9,75	10	10	10	10	<b>9,95</b>	8,50	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,70</b>
9,63	10	9,50	9,50	9,50	<b>9,63</b>	8,75	7,50	9,00	9,50	9,00	<b>8,75</b>
9,38	10	10	10	9,00	<b>9,68</b>	8,50	8,00	8,50	8,50	8,50	<b>8,40</b>
9,50	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,50</b>	9,63	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,93</b>
9,50	9,50	9,50	10	9,00	<b>9,50</b>	9,00	8,50	9,00	9,00	8,50	<b>8,80</b>
9,63	9,00	10	10	10	<b>9,73</b>	9,25	9,00	9,50	9,50	9,00	<b>9,25</b>
9,63	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,53</b>	9,00	7,50	8,50	8,50	8,00	<b>8,30</b>
9,50	9,50	9,50	9,50	9,50	<b>9,50</b>	8,50	8,00	8,50	8,50	8,00	<b>8,30</b>
9,63	10	10	10	9,50	<b>9,83</b>	9,38	8,00	8,50	9,00	8,50	<b>8,68</b>
9,75	10	10	9,50	9,50	<b>9,75</b>	8,50	8,00	8,50	8,50	8,00	<b>8,30</b>
9,63	10	9,50	10	9,00	<b>9,63</b>	9,50	8,50	9,00	9,00	8,00	<b>8,80</b>

**Realizado por:** Autora  
**Fuente:** Autora

Una vez con estos resultados se procede a ingresar cada uno de los valores del total que se encuentran en la Tabla 21 para cada paralelo en el software mencionado:





Gráfico No 14. Ingreso de valores al Sistema SIAE

Realizados todos los pasos aparecerá el recorrido de aceptación para la hipótesis automáticamente:

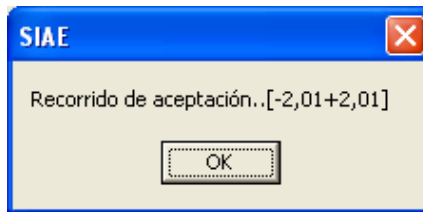


Gráfico No 15. Recorrido de aceptación para la hipótesis

## 4.7 Conclusión de la hipótesis



Figura No 3. Regiones de Aceptación y Rechazo de la Hipótesis de Investigación

Para la aceptación de la hipótesis nula el nivel de confianza o significación es del 5%, y según los datos obtenidos en el presente trabajo de investigación y como se

observa en la Figura 3, el valor de T calculado es de 13,445 encontrándose en el intervalo de solución, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Se puede concluir, que la aplicación de la **Metodología Motivacional** basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia, mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial 2. Teniendo de esta manera estudiantes con mayor interés por aprender.

## Conclusiones

- La aplicación de la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia, constituyó un estímulo en la motivación de los niños del nivel inicial 2, reflejado en sus calificaciones y cambios en su comportamiento, imaginación, interacción y autosuficiencia, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje en un 8,74%.
- La metodología aplicada contribuyó a mejorar las estrategias empleadas al momento de dictar la clase, haciendo uso de una herramienta ofimática de presentación multimedia, pues se consiguió que el material didáctico sea más atractivo, logrando capturar y retener la atención de los estudiantes por mucho más tiempo, es así que en todas las etapas de la metodología se pudo observar el interés de los estudiantes.
- La metodología propuesta da la oportunidad a los docentes de generar contenidos educativos de acuerdo con las particularidades de sus estudiantes y de su contexto educativo, mostrando los contenidos de una manera más interactiva y variada, los mismos que puede ser reutilizados y mejorados de ser necesario para una nueva clase; tomando en cuenta que el apoyo tecnológico como un recurso disminuye tiempo y otorga espacio a las etapas de reflexión y aplicación.
- Si bien es cierto una clase tradicional promueve el aprendizaje, pero una clase tradicional usando una herramienta ofimática de presentación multimedia potencia mucho más este aprendizaje, pues estimula la motivación de los estudiantes teniendo mayor interés por aprender.

## Recomendaciones

- Implementar esta metodología, tomando en cuenta los recursos tecnológicos que posee la Institución y el acceso a los mismo, el apoyo directivo y de ser necesario una capacitación a profesores sobre herramientas ofimáticas de presentación multimedia.
- Utilizar la metodología en cursos iniciales donde los estudiantes estén entre los 4-5 años de edad pues se pretende captar y retener por mucho más tiempo la atención de los mismos, estimulando su participación y creatividad.
- Emplear la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia en otros niveles de educación básica, para conocer como niños de diferentes edades responden a esta estrategia.
- Aplicar la metodología en un contexto social diferente, donde la población tenga mayor aceptación al uso de tecnología en el ámbito educativo.
- Preparar y estructurar claramente la información que va a ser utilizada en la aplicación de la metodología.
- Utilizar colores adecuados en el diseño de la presentación para los ambientes de aprendizaje, conjuntamente con la aplicación de la metodología.

## **Glosario**

**Aprendizaje.** Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia.

**Cuestionario.** Lista de preguntas que se proponen con cualquier fin.

**Educación.** Proceso mediante el cual se afecta a una persona, estimulándola para que desarrolle sus capacidades cognitivas y físicas para poder integrarse plenamente en la sociedad.

**Enseñanza.** Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.

**Estrategia.** Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.

**Metodología.** Conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos.

**Modelo.** Objeto que sirve como ejemplo para ser imitado, reproducido o copiado.

**Motivación.** Cosa que anima a una persona a actuar o realizar algo.

**Multimedia.** Que reúne distintos medios integrados, como audio, video, imágenes y texto.

## Bibliografía

- Alves de Mattos, L.** (1983). Compendio de didáctica general, Buenos Aires. Editorial Kapeluz, pág 2-3.
- Bandura, A.** (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Madrid. Freeman and Company, pág 38.
- Campuzano Ruíz, A.** (1992). Tecnologías audiovisuales y educación. Una visión desde la práctica. Madrid. Akal, pág 20.
- Chambergó, M.** La falta de comunicación y motivación de una niña del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa "Santa Ángela (Tesis) (Maestría). UNPRG, Chiclayo. 2000. Pág 22,80.
- Covington, M.** (2000). La voluntad de aprender. Madrid. Alianza Editorial, pág 24.
- Didáctica de la Informática.** Diego T. 2010. Recuperado el 18-10-2014 de: [http://didacticadiego.blogspot.com/2010\\_11\\_01\\_archive.html](http://didacticadiego.blogspot.com/2010_11_01_archive.html)
- Estilos de Aprendizaje.** Revista Familia. 2010. Recuperado el 16-02-2015 de: <http://www.revistafamilia.com.ec/articulos-padres-e-hijos/513-estilosdeaprendizaje>
- Estudiantes por Nivel Educativo y Sexo.** Ministerio de Educación. 2013. Recuperado el 03-10-2014, de: <http://reportes.educacion.gob.ec:8085/reportesPlantilla.aspx?rep=4>
- García, P.** (1992). El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional, Barcelona. PPU, pág 379.
- Garrido, I.** (1996). Psicología de la motivación, Madrid. Síntesis, pág 175.
- González Castro, V.** (1986). Teoría y práctica de los medios de enseñanza. La Habana. Pueblo y Educación, pág 30-31.
- Good, T., & Brophy, J.** (1996). Psicología educativa Contemporánea. México. McGraw-Hill, pág 40.

**Herramientas Ofimáticas Aplicadas a Tareas Académicas Concretas.** Flores Jhonatan. 2011. Recuperado el 21-09-2014, de:

<http://es.scribd.com/doc/67511644/Herramientas-Ofimaticas-Aplicadas-a-Tareas-Academic-As-Concretas1>

**Huamán, L., & Periche, G.** La Motivación y su Influencia en el Aprendizaje Significativo en los alumnos del Tercer Grado de Educación Primaria (Tesis) (Licenciatura). Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, Programa Regular de Educación Primaria, Nuevo Chimbote. 2009, pág 43-48

<http://es.slideshare.net/Wruperto/la-motivacion-y-su-influencia-en-el-aprendizaje-significativo>

**Líneas de Investigación.** ESPOCH. 2012. Recuperado el 20-02-2014, de:

[http://www.espoch.edu.ec/Descargas/facultadpub/RESOLUCION\\_582\\_5a97d\\_3b49\\_2.pdf](http://www.espoch.edu.ec/Descargas/facultadpub/RESOLUCION_582_5a97d_3b49_2.pdf)

**LLanos, A.** Influencia positiva de la motivación en el rendimiento escolar, en el Centro Educativo N° 10797 del asentamiento poblacional (Tesis) (Maestría). UNPRG, Chiclayo. 1999, pág 25,84.

**Metodologías activas para la formación de competencias.** Fernández Amparo. 2006. Recuperado el 18-10-2014 de:

<http://revistas.um.es/index.php/educatio/article/viewFile/152/135>

**Metodologías Educativas.** Fidalgo Ángel. 2007. Recuperado el 21-09-2014, de:

<https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas/>

**Módulo de Didáctica de 0 a 6 años.** Jurado Ruth. 2013. Recuperado el 20-02-2014, de: [http://es.slideshare.net/elizabethjuradoarroyo/modulo-de-didactica-de-0-a-](http://es.slideshare.net/elizabethjuradoarroyo/modulo-de-didactica-de-0-a-6-aos-reja)

[6-aos-reja](http://es.slideshare.net/elizabethjuradoarroyo/modulo-de-didactica-de-0-a-6-aos-reja)

**Moya, N.** La Ofimática y su Influencia en la Lectura Comprensiva en los alumnos del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela 4 de Febrero del Caserío Surangay Parroquia Huambalo del Cantón Pelileo en el Periodo Junio-Octubre 2010

(Tesis) (Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Básica, 2011, pág 16-18

[http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2749/tebp\\_2011\\_324.pdf?sequence=1](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2749/tebp_2011_324.pdf?sequence=1)

**Nieto, R.** Análisis e implementación de ofimática con Software Libre en el Hospital General de las FF.AA. (Tesis) (Ingeniería). ESPE, Ingeniería en Sistemas, Sangolquí. 2009, pág 13.

**Núñez, J.** Estrategias Metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo G (Tesis) (Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Docencia en Informática, Ambato. 2013, pág. 23-24,39-40.

**Plan Nacional para el Buen Vivir.** Senplades. 2013. Recuperado el 20-02-2014, de: <http://www.buenvivir.gob.ec/herramientas>

**Presentaciones Zen.** Garr Reynolds. 2013. Recuperado el: 17-02-2015 de: <http://www.garreynolds.com/preso-tips/>

**Proceso Enseñanza Aprendizaje.** Eumed.net. 2009. Recuperado el 16-04-2014 de: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20ensenanza%20aprendizaje.htm>

**Rodríguez, M., & Muro, J.** Motivación y rendimiento académico en las alumnas del nivel primario (Tesis) (Doctorado). UNPRG, Chiclayo. 1999, pág 22,90.

**Sierra Bravo, R. (1994).** Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios. Madrid. Paraninfo, pág 8.

[http://investigacion.contabilidad.unmsm.edu.pe/archivospdf/metodologia\\_investigacion/HIPOTESIS\\_Y\\_VARIABLES.pdf](http://investigacion.contabilidad.unmsm.edu.pe/archivospdf/metodologia_investigacion/HIPOTESIS_Y_VARIABLES.pdf)



## **Anexos**

## **Anexo 1**



### Cuestionario a Padres de Familia

El presente cuestionario tiene como objetivo recopilar información sobre el impacto de la aplicación de una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de nivel inicial 2.

Por favor responda las siguientes preguntas en una escala del 0 al 10 colocando una x en el valor considerado, donde 0 es el valor mínimo y 10 es el valor máximo:

- ¿En qué medida cree usted que la metodología empleada por la maestra beneficia a su niño en el desarrollo de su imaginación al momento de realizar sus tareas escolares?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- ¿En qué medida considera usted que la metodología usada por la maestra ayuda a mejorar la interacción de su niño al realizar sus tareas?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- ¿En qué medida cree usted que la metodología utilizada por la maestra favorece en el comportamiento de su niño para cumplir con sus tareas escolares?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- ¿En qué medida considera que la metodología empleada por la maestra beneficia a su niño para trabajar independientemente en las tareas enviadas a casa?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Representante de:.....

## **Anexo 2**

## Ficha de Observación

Se evaluará a cada herramienta sobre 39 puntos, en la que cada variable recibirá un valor entre 1 a 3, donde 1 es el mínimo valor y 3 es el máximo valor.

	<b>Power Point</b>	<b>Impress</b>	<b>Prezi</b>
Primera impresión			
Manejo			
Animación			
Esquema de trabajo			
Navegación			
Estilos o Diseños			
Música de fondo para toda la presentación			
Se requiere de internet para usarlo			
Facilidad de creación de tablas			
Efectos de gráficas			
Degradación de color			
Idioma en el que se encuentra la herramienta			
Licencia			
<b>TOTAL</b>			

## **Anexo 3**

## Calificaciones Paralelo "A"

UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL"												
PICHINCHA Y 10 DE ENERO TELÉFONO 03-2989-044												
SAN MIGUEL – ECUADOR												
NIVEL INICIAL 2 PARALELO "A"												
INFORME DE APRENDIZAJE												
DOCENTE : Lic. Angelita Cabezas.												
AÑO LECTIVO : 2013-2014												
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Actuación en clase	Tareas	Evaluación oral	Evaluación escrita	PARCIAL		COMPORTAMIENTO				
						Cuantitativo	Cualitativo	A	B	C	D	E
1	CALLAN OCHOA BRYAN STEVEN	10,00	9,50	10,00	9,50	9,75	S	x				
2	CHAMORRO CAIZA ELENA PAULETH	9,50	10,00	9,00	10,00	9,63	S	x				
3	COLOMA GAIBOR JENNYFFER FERNANDA	10,00	9,00	10,00	9,00	9,50	S	x				
4	ESCUDERO CARVAJAL KYLIE MIA	9,00	10,00	9,00	10,00	9,50	S	x				
5	GARCIA SALAZAR CRISTINA AITANA	10,00	10,00	10,00	9,00	9,75	S	x				
6	LLIGUISUPA ESCOBAR ELKYN SAMUEL	10,00	9,50	9,00	10,00	9,63	S	x				
7	LOZANO LOPEZ ELKIN SAMUEL	9,00	10,00	10,00	9,00	9,50	S	x				
8	MASABANDA CHIMBO EVELYN ANDREA	9,00	9,50	9,00	10,00	9,38	D	x				
9	NUÑEZ CHAVEZ NAOMI ANTONELLA	9,00	10,00	10,00	9,00	9,50	S	x				
10	PATIN CHIMBO DARWIN IVAN	9,00	9,50	10,00	10,00	9,63	S	x				
11	PILAMUNGA CHIMBORAZO JHAMPIER ALEXANDER	9,00	9,50	9,00	10,00	9,38	D	x				
12	POMA CHASI GRASSE ESTHEFANIA	10,00	10,00	10,00	9,50	9,88	S	x				
13	QUILLE CHIMBOLEMA MELANY ESTHEFANIA	9,00	9,50	9,00	10,00	9,38	D	x				



14	QUINGAGUANO MANOBANDA KARLA ALEJANDRA	10,00	9,50	10,00	9,50	9,75	S	x				
15	SALTOS RUIZ BRAD NICKOLAY	10,00	10,00	9,00	10,00	9,75	S	x				
16	SEGURA GUZMAN SUSAN VERONICA	10,00	9,50	10,00	9,00	9,63	S	x				
17	URBANO YANEZ GABRIELA DE LA MERCED	9,00	9,50	9,00	10,00	9,38	D	x				
18	URBINA NAVARRETE CARLA MERCEDES	10,00	10,00	9,00	9,00	9,50	S	x				
19	VASCONEZ ROVALINO KAREN MILENA	10,00	10,00	9,00	9,00	9,50	S	x				
20	VELASTEGUI VILLACIS SEBASTIAN ELÍAS	10,00	9,50	10,00	9,00	9,63	S	x				
21	VILLAMARIN MONAR MADYSON YAMILETH	9,00	10,00	10,00	9,50	9,63	S	x				
22	YANEZ CEPA RAYTH MATEO	9,00	10,00	10,00	9,00	9,50	S	x				
23	QUICALIQUIN MAZABANDA CRISTOFER ISRAEL	10,00	9,50	9,00	10,00	9,63	S		x			
24	ZARUMA QUILLE NAYELI LIZBETH	10,00	10,00	9,00	10,00	9,75	S	x				
25	MULLO BONILLA ADRIAN ALEXANDER	10,00	9,50	10,00	9,00	9,63	S		x			

**RECOMENDACIONES:** A los representantes se solicita controlar más las actividades académicas de sus representados.

**PLANES DE MEJORAMIENTO ACADÉMICO:** Fomentar la participación activa de los estudiantes, motivación constante, dialogar con padres de familia.

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA
Supera los aprendizajes requeridos (S)	10
Domina los aprendizajes requeridos (D)	9
Alcanza los aprendizajes requeridos (A)	7 - 8
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (P)	5 - 6
No alcanza los aprendizajes requeridos (-)	≤4

COMPORTAMIENTO
A = MUY SATISFACTORIO
B = SATISFACTORIO
C = POCO SATISFACTORIO
D = MEJORABLE
E = INSATISFACTORIO

MEDIA ARITMÉTICA
9,20

**Calificaciones Paralelo "B"**

<p align="center"><b>UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL"</b>                      PICHINCHA Y 10 DE ENERO TELÉFONO 03-2989-044                      SAN MIGUEL – ECUADOR</p>												
<p align="center"><b>NIVEL INICIAL 2 PARALELO "B"</b></p>												
<p align="center"><b>INFORME DE APRENDIZAJE</b></p>												
<p><b>DOCENTE</b> : Lic. Judith Vargas</p>												
<p><b>AÑO LECTIVO</b> : 2012-2013</p>												
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Actuación en clase	Tareas	Evaluación oral	Evaluación escrita	PARCIAL		COMPORTAMIENTO				
						Cuantitativo	Cualitativo	A	B	C	D	E
1	ALLAN VENGOA JUAN SEBASTIAN	9,00	9,00	9,00	8,00	8,75	D	x				
2	AMANGANDI CUSHQUI JHOSTIN ARIEL	9,00	9,00	8,50	9,00	8,88	D		x			
3	ANALUISA LEMA CAMILA STHEFANIA	RETIRADA										
4	BALSECA BARRENO CRISTOPHER ALEXANDER	9,00	9,00	9,00	8,00	8,75	D		x			
5	BASTIDAS CORDERO ERICK MATEO	9,00	9,00	8,00	9,00	8,75	D	x				
6	CAPUZ CARVAJAL ALEX DANIEL	10,00	9,50	9,00	9,00	9,38	D		x			
7	CARVAJAL PEREZ LADY BRIGETTE	8,00	10,00	10,00	9,00	9,25	D	x				
8	CHANGO SISALEMA ZULEIKA SARAHI	9,00	10,00	9,00	9,00	9,25	D	x				
9	COBOS MUÑOZ ALEXANDER FERNANDO	8,00	8,00	10,00	10,00	9,00	D					
10	GONZALEZ ANGULO GABRIEL ALEXANDER	9,00	8,00	10,00	8,00	8,75	D		x			
11	GUAMAN GAIBOR TIFFANI THAIDE	10,00	9,00	8,00	8,00	8,75	D	x				
12	GUAMBUGUETE LLUMIGUANO ANGIE MAYBET	9,00	9,50	9,00	9,00	9,13	D	x				
13	GUZMAN RAMOS GABRIELA ALEJANDRA	10,00	8,00	10,00	9,00	9,25	D	x				
14	LARA SANCHEZ JENNIFER NICOLE	9,00	10,00	9,00	8,00	9,00	D		x			

15	LOPEZ ESCOBAR DIEGO PAUL	9,00	10,00	9,00	9,00	9,25	D		x			
16	MANOBANDA MANOBANDA JHOSENKA YALITZA	9,00	8,00	8,00	9,00	8,50	D	x				
17	MELENDREZ GARCIA MILTON SAMUEL	8,00	8,00	10,00	9,00	8,75	D	x				
18	OLAYA MORA EMILY MARYELL	9,00	8,00	9,00	8,00	8,50	D		x			
19	PADRON RIBADENEIRA ALEXANDER MATEO	10,00	9,50	9,00	10,00	9,63	S		x			
20	QUINATO A PEREZ ANELY JAMILETH	8,00	9,00	9,00	10,00	9,00	D	x				
21	QUINATO A TARIS MARILYN ROSMERY	10,00	10,00	9,00	8,00	9,25	D	x				
22	QUINZO GARCIA KEVIN RAFAEL	8,00	9,00	10,00	9,00	9,00	D	x				
23	QUINZO HINOJOZA ANSHY PAULED	10,00	8,00	8,00	8,00	8,50	D	x				
24	SILVA MONCATO SKARLETH ANAHI	10,00	9,50	9,00	9,00	9,38	D	x				
25	SISALEMA SANCHEZ ANTHONY DAVID	9,00	8,00	9,00	8,00	8,50	D		x			
26	QUICALIQUIN MAZABANDA CRISTOFER ISRAEL	10,00	9,00	10,00	9,00	9,50	S		x			

**RECOMENDACIONES:** A los representantes se solicita controlar más las actividades académicas de sus representados.

**PLANES DE MEJORAMIENTO ACADÉMICO:** Fomentar la participación activa de los estudiantes, motivación constante, dialogar con padres de familia.

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA
Supera los aprendizajes requeridos (S)	10
Domina los aprendizajes requeridos (D)	9
Alcanza los aprendizajes requeridos (A)	7 - 8
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (P)	5 - 6
No alcanza los aprendizajes requeridos (-)	≤4

COMPORTAMIENTO
A = MUY SATISFACTORIO
B = SATISFACTORIO
C = POCO SATISFACTORIO
D = MEJORABLE
E = INSATISFACTORIO

MEDIA ARITMÉTICA
8,99

## **Anexo 4**

Clase diseñada en la herramienta ofimática de presentación multimedia Power Point.





## Forma del número UNO



## Ejemplos



**1** pelota

# Ejemplos



*1 pata*

# Ejemplos



*1 avión*

## Video Charlie aprende el número 1:



## Ya conoces el número 1:

Ahora realiza los siguientes ejercicios:





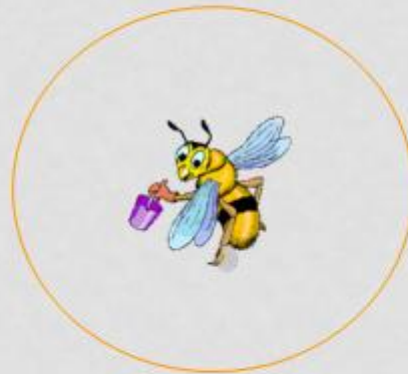


- En los siguientes ejercicios selecciona el número UNO para que aparezca la imagen dentro del círculo.



Selecciona el número UNO

- 5
- 2
- 1
- 8

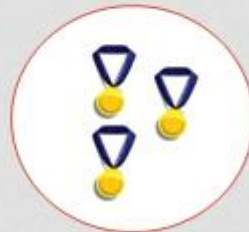




- En los siguientes ejercicios selecciona la imagen que tenga UN elemento.



Selecciona donde hay UNO



# Correcto



# Incorrecto



# ¡Felicidades!

•Lo lograste, con esto finalizamos la clase.



## **Anexo 5**

Fotografías de la clase de matemática con la aplicación de la metodología propuesta





