



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER

EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS

TEMA:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES Y CREATIVIDAD EN LOS PARTICIPANTES DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL DE LAS AULAS TECNOLÓGICAS COMUNITARIAS DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA EN EL PERÍODO LECTIVO 2.012 – 2.013

AUTORA:

Ing. Palma Suárez Lethy Silvana

Director de Tesis:

Lic. Jonathan Vega, M.Sc.

Septiembre, 2013

DECLARACIÓN EXPRESA

“El compromiso del contenido de ésta Tesis de Grado, me corresponde exclusivamente; y la propiedad intelectual de la misma a la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil”.

Lethy Silvana Palma Suárez

DEDICATORIA

POR HABER SIDO MI INSPIRACIÓN Y HABER BRINDADO SU APOYO INCONDICIONAL, ESTE TRABAJO ESTA DEDICADO DE MANERA ESPECIAL

A DIOS, POR ESTAR PRESENTE CADA DIA DE MI EXISTENCIA.

A MIS PADRES, A QUIENES LE DEBO TODO LO QUE SOY.

A MI NOVIO, POR ESTAR PRESENTE SIEMPRE EN MI VIDA.

A MIS HERMANOS Y SOBRINOS, POR SER LA ALEGRÍA DE MI VIDA.

LETHY PALMA S.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento especial a Dios por haber sido mi fortaleza y sabiduría para realizar éste proyecto, a mis padres por su apoyo incondicional para la búsqueda de mejores días, tanto en lo personal, como en el campo profesional, a mi novio por haber estado siempre presente motivándome, por su comprensión y paciencia, a mis hermanos quienes apoyaron mis esfuerzos, a mis compañeras por su apoyo durante el desarrollo de mi carrera y al director de mi tesis que colaboró en la realización de éste trabajo y por su confianza en mi capacidad intelectual.

LETHY PALMA S.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

TABLA DE CONTENIDO

DECLARACIÓN EXPRESA	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE ANEXO	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE GUÍA	X

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN.....	pág. 1-2
1. - DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1 Antecedentes de la investigación.....	pág. 3-5
1.2 Problema de investigación.....	pág. 6
1.2.1 Planteamiento del problema.....	pág. 6-7
1.2.2 Formulación del problema de investigación.....	pág. 7
1.2.3 Sistematización del problema de investigación.....	pág. 7-8
1.3 Objetivos de la investigación.....	pág. 8
1.3.1 Objetivo general.....	pág. 8
1.3.2 Objetivos específicos.....	pág. 8-9
1.4 Justificación de la investigación.....	pág. 9-10

1.5 Marco de referencia de la investigación.....	pág. 11
1.5.1 Marco teórico.....	pág. 11-32
1.5.2 Marco conceptual (Glosario de términos).....	pág. 32-38
1.6 Formulación de la Hipótesis y variables.....	pág. 38
1.6.1 Hipótesis general.....	pág. 38
1.6.2 Hipótesis particulares.....	pág. 38
1.6.3 Variables (Independientes y dependientes).....	pág. 39-40
1.7 Aspectos metodológicos de la investigación.....	pág. 41
1.7.1 Tipo de estudio.....	pág. 41-42
1.7.2 Método de investigación.....	pág. 43-44
1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información.....	pág. 44-46
1.7.4 Tratamiento de la información.....	pág. 47-48
1.8 Resultados e impactos esperados.....	pág. 49

CAPÍTULO II

2.- ANALISIS, PRESENTACION DE RESULTADOS Y DIAGNOSTICO

2.1 Análisis de la situación actual.....	pág. 50-64
2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.....	pág. 64
2.3 Presentación de resultados y diagnósticos.....	pág. 65-66
2.4 Verificación de hipótesis.....	pág. 66

CAPÍTULO III

3.- PROPUESTA DE CREACIÓN

3.1 Título de la Propuesta.....	pág. 67
3.2 Justificación.....	pág. 67-68

3.3 Objetivo General.....	pág. 68
3.4 Objetivos específicos.....	pág. 68
3.5 Desarrollo de los aspectos técnicos operativos relacionados con la propuesta.....	pág. 69
3.5.1 Estructura de la Guía.....	pág. 69
3.5.2 Presentación.....	pág. 69
3.5.3 Características de la Guía.....	pág. 69
3.5.4 Orientación.....	pág. 70
3.5.5 Modelo Utilizado.....	pág. 70-71
3.5.6 Evaluación del Aprendizaje.....	pág. 71-73
3.5.7 Componentes estructurales de la Guía.....	pág. 74-91
Conclusiones.....	pág. 92
Recomendaciones.....	pág. 93
Bibliografía.....	pág. 94-101
Anexos.....	pág. 102-112

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Proyecto SITEC aprobada por la SENPLADES.....	pág. 102-104
Anexo B. Formato De Encuesta.....	pág. 105-106
Anexo C. Formato De Entrevista.....	pág. 107
Anexo D. Fotos de Entrevista.....	pág. 108
Anexo E. Fotos de Encuesta.....	pág. 109-111
Anexo F. Revista Digital.....	pág. 112

ÍNDICE DE GRÁFICOS

ENCUESTA

Gráfico N° 2.1	Conocimiento de Estrategias para el Aprendizaje.....	pág. 51
Gráfico N° 2.2	Importancia de la Elaboración de Proyectos.....	pág. 52
Gráfico N° 2.3	Aplicación de los contenidos impartidos en clase.....	pág. 53
Gráfico N° 2.4	Dificultad para plantear una idea de Proyecto.....	pág. 54
Gráfico N° 2.5	Motivación a los participantes.....	pág. 56
Gráfico N° 2.6	Interés de las Estrategias Didácticas.....	pág. 57
Gráfico N° 2.7	Satisfacción de metodologías de aprendizaje.....	pág. 58
Gráfico N° 2.8	Tendencia en la orientación para desarrollar proyectos.....	pág. 59
Gráfico N° 2.9	Docentes capacitados como guía en el desarrollo de proyectos.....	pág. 60
Gráfico N° 2.10	Aceptación de Guía de Aprendizaje.....	pág. 61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1.1	Operacionalización de las Variables.....	pág. 40
Tabla N° 1.2	Población de las Aulas Tecnológicas Comunitarias.....	pág. 47
Tabla N° 1.3	Muestra de la Población.....	pág. 48
Tabla N° 2.1	Conocimiento de Estrategias para el Aprendizaje.....	pág. 51
Tabla N° 2.3	Importancia de la Elaboración de Proyectos.....	pág. 52

Tabla N° 2.4	Aplicación de los contenidos impartidos en clase.....	pág. 53
Tabla N° 2.5	Dificultad para plantear una idea de Proyecto.....	pág. 54
Tabla N° 2.6	Motivación a los participantes.....	pág. 55
Tabla N° 2.7	Interés de las Estrategias Didácticas.....	pág. 56
Tabla N° 2.8	Satisfacción de metodologías de aprendizaje.....	pág. 57
Tabla N° 2.9	Tendencia en la orientación para desarrollar proyectos.....	pág. 58
Tabla N° 2.9	Docentes capacitados como guía en el desarrollo de proyectos.....	pág. 59
Tabla N° 2.10	Aceptación de Guía de Aprendizaje.....	pág. 60

INDICE DE GUÍA

1.	Conceptualización.....	pág. 77
1.1	En qué consiste Aprendizaje basado en proyectos.....	pág. 77
1.2.	Características.....	pág. 77-78
1.3.	Beneficios.....	pág. 79
1.4.	Fases.....	pág. 79
	• Que queremos hacer.....	pág. 79
	• Para que lo vamos hacer.....	pág. 79
	• En que fases o secciones se divide lo que queremos hacer.....	pág. 80
	• Que actividades incluye.....	pág. 80
	• Quien se encarga de cada actividad.....	pág. 80
	• Que recurso tecnológico necesitamos.....	pág. 80
	• En que soporte se realizará el proyecto final.....	pág. 81
	• Como se va a evaluar y obtener resultados.....	pág. 81

2. Pasos para la elaboración de un proyecto práctico.....	pág. 81
• Portada.....	pág. 82
• Índice.....	pág. 82
• Definir el tema del proyecto.....	pág. 82
• Planteamiento del Problema.....	pág. 83
• Objetivo del Proyecto.....	pág. 83
• Marco Teórico.....	pág. 83
• Recolección de datos.....	pág. 83
• Reporte del proyecto y del proceso.....	pág. 83
• Presentación del Proyecto final.....	pág. 84
3. Actividades para realización de los proyectos.....	pág. 84
3.1. Manejo de información en programas de office.....	pág. 84-85
3.2. Creación, Edición y publicación de documentos en la web 2.0.....	pág. 85-86
3.3. Productividad y Comunicación en la web.....	pág. 86-91

INTRODUCCIÓN

El Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SITEC), es un programa de gobierno creado mediante decreto en el año 2.010, está dirigido necesariamente a la alfabetización digital de la población ecuatoriana, ejecutándose en las 24 provincias del País en las Aulas Tecnológicas Comunitarias (ATC).

Este programa favorece a la disminución del índice de analfabetismo digital existente y ha tenido la debida aceptación para mejorar las condiciones de vida de los ecuatorianos.

La oportunidad que presenta el SITEC en las ATC es inmensa, ya que ofrece una suma de ventajas que ayudarán a las personas a desarrollar nuevas habilidades y creatividad que le permitirán incorporarse al nuevo mundo tecnológico, para así construir los fundamentos de una ciudadanía del conocimiento.

Todas las personas poseen un potencial hábil y creativo, por ende la creatividad debe ser estimulada y mejorada mediante estrategias para contribuir al proceso de enseñanza, haciendo el uso los docentes a las referidas estrategias didácticas.

Se organizó el presente proyecto de la siguiente manera:

Capítulo I. Diseño de la investigación, el cual comprende Antecedentes de la investigación, Problema de investigación, Objetivos, Justificación, Marco de referencia, Formulación de la hipótesis y Variables, Aspectos Metodológicos y Resultados e impactos esperados.

Capítulo II. Análisis, Presentación de resultados y Diagnóstico, el cual contiene Análisis de situación actual, análisis comparativo, progreso, directrices y perspectivas, Presentación de resultados y diagnósticos y Verificación de hipótesis.

Capítulo III. Propuesta de creación, en la que comprende la guía de aprendizaje basado en proyectos para desarrollar habilidades y creatividad que comprende título de la propuesta, Justificación, Objetivos y Desarrollo de los aspectos técnicos operativos relacionados con la propuesta.

Y las Conclusiones, Recomendaciones, originadas en la investigación.

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Actualmente la ATC (Aula Tecnológica Comunitaria) es un gran reto para diferentes países, instituciones, sean nacionales o internacionales, donde se han elaborado proyectos importantes sobre propuestas en el área tecnológico, debido a que muchos han impactado dentro de sus habitantes, logrando con ello resultados positivos e interesantes. alguna de estas propuestas o investigaciones describiremos:

En Extremadura, España, se desarrolló este proceso de AT en 1999, cuya finalidad es la intervención propositiva de sus ciudadanos entre la sociedad de la información, en los nuevos centros de conocimientos, apoyando con ello a personas con menos posibilidades económicas, pretendiendo con ello una mejor calidad de vida. (Sánchez, 2009).

En Venezuela se desarrolla un programa similar a Extremadura, España, elaborado en el Centro Nacional de Tecnologías de la Información en el año 2007, cuyo objetivo es motivar a las personas a que incursionen en las nuevas tecnologías y conocimientos; esta iniciativa va dirigida a todas las comunidades. Dicho programa tiene una duración de 24 horas, se lleva a cabo en tres sesiones o tres días, abarcando las temáticas del uso de la computadora y su constitución, aplicación de software, uso del Internet y aplicación de nuevas tecnologías.

Así mismo, el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA), incluye el uso de nuevas tecnologías que pueden estudiarse a través del Modelo de Educación para la Vida y el Trabajo (MEVyT) en línea y virtual, oferta educativa que garantiza un mejor aprovechamiento y beneficio a los jóvenes y adultos. La meta del INEA con este proyecto es difundir y afianzar el Eje de Alfabetización Tecnológica en las 32 entidades federativas de México que facilita el conocimiento tecnológico para conseguir su aplicación eficaz en el ámbito personal y laboral, buscando sensibilizar a los estudiantes sobre la necesidad del uso de las TIC como herramientas del conocimiento y aprendizaje.

ATC nace en Ecuador en el año 2.009 de manera interna, bajo la dirección de la Subsecretaria de Calidad Educativa, como proyecto piloto del Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SITEC), cuya misión radica en la creación de un vínculo entre la sociedad y la tecnología. El Proyecto del ATC tiene objetivo favorecer a la ciudadanía a través de la alfabetización digital de personas en desventaja en conocimiento y acceso tecnológico, el uso de herramientas informáticas, para colaborar en la condición de sus capacidades y habilitándolos para que estén aptos en el uso del hardware, búsqueda de información en internet, manejo del correo electrónico, así como productividad y comunicación. El proyecto está enfocado en la aplicación de los principios de solidaridad e igualdad, siendo una resolución del Gobierno y progreso de la exclusión tecnológica, dirigido a estimular el desarrollo intelectual de toda la población, sin distinción de edad y nivel educativo específico.

Sistema integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad, inicia sus actividades en marzo del 2.010 en el marco de los acuerdos del País, aprobada por la SENPLADES.

El Programa se desarrolla una estrategia de intervención extraordinariamente valiosa para la población beneficiaria.

Se está implementando ATC en todas las ciudades del País en las instituciones educativas, que cuentan comuna buena infraestructura y con equipos entre ellas en la Provincia de Santa Elena entre las instituciones educativas: Escuela de Educación Básica “Francisco Pizarro” de la Comuna Monteverde, Parroquia Colonche, Centro de Educación General Básica José Mejía Lequerica, Comuna Montañita, Parroquia Manglaralto, Escuela de Educación Básica Carlos Puig, Comuna San Pablo, Escuela de Educación Básica José Martínez, Parroquia Chanduy, Unidad Educativa del Milenium José Castelló, Comuna Limoncito, Parroquia Julio Moreno, Cantón Santa Elena, Colegio La Libertad, Cantón La Libertad, Colegio Santa Rosa, Parroquia Santa Rosa, Cantón Salinas, donde se está capacitando a la comunidad y comunidades aledañas, donde cada ATC tiene a su cargo un responsable o docente.

Existe gran parte de la Población más que todo en las zonas rurales, que no poseen una instrucción secundaria, son pocos los bachilleres y profesionales que si ejercen su profesión y los demás no ejercen; teniendo así que buscar otras fuentes de ingreso.

Es así que la Instituciones educativas y el Gobierno nacional preocupados por mejorar esa deficiencia, se ve en la imperiosa necesidad de ayudar a la colectividad a seguir creciendo en la ayuda comunitaria en el proceso de alfabetización digital, enfocándose en todas las ciudades y más que todo en las zonas más vulnerables que están exceptas de aprendizaje tecnológico, con el fin de transformar a la

sociedad en este mundo globalizado y no tengamos desventajas con otros países, en el uso de las tecnologías que está inmerso en todos los campos.

1. 2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1 Planteamiento del problema

Alfabetización digital hace referencia a varios conceptos, modelos y enfoques al respecto, desafiando a la alfabetización digital como transformador. Siendo un proceso continuo que va más allá de la obtención de destrezas, las cuáles siendo necesarias, no se cree que sean suficientes.

En este mundo globalizado el estar alfabetizado digitalmente es lograr la capacidad de interactuar talentosamente con las tecnologías, para presidir lo complejo y transformar la sociedad, para preparar y educar a participantes activos y emprendedores que desde un trasfondo ético adquieran actitudes críticas, solidarias y transformadoras.

Pero el ambiente de las ATC que a pesar de contar con las herramientas tecnológicas, los participantes no le dan debida atención en el proceso de aprendizaje, causando retraso en la práctica de las clases dadas, falta de hábitos de estudio, falta de motivación para aprender, falta de atención y concentración en el estudio y en la clase, dificultades de expresión oral y escrita del participante, poco tiempo dedicado a los estudios, el excesivo número de estudiantes en el laboratorio, los problemas personales de los participantes, son las causas que conllevan a esta problemática que afecta considerablemente la vida estudiantil de las instituciones y

por ende la de los cursos, prescindiendo del nivel en que se consiga el aprendizaje y el ritmo en los estudios.

Por ende los docentes responsables de las Aulas Tecnológicas del proyecto SITEC no cuenta con un método que le permita mejorar el proceso de enseñanza, para la elaboración de proyectos, en los cuales está descrito como requisito para culminar con los cursos en los tres niveles.

Mediante el estudio de las estrategias didácticas, en el uso del desarrollo de habilidades y creatividad, aplicada a los participantes de alfabetización digital de las Aulas tecnológicas comunitarias, situadas en la Provincia de Santa Elena, se busca el desarrollo de sus destrezas, impulsar la formación y la auto preparación para que se desenvuelvan al máximo su capacidad de aprender, al igual que la creatividad, debido a que es un instrumento a la que todos los seres humanos tienen acceso y que podrá ser mejor si la trabajan diariamente para alcanzar niveles superiores en cada uno de los estudiantes.

1. 2. 2 Formulación del Problema

¿Qué incidencia tiene la aplicación de estrategias didácticas para desarrollar habilidades y creatividad en los participantes de Alfabetización Digital de las Aulas Tecnológicas comunitarias de la Provincia de Santa Elena en el período lectivo 2.012 – 2.013?

1. 2. 3 Sistematización del Problema

La sistematización del problema se efectuará bajo las siguientes interrogantes:

1. ¿Cuáles son las estrategias didácticas más efectivas para comprobar que los participantes han desarrollado habilidad y creatividad?
2. ¿Piensa usted que mejorará la perspectiva de vida de los estudiantes con la estrategia a aplicarse?
3. ¿Considera el responsable los diferentes estilos de aprendizaje de los participantes al elegir las estrategias didácticas que utilizará?

1. 3. Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

- Determinar las estrategias didácticas a través de métodos de enseñanza, para desarrollar habilidad y creatividad en los participantes de Alfabetización Digital de las Aulas Tecnológicas comunitarias de la Provincia de Santa Elena en el período lectivo 2012 - 2013.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Conocer las estrategias didácticas para desarrollar habilidad y creatividad.
- Analizar cada una de las Estrategias didácticas.

- Diseñar una Guía de Aprendizaje por Proyecto para desarrollar habilidades y creatividad en los participantes de Alfabetización Digital.

1.4 Justificación

Es necesario aplicar las estrategias didácticas , porque se ha detectado falta de hábitos de estudio, falta de motivación para aprender, falta de atención y concentración en el estudio y en la clase, dificultades de expresión del participante tanto a nivel oral como escrito, poco tiempo dedicado a los estudios, el excesivo número de estudiantes en el laboratorio, sus problemas, esto desde su perspectiva requiere un cambio para mejorar el proceso de enseñanza, que permita al participante ser un usuario de los recursos informáticos, un medio de transformación de hábitos, calidad de vida, de ayuda y de apropiación, de acuerdo a las necesidades propias de cada uno y así lograr desarrollar la creatividad y habilidades en los participantes, el deseo de continuar en la búsqueda de mejores condiciones a través de la participación, la asociatividad y de la integración.

Se considera muy importante y útil la realización de ésta tesis para plantear un posible cambio sobre la aplicación de las estrategias didácticas, ya que se ha observado la realidad de la sociedad, donde se alfabetiza a la escuela y la comunidad, incorporando la tecnología con el paradigma pedagógico basado en los aprendizajes, estrategia que debe estar orientada hacia un modelo de alfabetización que permita a los participantes de las aulas tecnológicas comunitarias a conseguir la capacidad de interactuar con las tecnologías para gobernar la complejidad e innovar a la sociedad. Esto supone formar y educar a sujetos activos y dinámicos que desde un trasfondo ético asuman actitudes críticas, solidarias y transformadoras.

Esto a su vez ha ayudado a delimitar, especificar y a enfocarse más en el tema, para aplicar estrategias didácticas para mejorar la práctica docente y desarrollar la creatividad y habilidades de los estudiantes, con el objetivo de organizar y facilitar el proceso de aprendizaje, ayudando a los estudiantes a convertirse en pensadores creativos, de manera que estén capacitados para vivir en este mundo globalizado.

Además sobre la poca importancia que los docentes o responsables dan al manejo de las estrategias didácticas, siendo este trabajo una ayuda de utilidad, pero sin duda algunas de las personas que tendrán mayor beneficio son los participantes, por la aplicación de nuevas estrategias, que llevará al aumento de su atención hacia los cursos y de esa manera mejorar la enseñanza y aprendizaje, en un ambiente más interactivo con la herramientas tecnológicas, y contar con un docente que entrelace las estrategias didácticas con diversos factores como el contexto, la motivación y el tema de estudio, que serán más significativos para el aprendizaje de los participantes.

En la actualidad una persona que no ha sido alfabetizada en el uso de las tecnologías, queda al margen de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Además aquellos habitantes que no tengan la capacidad de desenvolverse en la cultura digital, son personas que no podrán acceder a la cultura y el mercado de la sociedad de la información, es decir, serán marginados culturalmente en la sociedad del siglo XXI. (Área, 2002).

1. 5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 MARCO TEÓRICO

Estrategias Didácticas

“Son procedimientos y recurso que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos a partir del objetivo y de las estrategias de aprendizaje independiente”. (Díaz F. 1998).

“Es el conjunto de técnicas, procedimientos, actividades y recursos propuestos en función del logro de los objetivos”. (Salcedo 1974) & (Mercedes Ferrándiz de ch. 2000).

“Recursos técnicos y conceptuales mediante los cuales se ejerce el control sobre la conducta del estudiante a fin de facilitar su aprendizaje”. (Orantes 1980).

Las estrategias didácticas son un conjunto de procedimientos didácticos manejados por el docente en el proceso de enseñanza, para alcanzarlos objetivos de aprendizaje.

Existen dos tipos de estrategias didácticas:

Estrategias de Enseñanza. Son procedimientos empleados por el docente para hacer posible el aprendizaje del estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales

para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento. (Ferreiro 2004).

Estrategias de Aprendizaje. Procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender. Es una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar la información y aprenderla significativamente. (Ferreiro 2007).

Las estrategias de enseñanza nos permiten guiar el aprendizaje significativo para el desarrollo personal, y las estrategias de aprendizaje son los pasos que utilizan los estudiantes para hacer más sencillo su aprendizaje, para asimilar un nuevo conocimiento.

Vigotsky (1979), el aprendizaje del arte exige un pensamiento de orden superior y, por lo tanto la utilización de estrategias intelectuales como el análisis, la inferencia, el planteamiento y la resolución de problemas.

El aprendizaje se puede ver como un proceso acumulativo, autorregulado, dirigido, colaborativo e individual. (Vanden Bergh et al., 2.006).

John Dewey: “el verdadero aprendizaje se basa en el descubrimiento guiado por la labor del asesor y no en la transmisión de conocimientos”.

Existen diversas estrategias de aprendizaje, entre ellas:

El aprendizaje basado en proyectos que es considerada una estrategia de aprendizaje, en la cual al estudiante se le asigna un proyecto que debe desarrollar.

Aprendizaje basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos tiene muchos enfoques, entre ellos como una estrategia pedagógica, didáctica, de enseñanza, metodológica, de trabajo, método de instrucción y modelo de aprendizaje.

Esta estrategia fue creada por William H. Kilpatrick a través del texto “TheProjectMethod” (1918) en los Estados Unidos a finales del siglo XIX.

Este aprendizaje está basada en el constructivismo que enfoca al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los seres humanos, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, en base a conocimientos actuales y previos (Karlin&Vianni, 2001).

Conceptualización del Aprendizaje basado en Proyectos:

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes implementan, planean, implementan y evalúan proyectos, que tienen

aplicación en el mundo real más allá del aula de clase. (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

“El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-basedlearning) es un método docente basado en el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje”. (Wikipedia).

Existe una amplia gama de proyectos: de aprendizaje mediante servicio a la comunidad, basados en trabajos, etc. Pero los proyectos auténticos tienen en común los siguientes elementos específicos (Dickinson et al, 1998; Katz&Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998).

- Centrados en el estudiante, dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos, un inicio, un desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Problemas del mundo real.
- Investigación de primera mano.
- Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.
- Objetivos específicos relacionados tanto con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) como con los estándares del currículo.
- Un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.
- Conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.

- Oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- Oportunidades para la reflexión y la autoevaluación por parte del estudiante.
- Evaluación o valoración auténtica (portafolios, diarios, etc.)

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia de enseñanza que admite al estudiante ser el encargado de su aprendizaje, facilitando el desarrollo de habilidades y actitudes que favorecen al aprendizaje.

Beneficios del Aprendizaje basado en proyectos

Rojas (2005), citado por Maldonado Pérez (2008):

1. Prepara a los estudiantes para los puestos de trabajo.
2. Aumenta la motivación.
3. Hace la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad.
4. Ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento.
5. Aumenta las habilidades sociales y de comunicación.
6. Permite a los estudiantes tanto hacer como ver las conexiones existentes entre diferentes disciplinas.
7. Aumenta la autoestima.

El utilizar el aprendizaje basado en proyectos permite:

1. La integración de asignaturas, reforzando la visión de conjunto de los saberes humanos.
2. Organizar actividades en torno a un fin común, definido por los intereses de los estudiantes y con el compromiso adquirido por ellos.
3. Fomentar la creatividad, la responsabilidad individual, el trabajo colaborativo, la capacidad crítica, la toma de decisiones, la eficiencia y la facilidad de expresar sus opiniones personales.
4. Que los estudiantes experimenten las formas de interactuar que el mundo actual demanda.
5. Combinar positivamente el aprendizaje de contenidos fundamentales y el desarrollo de destrezas que aumentan la autonomía en el aprender.
6. El desarrollo de la persona; los alumnos adquieren la experiencia y el espíritu de trabajar en grupo, a medida que ellos están en contacto con el proyecto.
7. Desarrollar habilidades sociales relacionadas con el trabajo en grupo y el trato, la conducción, la planeación, el monitoreo y la evaluación de las propias capacidades intelectuales, incluyendo resolución de problemas y hacer juicios de valor.
8. Satisfacer una necesidad social, lo cual fortalece los valores y compromiso del estudiante con el entorno.” (Wikipedia).

Este enfoque motiva a los jóvenes a aprender porque les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas (Katz&Chard, 1989).

Los Beneficios del aprendizaje basado en proyectos buscan deliberadamente desarrollar la creatividad y habilidad de los participantes, donde asocien ideas sobre temas revisados en clase, para lograr establecer relaciones comunes y que puedan experimentar alternativas, contando con la ayuda del tutor para la retroalimentación y pueda generar nuevas ideas basadas en sus experiencias.

Con la aplicación de la Alfabetización digital no solo surge como un programa o cursos educativos, si no, más bien a la oportunidad que debe conducir en un proceso innovador, que nos induzca a desarrollar la capacidad creativa de los participantes en todos los niveles educativos; fortaleciendo en ellos sus valores y sintiendo un compromiso consigo mismo y con la colectividad.

En el aprendizaje basado en proyectos, los docentes necesitan crear espacios para el aprendizaje, dando acceso a la información, soportando la enseñanza por la instrucción, modelamiento y guía a los estudiantes, para manejar de manera apropiada sus tareas, animarlos a utilizar procesos de aprendizaje metacognitivos, respetar los esfuerzos grupales e individuales, verificar el progreso, diagnosticar problemas, dar retroalimentación y evaluar los resultados generales. Adicionalmente, los docentes necesitan crear un ambiente conductivo, con el fin de fomentar la indagación constructivista y asegurar que el trabajo se realice en una forma eficiente y ordenada. (Blumenfeld *et al.*, 1991). A la vez, el docente debe actuar como orientador del aprendizaje y de los procesos, y dejar que los estudiantes adquieran autonomía y responsabilidad en su aprendizaje. (Johan & Bradshaw, 2008).

ABPr (Aprendizaje basado en proyectos) se enfoca en el desarrollo de las siguientes habilidades: formular preguntas de investigación, proponer problemas, escoger una pregunta dirigida, escribir una propuesta, afrontar una evaluación de un par, desarrollar criterios de evaluación, métodos de investigación y desarrollo, analizar y registrar datos y establecer conclusiones (Fallik *et al.*, 2008).

Debido a que los resultados de un proyecto son generalmente concretos y explícitos (un modelo, un proceso, un reporte, un programa de computador, un alimento procesado, etc.), se pueden compartir y criticar, lo cual permite que otros otorguen retroalimentación para que los estudiantes reflexionen, analicen y revisen sus

productos (Blumenfeld *et al.*, 1991).” (Eduardo Rodríguez Sandoval, Edgar Mauricio Vargas Solano y Janeth Luna Cortés, 2010).

Muchos de los procesos de aprendizaje dentro del marco de la alfabetización digital, implica adquisición de habilidades y conocimientos prácticamente mecánicos, y tanto el manejo de las herramientas digitales y el acceso a la información son una de las iniciativas dentro de la educación, ya que se trata de conseguir eliminar la brecha digital, ya que es indispensable dar un uso adecuado y práctico para que los adultos apropien estos conocimientos en pro de mejorar su calidad de vida.

Para alcanzar nuestro objetivo se describen algunas maneras diferentes de aprender y de enseñar.

Delors “la educación abarca desde la infancia hasta el final de la vida”, el mismo que indica cuatro aprendizajes como básicos para quien aprende a lo largo de toda la vida en:

1. Aprender a conocer y adquirir los instrumentos de la comprensión.
2. Aprender a hacer e influir en el entorno propio.
3. Aprender a vivir juntos, a cooperar con los demás participando en las actividades sociales.
4. Aprender a ser personas autónomas y críticas capaces de formular juicios propios y hacer frente a las circunstancias de la vida.

Desde el punto de vista tradicional de la vida, el aprendizaje solo orientado desde la infancia hasta la juventud de forma exclusiva, dejando a un lado la edad adulta intacta en su formación, pero ya está dejando de tener valor.

Los constantes avances tecnológicos, sociales y económicos precisan de una actualización permanente, pudiendo realizárselos aprendizajes en diferentes instituciones. Cuando se desconoce de las aportaciones que las nuevas tecnologías nos brindan cada día hace que nos sintamos sumergidos en un caudal de saberes.

Pedagógicamente, está basada en el construccionismo, derivado del constructivismo de Piaget y Vigosky), cuyo representante más destacado es el profesor SymonPapert del ITM (InstituteTechnology de Massachussets) quien afirma en su libro Desafío a la mente: "Estamos en un punto de la historia de la educación en el cual son posibles cambios radicales, y la posibilidad de tales cambios está directamente ligada a las computadoras, las cuales deben servir a los niños como instrumentos de trabajo y de pensamiento, como maneras de llevar a cabo proyectos, como fuentes de conceptos para pensar en nuevas ideas". (OTÁLVARO).

La tecnología se ha convertido en una fuente de estímulo y motivación para el aprendizaje, siendo residente del control de los aprendizajes en la persona que aprende y del propio proceso de aprendizaje, sin importar la edad y nivel de estudio. Ayudando a las personas que aprenden en los procesos de toma de decisiones relativas a qué y cómo aprender. De esta manera el aprendizaje con los usos de las nuevas tecnologías se ha convertido en un modelo más significativo porque se pasa del aprendizaje lineal a un aprendizaje interactivo, de la instrucción a la construcción del aprendizaje y el descubrimiento, no se centra el aprendizaje en quien enseña sino en quien aprende, el cómo aprender y cómo navegar o buscar información, el docente un guía de los aprendizajes e interactuando con otras personas de forma sincrónica o asincrónica.

Las nuevas tecnologías pueden favorecer aprendizajes, ofreciendo muchas ventajas como espacios virtuales en lugares de preferencia de las personas que aprenden, incorporación de las tecnologías a los procesos de aprendizaje, incremento de información a través de las redes, desarrollo del aprendizaje colaborativo.

(Mayor Zaragoza): dice "no es menos urgente invertir en el terreno de la educación, para que todos los seres humanos estén en condiciones de utilizar las redes

informáticas. Esto supone la educación para todos, empezando por los que piensan que con el ordenador está ya todo resuelto. Y supone también que la educación desarrolle el autodominio, el pensamiento crítico y la creatividad, lo que requiere la intervención, antes del ordenador, de los padres y de los enseñantes.”

El docente es parte fundamental ya que al proporcionar los conocimientos adecuados, no sólo permitirá que la persona aprenda, sino que además, crea un ambiente de seguridad favoreciendo un mejor desenvolvimiento en su entorno social; pues, sin el apoyo, la orientación, guía y compromiso de éstos, sería casi imposible que personas adultas aprendieran a leer y escribir. "Los docentes son iniciadores, saben cómo crear situaciones estimulantes de aprendizaje y contextos sociales de uso del lenguaje e invitan a los estudiantes a que se unan a ellas en el aprendizaje. Son mediadores que suministran la ayuda necesaria en el momento necesario".

Creatividad y habilidad en Alfabetización Digital

La creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia" (Saturnino de la Torre, 2006, pág. 137).

“La creatividad adquiere doble importancia y significado: como un valor cultural que permite generar soluciones eficaces para las problemáticas contemporáneas y como una necesidad fundamental del ser humano, cuya satisfacción permite alcanzar una mayor calidad de vida”. (Educación y Educadores, 2008, pág. 5)

La creatividad es el pensamiento productivo de las personas y dar solución de problemas, tiene la cualidad de mejorar la calidad de nuestro pensamiento y condiciones de vida.

E. Bono 1.933: “Propone el desarrollo de la creatividad a partir de sus teoría del pensamiento lateral”.

J. P. Guilford 1.897 – 1987: “Expreso una teoría de la creatividad, elaboró test de creatividad y definió el perfil de las personas creativas considerando tres factores: originalidad, imaginación y flexibilidad.

“Niveles o “metodologías” para el desarrollo de la creatividad:

1. El desarrollo de la creatividad a partir de técnicas de aprendizaje creativo
2. Creatividad a partir del cambio de paradigma
3. Creatividad a partir del viaje por el interior de uno mismo

El primer nivel de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad corresponde a lo que en general se conoce como textos especializados en aprendizaje de creatividad, y constituyen en general "técnicas" para conseguir pensamiento creativo.

El segundo nivel marca postulación de que la creatividad se puede desarrollar a partir del conocimiento y adquisición de un paradigma o mapa mental más amplio que el que se poseía previamente, convirtiéndose en personas con una mirada más amplia y profunda sobre el mundo, sobre los fenómenos y sus interrelaciones; que conlleva a un nivel general de creatividad superior, que luego se podrá dirigir a una aplicación específica.

El tercer nivel está concebido como el desarrollo de la creatividad a través de realizar un viaje por el interior de uno mismo, lo que requiere de mapas de viaje interior". (Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Desarrollo de la Creatividad, Pág. 36).

En base a los niveles para desarrollar la creatividad son vías de un proceso de transformación propia del ser humano en su capacidad de crearen base a sus conocimientos y vivencias con una visión futurista hacia una integración de la personalidad para ser capaces de vivir en este mundo globalizado.

El autor afirma que "en el tercer milenio, la mayor riqueza de los pueblos no residirá ya en los bienes procedentes del campo ni de la transformación tecnológica de los mismos, sino en las personas, en la capacidad creativa de los trabajadores" (Saturnino de la Torre, 2003, pág. 130).

"Una enseñanza creativa busca desarrollar al máximo las capacidades y habilidades cognitivas de cada sujeto. El dominio o asimilación de contenidos no conduce necesariamente a mejorar la creatividad, pero sí el desarrollo de habilidades, como observar, sintetizar, relacionar, inferir, interrogar, imaginar, dramatizar, etc. Si la actividad creativa no es el mero resultado de aplicar la imaginación, sino que en ella concurren todas nuestras capacidades y habilidades mentales, el desarrollo de estas contribuirá sin duda al crecimiento del potencial creativo". (Saturnino de la Torre, 2003, pág. 206).

La enseñanza desarrollante es aquella que produce e impulsa el desarrollo, fomentando y estimulando en los estudiantes la formación de ciertas capacidades y habilidades. (Talizina, 1.988).

"La actividad combinadora creadora no aparece repentinamente, sino con lentitud y gradualmente, ascendiendo desde las formas elementales y simples a otras más complicadas, en cada escalón de su crecimiento adquiere su propia expresión, a cada periodo del desarrollo corresponde su propia forma de creación" (Vigosky, 1996, p. 15).

El participante que tiene como docente a una persona que lo motiva, que lo lleva a situaciones donde tenga que aplicar todos sus conocimientos, promueva el pensamiento reflexivo fundamentado en la confrontación de ideas, que le enseña a través de situaciones significativas y reales, que genera espacios para la comunicación espontánea, que lo escucha y valora, será un participante que ha desarrollado su habilidad y creatividad.

DESARROLLO DE HABILIDADES

La habilidad es la facultad de aplicar el conocimiento procedimental y puede referirse a la aplicación directa del proceso o a la evaluación y mejora de lo que se piensa y se hace.

Desarrollar una habilidad implica la superación de la siguiente secuencia de etapa: Conocimiento y comprensión de la operación mental que define el proceso; concientización de los pasos que conforman la definición operacional del proceso; aplicación, transferencia del proceso a variedad de situaciones y contextos;

generalización de la aplicación del procedimiento; y evaluación y mejora continua del procedimiento. Para lograr la habilidad de aplicar el proceso de manera efectiva es necesario practicarlo hasta lograr el hábito de utilizarlo, en forma natural y espontánea, en variedad de situaciones y contextos, adaptándolo de acuerdo a los requerimientos de la tarea.

Cuando se enseña a los participantes se busca transmitir un conocimiento y desarrollar en ellos habilidades que le den la oportunidad de mejorar en su aprendizaje, y por medio del aprender a aprenderá construir su propio conocimiento, entre ellas habilidades para identificar, delimitar, comprender, retener y aplicar los conocimientos que adquiere para interactuar en su entorno y actitud consigo mismo.

El desarrollo de las habilidades del pensamiento, presenta, analiza y desarrolla técnicas de pensamiento efectivas, estudia la teoría sobre la que están basadas, y además, demuestra cómo pueden ser utilizadas, para enriquecer la práctica en clase en todas las áreas curriculares y en todos los niveles.

La creatividad y la habilidad son necesarias en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo. Entre las exigencias didácticas para la estimulación y el desarrollo de la creatividad, implica al estudiante en su propio proceso de aprendizaje; formar hábitos de trabajo y aplicar técnicas que lleven al descubrimiento, a la investigación y al estudio; tratar con respeto las ideas y preguntas insólitas; y desplegar capacidades comunicativas y organizativas. En el proceso de este trabajo se puso especial atención a las estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje a utilizar para desarrollar la creatividad y habilidad en los participantes de alfabetización digital de las aulas tecnológicas comunitarias de la Provincia de Santa Elena.

Alfabetización digital

“La alfabetización digital es el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las Infotecnologías y poder responder críticamente a los estímulos y exigencias de un entorno informacional cada vez más complejo, con variedad y multiplicidad de fuentes, medios de comunicación y servicios”

Casado Ortíz (2006: 52).

“La alfabetización digital como el conjunto de competencias de comunicación, expresión, interacción social, y búsqueda y selección de información utilizando eficientemente un conjunto de herramientas y programas que configuran el ámbito de las TIC, tales como: componer, enviar, y recibir mensajes a través del correo electrónico; utilizar efectivamente las herramientas de un procesador de textos, incluyendo la inserción de gráficos y tablas, y la creación de hipervínculos; utilizar efectivamente un motor de búsqueda para localizar información en Internet; leer y escribir documentos en formato hipermedial; participar en foros electrónicos y chats; evaluar la exactitud y utilidad de la información que se encuentra en una página de Internet; construir textos en formatos que se puedan publicar en Internet; participar en blogs; comunicarse a través de mensajería instantánea; utilizar fotografía y video digital, y utilizar un sistema de videoconferencia.” (Henaó y Ramírez, 2.008).

“La alfabetización digital es un conjunto de hábitos a través de los cuales se interactúa con las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, trabajar, socializar, divertirse, etc.” (Ba, Tally y Tsikalas, 2002).

“Alfabetización digital” es la adquisición de habilidades y destrezas sociocognitivas en las cuales se basan otras superiores de seleccionar, procesar, analizar e informar del proceso de transformación de información a conocimiento tecnológico.” Gilster (1997)

La Alfabetización Digital es un proceso de aprendizaje y de desarrollo personal promoviendo la utilización de las tecnologías, para adquirir conocimientos y habilidades que permitan el manejo de una de las herramientas más importantes del mundo actual: como la computación, las nuevas tecnologías de comunicación y de información e internet.

La alfabetización digital consigue las personas que viven en zonas rurales y de diferentes clases sociales participen activamente y de manera crítica en una sociedad democrática consiguiendo desarrollar sus potencialidades y generando un capital humano eje del desarrollo integral social y mejorar la calidad de vida, favoreciendo la igualdad de oportunidades.

Por lo tanto alfabetización digital surgió con la finalidad de capacitar a personas en el manejo de las tecnologías, para que éstas se apliquen en actividades diarias, profesionales, académicas, entre otras, otorgando con esto la oportunidad de desarrollar creatividad y habilidades en conocimientos de software y hardware en los participantes, impidiendo con ello el atraso tecnológico cultural, ya que tener conocimiento de las tecnologías es fundamental para el desarrollo de la educación y la adaptación social. Actualmente la alfabetización digital en el proceso de enseñanza aumenta el número de herramientas tecnológicas y sus potencialidades que serán aprovechadas en toda la comunidad educativa o formativa para poder lograr éxitos en el aprendizaje y la creación, gestión de contenidos y espacios de formación colaborativos y participativos como Weblog, Wikis, Webquests, Folsksonomías, etc., así como, nuevos dispositivos para el desarrollo de un

aprendizaje virtual que fomentan las facilidades de acceso, disponibilidad de la información y la portabilidad.

La formación de los docentes es necesaria si queremos generar espacios de formación de calidad, para generar a través de las tecnologías la importancia y seguimiento de la preparación de los cursos de alfabetización digital. Los docentes para mejorar el proceso de aprendizaje debe crear objetos de aprendizajes, recursos digitales reutilizables, intuitivos, que causen la interacción, sean accesibles y significativos, que se centrarán en la dinamización, en el asesoramiento, guía y motivación de los procesos de enseñanza.

Hasta el momento se han desarrollado tres módulos en cinco promociones, es decir módulos de nivel básico, de nivel medio – avanzado y tercer nivel que se desarrolla en un total de 60 horas de clase, destinadas al aprendizaje de algunas herramientas informáticas básicas y principales servicios de Internet, de las cuales está enfocada la investigación en la aplicación de estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza de los participantes y hagan uso de las herramientas aprendidas e implementadas en los proyectos que presentan al concluir los cursos y que son expuesto en casa abierta para presentar a la comunidad sus avances tecnológicos, fomentando en ellos sus conocimientos y aplicación, para mejorar sus perspectivas de vida para que sean entes creativos y no consumidores de las tecnologías, evaluando de su aprendizaje al finalizar el proceso de alfabetización digital para verificar si se ha logrado los objetivos planteados.

De acuerdo a los niveles se tiene considerado ofrecer una nueva oferta, el cual trata de desarrollar creatividad, habilidades, actitudes descubiertas por los participantes, esta vez con una perspectiva muy específica para su aplicación, en otros escenarios como: negocios familiares en Internet para difundirlos; diseño y manualidades

digitales; herramientas para el desarrollo y aplicación en la confección de artículos personales; seguridad en transacciones en Internet de cómo realizarlas y cómo benefician a las personas en la administración del tiempo y en su economía.

Este proceso será útil y desarrollará un aprendizaje eficaz, eficiente y procesos de innovación educativa, generando cambios tanto en las actitudes, concepciones y prácticas pedagógicas, lo que significará modificar el sistema de enseñanza al aplicar estrategias de didácticas, para desplegar cambios en el rol del docente o responsable, crear nuevas formas mediadoras del aprendizaje, cambios del proceso y actividades de aprendizaje de los participantes, cambios en las formas organizativas de las clases, cambios en las modalidades de clases, entre otros.

Aula Tecnológica Comunitaria

ATC es un sitio público que cuentan con equipamiento computacional, conexión a Internet, variedad de software y un servicio de ayuda personalizado para facilitar el buen uso de los recursos por parte del público y están enmarcados en la Red de información Comunitaria, iniciativa que ofrece a los ciudadanos, acceso equitativo y de calidad a los servicios y contenidos de Internet, contribuyendo de este modo a disminuir la brecha digital y al incremento del Desarrollo humano de la zona.

ATC es una herramienta que acerca y sensibiliza a clases sociales hasta ahora desvinculadas del desarrollo de las TICS, brindándole una mejor oportunidad ante la difícil y cotidiana tarea de formar parte de un complejo entramado social, permite a sus usuarios organizar y conformar comunidades desde sus propias necesidades, utilizando los recursos de información disponibles, proporciona autonomía, en virtud de que puede “conectarse” y estar en línea, de acuerdo a sus necesidades y posibilidades.

Este punto constituye actualmente uno de los desafíos más intensos para el mundo social, que busca abrir su campo de la modernización.

El ATC se preocupa de que las personas desarrollen la capacidad de percibir cómo es que la tecnología está relacionada al sistema social en su definición más amplia y cómo es que los sistemas tecnológicos no pueden ser completamente separados de los entornos políticos, culturales y económicos que le dan forma.

Fundamentación filosófico

Teoría operatoria de la asimilación, Jean Piaget dice:

“No existen divisiones tajantes entre las diferentes edades; esta división sólo tiene lugar como estrategia pedagógica para hacer más accesible la descripción ofrecida y la presentación de la información. Teniendo en cuenta estas observaciones, puede concertarse la división de este desarrollo en cuatro momentos”:

- De los cero a los dos años, llamado sensorio motor o primera infancia,
- De los dos a los siete años, llamado pre operacional o segunda infancia,
- De los siete a los doce años, llamado concreto, operacional, tercera infancia o niñez media,
- De los doce años en adelante, llamado formal, de la adolescencia y la adultez.

A partir de los doce años, de la adolescencia y la adultez

“En el cuarto momento del desarrollo, los niños, en su mayoría, han aplicado la noción de conservación en todos los ámbitos. Poseen un concepto de espacio y de temporalidad y una comprensión de lo que es la perspectiva.

Esto hace que se interesen por los razonamientos lógico-matemáticos y por las relaciones geométricas. Es en esta edad en la que están listos para aprovechar la matemática como un espacio con grandes posibilidades para ejercer su actividad mental. Esta posibilidad, sin embargo, no coincide con el estado emocional que implica la pubertad y los cambios biológicos y psicológicos que ésta supone. Estas transformaciones y reajustes son tan fuertes que le absorben toda su atención y su energía hacia sí mismo y le impiden centrarla en contenidos exteriores.

No por menos importante se ha dejado para este momento la referencia a la relevancia del juego en todo el proceso de desarrollo cognoscitivo del niño”.

Este aporte pedagógico hace referencia a la aplicación de las estrategias pedagógicas abordando esta teoría como medio entre el trabajo en el aula, en diversas edades y grados académicos, con el objetivo de desarrollar la comprensión, desarrollar la potencialidad y así optimizar el trabajo en el salón. Además la manera cómo interactúa con su entorno, propiciando, a la vez, la construcción su inclusión social, de su individualidad, y la evolución de sus competencias como personas cognoscentes y actuantes.

Avancini, (1998) dice:

“Las herramientas de la ingeniería del aprendizaje son el autopoicionamiento, la autoevaluación y el auto cuestionamiento; una relación dialógica, una palabra hablante, lejos del decir de confección y del ya dicho; un pensamiento pensante, ya no pensado. Cuando se ofrezca un aprendizaje fundamentado en el auto cuestionamiento y en el autopoicionamiento, cambiará el papel del maestro y así la calidad educativa”.

Este pensamiento filosófico nos indica, que mediante la utilización de las herramientas de la tecnología y de la información mejorará el proceso de aprender a aprender, siendo los principales protagonistas el profesor y el educando para así lograr mejorar la educación y que sea de calidad.

Fundamentación Pedagógica

(VYGOTSKY, 1978,1986; BAQUERO, 1996; ILABACA 2001), “Lo social es prioritario al desarrollo cognitivo” (ILABACA 2001) manifiesta:

“Vigotsky plantea un constructivismo de tipo histórico – social, el cual postula que el conocimiento se construye a través de la interacción entre individuo y su medio, por lo que la interacción, la colaboratividad y el diálogo se consideran elementos imprescindibles para que se produzcan aprendizajes en los aprendices”.

En base a ésta pedagogía el docente siempre tiene que orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje en los participantes, de tal modo que ellos lo puedan utilizar de manera efectiva y sepan aplicarlo donde amerite, siendo pertinente para su existencia, es decir permite la construcción en el proceso del conocimiento adquiriendo las estrategias y habilidades de pensamiento disponibles para vivir y aceptar que tenemos limitaciones y muchas cosas por aprender y conocer.

La pedagogía de la alfabetización digital busca enseñar a los alumnos a ser más flexibles, más tolerantes de las opiniones ajenas, más capaces de solucionar problemas, a analizar mejor las diversas situaciones, a trabajar estratégicamente, a identificar los recursos y conocimientos que poseen, y a combinarlos de manera adecuada por cumplir con un propósito de trabajar en grupo y sentirse parte de un mundo globalizado e intercomunicado.

Fundamentación Legal

Constitución de la República

El Proyecto Aprobada por la SENPLADES y se sustenta en la Política 7 – 10 del Plan Decenal de Educación. **(Anexo A)**

1. 5. 2 MARCO CONCEPTUAL

(TIC), Tecnologías de Información y comunicación: se entiende un término difuso empleado para designar lo relativo a la informática conectada a Internet y especialmente el aspecto social de éstos. TIC'S: Se denomina así (en forma simplificada) a las Tecnologías de Información y de la Comunicación. También se las suele denominar Ntic's (por Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación).

Sociedad del conocimiento: El termino sociedad del conocimiento es conocido en la literatura de diversas formas, sociedad de la información, sociedad global,

sociedad digital, sociedad medial y wired society (Sociedad interconectada). La sociedad del conocimiento está caracterizada por la competencia global, la utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación, la generación de descubrimientos científicos, el surgimiento de cambios en las técnicas de producción y la reingeniería del trabajo. La sociedad del conocimiento es aquella en que la mayoría de los trabajos requieren una educación formal y la capacidad para adquirir y aplicar conocimiento teórico y analítico. Es una sociedad en la cual las personas tienen el hábito de aprender permanentemente. (ILABACA, 2001).

Brecha digital: hace referencia a la diferencia socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen y no accesibilidad a internet, aunque tales desigualdades también se puedan referir a todas las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

La multimedialidad: supone la integración en el hipertexto de distintos medios. Los documentos hipertextuales pueden ser textuales, gráficos, sonoros, animados, audiovisuales o una combinación de parte de todas éstas morfologías.

La hipertextualidad: relación de un texto B (hipertexto, todo texto derivado de otro anterior por transformación simple o indirecta con un texto A (hipotexto, todo texto que origina otro) en el que se inserta de una manera que no es el comentario.

Hipermedia: es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, videos, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

Infotecnologías: es la nueva frontera de la documentación e información.

Praxiológica: Aplicación práctica lógica de una teoría.

Mentefactos: Mente = cerebro y Factos= hechos, por tanto son formas gráficas para representar las diferentes modalidades de pensamientos y valores humanos.

Sincrónica: término utilizado en la comunicación es el intercambio de información en internet por tiempo real.

Asincrónica: término utilizado en la comunicación es aquella comunicación que se establece entre dos o más personas de manera diferida en el tiempo, es decir cuando no existe coincidencia temporal.

Weblog: es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos, artículos de uno o varios autores apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Wikis: es un sitio web donde cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web.

Webquests: es una herramienta que forma parte de una enciclopedia para el trabajo didáctico en las artes de la moda, que radica de una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de internet, que promueve la utilización de

habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica.

Folsksonomías: es una indexación social, la clasificación colaborativa por medios de etiquetas simples en un espacio de nombres llanos, sin jerarquía ni relaciones de parentesco predeterminadas. Se trata de una práctica que se producen en entornos de software social cuyos exponentes son los sitios compartidos como enlaces favoritos, fotos y lugares.

Responsable del ATC: Docente o Tutora de los módulos de alfabetización digital.

Participantes: estudiantes matriculados clasificados en: estudiantes, docentes, padres de familia, líderes comunitarios y amas de casa.

Interaprendizaje: denominado también aprendizaje colaborativo se define la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje. La interacción dinámica que sostiene un tutor con el estudiante o un grupo de estudiantes desencadena una relación de intercambio existencial.

Alfabetización: es la habilidad de usar texto para comunicarse a través del espacio y el tiempo. Se reduce a menudo a la habilidad de leer y escribir, o a voces, sólo a la de leer. Los estándares para los que se constituyen los niveles de alfabetización varían entre las diferentes sociedades. Algunas otras destrezas como la informática o las nociones elementales de cálculo aritmético básicas también se pueden incluir en definiciones más amplias de alfabetización.

Digital: es un sistema de representación mediante dígitos; a cualquier sistema digital, dispositivos destinados a la generación, transmisión, procesamiento o almacenamiento de señales digitales.

Alfabetización digital: es el proceso de dar los primeros pasos en el acercamiento a ese mundo de información, con sus herramientas para relacionarnos con él. Ese mundo es lo que llamamos la Sociedad de la Información.

Aula: es una sala en la cual se enseña una lección por parte de un profesor en una institución educativa.

Tecnología: es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

Comunidad: es un grupo o conjunto de individuos, seres humanos, o de animales (o de cualquier otro tipo de vida) que comparten elementos en común, tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), estatus social, roles.

Estrategias: son diferentes alternativas y opciones para producir intervenciones pedagógicas intencionales, es decir, opciones que los docentes pueden poner en práctica con el propósito de garantizar aprendizaje escolares significativas, utilizando materiales adecuados para trabajar contenidos bien seleccionados.

Didácticas: (del griego *didaskhein*, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

Estrategias didácticas: es el proceso de diseño, desarrollo, aplicación y evaluación de sistemas, técnicas y medios para mejorar el aprendizaje humano.

Metodología: hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

Estrategias metodológicas: son las formas de lograr nuestros objetivos en menos tiempo, con menos esfuerzo y mejores resultados. En éstas, el investigador amplía sus horizontes de visión de la realidad que desea conocer analizar, valorar, significar o potenciar.

Proyecto: como el conjunto de las actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo. Un proyecto es una planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas. La razón de un proyecto es alcanzar objetivos específicos dentro de los límites que imponen un presupuesto, calidades establecidas previamente y un lapso de tiempo previamente definido.

Proyectos prácticos de aprendizaje: es una estrategia curricular exitosa, éste enfoque o estrategia requiere mucha preparación por parte del docente y es bastante difícil de administrar y de evaluar.

1. 6 Formulación de la hipótesis y variables

1.6.1 Hipótesis general

La aplicación de las estrategias Didácticas ayudará al desarrollo de habilidades y creatividad en los participantes de alfabetización digital de las Aulas Tecnológicas comunitarias de la Provincia de Santa Elena en el período lectivo 2012 - 2013.

1.6.2 Hipótesis particular

- Si se aplicara las estrategias Didácticas se generará participantes hábiles y creativos.
- El uso de las estrategias utilizadas por el docente en los cursos de alfabetización digital, generará en los participantes cooperativismo y disposición al trabajo personal.
- La aplicación de las estrategias Didácticas utilizadas por el docente en los cursos en el uso de las tecnologías y de diversos materiales didácticos, favorecerá

el desarrollo de los estilos de aprendizaje de los participantes de manera individual.

1. 6. 3 Variable de la investigación

Variable independiente: Estrategias Didácticas. Están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante.

Variable dependiente: Desarrollo de Habilidad y Creatividad son características del ser humano.

Tabla N°1.1 Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Independiente: Estrategias Didácticas.	Las estrategias didácticas son un conjunto de procedimientos didácticos utilizados por el docente en el proceso de enseñanza para alcanzar los objetivos de aprendizaje.	Metodología de Proyectos prácticos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción activa del participante. • Trabajo cooperativo. • Evaluación de habilidades y creatividad. • Elaboración de materiales a través de la TIC. • Didáctica • Procedimientos • Estrategias • Métodos • Técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> • En total acuerdo. • De acuerdo. • En Desacuerdo. • sí. • No. • Tal vez • Poco
Dependiente: Desarrollo de habilidades y creatividad.		Falta de estrategias didácticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de interés al momento de realizar un trabajo. • No presenta trabajos. • Falta de motivación. 	

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

1.7 ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación se muestran los principales contenidos del marco metodológico de la investigación, haciendo mención al tipo de estudio:

1.7.1 TIPO DE ESTUDIO

Del presente estudio, el objetivo es adquirir conocimientos y la elección del método adecuado que permita conocer la realidad, es por tanto fundamental.

Investigación cuantitativa:

Es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. “El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar las preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población”.

Esta investigación está alineada por el paradigma cuantitativo ya que se busca conocer la realidad objetiva, independiente de las creencias o subjetividades del sujeto, se pretende dar cuenta de una realidad externa, independiente de lo que se piense de ella, pretendiendo abrir un campo de conocimiento nuevo, aportando datos e información siendo el acercamiento al tema, además es necesario señalar que se ha optado por este enfoque por diversas motivaciones y con relación al desafío con una materia de conocimientos y de aplicación de destrezas para la aplicación del proyecto.

Investigación Exploratoria:

Con ésta investigación exploratoria en función de no que existen antecedentes de la Alfabetización digital, concepto que se mezcla con las estrategias didácticas y la intervención de los participantes, factores que dan pie a las capacitaciones, además de vincularse con elementos como la asociatividad o el establecimiento de nuevas interacciones en un contexto de aprendizaje.

Ésta investigación ha permitido tener claro el estudio proyectado, considerando que para realizarlo se ha partido de un conocimiento previo para plantear el problema, basándose en otras investigaciones que han permitido reunir y sintetizar experiencias.

Investigación Descriptiva:

Se ocupa de las características que identifican los diferentes elementos y componentes, y su interrelación.

Mediante esta investigación se identifican las características, en este caso de la conducta y actitudes de los participantes, estableciendo comportamientos entre las estrategias y el rendimiento académico, centrados en éste estudio, es decir describiendo la propuesta para la solución del problema y más que todo enfocándose en las técnicas de investigación que se aplicará.

1.7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

METODO INDUCTIVO: Proceso de conocimiento que se inicia por la observación de fenómenos particulares con el propósito de llegar a conclusiones y premisas generales que se puedan aplicar a situaciones similares a la observada.

Es decir mediante éste método la investigación ha partido de la observación, donde se distingue la problemática en el proceso de enseñanza, pero que a su vez se establecen comportamientos partiendo del análisis.

MÉTODO CIENTÍFICO: Es un proceso riguroso formulado de una manera lógica para lograr la adquisición o sistematización y expresión o exposición de conocimientos, tanto en su aspecto teórico como en su fase experimental.

En base a este método se emprendió el tema de estudio, para lograr mejorar la calidad educativa en base a procesos que serán un aporte para la colectividad. Y que permitirán formular, afirmar o corregir teorías.

MÉTODO SOCIOLÓGICO: Es la aplicación de conceptos y técnicas de investigación para reunir datos y su tratamiento para sacar conclusiones sobre hechos sociales.

Este método basado en la filosofía de la ciencia y del conocimiento, ha permitido recopilar datos para probar hipótesis mediante un análisis en el desarrollo de la investigación de la tesis.

MÉTODO HISTÓRICO: Está vinculado al conocimiento de las distintas etapas de los objetos en su sucesión cronológica, para conocer la evolución y el desarrollo del objeto o fenómeno de investigación.

En si este método ha permitido analizar las teorías de cierto pedagogos, en la cual esas aportaciones han servido para conceptualizar y sintetizar la investigación.

METODO ACTIVO: conjunto de acciones ordenadas y secuenciadas que se siguen para lograr metas y objetivos haciendo uso racional de esfuerzos y educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del educando.

Este método pretende alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y creativo de los participantes, hasta convertirlos en actores directos del proceso de enseñanza y aprendizaje, para alcanzar un aprendizaje significativo y duradero de los objetos de la clase, es decir tiene la finalidad de llevar al estudiante a realizar algo y de actuar.

1.7.3 FUENTES Y TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la investigación se ha recurrido a las siguientes fuentes, las mismas que han servido de apoyo para poder desarrollar la tesis.

- Dirección Nacional de Tecnologías para la Educación (SíTec) - Quito – Ecuador.

- Ministerio de Educación www.educacion.gob.ec
- Dra. Sonia Salas Arévalo – Jefe de Vinculación Comunitaria.

Técnicas de la Investigación

Las técnicas de investigación utilizadas para la recolección de datos en la investigación fueron: la observación, la encuesta y la documentación bibliográfica.

Observación: implica que el investigador tenga en cuenta las experiencias previas, como juicios de valor, juicios de realidad, condiciones sociales, culturales y económicas que lo afectan.

Es decir que siendo la observación un instrumento de recolección de información ésta técnica ha permitido confirmar lo que se está investigando, lo que involucra identificar los elementos y características de la investigación, así mismo a facultado conocer todas las investigaciones realizadas en base al proyecto y de esa manera definir el tema y el planteamiento del problema.

La Encuesta: es la recolección de información siendo un conjunto de preguntas dirigida a una muestra representativa, para investigar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho. Así mismo permite el conocimiento de las motivaciones, las actitudes y en relación con su objeto de investigación.

Para aplicar esta técnica se utilizará un formulario en el cuál se recolectará la información que se requirieran para investigar, debiendo tener en cuenta la subjetividad, la presunción de hechos en la investigación, contribuyendo a obtener

una información más profunda y confidencial sobre la realidad del estudio. **(Anexo C).**

Será aplicada a los Docentes de las ATC de la Provincia de Santa Elena, de una manera eficiente acorde a su medio. **(Anexo E)**

La entrevista: es un acto de comunicación oral o escrito que se establece entre dos o más personas (el entrevistador y el entrevistado o los entrevistados) con el fin de obtener una información o una opinión, o bien para conocer la personalidad de alguien. En este tipo de comunicación oral se debe considerar que, aunque el entrevistado responde al entrevistador, el destinatario es el público que está pendiente de la entrevista.

Para aplicar esta técnica se utilizará un cuestionario en el cuál se recolectará la información que se requirieran para investigar, considerando los hechos en la investigación para obtener información más veraz e individual sobre la realidad de la investigación. **(Anexo B).**

Será aplicada al Técnico Territorial con la finalidad de conocer su criterio sobre el aprendizaje de las Aulas Tecnológicas comunitarias de la Provincia de Santa Elena. **(Anexo D).**

1.7.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Población y Muestra

Población:

Se seleccionarán los elementos que se requiera averiguar sobre la población establecida y se referirá a este grupo de elementos como muestra. La población en esta investigación se la hizo por estratos: al Técnico Territorial y Docentes de los ATC.

Tabla N° 1.2 Población de las Aulas Tecnológicas Comunitarias

Ítem	Estrato	Población
1	Técnico Territorial	1
2	Docentes	6
	TOTAL	7

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Muestra

La muestra seleccionada representada por el técnico territorial y 6 docentes de las Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena. La muestra fue selectiva y se utilizó el criterio del muestreo aleatorio simple, la misma que admite la

probabilidad a cada miembro de la población a ser elegidos, caracterizada por ser una de las más empleada y recomendada en las investigaciones tanto sociales como educacionales, debido a que este principio debe darle la oportunidad a ser elegidos o tomados como muestra, siendo la que permite obtener conclusiones en la muestra e inferir lo que pudiera pasar, a partir de ésta, en la población con un elevado grado de pertinencia.

Con la muestra se puede seleccionar la población que determinará los márgenes de confiabilidad y errores decir a cuantas personas se les debe realizar las encuestas, para obtener una información más confiable y efectiva.

Según Cadenas (2002), una muestra debe ser definida en base de la población determinada, y las conclusiones que se obtengan de dicha muestra solo podrán referirse a la población en referencia. (p.15).

Tabla N° 1.3 Muestra de la Población

Ítem	Estrato	Muestra
1	Técnico Territorial	1
2	Docentes	6
	TOTAL	7

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

1. 8 RESULTADOS E IMPACTOS ESPERADOS.

Mediante el proyecto de tesis se obtendrá como resultado la formación de los participantes de las ATC de la Provincia de Santa Elena que permitirá más allá de la pura obtención de conocimientos, habilidad y creatividad para el manejo operativo de instrumentos tecnológicos de comunicación digital, la posibilidad de entender y crear mensajes, reconociendo el contexto social donde se ubica y desde una creativa posición ciudadana crítica y reflexiva.

Operacionalmente los participantes deberían ser capaces de:

- Utilizar las herramientas elementales tales como: hoja de cálculo, procesador de textos.
- Usar correo electrónico.
- Publicar documentos, imágenes, videos y audio.
- Operar Herramientas de blogging.
- Manejar las redes sociales.
- Manejar herramientas de creación y edición de imágenes, videos y audio.
- Creación de páginas web en espacio wiki.
- Acceder a los recursos que ofrece internet.
- Navegar por la web.
- Sentirse cercano a la informática.
- Disfrutar de las nuevas tecnologías.
- Incorporar las nuevas tecnologías en su diario vivir.
- No concebir temor al uso de la tecnología.

Los estudiantes usando las tecnologías, logrará mejorar su preparación, ampliando su cultura y promoviendo el desarrollo de sus capacidades, utilizando entornos de formación apoyados en las tecnologías de la información y comunicación.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO.

2.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

La actualidad de la investigación responde a la solución de un problema del presente: la formación de los participantes con conocimiento tecnológico, que lleva a cabo el proceso de aprendizaje que se desarrolla como parte de Programas del Gobierno. La investigación se expresa en la aplicación de Estrategia Didáctica basada en una guía que contribuye la formación científico-metodológica del docente, estructurada a partir de la Teoría a la práctica, desarrollando sus capacidades intelectuales para la preparación de los estudiantes.

Se presenta el análisis e interpretación de los resultados de entrevista y las encuestas realizadas al Técnico Territorial y a los Docentes de las ATC de la Provincia de Santa Elena de Alfabetización Digital.

Las encuestas fueron elaboradas a base de la escala de Liker, formuladas de forma sencilla y de fácil comprensión para los encuestados.

La información se procesó mediante el sistema operativo Windows 7 con los utilitarios de Microsoft office Word y Excel, en los cuales se elaboraron cuadros y gráficos estadísticos, de cada una de las interrogantes de la investigación.

Se debe verificar la clasificación de registros, tabulación y codificación de las encuestas realizadas. En análisis de las incógnitas de investigación se puede aplicar técnicas de inducción, deducción, análisis, síntesis y estadísticas descriptivas para poder analizarlos resultados y argumentar lo relacionado.

Resultados producto de la aplicación de la encuesta a los Docentes.

1. ¿Conoce Ud. Estrategias que le permitan fomentar el aprendizaje en los participantes de alfabetización digital?

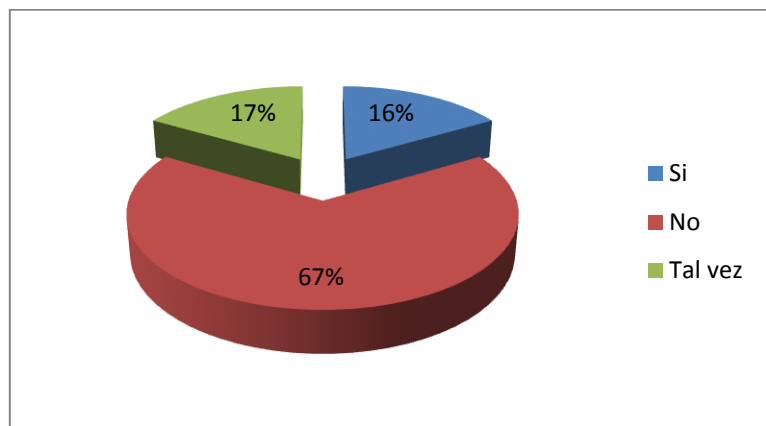
Tabla N° 2.1 Conocimiento de Estrategias para el Aprendizaje

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1	Si	1	16 %
	No	4	67 %
	Tal vez	1	17 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N°2.1 Conocimiento de Estrategias para el Aprendizaje



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

Los encuestados respondieron en un 67 % que no conocen estrategias que le permita fomentar el aprendizaje de los participantes de alfabetización digital, tanto que el 16% si y 17% respondió tal vez. Nos podemos dar cuenta que los docentes desconocen estrategias para el proceso de enseñanza al momento de impartir sus clases.

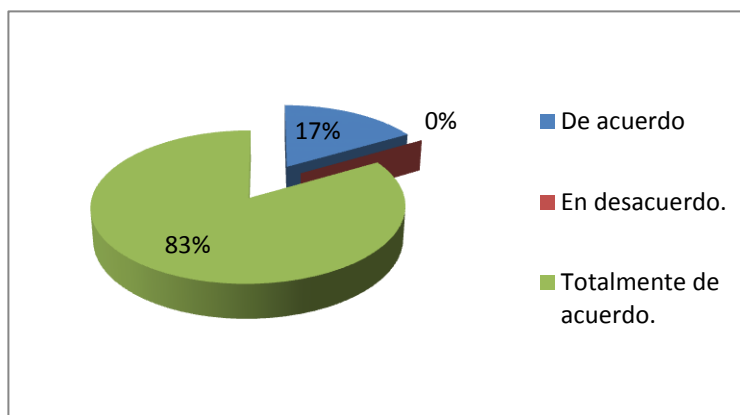
2. ¿Cree Ud. qué la elaboración de proyectos es importante para la formación de los participantes de alfabetización digital?

Tabla N°2.2 Importancia de la Elaboración de Proyectos

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2	De acuerdo	1	17 %
	En desacuerdo.	0	0 %
	Totalmente de acuerdo.	5	83 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N°2.2 Importancia de la Elaboración de Proyectos



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Las respuestas que se obtuvo de los docentes en 83% consideran importante la elaboración de proyectos por parte de los participantes y un 17% de acuerdo, ya que de esa manera evaluarán el proceso de enseñanza y considerado muy importante para su formación, para que puedan interactuar con la tecnología tanto en la información como en la comunicación.

3. ¿Se aplica los contenidos vistos en clase para la elaboración de proyectos por parte de los participantes de alfabetización digital?

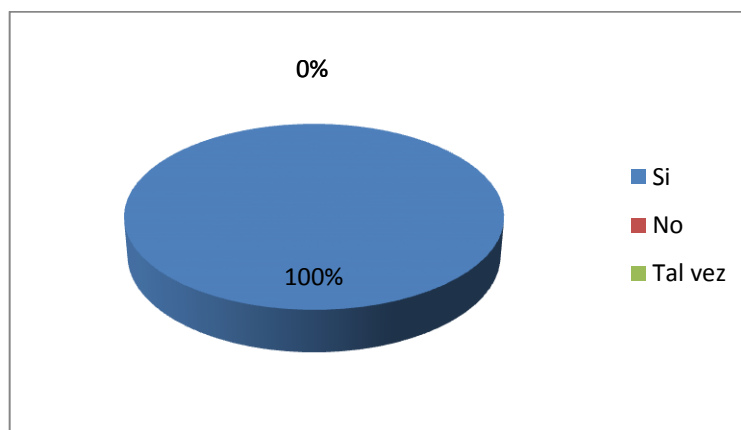
Tabla N°2.3 Aplicación de los contenidos impartidos en clase.

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	6	100 %
	No	0	0 %
	Tal vez	0	0 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N°2.3 Aplicación de los contenidos impartidos en clase.



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

El 100 % de los encuestados considera que si sea plica lo contenidos vistos en clase para la elaboración de los proyectos, ya que sirve para construir puentes entre los conceptos teóricos de las temáticas del curso y las experiencias de la vida real para ponerlos en práctica en el desarrollo de sus proyectos.

4. ¿Cómo docente le fue difícil encontrar una idea de proyecto apropiado para los participantes de los cursos de alfabetización digital?

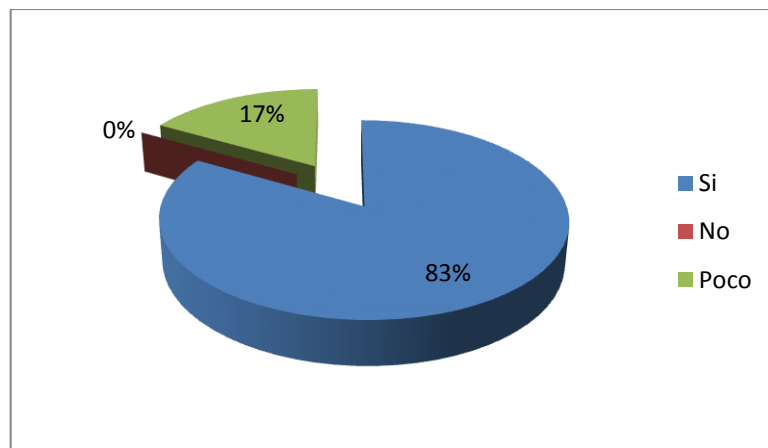
Tabla N°2.4 Dificultad para plantear una idea de Proyecto

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4	Si	5	83 %
	No	0	0 %
	Poco	1	17 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N°2.4 Dificultad para plantear una idea de Proyecto



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

De los docentes encuestados el 83 % consideró difícil encontrar una idea apropiada para desarrollar proyectos en los cursos de alfabetización digital y el 17 % respondió poco, se puede deducir que casi a todos le es difícil definir un tema en base a lo impartido en clase ocasionando que los estudiantes no tenga una idea clara de lo que van a realizar, viendo la necesidad de aplicación de otros métodos de enseñanza para que los participantes posean mayor habilidad para el razonamiento y el pensamiento crítico.

Es importante destacar que los participantes deben elegir una temática al inicio de los cursos sin tener claro los recursos con los que se dispone y los conceptos teóricos que se van a dar en cada uno de los cursos.

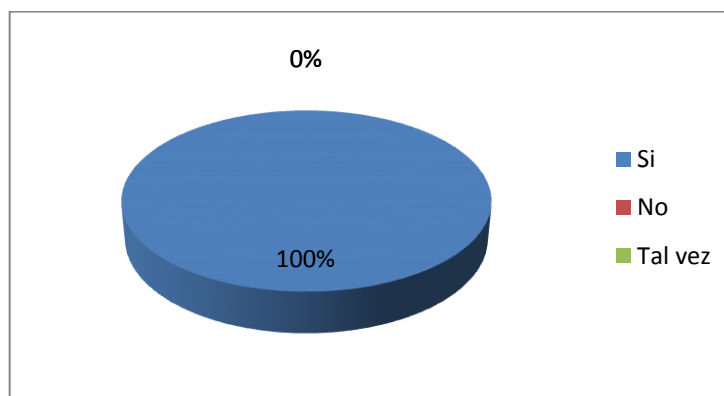
5. ¿Motiva Ud. a los Participantes de alfabetización digital para la elaboración de sus proyectos en base a los conocimientos adquiridos?

Tabla N° 2.5 Motivación a los participantes

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5	Si	6	100 %
	No	0	0 %
	Tal vez	0	0 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N° 2.5 Motivación a los participantes



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

El 100% de los encuestados si motiva a los participantes, en el desarrollo de sus proyectos, comprensión profunda, brindándole mayor estimulación, mayor habilidad para percibir ambientes desde otras perspectivas, una mejor actitud hacia la asignatura y mayor autoestima, fortaleciendo la dependencia de los participantes,

evitando así, responsabilizarlos de un aprendizaje autónomo y la dependencia de sus propósitos de formación.

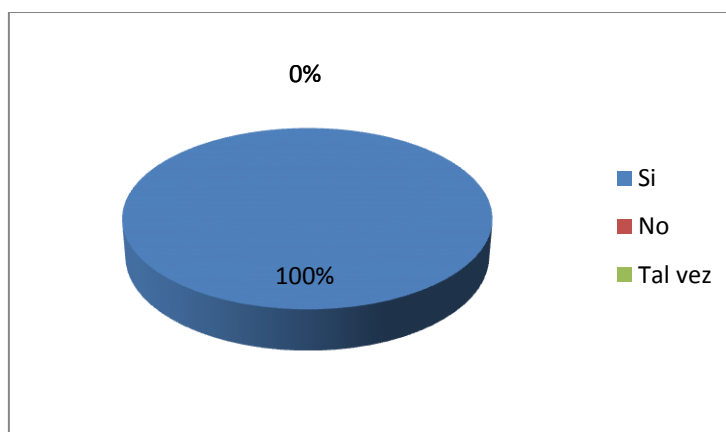
6. ¿Le parece interesante conocer estrategias didácticas que facilite la enseñanza en la elaboración de proyectos como proceso de aprendizaje en los participantes de alfabetización digital?

Tabla N° 2.6 Interés de las Estrategias Didácticas

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6	Si	6	100 %
	No	0	0 %
	Tal vez	0	0 %
	Total		100%

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N° 2.6 Interés de las Estrategias Didácticas



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

El 100 % de los encuestados les parece interesante conocer estrategias didácticas que le permitirán mejorar el proceso de enseñanza, seleccionando actividades y practicas pedagógicas en diferentes períodos formativos de la Docencia, asumiendo coherentemente el Aprendizaje en los participantes.

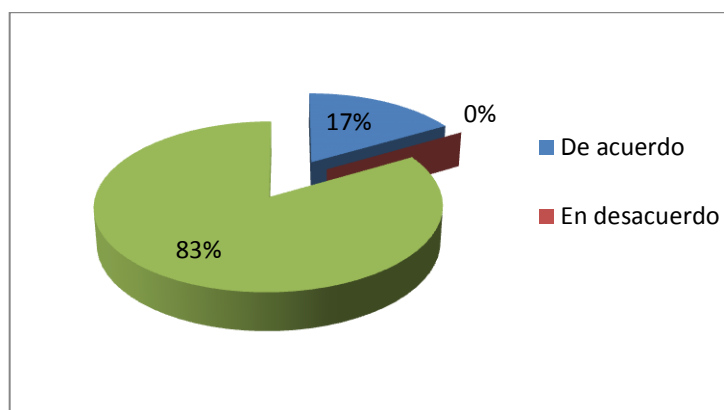
7. ¿Este tipo de metodología de aprendizaje por proyecto satisface sus expectativas como docente en comparación con otros métodos tradicionales?

Tabla N° 2.7 Satisfacción de Metodología de Aprendizaje

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
7	De acuerdo	1	17 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Totalmente de acuerdo	5	83 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N° 2.7 Satisfacción de Metodología de Aprendizaje



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena
Elaborado: Lethy Palma.

Los encuestados en un 83 % consideran totalmente de acuerdo en el tipo de metodología planteado por que logrará satisfacer sus expectativas como docente en el proceso de enseñanza, en comparación con los métodos tradicionales, para lograr mejorar la calidad educativa en los participantes.

8. ¿Considera Ud. Qué la orientación para la elaboración de los proyectos de alfabetización digital, desarrollará habilidad y creatividad en los participantes?

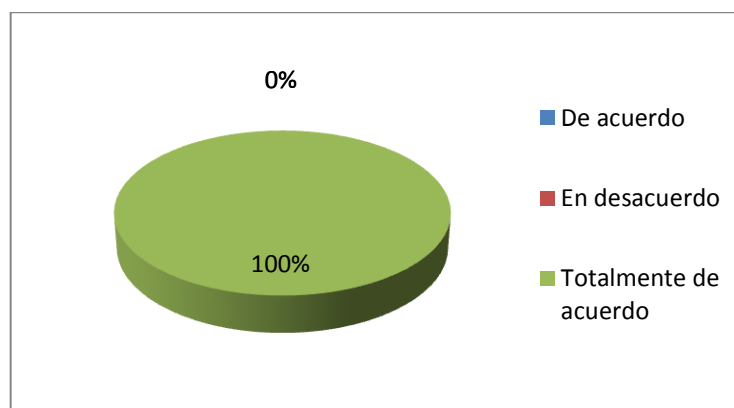
Tabla N° 2.8 Tendencia en la orientación para desarrollar Proyectos

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
8	De acuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Totalmente de acuerdo	6	100 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N° 2.8 Tendencia en la orientación para desarrollar Proyectos



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

El 100% de los encuestados considera que la orientación o la tutoría del docente harán que los participantes desarrollen su habilidad y creatividad, ya que aprenden a tener un pensamiento más crítico, para propiciar en la práctica sus conocimientos, siendo los proyectos un reto para los participantes, para consolidar y mejorar el desarrollo experimental del proyecto.

9. ¿Está usted preparado para guiar a los participantes de alfabetización digital en el desarrollo de sus proyectos?

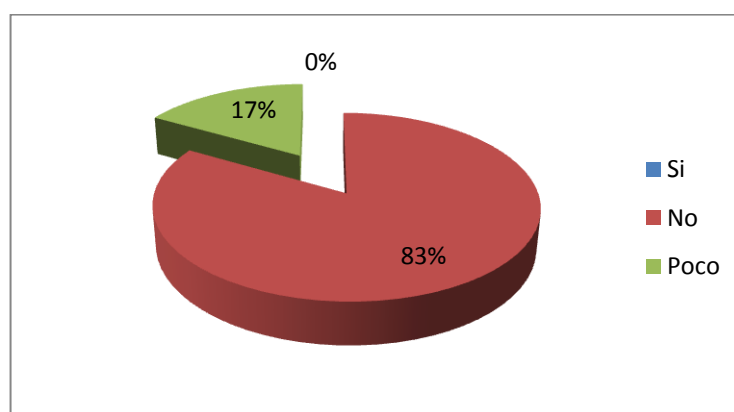
Tabla N° 2.9 Docentes capacitados como guía en el desarrollo de proyectos

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
9	Si	0	0 %
	No	5	83 %
	Poco	1	17 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N° 2.9 Docentes capacitados como guía en el desarrollo de proyectos



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

En 83% los docentes consideraron que no están preparados para guiar a los participantes en el desarrollo de sus proyectos y un 17% consideró poco, resaltando la falencia en cuanto a estrategias que le permiten desarrollar la creatividad en los participantes, en base a sus conocimientos y experiencias durante el proceso de aprendizaje.

10. **¿Le gustaría contar con una guía de aprendizaje basado en proyectos, para desarrollar habilidad y creatividad en los participantes de alfabetización digital?**

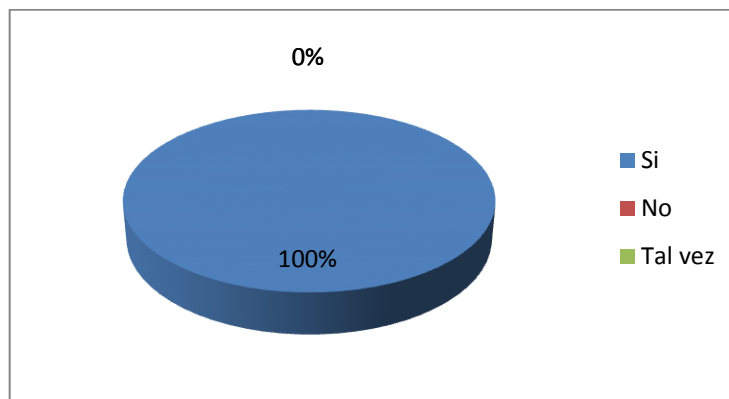
Tabla N° 2.10 Aceptación de Guía de Aprendizaje

ITEM	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
10	Si	6	100 %
	No	0	0 %
	Tal vez	0	0 %
	Total		100 %

Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

Gráfico N° 2.10 Aceptación de Guía de Aprendizaje



Fuente: Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia De Santa Elena

Elaborado: Lethy Palma.

El 100% de los encuestados respondió que sí le gustaría contar con una guía que le permita enseñar a elaborar proyectos a los participantes y desarrollar en ellos la habilidad y creatividad, para que sean entes innovadores y creativos para que mejoren su calidad de vida.

Resultado producto de la aplicación de la entrevista al Técnico Territorial de la Provincia de Santa Elena.

1. ¿En base a qué requisitos las Instituciones educativas de la Provincia de Santa Elena fueron designadas Aulas Tecnológicas Comunitarias?

2. Siendo las Aulas Tecnológicas Comunitarias quienes brindan un servicio comunitario en el uso de las Tecnologías ¿Cuál es el aporte para las instituciones educativas que lo poseen?

3. ¿Cuáles son los beneficios de los cursos de alfabetización digital que se imparten en las Aulas Tecnológicas Comunitarias a las que Ud. coordina?

4. ¿Usted en calidad de Técnico Territorial de la Provincia de Santa Elena como percibe la participación de los estudiantes sin importar la edad y el nivel de estudios?

5. ¿Cómo Técnico Territorial cuales serían sus expectativas para mejorar el proceso de aprendizaje en los participantes de los cursos de alfabetización digital?

6. ¿Qué le parecieron los proyectos presentados en la Casa Abierta de las diferentes ATC por parte de los participantes de los cursos de alfabetización digital?

7. ¿Cuál es su opinión en la aplicación de una Guía de Aprendizaje basado en proyectos con la finalidad de desarrollar habilidades y creatividad en los participantes en los cursos de alfabetización digital?

Análisis de la Entrevista:

Mediante ésta entrevista al técnico territorial manifestó que, las instituciones educativas de la Provincia de Santa Elena fueron consideradas como Aulas Tecnológicas Comunitarias por cumplir con los lineamientos como es infraestructura de un laboratorio completo con pc en buen estado, conectividad, seguridad, entre otros aspectos. También indicó que las instituciones por contar con un ATC es un punto a favor de la misma, ya que también contribuye a la educación tecnológica para todos los que desean seguir superándose, terminando con la brecha digital y a la vez un reconocimiento más para las entidades por la labor, siendo unos de los beneficios tanto institucional como para los que reciben estas capacitaciones, que por cierto son cursos gratuitos, también se siente muy alagado porque está aportando a la sociedad. De igual manera le parece muy confortante que los cursos de alfabetización digital están orientados a toda la colectividad sin importar el nivel de estudio, ni edad, lo importante es que obtengan conocimiento de la tecnología y sepan aplicarlo.

También exteriorizó que sus expectativas como Técnico territorial para mejoras en el proceso de enseñanza es que se aplique las estrategias, métodos y técnicas debidas para fortalecer el aprendizaje de los participantes y siga teniendo acogida en bien de todos. Con respecto a los proyectos expuestos en las casas abiertas de los ATC, le parecieron interesantes porque con ellos se está demostrando la aplicación de sus conocimientos, siendo uno de los propósitos y alcance para que los estudiantes sean creativos, hábiles, pensadores, competentes y sobre todo que aporten a la sociedad.

Para concluir considera que la aplicación de una Guía de aprendizaje basado en proyectos sería un apoyo muy importante para los docentes, debido que a través de la misma podrá ser el tutor de los participantes en sus trabajos y cumplir con los objetivos planteados en su formación, para motivarlos en el desarrollo y ejecución del proyecto, siendo los más relevantes, lo valioso que puede serlo y la orientación en el aprendizaje más que en los resultados y las calificaciones.

Además, también se debe tener una experiencia o práctica real debido a que la mayoría de los participantes de los cursos de alfabetización digital van a integrar al sistema productivo. Después de la experiencia práctica, el conocimiento y la teoría aplicada a cada proyecto se evidenciaba en las exposiciones y trabajos finales de los estudiantes. Al mismo tiempo propuso algunas recomendaciones para ellos que hoy en día, los exhorta a estudiar porque estudiando es la única forma de construir un mejor país; y una mejor sociedad.

2.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCION, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS

Análisis Comparativo.

Con la aplicación de la estrategia didáctica de aprendizaje basado en proyectos, serán beneficiados todos los participantes de las Aulas tecnológicas Comunitaria de la Provincia de Santa Elena, quienes contaran con la guía y dirección del docente brindando la oportunidad de trabajar en forma cooperativa para la resolución de problemas en los temas de investigación a desarrollar, teniendo la oportunidad de

ayudar para que tenga éxito y poder compartirlo en un ambiente de investigación para un aprendizaje más activo y efectivo.

Evolución

El diseño de una Guía de Aprendizaje basado en Proyectos aprendizaje beneficiará al docente quien estará comprometido al proceso y seguimiento del progreso de los proyectos y comprometido alcanzar resultados, fortaleciendo en los participantes sus valores y su compromiso con el entorno y la sociedad, donde desarrollará integralmente sus habilidades, capacidades, actitudes y creatividad.

Tendencias y perspectivas

La aplicación de la estrategia didáctica en los cursos de alfabetización digital permitirá formar participantes hábiles y creativos, capaces de aprender por si solo con pensamiento crítico e identificar y resolver problemas para tomar decisiones.

2.3 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICOS

Posteriormente del análisis de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes y entrevista al técnico territorial de las Aulas tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena, se puede afirmar que la aplicación de la estrategia de aprendizaje basada en proyectos, es percibido como una mejor

alternativa para aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar habilidades y creatividad en los estudiantes, para así formar entes competitivos en el sector y en nuestra sociedad.

Todos los docentes resaltan la importancia de este tipo de estrategia para la formación de los participantes y consideran que cumple con sus perspectivas de educación. Además, los encuestados en su mayoría afirmaron que se aplicaron los conceptos vistos en clase, durante el desarrollo del proyecto, motivando a los participantes al desarrollo del mismo, aunque los docentes consideraron que fue difícil encontrar una idea de proyecto, apropiada para realizar en cada uno de los cursos y por ende la unificación entre la metodología, las actividades de orientación y evaluación en el Aprendizaje son necesarias en el fortalecimiento de la pedagogía en los cursos de alfabetización digital.

La percepción de los docentes frente a este tipo de estrategias didácticas es muy buena, aunque se debe considerar que debe existir un balance adecuado entre el ambiente de aprendizaje y la evaluación de esta propuesta educativa, concluyendo que los docentes investigados no tienen suficiente experiencias que le permitan en los cursos de alfabetización digital, formar en los participantes actitudes, desarrollar las habilidades de pensamiento y creatividad que les cree las condiciones intelectuales requeridas para poder adquirir las habilidades que como objetivos a lograr tiene el curso. Así mismo continuar aplicando estrategias y procedimientos autorreguladores del aprendizaje en los temas que conforman los cursos, que le permita a los futuros participantes saber y decir en cada momento como van en el proceso de desarrollo de sus proyectos, que dificultad se está presentando y como resolverla, sin dejar de considerar que se debe continuar buscando nuevas vías que

favorezcan los procesos que impliquen aprender a aprender, para formar entes competentes para nuestra sociedad.

Es importante considerar al comienzo del curso en la explicación de la dinámica de esta estrategia didáctica, si los docentes están comprometidos y asumen que este tipo de enseñanza mejorará el proceso de aprendizaje, es importante por la valiosa experiencia y el desarrollo de habilidades, tendrán una actitud y disposición favorable para afrontar el proyecto durante el curso.

2.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Se estableció en el capítulo I de la investigación, la falta de estrategias el proceso de enseñanza por parte del docente y la falta de interés por parte de los participantes de los cursos de alfabetización digital para mejorar su aprendizaje, de forma descriptiva y analítica se ha reconocido la evolución estadística, obteniendo deducciones o conclusiones que han de verse refrendadas en la investigación por la metodología descrita, conviene destacar en este segundo capítulo, que radica en esclarecer el mecanismo de progreso de una población, que reside en la aplicación de estrategias didácticas basada en proyectos prácticos de aprendizaje, mecanismo que permitirá desarrollar habilidades y creatividad en los participantes en base a una guía de Aprendizaje basado en proyectos, para mejorar el proceso de aprendizaje de las aulas tecnológicas comunitarias, y a través del estudio permitió conocer como

los cursos establecen las respuestas ante determinada inducción en la aplicación de estrategias.

CAPITULO III

3. PROPUESTA DE CREACION

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

Diseño de una Guía de Aprendizaje basado en Proyectos para desarrollar habilidades y creatividad en los participantes de Alfabetización Digital.

JUSTIFICACIÓN

La guía de Aprendizaje basado en proyectos para desarrollar habilidades y creatividad en los participantes de Alfabetización Digital, motivará a los mismos a instruirse de acuerdo a los niveles, permitiendo elegir los temas de su interés que serán importantes para sus vidas dentro y fuera de su entorno, posibilitando el alcance de logros y demostrando el conocimiento a través de sus proyectos creados.

Los temas posibles a realizar con respecto a los niveles son manejo de información en programas de office, Creación, Edición y publicación de documentos en la Web 2.0 y Productividad y Comunicación en la web.

Con la aplicación de la guía, el docente como mediador en base al modelo de aprendizaje brindara a los participantes la oportunidad de trabajar de forma cooperativa para resolver problemas que quizá sean cargantes para una sola persona, posibilitando la colaboración entre compañeros en un proyecto, los estudiantes con diferentes habilidades tienen oportunidad de contribuir para que haya éxito y poder compartirlo, permitiéndoles explorar en un ambiente de investigación para un aprendizaje más activo.

OBJETIVO GENERAL:

Implementar la guía de aprendizaje a través de realización de proyectos para desarrollar habilidades y creatividad en los participantes de alfabetización digital.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Aplicar la guía de enseñanza para mejorar el proceso de aprendizaje de los cursos de alfabetización digital a través de actividades para realización de proyectos.

- Aproximar al participante el aprendizaje basado por proyectos explicando las fases y pasos para desarrollar proyectos en base a su realidad.

DESARROLLO DE LOS ASPECTOS TÉCNICOS OPERATIVOS RELACIONADOS CON LA PROPUESTA.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA

PRESENTACIÓN

Esta guía de apoyo permite aumentar en los participantes las habilidades, destrezas, manejo de contenido y creación de proyectos.

Con la incorporación de proyectos prácticos de aprendizaje ofrece una posibilidad de oportunidades en el aula de clase donde los participantes se exponen a una gran variedad de habilidades y de competencias en su contexto.

Siendo ellos los principales actores de este proceso de cambio, al permitirles utilizar estilos de aprendizajes relacionados con su cultura.

CARACTERÍSTICAS DE LA GUÍA

La Guía es de carácter pedagógico por que facilitará el desarrollo de habilidades y actitudes que favorezcan éste aprendizaje.

Es de carácter metodológico permitiendo desarrollar en el participante una estructura mental que le facultará para solucionar problemas de la vida real y también es de

Carácter social porque le facilitará interactuar en su contexto e incorporar procesos como trabajo colaborativo y con enfoque tecnológico.

ORIENTACIÓN

La guía está orientada al docente para favorecer el proceso de aprendizaje de los contenidos y desarrollo de las habilidades y creatividad de los participantes de Alfabetización Digital perteneciente a las Aulas Tecnológicas Comunitarias de la Provincia de Santa Elena el Período lectivo 2012 – 2013.

MODELO UTILIZADO

El Aprendizaje basado en Proyectos es un modelo de enseñanza y aprendizaje centrado en el participante, desarrolla destrezas y conocimiento del área curricular a través de una secuencia de tareas, la cual promueve en los participantes la investigación y una genuina demostración de los aprendizajes en bienes y rendimiento.

Este recurso se enmarca en el **modelo constructivista**, a través de experiencias significativas en la que el estudiante construye su propio conocimiento y a la vez adquiere nuevos, para su formación integral, de igual manera tiene un concepto de **aprendizaje situado** que se rige al estudiante permitiendo que exista creatividad e innovación en el aula y en su entorno, enfatizando que el docente como guía no es la única fuente de conocimiento, motivando al estudiante adquirir información de distintas fuentes y desarrollen la habilidad y creatividad para evaluar la calidad y veracidad de la investigación.

Según (Kolb. D. A., 1984) el aprendizaje basado en proyectos también se enmarca en el **aprendizaje experiencial** que se desarrolla a través de un ciclo de actividades que se conoce como el **ciclo de aprendizaje de Kolb, las mismas que se detallan:**

- **Experimentar** o hacer una inmersión en la elaboración de una tarea que motiva a experimentar.
- **Reflexionar** distanciándose de la participación en una tarea y revisar lo que se ha hecho y lo que se ha experimentado.
- **Conceptualizar** interpretando las acciones que se han observado y comprender las relaciones que mantienen entre sí.
- **Planificar** recogiendo la nueva comprensión y traducirla en predicciones sobre lo que es probable que suceda posteriormente o qué acciones se deberían realizar para perfeccionar la manera de abordar la tarea.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Los proyectos de los participantes culminan con demostraciones de su aprendizaje mediante documentos escritos y diapositivas para las exposiciones, considerando también las publicaciones de los proyectos como medio de evaluación de cada uno de los integrantes del grupo.

Los proyectos que desarrollen los participantes serán evaluados para poder obtener las calificaciones correspondientes, por ello se ha considerado evaluar en base a reportes de las fases y los aspectos de participación en el desarrollo del proyecto en una hoja de cotejo por parte del líder del grupo, y también la evaluación final se la realizará por el mismo medio pero por parte del docente.

Entre los aspectos de participación por parte de los estudiantes en desarrollo de sus proyectos son: participó, participó poco y no participó, con valoración de 5,3 y 0 respectivamente.

HOJA DE COTEJO DEL JEFE DE GRUPO PARA EVALUAR LA PARTICIPACION DE LOS INTEGRANTES EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

INTEGRANTES:	PARTICIPÓ	PARTICIPÓ POCO	NO PARTICIPÓ	OBSERVACIÓN

Valoración de los aspectos:

ASPECTOS	VALORACIÓN
Participó	5
Participó poco	3
No participó	1

HOJA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CULMINACIÓN Y PRESENTACION DEL PROYECTO POR EL DOCENTE.

CRITERIOS	SI CORRECTAMENTE	A MEDIAS	NO	OBSERVACIÓN
1. Presentó el tema.				
2. Exposición del Proyecto.				
3. Presentación del trabajo impreso y digitalizado.				
4. Cumplimiento de los pasos para la elaboración del proyecto.				
5. Calificación de los participantes del curso.				

Valoración de los aspectos:

ASPECTOS	VALORACIÓN
Sí correctamente	5
A medias	3
No	1

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LA GUÍA

La guía para mejor comprensión se ha dividido en tres secciones, las cuales:

La primera sección, denominada “Conceptualización”, incluye conceptos que le dan razón de ser a la guía: qué se entiende por Aprendizaje basado en proyectos, características, beneficios y fases.

La segunda sección: “Pasos para la elaboración de un proyecto práctico”, es el conjunto de pasos necesarios para desarrollar aprendizaje basado en proyectos. Cada paso en esta sección contiene guías de preguntas para profundizar en los temas.

Y La tercera sección: “Actividades para realización de los proyectos”, está diseñada con herramientas y recursos tecnológicos, los cuales facilitan el desarrollo de los mismos.

Diseño de una Guía de Aprendizaje basado en Proyectos para desarrollar habilidades y creatividad en los participantes de Alfabetización Digital.



INDICE

1. Conceptualización

1.1 En qué consiste Aprendizaje basado en proyectos.

1.2. Características.

1.3. Beneficios.

1.4. Fases.

- Que queremos hacer.
- Para que lo vamos hacer.
- En que fases o secciones se divide lo que queremos hacer.
- Que actividades incluye.
- Quien se encarga de cada actividad.
- Que recurso tecnológico necesitamos.
- En que soporte se realizará el proyecto final.
- Como se va a evaluar y obtener resultados.

2. Pasos para la elaboración de un proyecto práctico

- Portada
- Índice
- Definir el tema del proyecto.
- Planteamiento del Problema.
- Objetivo del Proyecto.
- Marco Teórico
- Recolección de datos
- Reporte del proyecto y del proceso.
- Presentación del Proyecto final.

3. Actividades para realización de los proyectos

3.1. Manejo de información en programas de office:

3.2. Creación, Edición y publicación de documentos en la web 2.0

3.3. Productividad y Comunicación en la web.

1. Conceptualización

1.1 En qué consiste Aprendizaje basado en proyectos.

Dentro de un aprendizaje basado en proyectos, el docente es una guía, proporcionando el acceso para que el proyecto se lleve a cabo y está comprometido alcanzar resultados, siempre está pendiente del proceso y seguimiento del progreso individual o grupal del trabajo, siendo un miembro activo dentro del proyecto, fortaleciendo en el estudiante sus valores y su compromiso con el entorno utilizando recursos innovadores, donde desarrolla integralmente sus capacidades, habilidades y actitudes.

1.2 Características.

Para Blumenfed y otros (1991), se establecen algunas características que facilita la adecuada aplicación del método de proyectos, que son las siguientes:

1. Un planteamiento que se basa en un problema real y que involucra distintas áreas.
2. Oportunidades para que los estudiantes realicen investigaciones que les permita aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar su conocimiento de diversas formas.
3. Colaboración entre estudiantes, maestros y otras personas involucradas con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros de la comunidad de aprendizaje.
4. El uso de herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje que motiven al estudiante a representar sus ideas. Estas herramientas pueden ser:

laboratorios computacionales, hipermedios, aplicaciones gráficas y telecomunicaciones.

En esta misma línea Martínez, Salinas y Cebrowski (2002), proponen como características de un buen proyecto:

- En el proyecto se espera que alumno aprenda a resolver problemas no resueltos utilizando conocimiento relevante independientemente de la disciplina de que provenga.
- El trabajo se centra en explorar y trabajar un problema práctico con una solución desconocida.
- Deben ser diseñados para que abarquen al menos un curso y puedan involucrar desde varios contenidos de una misma disciplina, hasta la integración de varias.
- Implica la aplicación de varios conocimientos interdisciplinarios para que el alumno pueda apreciar la relación existente entre las diferentes disciplinas en el desarrollo de un proyecto particular.
- Debe permitir la búsqueda de soluciones abiertas de tal forma que el estudiante tenga la libertad de generar nuevo conocimiento.

Se puede decir que en alfabetización digital, el aprendizaje basado en proyectos puede involucrar a los participantes de manera motivada, favoreciendo el aprendizaje significativo de su realidad, abordando los contenidos vistos en clases para el desarrollo de sus habilidades y creatividad, estableciendo el proyecto en fases para alcanzar el objetivo propuesto.

1.3. Beneficios.

Con el uso de ésta estrategia el participante muestra su creatividad y su habilidad para desarrollar destrezas de pensamiento, facilitando la integración de contenidos vistos en los cursos tanto en el nivel básico, nivel medio medio-avanzado y tercer nivel.

Teniendo en cuenta que la aplicación de ésta estrategia, ofrecerá diferentes posibilidades puestas a disposición de los participantes, como las herramientas tecnológicas que utilizaran para la solución del proyecto, realizando actividades de manera colaborativa donde puedan participar independientemente o en grupo, en su tiempo y su espacio, motivando a los participantes a aprender y seleccionar el tema que le interese, para de esa manera prepararlos para puestos de trabajo, que sean entes competentes para la resolución de problemas de la vida real, para expresar sus propias opiniones y hagan uso de sus conocimientos.

1.4 Fases.

- **Que queremos hacer:** Fase que permite enfocarse que es lo que se quiere realizar para intervenir y cambiar esa realidad en base a la resolución del problema.
- **Para que lo vamos hacer:** En ésta fase se va a realizar un proyecto con la finalidad de contribuir en su entorno y con la sociedad, con la definición de temas, aportar no solamente el saber existente sobre un tema específico, sino que se va a mostrar el conocimiento, aquello que se ha aprendido y aquello que se cree necesario que otros sepan porque ayudará a comprender más la realidad de un tema dado.

- **En que fases o secciones se divide lo que quiere hacer:** Las secciones en la que se establecería el proyecto son la portada, la contraportada, agradecimiento, dedicatoria, índice, textos y fotos, tomando en cuenta que cada sección que se define se registrará la información para la redacción y tendrá el título respectivo.

- **Que actividades incluye:**
 - Formarlos grupos de trabajo.
 - Designar un jefe de grupo por curso o dos en caso de realizarse dos proyectos por curso para monitorear los avances del proyecto en su desarrollo.
 - Establecer los subtemas o secciones.
 - Sortear los subtemas o secciones para los grupos conformados.
 - Monitoreo de los avances del proyecto por el líder del grupo.
 - Unir las secciones para armar la revista digital.
 - Presentación y Publicación de la revista digital.

- **Quien se encarga de cada actividad:** Los encargados de cada actividad es el Recurso humano en este caso los participantes del aula tecnológica comunitaria, quienes realizaran cada una de las secciones o parte del proyecto a desarrollar.

- **Que recurso tecnológico necesitamos:** Para el desarrollo del proyecto se necesita herramientas que proporciona la web 2.0 como sitios web para publicación de documentos de textos como Issuu y Slideshare, como también para creación de páginas web como el Jimdo, Wordpress y editores de imágenes muy utilizadas en las aulas tecnológicas, además programas del

office como Microsoft Word, Excel, PowerPoint, y herramientas a fines como el programa Gimp 2.0, Windows Movie Maker, Macromedia flash, entre otros.

- **En que soporte se realizará el proyecto final:** El proyecto una vez concluido deberá ser presentado tanto de manera física como digital, impresa, anillada y publicada por la web sea éste una revista digital o un video y grabada en un cd.
- **Como se va a evaluar y obtener resultados:** Se va a evaluar los conocimientos en base a la aplicación del aprendizaje por proyectos a través de listas de cotejo una para el docente y otra para el jefe de grupo, donde consideraremos los aspectos para valorar el desempeño de los participantes, y así poder comprobar sus logros o errores para reafirmar lo aprendido durante los cursos de alfabetización digital obteniendo los resultados en base a las calificaciones adquiridas.

2. Pasos para la elaboración de un proyecto práctico

Para la elaboración del proyecto a desarrollar debe seguir los pasos descritos como lineamientos, en lo que debe contar con una portada donde especifican el tema y el nivel que representan, incluido un índice o secciones de acuerdo al proyecto a desarrollar, por ende el planteamiento del problema a solucionar de acuerdo a su entorno y el tema a escoger, desarrollando sus secciones como marco teórico y especificando las técnicas que le permitieron la recolección de los datos para el desarrollo de la investigación, presentando reportes del desarrollo del proyecto al docente para guiar el proceso.

Con el reporte o informe del proyecto de aprendizaje será un documento escrito por el jefe de grupo, especificando las fases del desarrollo del proyecto, en el cual quedan plasmados el aprendizaje logrado por los participantes, la sistematización, el resultado de la experiencia el objetivo alcanzado.

Una vez culminado el proyecto los participantes presentaran el trabajo realizado engrupo, de manera escrita y digital, y será expuesta por todos los participantes de acuerdo a sus secciones.

- **Portada:** La portada para la parte frontal se la creará tipo dibujo en un programa de edición y creación de imágenes, donde se incluirá el Tema e imágenes correspondientes al mismo y la contraportada de la revista, agregando el nombre de la institución, nivel, promoción, curso, nombre del docente, integrantes, período y una fotografía de los autores.
- **Índice o secciones:** Se destaca al contenido sea de la revista o partes del video para su publicación del proyecto a desarrollar, el mismo que permitirá una buena manera de revisar cada sección que cubra la investigación.
- **Definir el tema del proyecto:** Para definir el tema del proyecto se debe considerar la disponibilidad de recursos y el conocimiento mismo, para facilitar la investigación del tema.

- **Planteamiento del Problema:** Se debe hacer una descripción detallada del problema que se va a resolver, para esto es necesario definir cuál es y desde cuando es un problema y qué posibles soluciones se han desarrollado para resolverlo, permitiendo así una visión general de la problemática que se pretende investigar.
- **Objetivo del Proyecto:** Debe iniciar con un verbo y se debe tener en cuenta que para su formulación se considera el ¿Qué?, ¿Cómo? Y el ¿Para qué?
- **Marco Teórico:** Es la parte del contexto o argumento de la investigación de cada uno de las secciones del proyecto sea ésta un folleto, un manual, una revista, un video, una página web, etc. en si con respecto al tema que se tome para la investigación.
- **Recolección de datos:** Para recolectar la información que permitirá desarrollar el proyecto, será el material y la investigación de campo que se realice utilizando las técnicas de la observación, la entrevista y otros medios necesarios para la construcción del conocimiento que permita complementar la búsqueda de la información del tema seleccionado.
- **Reporte del proyecto y del proceso:** Informes que consisten en coordinar el proceso seguido en las distintas fases de desarrollo del proyecto, que tiene como finalidad de mostrar los resultados obtenidos, destacando los logros y dificultades encontradas durante el proceso.

- **Presentación del Proyecto final:** Al concluir con la elaboración del proyecto se debe presentar de manera física, es decir impreso y anillado, de igual manera en digital grabado en un cd, usando un solo tipo de letra para todas las secciones.

3. Actividades para realización de los proyectos.

En el proceso de clases se debe utilizar varias herramientas tecnológicas, las cuales permitan que el participante desarrolle habilidad y creatividad para elaborar proyectos en base a los conocimientos adquiridos y a su experiencia en base a su entorno y vivencias, siendo entes de su propio aprendizaje, para cumplir con el objetivo planteado.

Se presentan diferentes alternativas de actividades en las que los participantes de acuerdo al nivel, en base a los conocimientos adquiridos en clase, a sus experiencias y de acuerdo a su entorno, podrán seleccionar de manera libre el tema de su preferencia basadas en las herramientas tecnológicas utilizadas en clase.

3.1 Manejo de información en programas de office:

Para el Primer nivel programas básicos del paquete de Microsoft office, donde los participantes pueden seleccionar actividades como creación de textos de historias, leyendas, instructivo de valores, manuales, etc. En procesos de cálculos, control y registro de un negocio, control de notas para un grado de escuela, plantillas de ingresos y egresos, entre otras actividades de cálculos y en presentaciones con animaciones y efectos de temas de interés de acuerdo al su medio, más que todo para concientizar a la ciudadanía en adicciones de droga, embarazo en

adolescentes, educación sexual, valores éticos y morales, cuidado del agua, cuidado del medio ambiente y sobre todo el tema de la Educación, como también presentaciones para las exposiciones de los proyectos de todos los niveles.

De esta manera clasificándolo:

- Word.- Elaboración de textos.
- Excel.- Administración de empresa
- Power Point.- Elaboración de Presentaciones.

3.2. Creación, Edición y publicación de documentos en la web 2.0

Para el segundo nivel denominado nivel medio – avanzado se utiliza herramientas Web 2.0 y herramientas afines como: Slideshare e Issuu que son plataformas para publicar y compartir documentos de textos y presentaciones, Goear: sitio web para publicar archivos, de audio, YouTube: sitio web más popular donde podemos publicar videos, donde los estudiantes pueden buscar vídeos de su interés o juntar pequeños clips de vídeo combinando imagen y audio. Pero la propuesta es crear su propio video y finalmente, publicar ese video, y que el docente impulse la iniciativa para que los estudiantes participen en esa experiencia y aporte con nuestra sociedad con sus creaciones. También la herramienta del blog también muy fundamental para desarrollar en los participantes creatividad y propiciar una contribución y adquisición de nuevas destrezas relacionadas con las nuevas tecnologías.

Las imágenes que los participantes realicen en actividades dentro del aula y fuera de ella serán compartidas a través del álbum Flickr y en la red social Facebook. Como también google maps sitio web que permitirá desarrollar mapas que servirán como

guías para dar a conocer lugares, costumbres, atractivos turísticos con respecto al entorno de los estudiantes.

Herramientas que son un poco más complejos para la elaboración de los proyectos, donde los participantes pueden optar por una de las actividades que se detallan a continuación:

- Creación de revistas, catálogos digitales, libros digitales de recetas, figurines de artesanías entre otros y publicación del trabajo final: Issuu, Slideshare.
- Performance (pequeña representación teatral – muestra escénica) en edición y creación de video y publicación del trabajo final: Windows Movie Maker, Youtube.
- Creación y desarrollo de un blog: Blogger.
- Creación de cuentas en redes sociales.- Promocionar negocio: Facebook.
- Edición, creación de imágenes en retoque de fotografías y creación de Material didáctico para la enseñanza y publicación del trabajo final: Gimp, Flirk.
- Creación de mapas digitales: Google maps.

3.3. Productividad y Comunicación en la web.

Para el Tercer nivel se presenta diferentes alternativas de herramientas excelentes para desarrollar con los participantes los contenidos de una manera atractiva y que potencie el aprendizaje y ellos pueden escoger el tema más a fin con respecto a los conocimientos adquiridos durante este curso que en utilizar para su proyectos herramientas que le sirve para poder comercializar sus creaciones por medio de la web, y tomarlo como un medio de negocio en creaciones y diseño de páginas web, considerando muy importante crear negocios por internet de compra o venta de

productos, las mismas que van a permitir que otros conozcan sus productos, se hace muy necesario ya que existen pequeños negocios que no tienen presencia en la red, por no saber hacer páginas y es allí donde está el papel protagónico de los estudiantes, manejando las herramientas tecnológicas como Wordpress, que es un sistema de publicación de blogs, Jimdo sitio web que permite el desarrollo personalizado de una página web a elección personal o comercial, sitios web para la edición de imágenes como Pizap, Picjoke y Funnywow para crear álbum digital y utilizarlo como complemento en la creación de la página web o creación de blog y utilizando también el programa flash que es Flash es una tecnología que admite crear animaciones de película, juegos, interfaces, etc. y colocarlo en una página web ocupando un tamaño considerable, donde la película se hace interactiva determinando eventos.

Entre ellas actividades que optarían por desarrollar para proyectos serían:

- Creación y Diseño de Página web: personal, comercial en Wordpress.
- Creación y Diseño de Página web: personal, comercial en Jimdo.
- Creación de álbum digital en la web: Pizap, Picjoke, Funnywow.
- Creación de Video y animación de imágenes: Flash

EJEMPLO DE UN PROYECTO:

Fases.

- **Que queremos hacer:** Desarrollar un proyecto basada en una revista digital para dar a conocer las Comunidades más necesitadas de la Ruta del Spondylus pertenecientes a la Provincia de Santa Elena.

- **Para que lo vamos hacer:** Con la finalidad de atraer la atención de las autoridades de turno para fomentar su interés en el desarrollo y progreso sustentados en el bienestar de sus pobladores.
- **En que fases o secciones se divide lo que queremos hacer:** En este proyecto los participantes desarrollan el diseño de la portada, contraportada, índice y desarrollo de cada una de sus secciones donde deben investigar las comunidades más necesitadas de la ruta del Spondylus de la Provincia de Santa Elena, para conocer sus carencias y poder describirlas en cada una de las secciones. Para ello debe elaborar una Revista Digital con formato PDF y la portada e imágenes editadas en gimp2.0 y publicarla en el sitio web ISSUU, teniendo en cuenta el tamaño de la información para su publicación y difundir la también en el Blog.
- **Que actividades incluye:** Las actividades que incluirá están relacionadas con el desarrollo de la revista digital, donde se procedió a formar los grupos de trabajo en las cuales se conformó por seis grupos de los cuáles un grupo se encargará del diseño de la portada, contraportada, creación del índice y unión de las secciones una vez terminadas para la creación de la revista, las mismas que serán desarrolladas por los cinco grupos designadas por sorteo cada una de las secciones que se seleccionó, y entre ellos se eligió al jefe de grupo el mismo que supervisará al igual que el docente el proceso de investigación, para al final presentar el proyecto con los lineamientos establecidos y publicarlo.
- **Quien se encarga de cada actividad:** Una vez designados los subtemas a cada grupo conformado por dos participantes, deben imaginar el trabajo a realizar y como será diseñada su portada, sus secciones y el orden de las mismas.

Donde cada grupo investigará la comunidad asignada para el desarrollo de su sección y por ende un grupo se encargará de realizar el diseño de la portada e índice o secciones que serán parte de la revista digital y al final quienes se encargaran de unir todas las secciones para armar la revista digital y publicarla.

Dentro del grupo hay un líder quien se va a encargará de monitorear si todos están participando en el desarrollo y valorando en una hoja de cotejo que será presentada cada vez que se presente avances del proyecto en este caso cada grupo con su sección.

- **Que recurso tecnológico necesitamos:** Los recursos tecnológicos a utilizar tanto para la creación del documento de texto utilizaremos las herramientas de Microsoft office Word y las imágenes o fotografías las editamos en el programa Gimp 2.0 de igual manera la creación y diseño de la portada de la revista que estará formada con fotografías de las comunidades a mencionar y por ende las secciones con la respectiva comunidad y una pequeña fotografía. Una vez listo el documento en Word lo convertimos a formato pdf para que al momento de publicar tome una apariencia de revista digital y para concluir procedemos con publicación del trabajo final que se realizará en el sitio web gratuito Issuu, donde para publicar un documento debemos de crear una cuenta de usuario para poder realizar la publicación, donde podemos compartirlas y hasta alojarlas en sus blogs de los participantes y de las aulas tecnológicas comunitarias.
- **En que soporte se realizará el proyecto final:** Una publicada la revista digital, presentar la revista impresa, anillada acompañada del digital del documento en un Cd adjuntando la dirección web de la publicación.
- **Como se va a evaluar y obtener resultados:** Y por último la sustentación del trabajo realizado por todo el grupo, considerando su desenvolvimiento, creatividad y habilidad en el trabajo realizado, considerando las hojas de cotejos tanto del líder del grupo como la del docente.

Pasos para la elaboración de un proyecto práctico

- **Portada:** El diseño de la portada se realizó en el programa Gimp 2.0, con fotografías de la comunidades más necesitadas de la Ruta del Spondylus, utilizando herramientas de texto, de pincel para dar un toque personal, de relleno para crear el fondo con opciones de degradado, al igual la aplicación de logotipos para los nombres de las comunidades y efectos aplicados con las opciones de filtro para las fotografías, especificando que cada uno de las opciones aplicadas para la creación de la portada se las realizó en diferentes capas, lo que permite dar un cambio en caso de no ser de preferencia antes de guardarla, de lo contrario conforme con la creación se procedió guardar la imagen con la extensión jpg para su utilización.
- **Índice o secciones:** En cada sección describimos cada una de las comunidades más necesitadas de la Ruta del Spondylus, con fotografías de sus carencias.
- **Definir el tema del proyecto:** “Comunidades más necesitadas de la Ruta del Spondylus de la Provincia de Santa Elena”.
- **Planteamiento del Problema:** Una problemáticas de las comunidades rurales es la falta de atención de los gobiernos de turnos, al no conocer las necesidades que presentan ya que no son visitadas y así poder dar un mejor bienestar a éstas poblaciones, no se puede desconocer que ciertas comunidades han sido atendidas y han tenido un buen desarrollo tanto turístico por estar en la vía costera, mejorando su calidad de vida, pero si preocupados de gran manera de las comunidades que no cuentan con ese privilegio siendo la población los

afectados que no pueden visionar un mejor futuro, entre sus necesidades no cuentan con una vía estable, servicios básicos, entre otras carencias.

- **Objetivo del Proyecto:**

Mostrar las comunidades más necesitadas de la Ruta del Spondylus de la Provincia de Santa Elena, a través de una revista digital publicada en la web para dar a mostrar a la colectividad y autoridades competentes sus carencias.

- **Marco Teórico:** Descripción y desarrollo de cada una de las secciones, es decir cada comunidad presentando sus necesidades prioritarias, producto de la investigación por parte de los participantes.
- **Recolección de datos:** Para poder obtener la información para el desarrollo del proyecto, se investigó cada una de las comunidades y se entrevistó a los dirigentes para saber sus necesidades aunque son evidentes, para así poder saber cómo están trabajando como dirigencia para tratar de resolver esa problemática.
- **Reporte del proyecto y del proceso:** Presentación de los Avances del proyecto en su desarrollo, revisadas por el jefe de grupo y docente, mediante lista de cotejo.

- **Presentación del Proyecto final:** Producto final revista digital de las Comunidades más necesitadas de la Ruta del Spondylus. **Anexo F. Revista Digital**

CONCLUSIONES

- El aprendizaje puede darse en muchos ambientes, no solo en aulas formales, sino en las aulas tecnológicas comunitarias, donde se faciliten oportunidades a los jóvenes, padres de familia, docentes y líderes comunitarios, para que mejoren sus habilidades tecnológicas y pensamiento crítico, creativo en este siglo XXI.
- El proceso de aprendizaje en las Aulas Tecnológicas Comunitaria, implica aprender a aprender, para cumplir con los objetivos y expectativas de educación, a través del uso de las tecnologías.
- Una de las mejores alternativas se consideró el aprendizaje basado en proyectos, que consiste en desarrollar un proyecto que plantea una solución de un problema, mediante la práctica y ejecución de una investigación, personalizando una forma de trabajo autónoma, en la que los estudiantes construyen su propio conocimiento.
- El docente tiene una función adicional al proceso, como un guía para los estudiantes, que los ayudará a reflexionar y hacer conscientes de su propio aprendizaje, creando soluciones reales de acuerdo a su entorno.

RECOMENDACIONES:

- Considerar dentro de las aulas tecnológicas comunitarias el aprendizaje de los estudiantes, con la aplicación de estrategias que faciliten mejorar el proceso de enseñanza y desarrollar en ellos las habilidades y creatividad, para que sean entes competitivos ante la sociedad de este siglo.
- Mejorar el aprendizaje en ambientes divertidos y atractivos, utilizando las herramientas tecnológicas, para adquirir conocimiento nuevo, aplicarlos y desarrollar destrezas en los estudiantes de alfabetización digital.
- Aplicar la estrategia basado en proyectos, porque reconoce el aprendizaje significativo que induce al estudiante ser el protagonista de su propio aprendizaje y a seleccionar de manera libre un tema para el desarrollo de proyectos en base a sus conocimientos adquiridos y a sus experiencias en la que se ven involucrados a aprender a manejar y usar los recursos, para resolver problemas de la vida real.
- El docente para lograr sus objetivos como guía, deberá asumir el compromiso hacia las actividades apoyadas por las tecnologías, con la finalidad de poner en práctica la estrategia para que su trabajo educativo se convierta en una gestión didáctica y motivacional para un desarrollo hábil y creativo en los estudiantes.

.

BIBLIOGRAFÍA:

Libros:

- Área, M. (2.002). “Igualdad de oportunidades y nuevas tecnologías”. *Educar*. (pp. 29, 55-65). Un modelo educativo para la alfabetización tecnológica.
- Barriga, F. Hernández, G. (2.002). “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”. México: McGraw-Hill.
- Bernardo, J. (2004). “Una didáctica para hoy. Como enseñar mejor”. España: RIALP.
- Burget, M. (2005). “Del analfabetismo funcional al analfabetismo existencial”.
- Cabero, J., Salinas, J., Duarte, A. & Domingo, J. (Eds.). (2000). “Las nuevas tecnologías de la información y comunicación”: aportaciones a la enseñanza, Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Editorial: Síntesis Educación. (pp. 15-37). Madrid.
- Cadenas (2002). Base de la población determinada. Introducción a la investigación Educativa. (p.15). Maracaibo. Venezuela.
- De La Torre, Saturnino, y VIOLANT, V. (coord. y Dir.). (2.006). *Comprender y evaluar la creatividad*, vol. 1. Málaga, España: Ediciones Aljibe.
- Díaz F. (1999). “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”. Mc Graw Hill. México.
- Educación y Educadores. (2.008). “La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI”. Print versión ISSN 0123-1294. *duc.educ*. vol.11 no.2 Chia.

- Escribano González, E. (2008). “Aprender a enseñar”: Fundamentos de didáctica general. Cuenca: Universidad de Castilla La Mancha.
- Esteve, J. (2003). “La tercera revolución educativa”: la educación en la sociedad del conocimiento. Madrid: Paidós.
- Ferreiro R. (2007). “Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo”. México. Ed. Trillas.
- Gilbert, I. (2005). Motivar para aprender en el aula. (pp. 233). España: Paidós Ibérica.
- Hargreaves, A. (2003). “Enseñar en la Sociedad del Conocimiento”. Edición Octaedro. (pág. 19). Barcelona.
- IANINNI M. y otros. (2004). “Pedagogía, Arte y Ciencia para Enseñar y Educar”. Rezza Editores. Bogotá, Colombia.
- J. (Eds.), “Nuevas tecnologías aplicadas a la educación”. (pp. 15-37). Madrid: Síntesis Educación.
- Julio Cabero Almenara, & Pedro Román Graván. (2006). E-actividades: un referente básico para la formación en Internet, (pág. 236). MAD-Eduforma.
- KOLB, D. (1984) .Experiential Learning.
- María Victoria Aguiar Perera, Josefa Farray Cuevas. (2004). “Un nuevo sujeto para la sociedad de la Información, Edit. NETBIBLO.
- Marín Ibáñez, Ricardo (1984). La creatividad. Barcelona: CEAC.
- Mercedes Ferrándiz de ch. (2000). Informe de investigaciones educativas, vol. XIV, no. 1, (pp.39-59). Venezuela.: Las estrategias didácticas bajo el nuevo paradigma de la educación básica. (Pág. 13).
- Mettas, AC.; Constantinou, CC. The technology fair. (2007). a project-based learning approach for enhancing problem solving skills and interest in design

and technology education. *International Journal of Technology and Design Education*. (pp. 18, 79-100).

- Orantes, A. (1980). Sistemas de instrucción para educación superior. Caracas: Escuela de Psicología. Fac. de Humanidades y Educación. UCV.
- Pep Alsina, & Maravillas Díaz, & Andrea Guiráldez, & Gotzonlvarretze (2009). 10 ideas clave: el aprendizaje creativo. (Pág. 211).
- Picardo, O. Et AL. (2005). Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación. San Salvador: Colegio García Flamenco.
- Remedi, E. (1985). Notas para señalar: “El maestro entre el contenido y el método en Tecnología Educativa”. Aproximaciones a su propuesta, México, Universidad Autónoma de Querétaro.
- Seltzer, K. (2000). “La era de la creatividad: conocimientos y habilidades para una nueva sociedad”. Madrid: Santillana.
- Sergio Alfaro Malatesta. (2006). análisis del proceso de autoconstrucción de la vivienda en Chile, bases para la ayuda informática para los procesos comunicativos de soporte. (Tesis de Doctorado, Universidad Politécnica de Cataluña).
- Siso, J. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. “*Tendencias Pedagógicas*”. (16). 221-236.
- Sobre la teoría del aprendizaje y cambio organizacional, véase la Tesis Doctoral de Aramburu Goya, N. (2000): Un Estudio del Aprendizaje Organizativo desde la Perspectiva del Cambio: Implicaciones Estratégicas y Organizativas. Universidad de Deusto. San Sebastián.
- Suárez, R. (2009). La educación: Estrategias de enseñanza y aprendizaje. (pp. 238). México: Trillas.

Artículos de Revista:

- Derecho del Ecuador, Administración del Señor Ec. Rafael Correa Delgado, Presidente Constitucional de la República del Ecuador. (2.011, 20 de Julio). Registro Oficial No. 495.
http://www.derechoecuador.com/index.php?option=com_content&view=article&id=6291:registro-oficial-no-495-miercoles-20-de-julio-de-2011&catid=354:julio&Itemid=613
- Instituto Pedagógico de Miranda, José Manuel Siso Martínez. (2.010). Tendencias Pedagógicas N° 16. Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2010_16_13.pdf
- Ministerio de educación y ciencia. (2013). Informes de nuevas tecnologías aplicadas a la educación e integración social de la inmigración. <http://ares.cnice.mec.es/informes/10/documentos/43.htm>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2.013). Tecnología para la Educación. <http://educacion.gob.ec/tecnologia-para-la-educacion/>
- Moreno, M. (2000). “La alfabetización tecnológica como competencia social”: una propuesta educomunicacional. Signo y Pensamiento, 36(19), 67-72.
- Revista. (2007). “Avances en Sistemas e Informática”, Vol.4 No. 3, Medellín, ISSN 16577663.
- Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. (2005). “Desarrollo de la Creatividad”. Lambayeque.
- Universidad La Sabana, Eduardo Rodríguez-Sandoval¹, Édgar Mauricio Vargas-Solano² y Janeth Luna-Cortés³. (2.010). Evaluación de la estrategia “aprendizaje basado en proyectos”.

- Universidad la Sabana. (2.008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Educación y Educadores.
<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/viewArticle/740/1717>

Artículos de Periódico en línea.

- Diario el Mercurio. (2.013, Julio). Instituciones educativas deben apoyar funcionamiento de aulas tecnológicas comunitarias.
<http://www.elmercurio.com.ec/290967-instituciones-educativas-deben-apoyar-funcionamiento-de-aulas-tecnologicas-comunitarias.html>
- Red Educativa Metropolitana de Quito. (2011, 18 de jul.). Los Triunfadores. *Aula el Sagrar*.
http://www.remq.edu.ec/social/index.php?option=com_community&view=groups&task=viewbulletin&groupid=126&bulletinid=24&Itemid=3

Revista electrónica:

- Adell, J. (1997). “Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información”, Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7, 1010 líneas. <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.htm>.
- Cerqueira, T. C. S. (2008). Estilos de aprendizaje de Kolb en su importancia en la educación. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 1(1), 109-123.
http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_1/lr_1_abril_2008.pdf
- Cortés, A. (2010). Importancia del Aprendizaje cooperativo en el aula. *Revista de Números*, 6(71).
http://www.techtraining.es/revista/numeros/PDF/2010/revista_6/71
- Galeana de la O, Lourdes. Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*.1 (27). <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>

- Isabel Ortega Sánchez. (2009). “Educación y cultura en la sociedad de la información”. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*. Vol.10. Nº2. <http://www.usal.es/teoriaeducacion>.

Páginas web:

- Agrégate a la Sociedad. (2.012). Proyecto Educativo IN-GENIOS. <http://www.agregatealasociedad.com/>
- Aprendizaje basado en Proyectos. Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_basado_en_proyectos
- Axul. (Mayo 2.03). Caratulas escolares. Día internacional de la Alfabetización. <http://caratulasparaword.blogspot.com/2013/05/dia-internacional-de-la-alfabetizacion.html>
- Bronislaw Malinowski. (Mayo 2.007). Alfabetización Digital. <http://lastrobiand.blogspot.com/2007/05/alfabetizacin-digital.html>
- Buckley, R. (2010). *Habilidades docentes*. Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidades_docentes.
- Enciclopedia libre Wikipedia. *Aprendizaje basado en proyectos*. http://Aprendizaje_Basado_en_Proyectos
- Generalitat valenciana. (2.011). Estilos de aprendizaje. <http://www.recursosees.uji.es/fichas/fc5.pdf>
- Intel. Diseño de Proyectos efectivos. Beneficios del aprendizaje basado en proyectos. <http://www.intel.com/content/www/xl/es/education/k12/project-design.html>
- Judith. (2.008). Yahoo. Que significa flexibilidad visto desde el ámbito educativo. <http://ar.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090226104213AATM34T>

- Karol Vanessa Pilicita. (18/05/13). Webquest. Herramientas Educativas online. <http://www.webquest.es/wq/bachillerato/herramientas-educativas-online-3>
- Karlin, M., & Viani, N. (2001). Project-based learning. Medford, OR: Jackson Education Service District. <http://www.jacksonesd.k12.or.us/it/ws/pbl/>
- Marcela de la Cruz. (13/04/10). Mis competencias docentes digitales. Relevancia y pertinencia educativa del diseño de la estrategia didáctica y de las competencias a desarrollar. <http://miscompetenciasdocentesdigitales.blogspot.mx/2010/04/relevancia-y-pertinencia-educativa-del.html>
- Marqués, P. (2.000). “Nueva Cultura, nuevas competencias para los ciudadanos”. La alfabetización digital. Roles de los estudiantes de hoy. <http://dewey.uab.es/pmarques/competen.htm#alfa>.
- Monografías. Estrategias de formación, habilidades de trabajo, trabajos de equipo. <http://www.monografias.com/trabajos71/estrategia-formacion-habilidades-trabajo-equipo/estrategia-formacion-habilidades-trabajo-equipo3.shtml>
- Navarro, R. (2010). Factores asociados al rendimiento académico. <http://www.rieoei.org/investigacion/512Edel.PDF>
- NorthWest Regional Educational Laboratory. (2006). Aprendizaje por proyectos. Eduteka. <http://www.eduteka.org/AprendizajePorProyectos.php>
- Quinto_menores. (s.f.). Aprendizaje basado en proyectos. http://www.slideshare.net/Quinto_menores/aprendizaje-basado-en-proyectos-258194
- Ruth Briones. (2012). Trabajo de investigación. <http://www.slideshare.net/ruthbriones/trabajo-de-investigacin-15737218>
- Velasco Jhony, (2013). SíTec de Bolívar. ATC SíTec. <http://sitecbolivar.blogspot.com/2013/01/primera-practica.html>
- Vélez de C, Adriana M. (s.f.). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos en la educación superior.

http://www.telesecundaria.dgme.sep.gob.mx/formacion/Sesion_Siete/CIENCIA/ASI1.pdf

- Wikipedia. (2.013). Alfabetización. <http://es.wikipedia.org/wiki/Alfabetizaci%C3%B3n>
- Wikipedia. (2013). Aprendizaje basado en Proyectos. http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_basado_en_proyectos
- Wikipedia. (2.013). Aula. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aula>
- Wikipedia. (2.013). Comunidad. <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad>
- Wikipedia. (2.013). Didáctica. <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>
- Wikipedia. (2.013). Educación permanente. http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_permanente
- Wikipedia. (2.013). Tecnología. <http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>
- Wikipedia. (2.013). WebQuest. <http://es.wikipedia.org/wiki/WebQuest>
- Zavala. Aprendizaje basado en proyectos. (2.007). Sistematización de la enseñanza. <http://www.slideshare.net/sistematizacion/aprendizaje-basado-en-proyectos>

ANEXOS

ANEXO A

Proyecto SITEC aprobada por la SENPLADES

Viernes, 22 de Julio de 2011 16:24

REGISTRO OFICIAL

Administración del Señor Ec. Rafael Correa Delgado

Presidente Constitucional de la República del Ecuador

Miércoles, 20 de Julio de 2011 - R. O. No. 495

Que en el literal j) del artículo 6 de la Ley precitada se establece como obligación del Estado, "Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales";

Que mediante oficio No. SENPLADES-SIP-dap-2010-153 de 5 de marzo 2010, se aprobó el Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC, cuyo objeto es construir e implementar un sistema integral de tecnologías para la escuela y la comunidad en todo el sistema educativo público del país que apoye la calidad de la educación nacional;

Que el artículo 16 del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por Procesos de esta Cartera, expedido mediante Acuerdo Ministerial No. 390-10 de 1 de junio del 2010, establece que la Subsecretaría de Calidad Educativa, a través de la Dirección Nacional de Innovación Educativa, es responsable de proponer políticas para el mejoramiento de la pedagogía de aula mediante el uso creativo de recursos tecnológicos, así como sobre la incorporación del uso adecuado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) aplicadas a la educación;

Que a través del memorando No. 266-SCE-11 de 15 de febrero del 2011, la ingeniera María Dolores Idrovo, Gerente del Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad **SITEC**, remite informe técnico sobre el presente acuerdo, en el que se concluye que este documento legal atendería el requerimiento de las autoridades del Ministerio de Educación;

Que la señora Subsecretaria de Calidad Educativa con memorando No. 290 SCE-11 de 17 de febrero del 2011, y al que adjunta el informe técnico respectivo, requiere la expedición de un acuerdo ministerial mediante el cual se disponga la implementación de la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), a través de la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e internet en los establecimientos educativos públicos en todo el país, a través del **SITEC**;

Que la señora María Daniela Araujo, Coordinadora General de Planificación mediante memorando No. 141- CGPLAN-A de 9 de marzo del 2011, emite criterio favorable para la elaboración del acuerdo ministerial en el que se dispone a la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías, la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e internet en los establecimientos educativos públicos en todo el país; y,

En ejercicio de las atribuciones que le confiere el numeral 1 del Art. 154 de la Constitución de la República del Ecuador, y artículo 22 literales t) y u) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural y 17 del Estatuto del Régimen Jurídico y Administrativo de la Función Ejecutiva,

Acuerda:

Art. 1.- Instituir la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa y al fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa, a través de la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e Internet en los establecimientos educativos públicos del país.

Art. 2.- Disponer que la Subsecretaría de Calidad Educativa, por medio de la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC, previo cumplimiento de la normativa pertinente e informe favorable de la Coordinación General de Planificación, proceda a la implementación de esta política educativa.

Art. 3.- Disponer a la Subsecretaría de Calidad Educativa para que con la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC, establezca mecanismos de articulación en el Plan Nacional de Conectividad a fin de dar servicio de internet a los establecimientos educativos públicos a los que se dote de equipos informáticos; y coordine la respectiva provisión del servicio de internet con el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.

Art. 4.- Autorizar que el equipamiento informático y el servicio de internet proveídos a las unidades educativas públicas en razón del presente acuerdo, estén a disposición de los estudiantes, docentes y directivos de los mencionados establecimientos educativos públicos, padres y madres de los alumnos y comunidad educativa, siempre que sean utilizados para fines educativos y de acuerdo con el calendario y los horarios establecidos en cada institución educativa.

Art. 5.- Responsabilizar a los directivos y docentes de los establecimientos educativos públicos, del correcto uso del equipamiento informático y el servicio de internet; y de la toma de las cautelas, precautelos o mecanismos necesarios para evitar resultados perjudiciales directos o indirectos al equipamiento informático que se proporciona en razón del presente acuerdo.

Art. 6.- Establecer que la Subsecretaría de Calidad Educativa, a través de la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC, incorpore en las instituciones educativas públicas que serán intervenidas, lo siguiente:

Dotación de equipamiento informático;

Entrega de contenidos educativos especializados;

Apertura de aulas tecnológicas en los planteles educativos públicos para la capacitación de la comunidad educativa en el uso de tecnologías;

Formación en el uso de las tecnologías a los docentes de las unidades educativas públicas;
y,

Acompañamiento, evaluación y sostenibilidad.

Art. 7.- Responsabilizar a la Subsecretaría de Calidad Educativa y a la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC, del control y seguimiento de toda intervención en los centros educativos donde se requiera o determine incorporar las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación.

Art. 8.- Encárguese de la ejecución del presente instrumento, a la Subsecretaría de Calidad Educativa y a la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC. La ejecución deberá realizarse previo cumplimiento de la normativa legal y reglamentaria pertinente.

El presente acuerdo entrará en vigencia a partir de la fecha de su expedición, sin perjuicio de su publicación en el Registro Oficial.

Comuníquese y publíquese.- Dado, en San Francisco de Quito, Distrito Metropolitano, a 17 de junio del 2011.

ANEXO B

FORMATO DE ENCUESTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL



ESCUELA DE POSTGRADO

Encuesta para conocer la forma en los que los docentes utilizan estrategias de enseñanza para impartir sus clases de alfabetización digital de las Aulas Tecnológica comunitaria de la Provincia de Santa Elena, así como su interés por aplicarlo.

1. ¿Conoce Ud. Estrategias que le permitan fomentar el aprendizaje en los participantes de alfabetización digital?

Si

No

Tal vez

2. ¿Cree Ud. Qué la elaboración de proyectos es importante para la formación de los participantes de alfabetización digital?

- De acuerdo.
- En desacuerdo.
- Totalmente de acuerdo.

3. ¿Se aplica los contenidos vistos en clase para la elaboración de proyectos por parte de los participantes de alfabetización digital?

Si

No

Tal vez

4. ¿Cómo docente le fue difícil encontrar una idea de proyecto apropiado para los participantes de los cursos de alfabetización digital?

Si

No

Poco

5. ¿Motiva Ud. a los Participantes de alfabetización digital para la elaboración de sus proyectos en base a los conocimientos adquiridos?

Si

No

Tal vez

6. ¿Le parece interesante conocer estrategias didácticas que facilite la enseñanza en la elaboración de proyectos como proceso de aprendizaje en los participantes de alfabetización digital?

Si

No

Tal vez

7. ¿Este tipo de metodología de aprendizaje por proyecto satisfacen sus expectativas como docente en comparación con otros métodos tradicionales?

Si

No

Tal vez

8. ¿Considera Ud. Qué la orientación para la elaboración de los proyectos de alfabetización digital, desarrollará habilidad y creatividad en los participantes?

- De acuerdo.
- En desacuerdo.
- Totalmente de acuerdo.

9. ¿Está usted preparado para guiar a los participantes de alfabetización digital en el desarrollo de sus proyectos?

Si

No

Poco

10. ¿Le gustaría contar con una guía de aprendizaje basado en proyectos, para desarrollar habilidad y creatividad en los participantes de alfabetización digital?

Si

No

Tal vez

ANEXO C

FORMATO DE ENTREVISTA



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

ESCUELA DE POSTGRADO

Entrevista realizada al Técnico Territorial para conocer la forma en los que los participantes estudian y aprenden los contenidos relacionados de alfabetización digital de las Aulas Tecnológicas Comunitaria de la Provincia de Santa Elena, así como su interés por aplicarlo.

8. **¿En base a qué requisitos las Instituciones educativas de la Provincia de Santa Elena fueron designadas Aulas Tecnológicas Comunitarias?**

.....
.....
.....

9. **Siendo las Aulas Tecnológicas Comunitarias quienes brindan un servicio comunitario en el uso de las Tecnologías ¿Cuál es el aporte para las instituciones educativas que lo poseen?**

.....
.....
.....

10. **¿Cuáles son los beneficios de los cursos de alfabetización digital que se imparten en las Aulas Tecnológicas Comunitarias a las que Ud. coordina?**

.....
.....
.....

11. **¿Usted en calidad de Técnico Territorial de la Provincia de Santa Elena como percibe la participación de los estudiantes sin importar la edad y el nivel de estudios?**

.....
.....
.....

12. ¿Cómo Técnico Territorial cuales serían sus expectativas para mejorar el proceso de aprendizaje en los participantes de los cursos de alfabetización digital?

.....
.....
.....

13. ¿Qué le parecieron los proyectos presentados en la Casa Abierta de los diferentes ATC por parte de los participantes de los cursos de alfabetización digital?

.....
.....
.....

14. ¿Cuál es su opinión en la aplicación de una Guía de Aprendizaje basado en proyectos con la finalidad de desarrollar habilidades y creatividad en los participantes en los cursos de alfabetización digital?

.....
.....
.....

ANEXO D

FOTOS DE ENTREVISTA



Entrevista al Ing. Stevan Núñez, Técnico Territorial de la Provincia de Santa Elena



Entrevista al Ing. Stevan Núñez, Técnico Territorial de la Provincia de Santa Elena

ANEXO E

FOTOS DE ENCUESTA A LOS RESPONSABLES DE LAS AULAS TECNOLÓGICAS COMUNITARIA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA



**Docente de la ESC. CARLOS PUIG
San Pablo – Santa Elena**



**Docente de la ESC. JOSE MARTÍNEZ
Chanduy – Santa Elena**

ANEXO E-1

FOTOS DE ENCUESTA A LOS RESPONSABLES DE LAS AULAS TECNOLÓGICAS COMUNITARIAS DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA



**Docente del COL. SANTA ROSA
Santa Rosa – Santa Elena**



**Docente del CEGB JOSÉ MEJIA LEQUERICA
Montañita – Santa Elena**

**FOTOS DE ENCUESTA A LOS RESPONSABLES DE LAS AULAS TECNOLÓGICAS
COMUNITARIAS DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA**



**Docente del COL. LA LIBERTAD
La Libertad – Santa Elena**



**Docente de la UEM JUAN JOSE CASTELLÓ
Limoncito –Santa Elena**

ANEXO F

REVISTA DIGITAL



Comunidades

Loma Alta



Huambo Huambo



más necesitadas

de la



Ruta Spandylus

Río Chico



San José

AGRADECIMIENTO

Mis más sinceros agradecimientos a Dios por ser el eje fundamental de nuestras vidas, quien nos dio la vida, salud e inteligencia y que por medio de su divina fortaleza nos impulsa a seguir con empeño nuestros estudios brindándonos cada día sabiduría y prolongándonos la vida para poder cumplir los objetivos de superación a través de la educación logrando así el desarrollo de nuestras comunidades.

A nuestros padres por habernos brindado ese apoyo incondicional y moral que a través de sus esfuerzos hemos logrado culminar esta etapa tan importante dentro de las aspiraciones que tiene cada ser humano en la sociedad y que a muchos se le es adversa por qué ya no tienen ese apoyo especial de sus seres que un día lo vieron nacer y que por diversas razones ya no los tienen cerca.

A la profesora, compañeros y compañeras a quienes consideramos como nuestros hermanos por vivir y compartir juntos nuestras aspiraciones, anhelos y experiencias de superación para poder culminar con esta etapa fundamental dentro del campo de alfabetización digital, así como también a quienes conforman el Centro de Educación Básica “Francisco Pizarro” por abrirnos las puertas para incentivarnos a seguir adquiriendo conocimientos que son la base del ser humano.

A TODOS

¡GRACIAS!

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado especialmente a Dios, Ser Supremo que nos ha dado sabiduría y nos ha permitido culminar con éxito este proyecto, de igual manera va dedicado a toda la comunidad peninsular para que a través de estas páginas todos conozcan las necesidades más urgentes que tiene cada una de las comunidades las cuales decidimos visitar. Deseamos de todo corazón que con este trabajo investigativo, las necesidades urgentes de estas comunas, sean solucionadas a la brevedad posible para que sus habitantes puedan disfrutar de una vida más placentera en los días futuros con la ayuda del Creador de todas las cosas, esperamos se cumplan nuestros sinceros anhelos de poder visitar en otra oportunidad estas poblaciones, y sentir la satisfacción del deber de saber que con nuestra revista logramos atraer la atención de las autoridades de turno para fomentar su interés en el desarrollo y progreso sustentados en el bienestar de sus pobladores.

INDICE

SECCIONES:

1. Comunidad De Las Núñez.....pág. 5 – 13
2. Comunidad de Loma Altapág. 14 - 19
3. Comunidad de Pueblo Nuevo.....pág. 20 - 21
4. Comunidad de Río Chicopág. 22 -25
5. Comunidad de San Josépág. 26 - 36

La Iglesia de Las Nuñez

Entrada a esta Comunidad



Necesidades

Escuela My Luis
Gudiño Benavides

Calles sin Asfaltar

de la localidad



Ayuntamiento
Público

"Las Nuñez"



Atardeceres en las Playas de Las Nuñez

Santa Elena-Ecuador



Las Núñez

La Comunidad de Las Núñez está localizada en la famosa "Ruta de la Spondylus" de la reciente Provincia de Santa Elena, famosa y conocida por muchas personas por la exuberantes playas encantadas, localizada en la vía Olón-Montañita de la Parroquia Manglaralto; a 40 minutos del cruce de Valdivia en bus y a pocos kilómetros delante del atractivo turístico "Montañita"; ésta se ubica entre los poblados de San José al sur y La Entrada al norte, dos asentamientos que al igual que las Núñez; sus antepasados se encantaron con estas tierras y decidieron asentarse en este lugar seguros de poder subsistir con los recursos que le brindaría la madre naturaleza.

Según la historia y los relatos de los habitantes que se les han transmitido de generación en generación, esta localidad fue poblada a principios del año de 1902 por unos Señores de Apellido Núñez, razón por la cual debe su nombre.



**Ubicación de la Comunidad
"Las Núñez"**

Santa Elena-Ecuador



Las Niñez

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Desde su creación y posterior fundación como pueblo peninsular en la década de los 30, han transcurrido muchas décadas, en el transcurso de las cuales y como todos los pueblos aledaños ha ido desarrollándose conforme se lo ha permitido la sociedad desde su época hasta la actual, cabe recalcar que ha tenido un crecimiento valioso con respecto a los demás pueblos de sus alrededores, en los campos social, político sobre todo en lo cultural y económico.



Sus habitantes muestran a todos sus visitantes tanto nacionales como extranjeros con su propio dialecto y por supuesto con su algarabía, una economía próspera y paulatina constante, desde su fundación hasta nuestros días su principal fuente de ingresos económicos para su sustento diario se ha basado fundamentalmente en la pesca, al igual que sus vecinos, como secundarios están los trabajos eventuales y de corto tiempo pero sobre todo ha ayudado los pequeños negocios familiares como tiendas, bazares, restaurantes y talleres de ebanistería. Pero sin dejar a un lado el punto de vista de todos los pueblos peninsulares como son todas y cada una de las costumbres y tradiciones del campo heredadas de nuestros antepasados.

Necesidades de "Las Niñez"

Santa Elena-Ecuador



Las Núñez

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

En la actualidad Las Núñez cuenta con una población que se aproxima a los mil habitantes de los cuales el 30% de la población corresponde a hombres mayores de 20 años, el 28% representa a mujeres mayores de 20 años y el 42% restante lo constituyen niños, niñas y jóvenes menores de 20 años. Muchos de sus habitantes por razones de toda índole han tenido que abandonar estas tierras en busca de mejores oportunidades de trabajo para el sustento familiar, y han emigrado a otras provincias e incluso unos lo han hecho hacia otros países que llenen en algo sus expectativas de vida.

Entre sus atractivos importantes esta la playa, la comunidad de Las Núñez localizada a orillas del mar le da ese atractivo y complemento perfecto para que todos sus ciudadanos vivan una vida placentera y llena de tranquilidad y ecuanimidad. Y es que su ubicación en la tan renombrada Ruta de la Spondylus y los 2,5 kilómetros de arena bañada por el majestuoso Océano Pacífico les proporcionan a los turistas vistas espectaculares de atardeceres con los más diversos paisajes multicolores plasmadas de tonalidades rojizas y marrones que ofrece cada día que se asoma el astro rey; además de las temperaturas cálidas y tropicales propias del área en donde se encuentra.



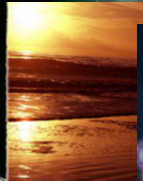
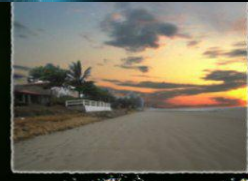
Necesidades de: "Las Núñez"

Santa Elena-Ecuador



Las Núñez

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

En el ámbito educativo Las Núñez cuenta con la Escuela Fiscal Mixta # 13 Myr. Luis Antonio Gudiño Benavidez creada en el año de 1964, desde entonces han transcurrido 48 años de su creación y durante este lapso de tiempo sus ciudadanos se han educado en las instalaciones de este plantel. Actualmente esta institución cuenta con un aula para todos los 8 años básicos desde el inicial hasta el séptimo año, además posee compartimientos tanto para el rectorado como para secretaría. También cuenta con cinco profesores y como rector al Lcdo. Franklin Aquino Ricardo. Gracias a la compañía de telefonía CNT. Alegro posee una sala de computación con pocas computadoras aunque necesita más acondicionamiento asimismo pasa con las baterías sanitarias ya que se están deteriorando poco a poco.



Necesidades de: "Las Núñez"

Santa Elena-Ecuador

Las Núñez

No dejes de visitarnos

... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Como todas las comunidades peninsulares que han ido progresando poco a poco pero que todavía se hallan abandonadas por las autoridades provinciales, la localidad de Las Núñez tiene muchas necesidades que abarcan todos los aspectos pero las más sobresalientes son mencionadas a continuación.

Astaltado de las Calles



Santa Elena-Ecuador



Las Nuñez



No dejes de visitarnos

... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Enrocado de la Playa



Alumbrado Público



Necesidades de: "Las Nuñez"

Santa Elena-Ecuador



Las Niñez

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Culminación de la Casa Comunal

Después de varias gestiones realizadas por los moradores de esta comunidad se consiguió por fin el tan anhelado sueño de contar con una casa comunal, al principio llegaron todos los materiales (bloques, cemento, hierro, etc.) y los trabajadores y los albañiles para empezar la construcción de dicho establecimiento pero hace un par de semanas que la obra de la municipalidad ha quedado inconclusa, como se puede observar en las imágenes a continuación.

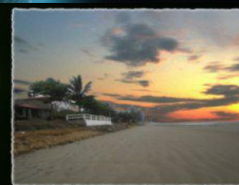


Necesidades de: "Las Niñez"

Santa Elena-Ecuador



No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Mantenimiento de las baterías sanitarias de la Escuela



Implementación de la sala de Computación



Y otras no tan relevantes pero que importan para el avance del conocimiento de todos y cada uno de los ciudadanos y ciudadanas o para la apariencia de la comunidad como son: La creación de una Biblioteca estudiantil y El adoquinamiento del Parque y por qué no decir de las calles principales.

Necesidades de: "Las Niñez"

Santa Elena-Ecuador



COMUNA
LOMA ALTA

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

COMUNA

LOMA ALTA

Es un lugar con 6.648 hectáreas de territorio, posee montañas, cordillera y valle bañado por el río CALIFORNIA que nace en las faldas de la cordillera Chongón Colonche y desemboca en el Océano Pacífico, enriqueciendo a las poblaciones que se encuentran en las riberas del río en mención, aquí se puede apreciar las bondades de la naturaleza en estado puro de toda la riqueza de la flora y fauna que le hacen especial, por algo se ha ganado el nombre de la COMUNA PIONERA EN LA CONSERVACIÓN, no ha sido fácil para quienes habitan esta comunidad integrada por 4 poblado El Suspiro, La Unión, La Ponga y Loma Alta como centro administrativo; ya que en primera instancia las personas nunca habían pensado en tener un lugar de reserva natural y cuando los comuneros por primera vez escucharon hablar de esta posibilidad protestaron porque pensaron que sus tierras pasarían a otros dueños.

En el año 1996 en Asamblea de Comuna se resuelve: que los comuneros debían de ceder parte de su territorio para la conservación, en un primer instante se denominó BOSQUE PROTECTOR LOMA ALTA con 365 hectáreas, posteriormente subió a 3 mil, en la actualidad más de la mitad de su territorio está destinado a la conservación.

Necesidades de

Santa Elena-Ecuador



COMUNA
LOMA ALTA

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

Desde siempre ha existido un abandono total por parte de las autoridades seccionales, pues poco o nada han hecho para que esta comunidad sea tomada en cuenta por la importancia que tiene en el turismo ecológico, este lugar de conservación esta denominado sitio AICA (Área de Importancia para la Conservación de Aves) también está considerada como parte de la Región Tumbesina, se puede decir que es de suma categoría para conservar el medio ambiente.

La población se caracteriza por ser netamente agrícola donde casi la totalidad de sus habitantes se dedican al cultivo de la tierra, actividad que se la realiza de generación en generación, sembrando productos de clima tropical de ciclo corto como: tomate, pimiento, sandía, melón, pepino, etc.

Los mismos que una vez realizada la cosecha, generan ingresos en las familias del sector, dichos productos abastecen mercados locales y nacionales para alimentar a la población ecuatoriana.

Necesidades de:

Santa Elena-Ecuador



COMUNA
LOMA ALTA

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

Imágenes captadas en la comunidad de Loma Alta con el propósito de dar a conocer a toda la Península, el deplorable estado de las vías de ingreso, que no debería estar desatendida; ya que esta Comuna posee una extensa área de bosque denominada reserva ecológica que se constituye como un recurso turístico en estado natural.



Vista de lo ancho de la vía que como podemos apreciar casi toda esta en mal estado, la última manutención que se le dio fue en la administración municipal del Lcdo. Dionicio Gonzabay Salinas.



Necesidades de:

Santa Elena-Ecuador



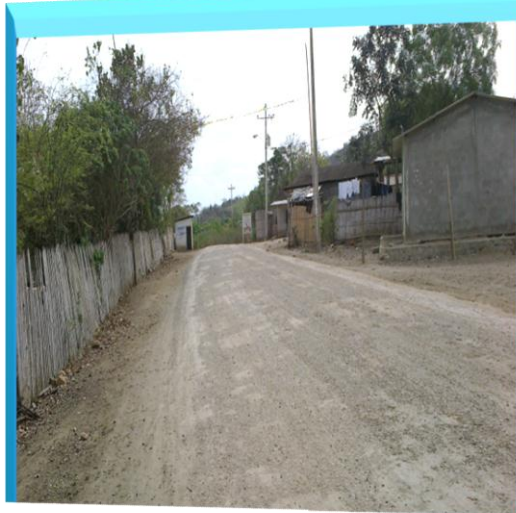
COMUNA
LOMA ALTA

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

Por esta vía en mal estado entra y salen los buses de la cooperativa de transporte "2 DE NOVIEMBRE" y las motocicletas de los moradores.



Saliendo de la comunidad esta es la vía que conduce hasta Barcelona conectando la parroquia Colonche con la parroquia Manglar alto

Al adentrarnos en la vía nos daremos cuenta de los múltiples baches que no permiten una adecuada circulación vehicular ya que estos automotores se destruyen por los saltos que van dando.

Necesidades de

Santa Elena-Ecuador



COMUNA
LOMA ALTA

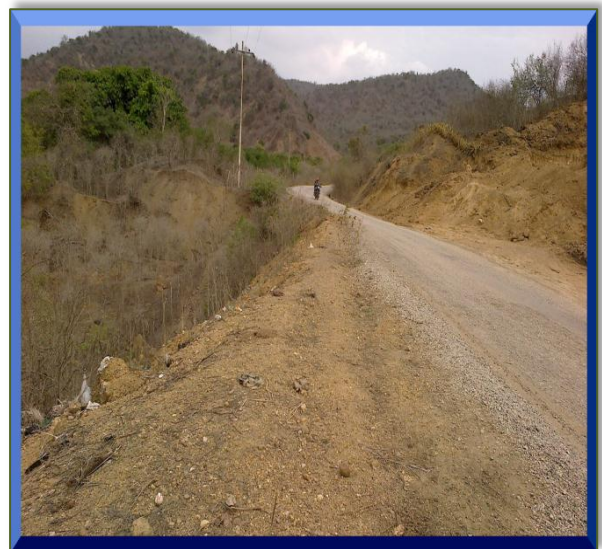
No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...



En esta parte es urgente la construcción de un puente para eliminar la curva que es muy cerrada y cuando llueve se torna muy peligrosa por el fango que existe en el lugar y el paso de animales.



Este cerro es tierra floja que si llueve con fuerzas esto se torna un fango porque la tierra comienza a deslizarse obstruyendo la vía y dejando incomunicada a esta población que no tendrían como sacar al mercado la producción agrícola existente en esta comuna.

Necesidades

Santa Elena-Ecuador

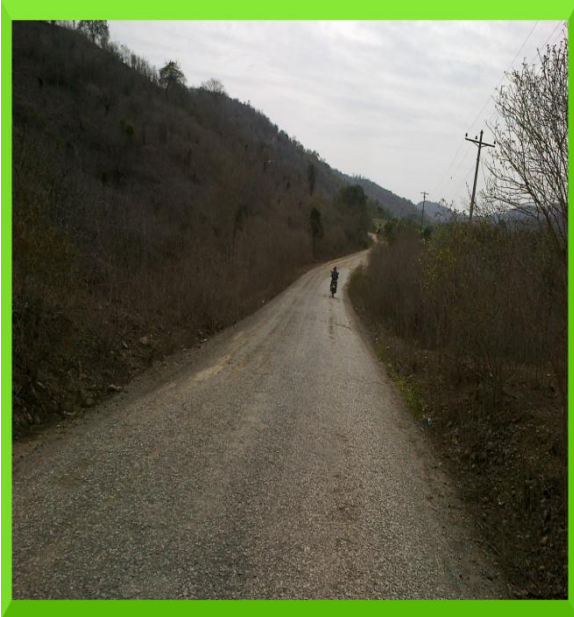


COMUNA
LOMA ALTA

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...



Por esta vía se llega hasta la reserva ecológica que existe en lo alto de la cordillera Chongón Colonche pasando por Loma Alta y el Suspiro.



Este camión va saliendo cargado con los productos agrícolas de la zona hacia el mercado peninsular y nacional.



Llegando a Barcelona donde termina la vía que conecta con loma alta

Necesidades de:

Santa Elena-Ecuador



Pueblo Nuevo

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...



Los moradores de la comunidad de Pueblo Nuevo perteneciente a la Comuna Palmar, indican que opinan que no reciben apoyo de la Comunidad a la que pertenecen ni de las autoridades de turno, presentando calles están en mal estado que en tiempo de invierno se todos están en fango no permitiendo el acceso de entrada y salida en sus calles tanto para los pobladores como medios de transportes y a la vez necesitan de un centro de recreación para los niños, entre otras necesidades básicas como el alcantarillado sanitario.

Muchos de pobladores en éste caso las amas de casa decían que no hay una fuente de trabajo para ellas donde han realizado peticiones para un taller de costura para poder contribuir en el hogar.

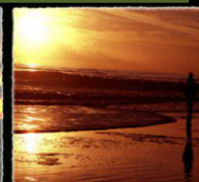
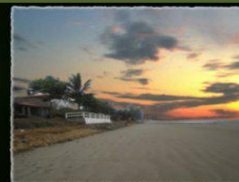
Necesidades de:

Santa Elena-Ecuador



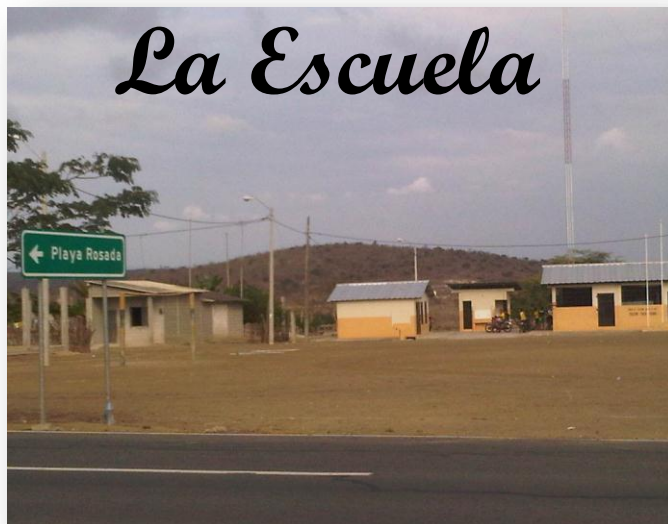
Pueblo

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

La Escuela



A este sitio les hace falta el alcantarillado y arreglo de calles.

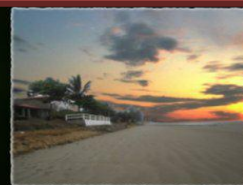


Santa Elena-Ecuador



Río Chico

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

NECESIDADES DE LA COMUNIDAD DE RIO CHICO

En la comunidad de rio chico primeramente hace falta una escolita porque la que está dando sus servicios está en muy mal estado los techos y las rejas están oxidados y ninguna autoridad hace caso al llamado de los moradores de esa comunidad, No cuentan con un buen servicio higiénico ya que esto esta completamente dañado no cuentan con un cerramiento de la escuela ya que los padres de familia todos los días temen q sus hijos les pase algo por el puente que queda a un costado de la escuela donde día a día ellos temen por sus hijos que tengan algún accidente. Hay días q no hay clases ya que no cuentan con profesores designados por el gobierno si no pagados por la municipalidad de santa Elena y como no les pagan puntuales los profesores no vienen a dar sus respectivas clases por días de esa forma los niños no reciben una buena educación ya que no cuentan con una debida educación de calidad. Esto es lo que dicen los habitantes de la comunidad de rio chico ubicado en la conocida ruta del Spondylus en la vía Manglaralto.



Necesidades de:

Santa Elena-Ecuador



Río Chico

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

A ellos tampoco les llega el alimento que manda el gobierno tampoco los textos, ni el uniforme estos son las necesidades que tienen los habitantes de la comunidad de río chico.

También los hace falta una señalización ya que es peligroso cruzar al otro lado de la carretera ya que los carros pasan a una velocidad extremadamente rápida es un peligro para todos los moradores de esta comunidad así nos relató la señora Gladys Lino.



Santa Elena-Ecuador



Río Chico

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Existen diversos lugares turísticos entre ellos se destacan sus centros ecológicos y sus grandes variedades de comida y su hermosa playa.

Lugar Turístico de la Comunidad Río Chico



Al Caminar por esta comunidad pudimos observar la iglesia que esta también en mal estado el techo esta oxidado y además esta pequeña y los fieles que van todos los fines de semana ya muchos personas no saben que hacer ante esta necesidad



Necesidades de:

Santa Elena-Ecuador



Río Chico

No dejes de visitarnos

... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...



Otra de las necesidades que esta comunidad son: Las Calles que están en mal estado, al caminar por ellas uno puede darse cuenta de esta parvedad, además de que están polvorientas y esto puede afectar la salud de los moradores .

Dichas calles solo han sido lastradas más no pavimentadas, razón por la cual los padres de familia impiden que sus hijos salgan a jugar ya que pueden sufrir algún daño. Ellos piden a las autoridades una señalización para así poder tener más tranquilidad en especial por los niños que habitan en esta comunidad.

Ya que día a día cruzan la calle para ir a la escuela y al regreso para dirigirse a sus respectivos hogares; muchos padres se han manifestados ante las autoridades de la Municipalidad de Santa Elena, pero no han tenido respuestas a sus peticiones.

Necesidades de



Necesidades

de la



Comunidad

San José



Santa Elena-Ecuador



San José

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...

San José



El sol brilla y se refleja en la playa. Una hilera de parasoles dan sombra a decenas de sillas y perezosas que esperan por ocupantes en los balnearios como son: San Pablo, Monteverde, Jambelí, Pueblo Nuevo, Palmar, Ayangué, San Pedro, Valdivia, Sitio Nuevo, Libertador Bolívar, San Antonio, Cadeate, Río Chico, Manglaralto, Dos Mangas, Montañita, Olón, Curía, San José, Las Nuñez, La Entrada, La Rinconada y otros balnearios peninsulares. Ubicado en una entrada del mar en el centro norte de la Provincia de Santa Elena.

Allí, los comedores, las cabañas tipo bar, la carretera, los hoteles, hostales y hospederías y los lugareños están listos. El paisaje atrapa e invita a los turistas que llegan a divertirse en cualquier época del año.

Necesidades de



No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Necesidades que tiene la Unidad Educativa

“24 de Mayo”

- Falta de aulas educativas.
- Acondicionamiento de las mismas.
- Inmobiliarios.
- Personal docente con nombramiento.
- Nuevos baños higiénicos.

OBSERVACIONES: En esta escuela trabajan solo tres profesores fiscales y dos de contrato, dos de los cinco profesores trabajan con dos años básicos y no tienen parvulario.

DETALLES DE CADA NECESIDAD



Los padres de familia han logrado complementar con su esfuerzo el laboratorio de computación pero no constan con el equipo completo para una mejor educación en esta área.

Los baños están en un mal estado por dentro y por fuera, no hay presupuesto ni quien los ayude a sus respectivo acondicionamiento.



Santa Elena-Ecuador



San José

No dejes de visitarnos



... tu eliges la intensidad de tu experiencia ...



Los mobiliarios están en malas condiciones algunas inservibles por lo que los niños se sientan en sillas plásticas comunes no pupitres y corren mucho peligro con estos muebles.

Esta escuela no está apta para acoger a muchos niños, ya que no consta con muchas aulas y profesores con nombramiento en las cuales en un aula hay dos años básicos y con un solo docente.



Necesidades de:



No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...

Necesidades que Tiene la Comunidad Entera

- Tenerles prioridad ya que son comunas del perfil costanero y están totalmente olvidadas.
- Sin desarrollo turístico.
- No hay pavimentación en las calles.
- Desde varios años está colapsada la red de telefonía convencional.
- Alumbrado público en mal estado y sin mantenimiento.
- Se les hace propuestas a la Prefectura para que progrese la comunidad y no hay resultados.
- Enrocamiento en la playa.



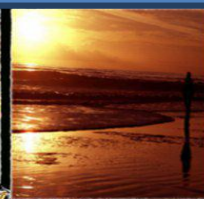
Necesidades de

Santa Elena-Ecuador



San José

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...



En san José no existe el ecoturismo por falta de incentivación de las autoridades del gobierno ya que les hacen propuestas en bien de la comunidad y no las otorgan, esto hace que los moradores de esta localidad se olviden de que existen una flora y fauna en su territorio.



Las calles de esta localidad están en mal estado y cuando llueve estas se ponen peor y no se puede andar en sandalias, la mayoría de los pobladores sufren por esta causa y en peligro de obtener una enfermedad mayor y que se propague por las diversas localidades más cercanas, ya que tienen que andar descalzos, la mayoría de sufrir estas enfermedades son los menores de edad.

Necesidades de



Las calles de esta localidad están en mal estado y cuando llueve estas se ponen peor y no se puede andar en sandalias, la mayoría de los pobladores sufren por esta causa y en peligro de obtener una enfermedad mayor y que se propague por las diversas localidades más cercanas, ya que tienen que andar descalzos, la mayoría de sufrir estas enfermedades son los menores de edad.



En cuanto lo que concierne a la comunicación de esta comunidad la telefonía de red convencional está colapsada desde hace cuatro años y han dado a conocer los dirigentes de la comunidad a los miembros de CNT y no hay respuestas sobre aquello.

En esta comunidad el alumbrado público está en un mal estado ya que los arboles crecen en medio de los cables de la energía eléctrica los cuales están en riesgo de que haya un cortocircuito y esto provoque un incendio.



Obras de la Comunidad

Al Caminar por esta comunidad pudimos observar la iglesia que está también en mal estado el techo esta oxidado y además esta pequeña y los fieles que van todos los fines de semana ya muchos personas no saben qué hacer ante esta necesidad

Iglesia San José

1. Iglesia Católica de la Comunidad.
2. Parque de diversiones.



Estas son una de las pocas obras que se han realizado en beneficio de los moradores; como es la Iglesia Católica en nombre al Patrono San José, pero como se observa esta Iglesia se ha ido deteriorando con el pasar de los años, esto puede perjudicar en el desarrollo comunitario.



También tenemos en una de estas obras, el parque de diversiones que está en mal estado ya que fue construido hace mucho tiempo, los niños no juegan tanto por lo que corren peligro y salgan heridos y de gravedad, y no existe alguna organización provincial que los ayude a remodelar dicha comunidad.

Obras Realizadas Por Otras Entidades

3. Puente del rio realizado por una fundación de Hermanos estadounidense, este puente tiene a sus costados lámparas solares, ellos realizan varias obras sociales desde varios años atrás pero anualmente.

4. Tienen agua de tubería por la Comuna Olón, que se maneja como una empresa comunitaria propia.
5. Casa Comunal Realiza por Estudiantes de Universidad UTE.



Este puente fue realizado por los hermanos estadounidenses que cada año se preocupan por ver progresar esta comunidad ya que se han dado cuenta que están abandonados, pero esta pequeña obra se está deteriorando con el pasar del tiempo por lo cual este pueblo está corriendo el riesgo de quedar aislados sin el paso a este otro extremo de esta localidad.

En cuanto al líquido vital, se abastecen por medio de tuberías que vienen de la comunidad cercana llamada Olón, esto hace que estas dos comunidades formen una pequeña empresa procreadora de líderes para el futuro que venga a ocupar sus puestos.



Esta es la última de todas las obras realizadas por otras entidades, que los estudiantes de la Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE),

se preocuparon por el desarrollo turístico comunitario, lo cual es la única obra que enaltece a esta Comuna como lo es San José.

Recursos Naturales

6. Playa.
7. Bosque.
8. Fauna, Flora y Cascadas.



Esto es lo único, en lo que concierne a turismo, pero esta propiedad es privada y es lo que llama la atención a los visitantes que llegan anualmente a reconocer la belleza de la Ruta de la Spondylus, las ganancias que se recaudan en esta pequeña hostería no es beneficiosa para la comunidad entera, al contrario solo se benefician sus propietarios.





Como demuestra esta fotografía le hace de mucha falta el enrocamiento para prevenir algún fenómeno natural, los moradores de aquella comunidad hacen lo posible para que se ejecute un proyecto,

para el bien de la misma.



También cuentan con un Bosque Tropical el cual posee diversidades de flora y fauna como son: Helechos, Musgos, Orquídeas, entre otras. Plantas Maderables como: Guayacán, Laurel, Eucalipto, Higua, Figueroa, entre otros. También poseen variedades de animales los cuales se están perdiendo por la caza furtiva del hombre, entre ellos están: Zaino,

No dejes de visitarnos



... tu elijas la intensidad de tu experiencia ...
Guanta, Venado, Cuaquiso, entre otras especies.

***Aula Tecnológica Comunitaria
De la Escuela de Educación Básica
"Francisco Pizarro"***

5ta Promoción

Nivel Medio – Avanzado

Grupo: "E"

Docente: Ing. Lethy Palma S.



Integrantes:

Asencio Prudente María Alexandra.

Borbor Láinez Noemí Fernanda.

De La A Torres Abel Stalin.

Pozo Tomalá Yurú Tatiana.

Tomalá De La Cruz Byron Javier.

Vera Tomalá Leonardo Alejandro.

Borbor Flores Jessica.

Borbor Orrala Jessenia Elizabeth.

De La Cruz Tomalá Lorena Jazmín.

Quirumbay Malavé Juan Gilberto.

Tomalá Rodríguez Lorenzo Gregorio.

Villao Gonzabay Luis Francisco.

Monteverde – Santa Elena – Ecuador