

Universidad [illegible] Particular de [illegible]
BIBLIOTECA GENERAL



Recibido el 99-05-31

Valor \$ 20000

Nº Clasificación 1999 C399 MA.684

373

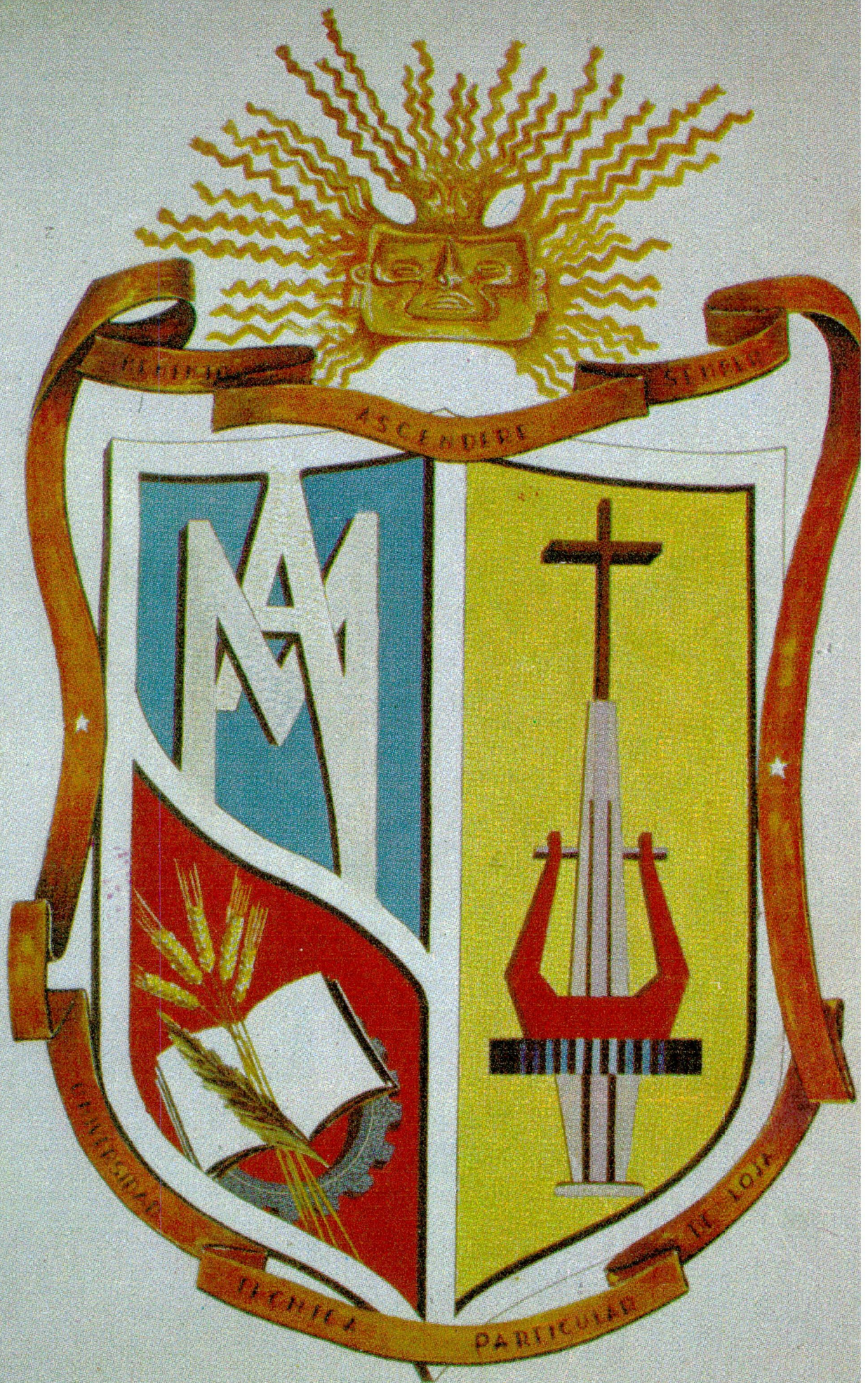
COMPUTACIÓN - CC. SOCIALES

EDUCACIÓN SECUNDARIA

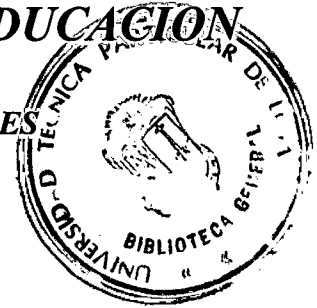
AMBATO

373.1334

370



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD ABIERTA
ESPECIALIZACION: CIENCIAS SOCIALES



**" La Informática en la Enseñanza de las
Ciencias Sociales, en los alumnos de los sextos
cursos del Instituto Técnico Superior "Hispano
América", de la Ciudad de Ambato en el año
lectivo 1998 – 1999"**

*Tesis previa a la obtención del
Título de Licenciado en Ciencias
de la Educación.*

DIRECTOR DE TESIS
Dr. Angel Cuenca

AUTORES:
Lucia María Cepeda Estrada.
Lenin Ruperto Garces Santacruz
Marlit Guato

AMBATO – ECUADOR



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

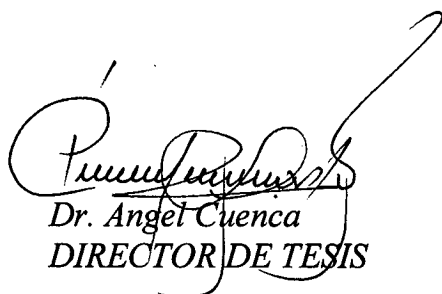
2017

Sr. Dr.
Angel Cuenca
DIRECTOR DE TESIS

CERTIFICA:

Que una vez concluido el trabajo de investigación por parte de los egresados, LUCIA MARÍA CEPEDA ESTRADA, LENIN RUPERTO GARCES SANTACRUZ Y MARLIT GUATO, he revisado prolijamente la tesis; y al ajustarse coherentemente a los requerimientos técnicos – metodológicos y legales estipulados por la Facultad de Ciencias de la Educación autorizo su presentación y sustentación correspondiente.

Loja, Noviembre de 1998



Dr. Angel Cuenca
DIRECTOR DE TESIS

AUTORIA

*Las ideas y criterios aquí presentados
son de exclusiva responsabilidad de los
autores*



Lucía María Cepeda Estrada



Lenin Ruperto Garces Santacruz



Marlit Guato

DEDICATORIA

Este trabajo esta dedicado primero a Dios por ser la luz que guía nuestro camino y luego a nuestros Padres por su incondicional apoyo y el gran amor brindado.

Los Autores

AGRADECIMIENTO

Nos es grato el pertenecer a una prestigiosa institución como lo es la Universidad Técnica Particular de Loja, y mejor aún reconocer la acertada guía que brindan los profesores de la Modalidad Abierta, y de manera especial a quienes nos guiaron en el camino hacia nuestra meta final.

Nuestro mayor agradecimiento hacia el Dr. Angel Cuenca, por su acertada guía y colaboración en el transcurso del presenta trabajo de Tesis.

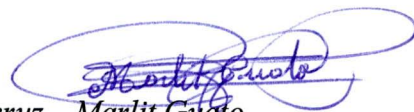
Agrademos además al Ing. Kleber Villa, de la Escuela Politécnica Nacional, por su colaboración en el aspecto informático que abarco esta Tesis.



Lucía María Cepeda Estrada



Lenin Ruperto Garcés Santacruz



Marlit Guato

INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, la incorporación de la informática en los planes de estudio, así como el uso de la computadora como recurso didáctico debe ser abordado desde una perspectiva educativa global y un enfoque interdisciplinario, teniendo en cuenta que por sus características ella acarreará modificaciones en todo el ámbito educativo, así como en la visualización de las reales posibilidades y prioridades, tanto a escala provincial, regional o nacional.

La informática ha demostrado, que es universal, que su uso es primordial en todos los campos, en la Educación no podía quedarse atrás, ahora los educandos poseen a su alrededor un mundo informatizado, por lo que siendo parte del ambiente de nuestros alumnos, esta también debe ingresar al aula, conformando un recurso didáctico muy valioso y útil.

En el aula, el uso del computador en la enseñanza puede acarrear una serie de ventajas:

- *Desarrollo de la capacidad de raciocinio*
- *Desarrollo de las capacidades asociativas*
- *Comprensión de conceptos*

En un solo computador se pueden tener infinidad de herramientas de enseñanza para cualquier materia o tópico, lo que lo convierte en un elemento barato y conveniente de apoyo a la educación. El computador servirá de mejor forma en las materias en las cuales no existe mucho incentivo de parte del estudiante, dándosele por ejemplo a materias de tipo teórico, como las Ciencias Sociales una nueva perspectiva, mediante el uso de computadoras multimedia, con software educativo que lleve de lo teórico a lo práctico y divertido.

Es por estos motivos lo que nos lleva a plantear, este tema de tesis, permitiéndonos investigar en Instituciones Educativas, que ya están tratando de acoplar a sus planes de estudio la Informática, para aprender de sus soluciones y claro de sus errores, para plantear nosotros una mejora o una nueva metodología en nuestra calidad de futuros maestros, de nuestra patria.

CONTENIDOS

Capítulo I

LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN.

1.1 RIBIE - Red Iberoamericana De Informática Educativa. Descripción

1.2 Metodología usada RIBIE para implantar la Informática.

1.3 Areas en las que se implementa la Informática

Capítulo II

FORMAS DE ENSEÑANZA

2.1 Criterios de los profesores acerca de los actuales planes y programas

2.2 Criterios acerca de modificaciones necesarias a planes y programas

2.3 Criterios de los alumnos sobre el actual contenido de planes y programas en Ciencias Sociales materia de Historia

Capítulo III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA CON INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA

3.1 Análisis de metodología usadas actualmente para el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales materia de Historia.

3.2 Análisis de metodología usadas para implantar la informática en la Educación, área Ciencias Sociales materia Historia.

3.3 Diferencias entre metodologías ortodoxas y las nuevas metodologías para el ingreso de la Informática en la Educación

Capítulo IV

INFLUENCIA DE LA INFORMATICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. MATERIA HISTORIA

4.1 Criterios de autoridades, profesores y alumnos sobre la influencia de la Informática en la enseñanza de las Ciencias Sociales, materia de Historia

4.2 Criterios de Instituciones Internacionales sobre como la Informática ha afectado e sus procesos de enseñanza

4.3 Criterios de padres de familia, sobre la influencia de la Informática en el proceso de enseñanza de Ciencias Sociales materia Historia

Conclusiones y Recomendaciones

Bibliografía

Indice

Anexos

CAPÍTULO I
IMPLANTACION DE INFORMATICA EN LA
EDUCACIÓN

1.1 RIBIE – RED IBEROAMERICANA DE INFORMATICA EDUCATIVA

La Red Iberoamericana de Informática Educativa RIBIE nació como una idea y área estratégica del programa CYTED – Ciencia y Tecnología para el Desarrollo – con la participación de organismos nacionales de cada uno de los 21 países que la integran (América Latina y la Península Ibérica), con el propósito de mejorar la Educación en el contexto Iberoamericano con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); y para desarrollar acciones que potencien la identificación y los intercambios entre grupos de investigación y desarrollo que actúan en el área de informática aplicada a la educación.

Constituyéndose en una red de comunicación y cooperación entre los países Iberoamericanos, a través de sus grupos, RIBIE busca generar proyectos de cooperación multilateral de innovación tecnológica en Informática Educativa, que atiendan las necesidades de cada país participante, utilizando esa área como instrumento estratégico para el desarrollo educativo y social de esos países.

Paralelamente, promueve la capacitación científica, técnica y metodológica a través de la organización y promoción de eventos y cursos, propiciando la difusión de resultados, experiencia y productos de investigación sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la Educación.

Así, una de las principales actividades de RIBIE es la realización y apoyo a eventos que viabilicen ese tipo de cooperación e intercambio de carácter científico y tecnológico, ofreciendo a las comunidades Iberoamericanas los avances en productos de informática educativa.

La RIBIE pretende constituirse en un foro de debate de ideas, teorías, innovaciones y aplicaciones de las tecnologías de información y comunicación, a la práctica educativa, abarcando todos los niveles de la educación formal así como el ámbito de la educación no formal. Espera constituirse en un espacio abierto para la discusión y contribuciones de GRUPOS DE INVESTIGACION E INVESTIGADORES en la construcción de conocimiento en el área; la participación

de PROFESORES en el debate y la presentación de experiencias de aplicación de estas tecnologías a la práctica pedagógica; la participación de ADMINISTRADORES de instituciones de enseñanza en general, Secretarías y Ministerios, en la discusión y presentación de programas nacionales; la exposición de trabajos de ALUMNOS en formación académica y científica como oportunidades de ingreso de nuevos investigadores en el área; la exposición de productos de Hardware y Software que involucran INSTITUCIONES DE INVESTIGACION y EMPRESAS, entre otros.

RIBIE ha representado un importante estímulo al desarrollo de la informática educativa en toda la región. Antes de la existencia de la Red, los contactos y referencias eran fundamentalmente con algunos países del norte: RIBIE ha propiciado la apertura de otras opciones de intercambio y ha abierto nuevos canales de cooperación. Se han realizado decenas de actividades científicas, cursos, talleres y sobre todo nuevos proyectos de investigación y desarrollo que involucran a los grupos de nuestros países.

La necesidad de crear una Red en Informática Educativa está sustentada en la concepción de que la educación es un medio fundamental para conseguir un desarrollo sostenido y que la tecnología informática puede prestar los medios necesarios para obtener una educación de mayor calidad. Por tanto, teniendo en cuenta que los países de la región iberoamericana se encontraban desarrollando

singulares esfuerzos en el campo de la informática aplicada a la educación, se pretendía potenciar el valor agregado de la investigación y desarrollo en informática educativa en la región a través de la conformación de una Red mediante la cual se aglutinasen y coordinasen los esfuerzos en este importante sector, y se alcanzase una potenciación de los resultados de los grupos involucrados.

Sin embargo, una de las principales barreras que se han debido vencer es el dispar desarrollo de esta tecnología en los distintos países, aspecto que ha motivado la ejecución de acciones puntuales a través de RIBIE en aquellos países con menor desarrollo en la temática. Por medio de la cooperación de los grupos de investigación iberoamericanos en informática aplicada a la educación se ha conseguido una efectiva transferencia de tecnología, trasladando los temas de interés hacia los países receptores.

Los vínculos realizados por medio de RIBIE han producido resultados tangibles, entre otros, mediante la realización de investigaciones bilaterales y multilaterales en temas de interés común, con los beneficios de disponer del aporte de diferentes trayectorias de experiencia. Además se ha producido un real intercambio científico a través de numerosos seminarios y cursos en los que expertos de aquellos países con mayor desarrollo relativo en la región han difundido sus avances y compartido

los resultados de sus investigaciones con aquellos que aún se encuentran en el proceso inicial de incorporación de la Informática a la educación.



1.2 METODOLOGÍA USADA POR RIBIE PARA IMPLEMENTAR LA INFORMÁTICA.

RIBIE al igual que la mayoría de Organizaciones e Instituciones, dedicadas al quehacer educativo mediante el uso de la Informática, no define el uso de una metodología de enseñanza, más bien se dedica exclusivamente al desarrollo de herramientas del campo informático, presentando reglas, formas, métodos para el desarrollo de dichas herramientas y dejando en total libertad al educador de adoptar a la Informática de acuerdo a su método de enseñanza.

De acuerdo a esto, la RIBIE se rige a métodos y metodologías propias del campo informático, proporcionándonos la siguiente información respecto a los conceptos que la RIBIE considera parte primordial para su desenvolvimiento.

1.2.1 SOFTWARE EDUCATIVO

En el proceso evolutivo de enseñanza - aprendizaje se requieren de herramientas que permitan estrechar más los lazos entre el educador y el educando, estas

*herramientas diseñadas principalmente en el campo de la Informática con ayuda del sector involucrado, se le conoce como **Software Educativo**.*

1.2.2 CONCEPTOS DE SOFTWARE EDUCATIVO

Una utilización diversificada e integrada de la tecnología informática en las entidades educativas requiere una amplia disponibilidad de software. El software utilizado en la educación puede ser producido por compañías de software, para el mercado de los microcomputadores, o ser producido y comercializado específicamente para uso educativo.

El software educativo es un programa computacional que ha sido diseñado, producido y comercializado específicamente para fines educativos. Puede comercializarse como programa individual que trata con temas específicos o como serie de programas que cubren sistemáticamente un área amplia de contenido educativo.

1.2.3 PROGRAMAS DE SOFTWARE EDUCATIVO EXISTENTE

Existe en el mercado una gran variedad de software educativo, que consiste de programas y aplicaciones estándar de la industria, tales como procesadores de texto, hojas de calculo, base de datos, programas de comunicaciones, paquetes

integrados, herramientas de programación, software de hipertexto, etc. Estas aplicaciones están siendo utilizadas por muchos estudiantes de educación primaria y secundaria como herramientas de trabajo en sus tareas o en los salones de clase bajo supervisión de profesores.

El trabajo escolar sólido y estable, así como la capacitación de los profesores pueden basarse en estas herramientas. Las últimas novedades en el mercado no deberán ser el factor crítico en las decisiones de adquisición de estos programas, ya que existen serias implicaciones para el trabajo escolar basado en la tecnología informática.

El mercado de software general suministra así mismo muchas herramientas específicas, o sea, herramientas de software destinadas a trabajar, explorar, investigar o jugar en ciertos dominios en los que el usuario es el responsable por el contenido de los datos que el programa maneja, con el fin de apoyar en el proceso de enseñanza y fortalecer la capacidad de utilizar nuevas herramientas de alta tecnología en la educación de los escolares.

1.2.4 PROGRAMAS EDUCATIVOS COMERCIALES Y NO COMERCIALES

Hay quienes dicen que a partir de planes gubernamentales se generan desarrollos de software de estilos muy diferentes a los de iniciativas privadas. La necesidad de

obtener ganancias económicas lleva a los productores comerciales a buscar recompensas a corto plazo mediante la comercialización de programas populares que de ninguna manera garantizan la idoneidad de la educación. Actualmente con la ayuda de la tecnología informática se tiene una visión a más largo plazo en lo referente al software educativo, es así que se ha iniciado el desarrollo de nuevas herramientas que sean abiertas y flexibles para la creación de software educativo, y permitir que los profesores las utilicen de acuerdo con sus propias necesidades para mejorar el proceso de enseñanza en las escuelas.

El crecimiento del comercio de programas populares no garantizan que estos sean lo más óptimo. Un recurso importante y poco valorizado es que para la realización de un software educativo se debería tomar como un ente activo al estudiante, que viene a ser quien tiene el afán de aprender con esto. Quien daría las pautas necesarias para que el desarrollador pueda crear programas dirigidos a establecer un dialogo más óptimo entre el usuario y el computador.

La estandarización tanto de software como de hardware, permiten al desarrollador de software la utilización de tecnología de utilidad muy amplia, así como la aplicación de tecnología avanzada como es en los últimos tiempos los multimedia, que permite una flexibilidad usuario - computador muy eficaz para el aprendizaje.

Actualmente el desafío para el mercado de software educacional será el de satisfacer las necesidades que probablemente sobrevendrán de la disponibilidad de computadores portátiles para el aprendizaje personal de los estudiantes.

El alumno debería verse a sí mismo como un controlador activo en su proceso de aprendizaje, para que los desarrolladores de software pudieran crear programas dirigidos a establecer un dialogo significativo con el computador, desarrollando una conciencia de las distintas estrategias para resolver problemas y fomentando el trabajo cooperativo y la comunicación entre los estudiantes.

1.2.5 CALIDAD DE PROGRAMAS USADOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA

El software educativo dirigido a mercados internacionales, debe ser producido de tal manera que brinde facilidades para su desarrollo multi - idiomático. El desarrollo de software en ingles y otros idiomas deberían estar diseñados de tal modo que facilite de manera técnica, cultural y económicamente la traducción del producto a idiomas minoritarios, casi al tiempo del lanzamiento del producto inicial.

Se debe desarrollar software que preste las facilidades necesarias para el cambio de un lenguaje a otro. Tenemos software educativo dirigido al aprendizaje de temas de

estudio específicos en la educación como son Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Geometría, etc., estos programas debe elevar el nivel de educación, permitiendo al estudiante auto evaluarse en el avance y alcance en algún tema de estudio específico.

Un enfoque tal podría desarrollar un mercado global viable de software educativo reuniendo el potencial del consumo internacional alrededor de la estandarización técnica.

Un nuevo problema es la fuerte influencia que tienen los usuarios por las interfaces que presentan los programas educativos. Este problema se lo puede analizar desde dos puntos de vista: Uno relacionada con la entrada al sistema y otro ligado a la salida, es decir la forma en que el sistema comunica algo al usuario.

En relación con el primer factor, esta claro que a pesar del gran desarrollo de interfaces para el dialogo hombre - máquina, no se tiene aún la posibilidad de utilizar el lenguaje.

Con respecto al segundo punto del dialogo persona - sistema, se puede ver que el software incorpora características que son particulares de una cultura y un lenguaje dados, por lo que se hace necesario que el usuario de estos programas educativos tenga estas propiedades, entre todas la más importante la Lengua, con lo

cual los mensajes emitidos por el sistema serán comprendidos de una forma natural, gracias a los avances tecnológicos en áreas como la Multimedia que nos brinda poderosas herramientas para manejo de vídeo, sonido animación, con lo cual se facilita la comunicación de la computadora con las personas.

1.2.6 CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO Y SUS MEDIOS

El estudio de los medios resulta crítico para la enseñanza hasta el punto que las diversas modalidades existentes vienen determinadas por el tipo de medio empleado.

Incluso se habla de métodos “mas o menos distantes” en función de dos variables profesor - alumno:

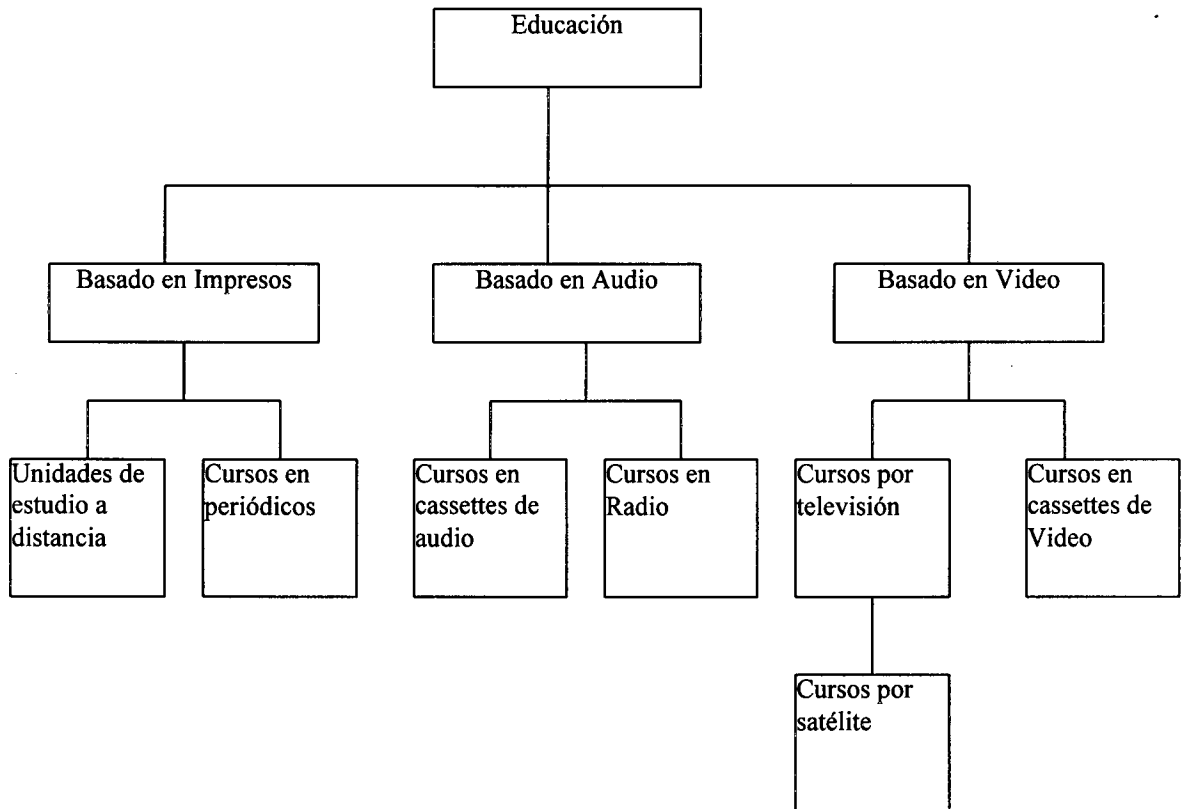
- *Magnitud del dialogo en la comunicación (D), y*
- *Magnitud de la estructura en el programa (S);*

De la combinación de dialogo y estructura surge la siguiente tipología de la enseñanza:

	<i>Tipo</i>	<i>Tipo de programas</i>	<i>Ejemplos</i>
<i>Máxima Distancia</i>	<i>-D-S</i>	<i>Programas sin dialogo ni estructura</i>	<i>Estudio independiente basándose en la lectura</i>
	<i>- D+S</i>	<i>Programas sin dialogo pero con estructura</i>	<i>Programas de Radio o TV</i>
	<i>+D+ S</i>	<i>Programas con Dialogo y Estructura</i>	<i>Programas enseñanza por correspondencia</i>
<i>Mínima Distancia</i>	<i>+D- S</i>	<i>Programas con dialogo y sin estructura</i>	<i>Programas de Tutoría</i>

La funcionalidad pedagógica – didáctica de los distintos medios han sido motivo de estudios exhaustivos sin que se pueda afirmar que se ha llegado a conclusiones unánimes y definitivas, aunque sí a ciertos lineamientos generales sobre la utilidad de cada medio en relación con los objetivos propuestos.

El software consta de instrucciones detalladas que dicen cómo hacer algo, es decir los programas. Entre el software educativo tenemos algunos grupos que dependiendo de necesidades, medios y recursos tanto humano como económicos se los puede utilizar en la educación.



Tenemos software de tipo general como son:

- *Sistemas operativos.*
- *Lenguajes de programación.*
- *Paquetes de utilidad*
- *Aplicaciones Comerciales.*

Los medios de educación deben seleccionar cual de estos son los mejores programas y prestan las facilidades de para el estudio, dependiendo el nivel al cual sé esta aplicando.

No deben influir hechos de vanidad para adquirir estos programas como es la última versión, o por que un instituto lo tiene el otro también, sino la tecnología y grado capacitación y utilidad dan al estudiante.

El software educativo debe dar al maestro las herramientas necesarias para facilitar el aprendizaje y avance en el estudio. El software educativo tiene que ser un apoyo para la educación profesor - alumno, no su reemplazo.

1.3 AREAS EN LAS QUE SE IMPLEMENTA LA INFORMATICA

De conformidad con los avances de las técnicas pedagógicas con apoyo de la informática, las líneas de interés de RIBIE se actualizan en forma progresiva. Así para el entorno actual, las líneas de trabajo son las siguientes:

1.3.1 Diseño y Desarrollo de Software Educativo

La construcción de software educativo, si bien está sujeta a las metodologías de desarrollo de software tradicionales, introduce la complejidad de transmitir conocimiento. Así, a través de RIBIE se potencia el desarrollo de paquetes computacionales de apoyo a la educación, debiendo tomar en cuenta que el software que se produjera debe contar con características que le permitan convertirse en instrumentos de apoyo a la enseñanza, para lo cual también se

preparan técnicas de evaluación del software educativo, y de su real impacto en la sociedad.

1.3.2 Multimedia e Hipermedia en Educación

Los esfuerzos que en todo el mundo se realizan para mejorar las interfaces hombre - máquina encuentra especial y directa aplicación en el software educativo. La posibilidad de integrar en un mismo ambiente diversos medios (texto, animación, sonido vídeo, etc.) otorga a los materiales educativos informáticas, potencialidades antes no alcanzadas por ningún otro medio.

Técnicas de utilización racional y efectiva de estos nuevos elementos tecnológicos se analizan a través de los nodos integrantes de la Red, así como la producción de software multimedia e hipermedia y su aplicación en distintos niveles educativos.

1.3.3 Formación de Recursos Humanos

A través de RIBIE, se pretende motivar la difusión e introducción de carreras y estudios de postgrado relativos a la aplicación de la informática en la educación, con el propósito de incrementar la oferta de investigadores basándose en una formación académica sólida.

1.3.4 Teleinformática Educativa

El desarrollo que los sistemas de comunicaciones presentan hoy en día, motiva su introducción como un medio más a ser aplicado en los procesos educativos. La oportunidad que las comunicaciones proveen para llegar a distintos lugares con un mismo conocimiento es un aspecto que los grupos de investigación vinculados a través de RIBIE se encuentran analizando. Así, el concepto de "aula" evoluciona concentrándose en un computador que, por distante que estuviera, integra la capacidad de interacción entre la información, los educandos y el maestro.

1.3.5 Identificación y Desarrollo de Talentos

Como opción estratégica importante, RIBIE pretende formular estrategias y programas que permitan identificar y preparar jóvenes con aptitudes informáticas excepcionales desde tempranas edades con un gran apoyo multidisciplinario.

Algunos de los temas que se tratan en Informática Educativa con la colaboración de la RIBIE son los siguientes:

- 1. Educación a distancia - telemática en educación*
- 2. Formación de profesores en y con apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación*
- 3. Hipermedia, multimedia y realidad virtual en educación*

4. *Informática en áreas y niveles del currículum de primaria, secundaria y superior*
5. *Informática en la administración escolar*
6. *Informática en la educación especial*
7. *Inteligencia artificial en educación*
8. *Micro - mundos: LOGO, KAREL, etc.*
9. *Programas nacionales de informática en educación*
10. *Producción / evaluación de software educativo*

CAPÍTULO II
FORMAS DE ENSEÑANZA

En esta sección no se pretende enunciar los planes y programas actualmente vigentes, sino tratar de evaluarlos a través de los diversos criterios que enuncien los implicados en su desenvolvimiento.

Para todas las encuestas o entrevistas que se utilizaron para recolectar criterios, se plantearon según el caso preguntas de ámbito general con el fin de recolectar el mayor número de criterios, o preguntas de opciones limitadas, para observar la tendencia en direcciones ya propuestas.

2.1 CRITERIOS DE LOS PROFESORES ACERCA DE LOS PLANES Y PROGRAMAS

Para recolectar los criterios de los profesores respecto a los planes y programas actuales, que rigen su actual proceso de enseñanza se les realizó una encuesta, para luego evaluar cada uno de los criterios, que fueron emitidos.

La encuesta consistió de las siguientes preguntas:

- 1. Defina el contenido del programa actual de estudios, de Ciencias Sociales Historia.*
- 2. El Contenido actual de planes y programas de estudios cumple sus expectativas de educador.*
- 3. Cree usted que el actual contenido de planes y programas de estudios, cumple con las expectativas de sus estudiantes.*
- 4. Observa en sus clases una motivación especial de sus alumnos hacia la materia de Ciencias Sociales, en este caso de Historia.*

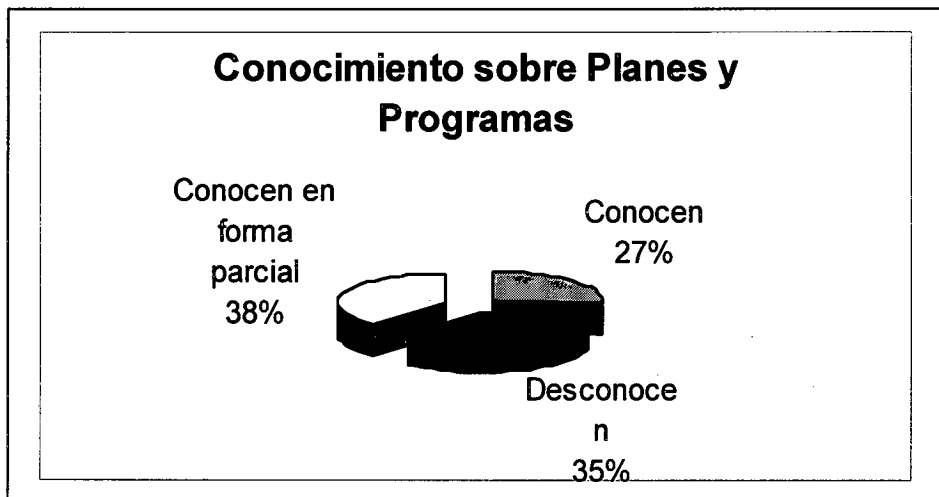
El análisis de los resultados, nos sirvió para recoger y evaluar el grado de aceptación que poseen el actual contenido de planes y programas. Tratamos de observar primeramente si los profesores consultados poseían conocimiento sobre el

contenido de planes y programas referentes a las materias de Ciencias Sociales, en nuestro caso Historia.

Nuestra población es la siguiente:

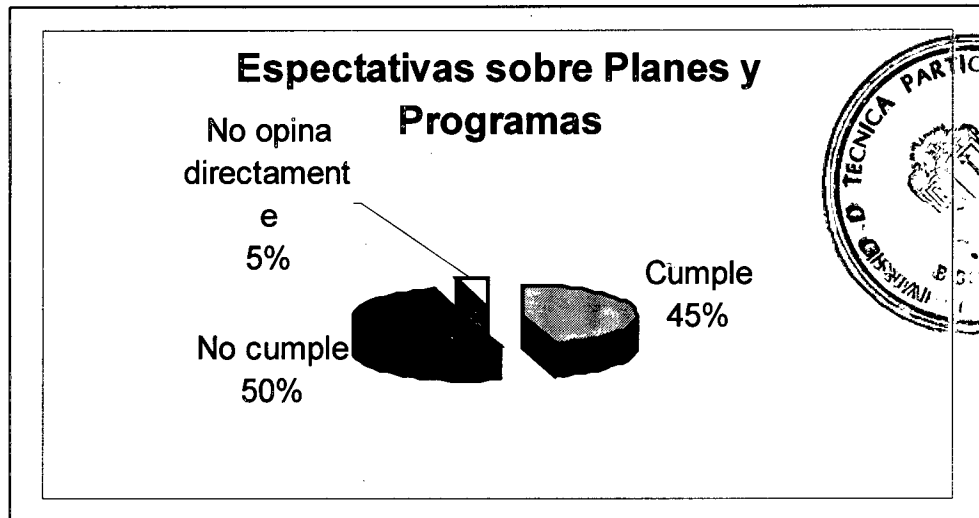
Colegio	Profesores
<i>Colegio Hispano América</i>	158
<i>Total</i>	158

Para la primera pregunta los resultados se presentaron así

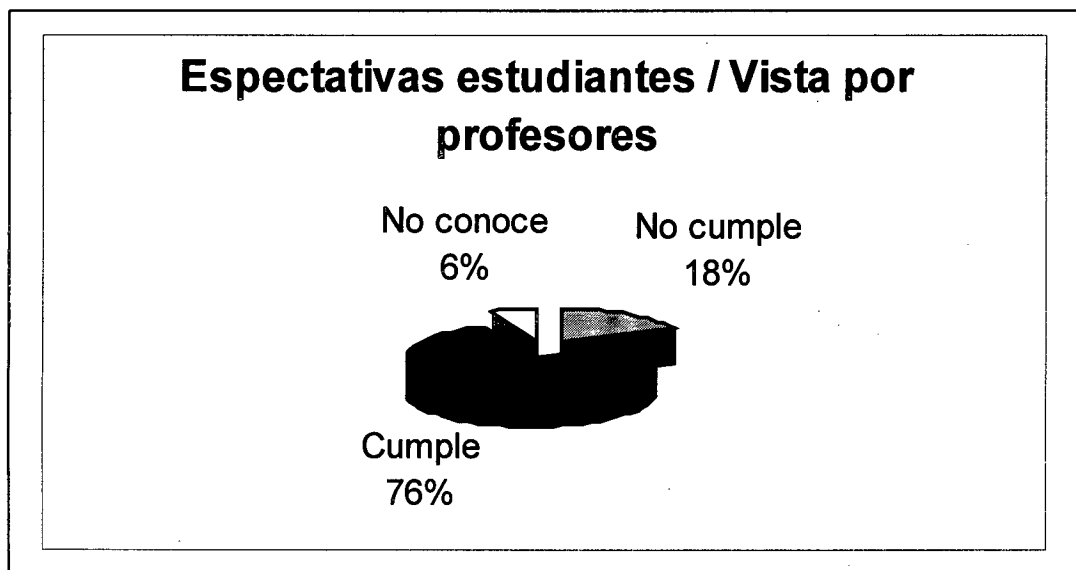


Para la segunda pregunta se tomó en cuenta solo a profesores que conocían a cabalidad los Planes y programas, por lo que la población se redujo a 42.

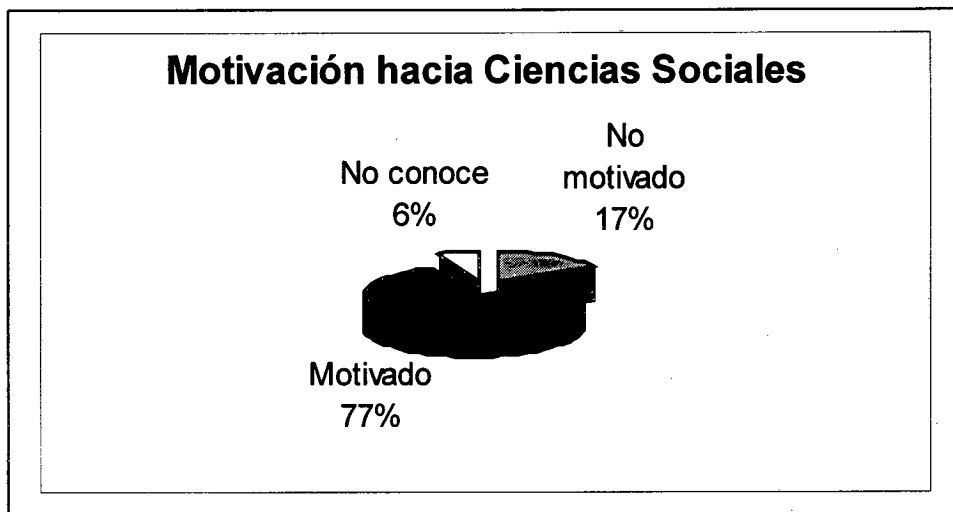
Siendo los resultados así:



Para la tercera pregunta se amplió nuevamente la población de la muestra, ya que se requería la opinión sobre los criterios de los alumnos



Para la cuarta pregunta igual se mantiene el mayor dominio posible:



Del resultado de la primera fase de las encuestas se deduce, que los profesores no están de acuerdo con los actuales planes y programas, y no se sienten motivación tanto de ellos como de sus alumnos hacia las materias de Ciencias Sociales y para nuestro caso de estudio, sobre la Historia.

Entre los criterios que se plantearon por parte de los entrevistados se presentan los siguientes de forma iterativa:

La Historia es una materia totalmente teórica, por lo que los alumnos no se sienten motivados con ella, y a consecuencia de esto los profesores, tampoco se motivan hacia ella ya que siempre el interés del alumno, es el predominante para que el profesor se motive de forma similar.

Los planes y programas en Historia no presentan nuevas tendencias de educación que guíe a los maestros a realizar nuevas investigaciones sobre formas, métodos, metodologías que pueden aplicar en sus clases.

La Historia en sí es una ciencia que depende del punto de vista del profesor, y por tanto de cómo el alumno la interprete a través de la guía de su profesor, por lo que la clase es muy variante, incluso dependiendo de la personalidad y tendencia política del profesor.

Ahora con estos antecedentes preguntamos a los mismos profesores, sobre formas de mejorar los actuales planes y programas.

2.2 CRITERIOS ACERCA DE LAS MODIFICACIONES DE LOS PLANES Y PROGRAMAS

Para conocer como se modificarían los planes y programas de Ciencias Sociales de la materia de Historia, se plantean las preguntas a los maestros y dentro de estos a aquellos que conocían los actuales planes y programas.

En la encuesta se plantearon las siguientes preguntas:

- 1. Que reformas implantaría usted en los actuales Planes y Programas.*

2. Cree que las propuestas por usted expuestas, son una solución inmediata, mediata o es una solución a largo plazo.

Las respuestas fueron muy variadas por lo que no podemos presentar cuadros estadísticos sobre tal o cual tendencia por lo que optamos por mencionar las propuestas de mayor coincidencia

Para la pregunta número uno se tomaron los criterios en los cuales, se halló un cierto grado de coincidencia:

- ✓ *Se deben mencionar e implantar en los Planes y Programas de manera formal, el uso de una metodología y método, si no es una obligación usarlo, sería una sugerencia muy importante él mencionarlo y describirlo.*

- ✓ *Se deben plantear como actividades propias de la materia, el uso de recursos didácticos como la visita a lugares históricos, museos y lugares locales o nacionales preponderantes en la Historia Local y Nacional, para que se constituyan estos en motivante especial de los alumnos hacia hechos históricos propios del curso en el cual se requieran.*

- ✓ *Los planes y Programas deben ser reformados cada año, de acuerdo a la tendencia de la sociedad y la forma en que evoluciona el medio ambiente de la misma y por tanto de los colegios, del alumnado y de los mismos profesores*

- ✓ *Se deben plantear mesas redondas sobre reformas, que se pueden realizar a los planes y programas, pero tomando a un conjunto multidisciplinario de especialistas en educación en general y especialistas en educación de Ciencias Sociales.*

Se plantearon otras sugerencias pero que no tenían incumbencia sobre los planes y programas, sino sobre el propio trato a los maestros de Ciencias Sociales, pero que mencionamos en esta sección debido a que fueron planteadas al realizar nosotros esta encuesta.

- ✓ *Se debe capacitar a los maestros de Ciencias Sociales anualmente, sobre el uso de mejores recursos didácticos o nuevos métodos usados, para impartir la enseñanza.*

- ✓ *Se debe dar a los maestros más recursos para que puedan actualizar tanto sus conocimientos como los recursos didácticos que usa actualmente.*

Como resultado de la segunda ronda de preguntas se nota la necesidad de un cambio en los actuales planes y programas, y una nueva visión de lo que es la enseñanza de las Ciencias Sociales, ningún profesor anoto su total complacencia con los actuales planes y programas, pero las anotaciones sobre modificaciones no son tan concisas o que representen un grado de esfuerzo mayor.

Por lo que estas modificaciones todas son de una implantación mediata e incluso inmediata según el criterio de los profesores entrevistados.

2.3 CRITERIOS DE LOS ALUMNOS SOBRE EL ACTUAL CONTENIDO DE PLANES Y PROGRAMAS

Se planteo la encuesta a todos los estudiantes que conforman la muestra, puesto que todos han recibido a lo largo de su vida estudiantil, Historia como parte de las Ciencias Sociales, pero ha sabiendas que ningún estudiante conoce teóricamente los planes y programas, pero son los que están mayormente implicados en el proceso de enseñanza.

Se elaboro la encuesta con las siguientes preguntas:

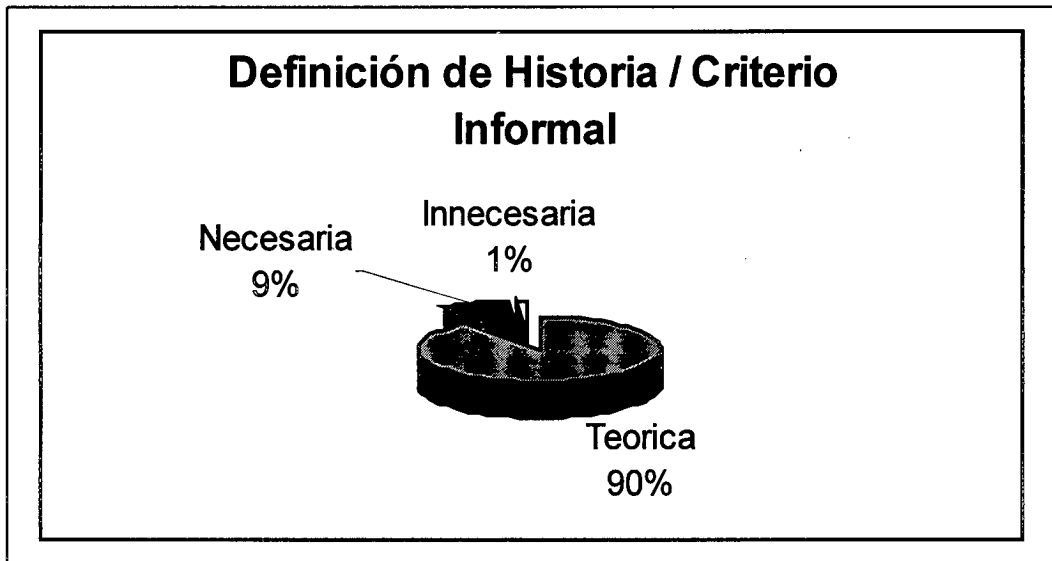
- 1. Cual es su definición sobre la materia de Historia.*
- 2. Se siente motivado a estudiar la Historia como parte de su instrucción.*

3. Cree que la materia de Historia debe enfocarse por otro tipo de metodología de enseñanza.
4. Cuales serían las mejoras que realizaría sobre la actual forma de enseñar Historia.

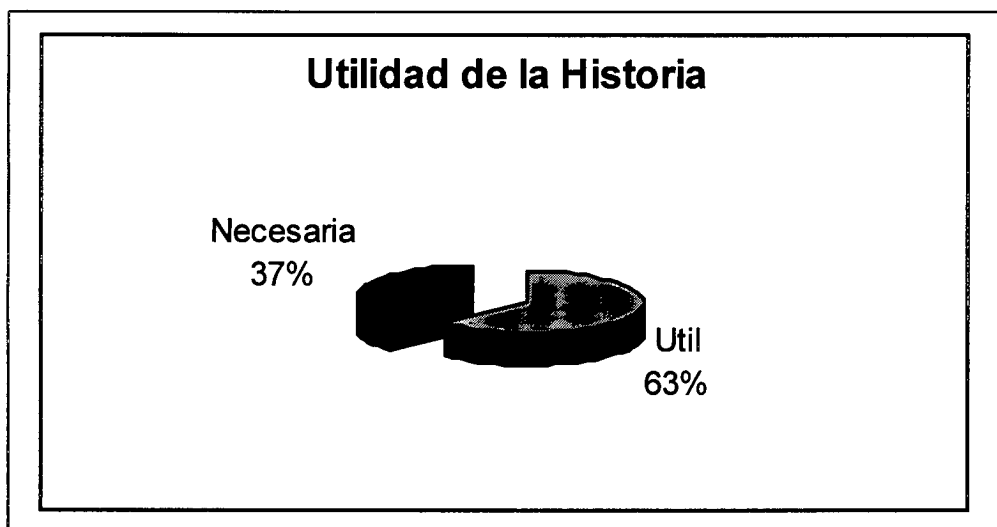
Señalamos el dominio de nuestra encuesta:

<i>Curso</i>	<i>Colegio</i>	<i>Paralelo</i>	<i>Especialidad</i>	<i>Nro. Alumnas</i>
<i>Sexto</i>	<i>Hispano América</i>	<i>B</i>	<i>Informática</i>	<i>78</i>
<i>Sexto</i>	<i>Hispano América</i>	<i>C</i>	<i>Sociales</i>	<i>73</i>
<i>TOTAL</i>				<i>151</i>

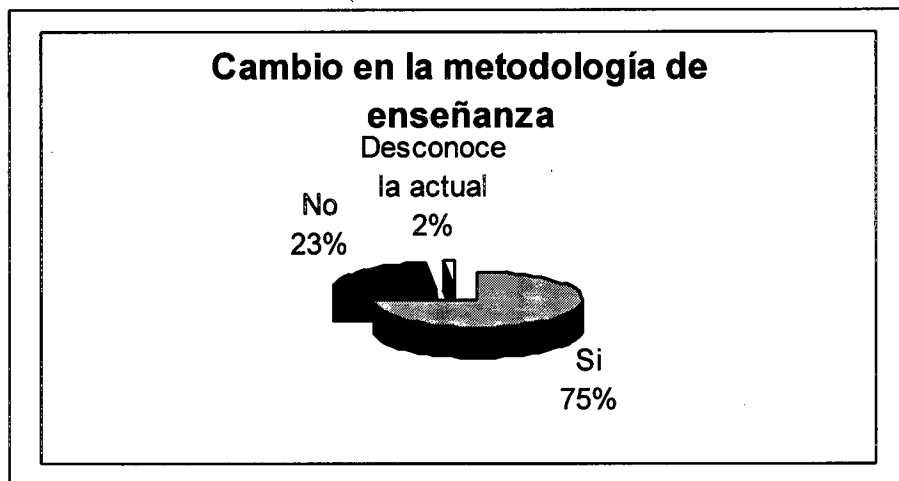
Para analizar la primera pregunta cabe recalcar que no se pretendía obtener conceptos teóricos sobre la definición de Historia, sino que se realizo esta pregunta para obtener una definición propia del estudiante, en su propio ambiente, destacando que se requerían respuestas informales.



La segunda pregunta se la enfoca hacia el desenvolvimiento en su vida cotidiana, no en la profesional ya que se plantea las preguntas hacia el público estudiantil, presentándose los siguientes resultados:



Para la tercera pregunta, se presentaron los siguientes resultados:



Para la cuarta pregunta se plantearon muchos criterios, pero se recogió los que mayor coincidencia presentaron, mencionando los siguientes:

- ✓ *Plantear la Historia desde otro punto de vista, dejando interactuar a los estudiantes en la clase.*
- ✓ *Mejorar los recursos didácticos y pedagógicos, empleados en la enseñanza de la Historia.*
- ✓ *Definir actividades de acuerdo a cada clase.*

El análisis de las preguntas nos lleva a plantear las siguientes conclusiones:

De manera similar al criterio de los profesores, los alumnos piensan que la Historia en una materia netamente teórica, esto era predecible ya que son los profesores los que influyen sobre el criterio de los estudiantes, y aún más en una materia como Historia, en donde la propia materia depende del enfoque que el profesor le dé.

En cuanto al incentivo que sienten los estudiantes hacia dicha materia se nota un total escepticismo, incluso por los mismos estudiantes que estudian la especialidad, considerando a la Historia como algo necesario pero no útil, lo que va a influir en su capacidad de aprendizaje, ya que una de las mejoras formas de aprender es tener una motivación para hacerlo. Esto indica que la Historia debe cambiar de rostro para reflejar en los educandos esta motivación, necesaria para su aprendizaje.

Los estudiantes están totalmente desacuerdo con la forma actual en la que se imparte la enseñanza, presentando incluso desconocimiento si el profesor presenta en su forma de enseñanza algún método, ya que no se presentó ningún indicio de que se rija a alguno, incluso existiendo por parte del encuestador una explicación de acuerdo a cada método conocido. Esto es preocupante ya que por otra parte la mayoría señaló reconocer el Método Memorístico, en la forma de enseñanza de su profesor.

Las soluciones planteadas por los estudiantes quieren un cambio, pero no poseen muchos criterios para plantear soluciones puntuales, pero se nota que necesitan y

desean un cambio en la forma de enseñanza y mejora en la presentación de las clases en cuanto a que el profesor use un nuevo método y se respalde este por el material didáctico necesario.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE ENSEÑANZA

DE LA ASIGNATURA CON INFLUENCIA DE LA

INFORMATICA

3.1 ANÁLISIS DE METODOLOGÍA USADAS ACTUALMENTE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES MATERIA DE HISTORIA.

Al analizar en este apartado las técnicas actualmente usadas, en el proceso de enseñanza de Historia, debemos señalar que no planteamos en descartar estas ya que sería algo inaudito, lo que pretendemos es estudiar cada uno de los métodos y procesos, para poder entender o plantear las variaciones que se podrían implantar en las mismas para adoptar la Informática, en sus definiciones y usos.

3.1.1 METODOS DE ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

La importancia de adoptar un método o procedimiento en la enseñanza de Historia, es de carácter crucial, ya que por la propia naturaleza de la misma, puede ser vista por diferentes ángulos y cambiar según la visión de cada Historiador o incluso del mismo profesor, al tratar este de interpretarla, de acuerdo a su ideología propia.

La Historia presenta los siguientes métodos de enseñanza:

A. METODO PROGRESIVO

Consiste en presentar los hechos de la Historia, según han sucedido, es decir retrocedemos a lo más lejano, hasta llegar a la actualidad.

B. METODO REGRESIVO

Lo contrario del método anterior, partiendo de los hechos actuales hasta llegar a los tiempos más lejanos.

C. METODO MIXTO

Este método combina lo mejor de los métodos anteriores. Se produce una división de etapas en la Historia, las cuales sirven como fechas eje. Se analizan hechos contemporáneos y se retrocede a períodos antiguos dentro de cada etapa.

D. METODO ETNOGRAFICO

Se enseña Historia dividiéndola de acuerdo a un grupo etnográfico o de un pueblo, para luego pasar a otro grupo o pueblo. Dividimos la Historia de acuerdo a cada grupo etnográfico o pueblo.

E. METODO SINCRONICO O SINCRONISTICO

El contrario del Método Etnográfico, uniendo los hechos de diferentes pueblos para estudiarlos como un todo, observando así la conexión entre los diferentes sucesos de cada pueblo.

F. METODO LOCAL

Consiste en estudiar primero la Historia de la localidad, en la cual se realiza el proceso de enseñanza.

G. METODO NACIONAL Y UNIVERSAL

Estudia la Historia como un hecho universal, relacionando la Historia Nacional con la Universal, para darle sentido a la misma.

3.1.2 PROCEDIMIENTOS EN LA ENSEÑANZA DE HISTORIA

En el estudio de la Historia, se debe adoptar además de un método didáctico, un procedimiento de acuerdo a diferentes facetas que se presenten.

A. PROCEDIMIENTO CATEQUISTICO

Se basa en la memoria, obligando a memoriza una serie de hechos, usando para ello preguntas y respuestas.

B. PROCEDIMIENTO NARRATIVO O EXPOSITIVO

Expone los hechos en forma narrativa, dando buenos frutos cuando el profesor posee grandes dotes de narrador.

C. PROCEDIMIENTO INTUITIVO

Consiste en la observación directa de las cosas, que nos llevan a una mejor descripción de los acontecimientos históricos.

D. PROCEDIMIENTO ACTIVO

Pretende que los educandos realicen ejercicios de investigación personal o en grupos, lo cual les permitirá realizar: Observación, Análisis, Raciocinio e Interpretación de Hechos Históricos.

E. PROCEDIMIENTO COMPARATIVO

Establece semejanzas y diferencias entre personajes o hechos históricos.

F. PROCEDIMIENTO PRAGMATICO

Exhibe a la Historia como un ejemplo, para la edad contemporánea, este ejemplo puede tener ambas connotaciones lo bueno y lo malo.

G. PROCEDIMIENTO GENETICO

Estudia los diversos factores que han determinado que un hecho que se produzca.

H. PROCEDIMIENTO BIOGRAFICO

Estudia la Historia basándose en la existencia de personajes, que tuvieron cabida en una época determinada.

I. PROCEDIMIENTO DE LA LECTURA COMENTADA

Se usa para ello el texto – lectura o el texto – documento.

ANALISIS DE LOS METODOS Y PROCEDIMIENTOS

Como mencionamos nuestra propuesta en la tesis es analizar la metodología que se está empleando en proceso de enseñanza de la historia, por lo que el estudio de métodos y procedimientos tradicionales y actualmente usados es de vital importancia

3.2 ANÁLISIS DE METODOLOGÍA USADAS PARA IMPLANTAR LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN, ÁREA CIENCIAS SOCIALES MATERIA HISTORIA.

El desenvolvimiento de la Informática, en la educación no se ha regido aún a ningún método de enseñanza específico, más bien se ha presentado un método para el desarrollo de SOFTWARE EDUCATIVO, que es la principal herramienta con la que la Informática está entrando al aula.

El desarrollo del software educativo se rige a los mismos métodos, usados para el desarrollo de software en general, por lo que en esta sección presentamos los dos métodos ampliamente usados en este proceso, y enunciamos además un método por decirlo así que se ha adoptado, en todo proyecto de desarrollo de software educativo.

Las metodologías presentados de desarrollo de software, son resumidas desde nuestro punto de vista como educadores, más no como informáticos:

3.2.1 MODELO RELACIONAL

Un modelo de datos relacional consiste en una colección de tablas, a cada una de las cuales se asigna un nombre único. Cada tabla representa una entidad del

sistema a modelar, por ejemplo en un sistema de software para Ciencias Sociales una entidad, sería un personaje, que debe generalizarse para representar a todos los personajes de un episodio histórico.



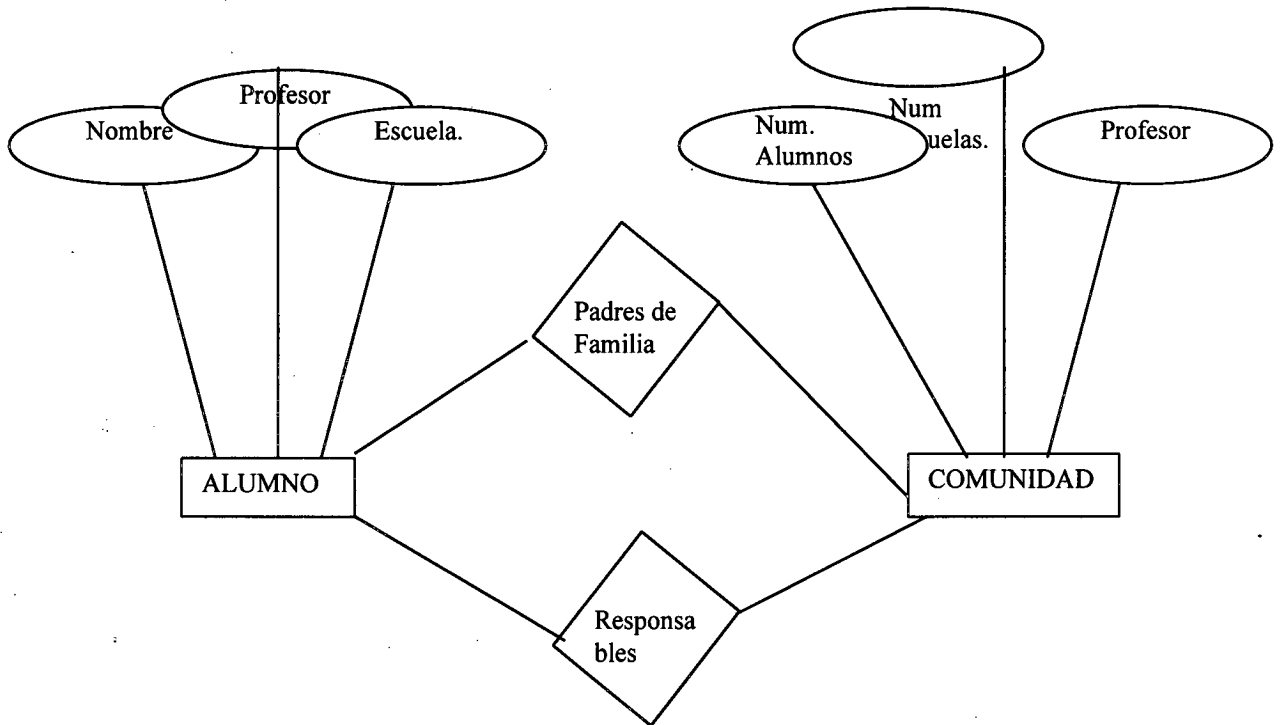
Cada fila de una tabla representa una relación entre un conjunto de valores. Cada tabla es un conjunto de dichas relaciones, hay una estrecha correspondencia entre el concepto de tabla y el de relación.

La relación en este modelo se presenta entre tablas o entidades, representando con esto la relación que se da entre personas, hechos que se determinan de forma natural dentro de la Historia.

Cada tabla representa una entidad y una relación representa la relación que se da entre dichas entidades. La entidad es algo definido e importante dentro del sistema que se está modelando, no todo objeto que este dentro del sistema a modelar debe llegar a convertirse en entidad, sino solo aquellos que son realmente indispensables para el correcto diseño del sistema.

En cuanto a las relaciones, una vez definidas las entidades se procede a establecer las relaciones que existen entre ellas, escogiendo aquellas relaciones que son significativas dentro del sistema, ya que pueden existir indefinido número de relaciones pero solo pocas de ellas tendrán relevancia dentro del sistema a modelar.

Ahora planteamos un ejemplo de lo que es el modelamiento relacional, tomándolo de una parte del sistema educativo.



Este modelo significa que una comunidad puede tener muchas escuelas, cada entidad tanto Comunidad como Escuela tienen sus propias características que están definidas por sus atributos, en cuanto a las relaciones, entre una escuela y una comunidad puede darse que un Comunidad posea padres de familia u otros responsables frente a la escuela.

Este es el modelo Relacional, el cual es el más usado dentro del ámbito informático.

3.2.2 MODELO ORIENTADO A OBJETOS

El Modelo Orientado a Objetos esta basado en el Paradigma de la Programación Orientada a Objetos.

Se basa en el concepto de que un objeto es un dato que es visto como tal en el mundo real. Al pasar al mundo informático este objeto debe encapsular en él tanto sus características como su comportamiento. Es decir debe definirse atributos y funciones dentro de su misma definición, y la relación que tiene con otros objetos del sistema a modelar, se definen mediante un conjunto de funciones para envío de mensajes entre un objeto y otro.

Por lo tanto en el Modelo Orientado a Objetos existen tres elementos:

- ✓ Un conjunto de variables que contienen los datos del objeto. El valor de cada variable es un objeto.*
- ✓ Un conjunto de mensajes a los que el objeto responde.*
- ✓ Un método, que es un programa que implementa cada mensaje. Un método devuelve un valor como respuesta al mensaje.*

Este Modelo es la nueva tecnología con la que los informáticos, empiezan a realizar sus sistemas, la terminología y aspectos propios del sistema son muy amplios,

resumiendo nosotros aquellos aspectos que nos interesan dentro de nuestra investigación.

3.2.3 MODELO PARA DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO

La metodología usada para el desarrollo de software educativo, se la presenta aquí de forma general, pues no existe un enunciado específico. Se fundamenta esta en proyectos de investigación realizados por estudiantes de Ingeniería de Sistemas.

Como mencionamos esta no es una metodología, incluso la representante de RIBIE en Ecuador, reconoce que no existe una metodología sino una estructura que el software debe cumplir.

Esta estructura es dividida en tres grandes módulos:

- A. Enseñanza / Aprendizaje*
- B. Planificación - Académica*
- C. Adiestramiento del Sistema*

En la enseñanza a distancia el último módulo se transforma en Registro y Seguridad.

A. ENSEÑANZA / APRENDIZAJE

Este módulo trata sobre el desenvolvimiento mismo de la clase dividiéndose así:

- 1. Inicio de Sesión de Clase*
- 2. Refuerzo de Tema*
- 3. Evaluación de Tema*

El software desarrollado debe cumplir con estos pasos dentro del formato de clase, para ser calificado como educativo, estas son las principales características que debe tener el software educativo.

La ayuda que ofrecen los multimedias, hipertexto y demás herramientas propias del computador en cada una de estas fases es muy importante a la hora de evaluar un programa.

Todo software educativo inicia con una Introducción al tema específico que se tratara, usando generalmente todo el poder de multimedia para captar la atención del estudiante.

Cuando se capta la atención del estudiante, se procede a reforzar las ideas o acontecimientos importantes del tema en cuestión, mediante una narración de hechos o sucesos importantes dentro del tema.

Luego como última etapa, se procede a evaluar lo que el estudiante ha captado, mediante una prueba, el puntaje que el estudiante obtenga, nos da una idea de que nivel de conocimiento asimilo, el estudiante puede volver a observar la clase hasta que su puntaje de asimilación de conocimiento sea el adecuado.

B. PLANIFICACION ACADEMICA

El software educativo debe permitir modificarse, ya que con el constante cambio que muestra la Educación, el esfuerzo que representa el desarrollo de software educativo puede verse obsoleto en poco tiempo.

Este módulo dentro del software resultante es muy importante, y debe ser desarrollado con colaboración de Planificadores en Educación.

D. ADIESTRAMIENTO DEL SOFTWARE

El programa resultante debe ser fácil de usar, y debe incluir un tutorial sobre su manejo, se debe tener presente que este tipo de programa, va dirigido a profesores y estudiantes quienes pueden o no poseer conocimientos en computación, e incluso deseos de usar la computadora.

3.3 DIFERENCIAS ENTRE METODOLOGÍAS ORTODOXAS Y LAS NUEVAS METODOLOGÍAS PARA EL INGRESO DE LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN

Este capítulo dentro del presente trabajo va a tratar, sobre el análisis de la estructura propuesta para software educativo frente a los métodos tradicionales.

La Informática no pretende ser un reemplazo del profesor, por tanto el maestro es el que impondrá el método, a seguir dentro de la clase. La Informática vía el Software Educativo, es un recurso didáctico que debe ser adoptado por el maestro de la mejor forma posible para que cumpla su objetivo.

Al observar Software Educativo, se hace que se basa en una narración del tema que se está tratando.

El Procedimiento Narrativo se basaba antes en el poder de narración del profesor, pero ahora al ejecutarlo la computadora, lo hace de forma similar para todo tipo de profesor, ayudándolo a superar sus propias limitaciones.

Este método presenta al realizarlo por parte del profesor algunos inconvenientes, ya que dependía mucho de la selección de hechos que él hiciera, ahora el software

es mucho más frío en esto, y es realizado basándose en una selección realizada por expertos en Educación, antes de que pase a manos de producción de los informáticos.

El Software Educativo se presenta de manera colorida, empleando el poder de los multimedios para atraer la atención de todos los participantes dentro de la clase.

En cuanto a la estructura, que el software Educativo implanta, se trata de implantar lo que el profesor debería realizar en cada clase, es decir las fases de Inicio de Clase, Reforzar hechos importantes dentro del tema tratado y al final evaluar el grado de asimilación que ha tenido el alumno.

Esta es la estructura que se encuentra en todo Software Educativo, realizando la evaluación en forma de examen con puntaje, cada persona puede volver a recibir la clase cuando lo desee y auto evaluarse, hasta que obtenga un nivel de conocimiento adecuado medido este a través del puntaje que obtenga en la prueba de finalización de clase.

La Informática cae dentro del rango de Recurso Didáctico Audiovisual presentando opciones de Audio – Visualización, otorgando al educando la facilidad de convertirse en espectadores capaces de aprovechar la información recibida.

El buen Software Educativo cumple con las siguientes características al ser usada como recurso didáctico.

Interés, Compresión, Apreciación, Exactitud, Actualidad, Imparcialidad, Calidad, Finalidad, Utilización, Adecuación, Simplicidad y Aplicabilidad.

Cabe recalcar que existe en el mercado, también Software Educativo de dudosa calidad, o que ha sido desarrollado por personal netamente informático, el cual al no poseer todos los lineamientos implicados en el proceso de enseñanza, desarrollan software de tipo general, sin la estructura planteada para el Software Educativo.

Cabe recalcar que la decisión del empleo de un software Educativo esta a criterio de los profesores, analizando el Tema de Estudio, las Cualidades y Ventajas, la Facilidad de Manejo y demás aspectos para que no produzcan un efecto opuesto a su finalidad, ya que podría ocasionar distracción y pérdida de tiempo.

El Software Educativo cumple con muchas características como para ser un recurso muy valioso pero depende del maestro como lo emplee.

CAPITULO IV

***INFLUENCIA DE LA INFORMATICA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS
SOCIALES. MATERIA HISTORIA***

La influencia que tiene la informática sobre la educación, se la mide en colegios como el Hispano América e Instituto Luis A. Martínez, que han implementado la Informática en sus procesos de enseñanza, pero no a todo el nivel deseado como nos lo han comentado las autoridades de dicho plantel, debido a esto a la falta de recursos en cuanto a Laboratorios y Material de consulta para realizar ello.

4.1 CRITERIOS DE AUTORIDADES, PROFESORES Y ALUMNOS SOBRE LA INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, MATERIA DE HISTORIA

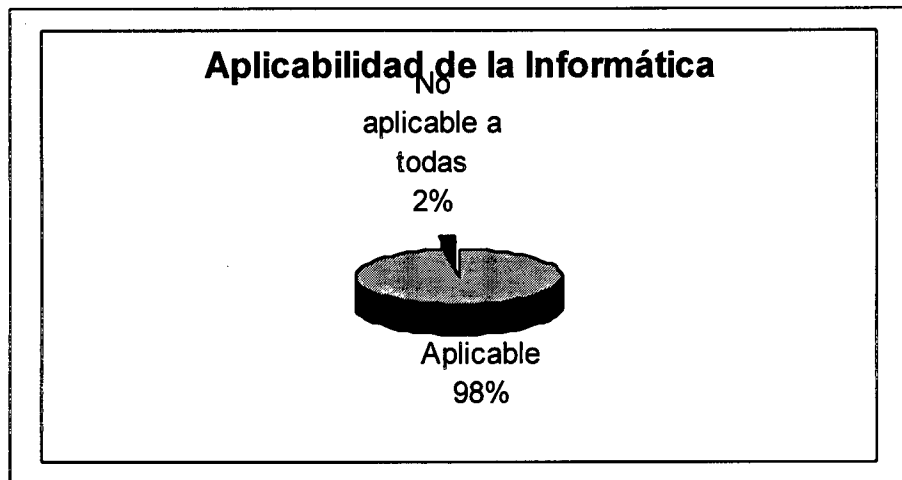
Tanto autoridades, profesores y alumnos se encuentran muy entusiasmados con la Informática teniendo cada uno de ellos un nivel diferente sobre la misma, por lo que

fue muy difícil plantear preguntas de forma clara sobre dicha materia, pero las preguntas planteadas fueron:

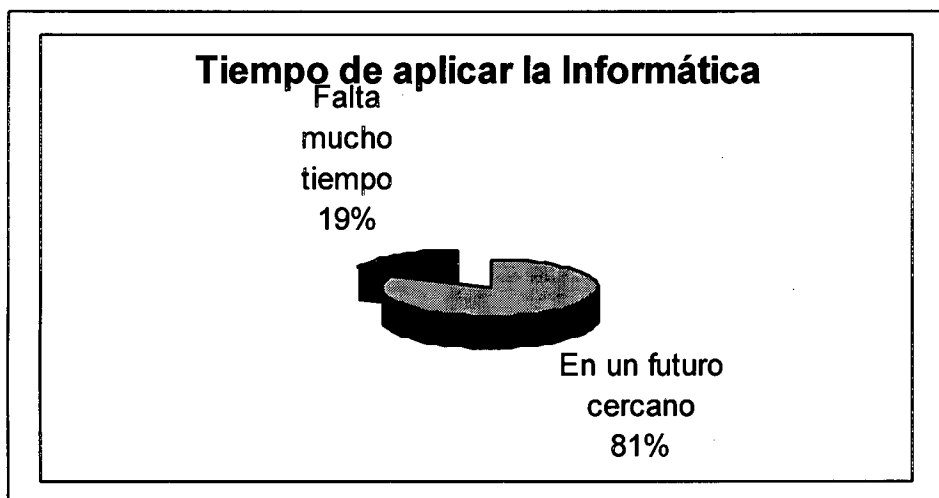
- 1. Cree que la Informática es adaptable al proceso de enseñanza*
- 2. La Informática de la forma en que esta siendo desarrollada, llegara a ser el predominante en las aulas.*
- 3. Como ha influenciado el uso del computador en sus clases*
- 4. Cuentan con el suficiente conocimiento previo, para poder regir una clase enfocada o incentivado por la Informática.*
- 5. Cree que deben adoptarse en todas las materias la computadora como un recurso más dentro del proceso de enseñanza.*

La población para esta encuesta la constituyeron tanto autoridades como profesores y alumnos.

En la pregunta número uno se presentaron los siguientes resultados,



En la segunda pregunta se presentaron los siguientes resultados



En la tercera pregunta se recogieron los siguientes criterios:

Estudiantes

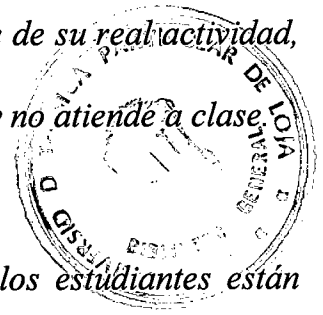
- ✓ *La informática nos ha ayudado a mejorar nuestra forma de captar a la Historia mediante programas muy vistosos, mediante los cuales es divertido aprender.*

- ✓ *Nos hace esperar con entusiasmo las clases.*
- ✓ *Nos presenta otra forma de verle a la Historia, no como antes que pasabamos solo leyendo libros, escritos hace años.*
- ✓ *Nos ayuda a ubicar a la Historia, ha valorarla como parte de nuestra vida.*

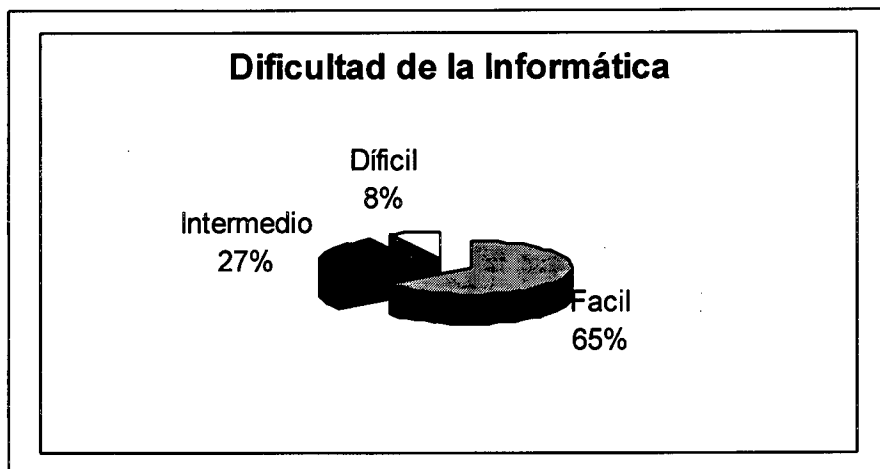
Profesores

- ✓ *Nos ayuda a estimular a los estudiantes, de tal forma que ellos ya no se aburren en nuestras clases.*
- ✓ *Nos obliga a preparar de mejor forma la clase, ya que los estudiantes poseen frente a su computador mayor información, lo que nos obliga a nosotros a unificar hechos, narrarles los acontecimientos para no ser un alumno más.*
- ✓ *La computadora constituye casi una competencia frente a nosotros.*
- ✓ *Nos ayuda a actualizarnos y a aprender sobre cosas, que el estudiante esta ya familiarizado, que es el uso del computador.*

- ✓ *Se presentan algunos casos en los que distrae al estudiante de su real actividad, pasando a ser otro tipo de actividades en el computador y no atiende a clase.*
- ✓ *Se debe mantener un control más estricto sobre lo que los estudiantes están realizando.*



Para la cuarta pregunta hubo el criterio unánime de que para usar los programas que ellos usan no se requería mucho conocimiento



En la quinta pregunta se presentan los siguientes resultados



Del análisis de los criterios expuestos resumimos que:

La informática es ampliamente aceptada tanto en profesores como en alumnos, el entusiasmo es tal que quiere adoptarla como un recurso didáctico desde los presentes días, pero se nota también que se posee un criterio equivocado con la Historia, ya que se piensa que la Informática no es aplicable aquí pues se cree que en la computadora, se debería ingresar todos los gruesos libros de Historia, lo cual no es cierto, pues al igual que en cualquier clase en la computadora se presenta un resumen del tema a considerarse en clase, o simplemente objetos relacionados, y se debe recordar además que la Informática es general y aplicable a toda materia, a sabiendas de que la Informática constituye en sí una nuevo ángulo para observar una materia.

Se observa además que la Informática consigue lo que se busca en una clase, despertar el interés tanto de estudiantes, como de profesores para así mejorar el aprendizaje ya que toda la clase se encuentra motivada.

La Informática constituye por consiguiente ser un valioso recurso didáctico, despertando el entusiasmo de los estudiantes, ayudándolos a ubicarse en un sitio dentro del contexto histórico, y incluso obligando a los profesores a mejorar los procesos educativos.

Lo que notamos también es un cierto temor de los profesores, a ser reemplazados por la computadora y por esto llegan a emitir criterios, contradictorios, pues a la vez que apoyan a la computadora dentro del aula, la rechazan por criterios tales como que la computadora va a distraer a los estudiantes antes de ayudarlos a enfocar su atención en un tema que se esté tratando. La computadora está siendo enfocada no como un reemplazo a profesores, sino como una ayuda al proceso de enseñanza, al actuar como un recurso didáctico valioso, pues la computadora no puede reemplazar la guía que un profesor puede brindar a su alumno.

La computadora nos ayuda a pensar en los hechos históricos como concretos y no abstractos como lo leemos en el libro, nos puede llevar al pasado a través del presente haciendo lo remoto en el tiempo próximo a la época actual, al momento actual. Además de ello todos concuerdan que su uso no representa un esfuerzo

mayor, siendo a lo contrario fácil de manejar. Pero aquí entra el inconveniente de que las computadoras si bien no necesitan un experto para ser manejadas si necesitan una persona con conocimiento para su perfecto mantenimiento, pues sino funciona correctamente de nada nos serviría.

4.2 CRITERIOS DE INSTITUCIONES INTERNACIONALES SOBRE LA INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA EN LAS CIENCIAS SOCIALES

Nuestra investigación nos condujo a entrevistar a la representante de RIBIE en Ecuador, la Ing. Nidia Guayaquil profesora de la Escuela Politécnica Nacional (Quito – Ecuador).

La ingeniera Guayaquil nos presenta los siguientes criterios:

- ✓ *La Informática viene orientándose hacia todos los campos, y de manera efectiva en la Educación.*
- ✓ *La introducción de la Informática en la Educación comenzó, con desarrollo de software de tipo general, como son las herramientas de oficina, ya que cada uno de estos representa una ayuda al proceso de aprendizaje del ser humano.*
- ✓ *En el mundo contemporáneo la Informática a ingresado al aula gracias a múltiples investigaciones realizadas por estudiantes de Informática, ya que desde el otro punto de vista, el del educador, no se ha presentado una real colaboración, incluso dentro del mismo gobierno no ha habido apoyo a todos los proyectos de investigación presentados.*

- ✓ *En otros países, incluso la cercana Colombia se presenta una colaboración total para proyectos de esta índole, a tal punto que la RIBIE, presenta una estructura totalmente sólida y su ámbito es a escala corporativa, y cumple todos los fines para el cual fue creado.*
- ✓ *No existe todavía en el mundo una metodología planteada para la Introducción de la Informática en la Educación, ya que el campo es muy grande, y cada ciencia presenta sus propios métodos de enseñanza.*
- ✓ *La informática es una herramienta didáctica más para reforzar el proceso de enseñanza.*
- ✓ *La Informática basa su introducción en la educación, en el desarrollo de software educativo, para lo cual ha desarrollado una estructura dentro de este tipo de software.*
- ✓ *No existe un estudio sobre como la Informática afecta la Educación, no se puede concluir que la Informática eleve el nivel de aprendizaje, simplemente el deseo de la Informática es el incentivar al estudiante al estudio de una determinada materia.*

4.3 CRITERIOS DE PADRES DE FAMILIA, SOBRE LA INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES

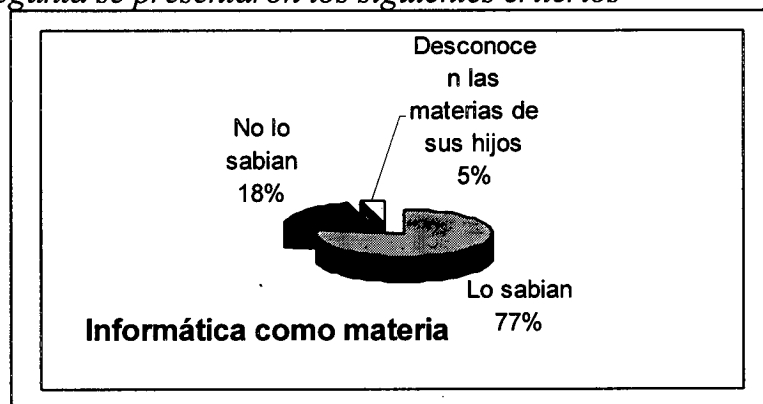
Para conocer los criterios de los padres de familia, sobre como la Informática esta afectado el proceso educativo de sus hijos, se planteo la siguiente entrevista con los padres de los alumnos objeto del estudio, las respuestas son tomadas tal como que

se les planteo, ya que no existió por parte de nosotros un control, sobre como debía llenarse el cuestionario, ya que fueron entregados a los alumnos para que ellos proporcionen a los padres, las preguntas planteadas fueron:

1. Conoce usted que su hijo(a), esta recibiendo Informática en su proceso educativo.
2. Que opinión tiene en relación con la Informática en general.
3. Cree que la Informática debe aplicarse a los procesos de enseñanza de sus hijos.
4. Como ayudaría usted dentro del proceso de cambio.
5. Cree que la inversión para implementar la Informática puede ser realizada en la situación económica actual.

El número de entrevistados fue 151, ya que se repartió una encuesta por cada estudiante considerado.

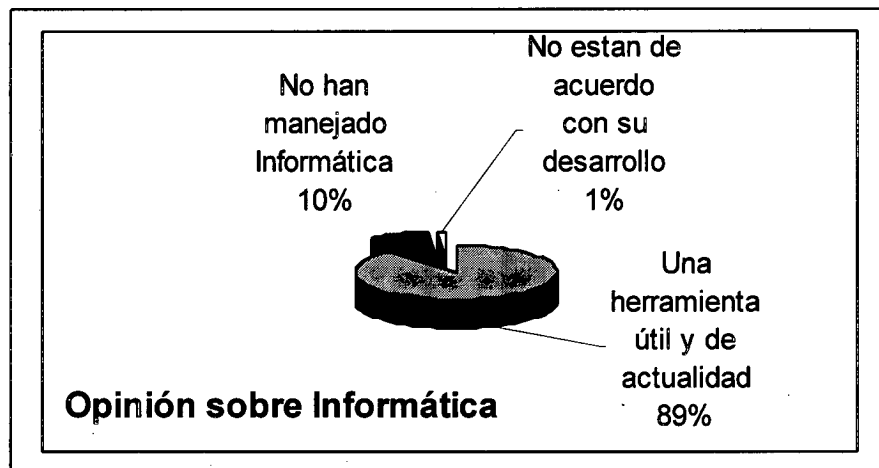
A la primera pregunta se presentaron los siguientes criterios



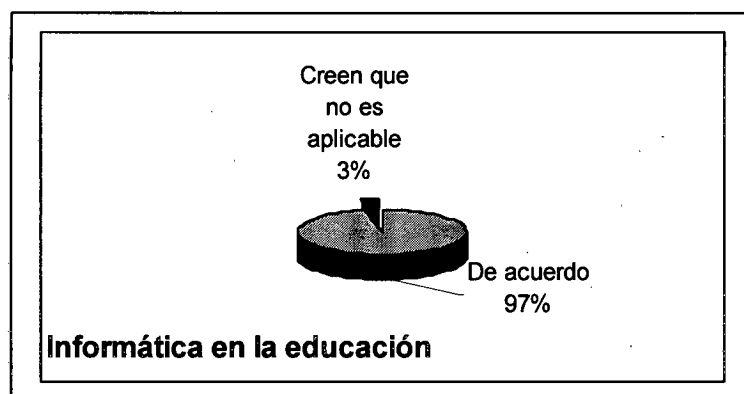
En la segunda pregunta se receptaron varios criterios, acerca de cómo la gente cree que es la Informática, tomando en cuenta que la entrevista fue realizada a personas

que desconocen sobre la materia y en otros casos personas que poseen un alto grado de preparación en Informática.

Los criterios fueron muy cambiantes, por lo que se presenta un cuadro con las principales tendencias, resumiendo así las respuestas:



En la tercera pregunta los resultados fueron:



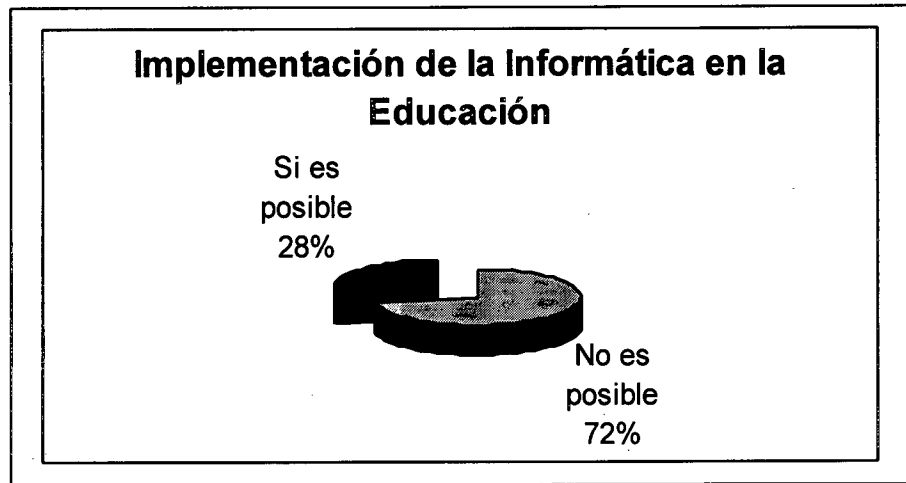
En la cuarta pregunta se presentaron los siguientes criterios:

- ✓ *Ayudándolo en todo lo relacionado al igual que en todas las materias.*
- ✓ *Apoyando al Colegio para la adquisición de los recursos necesarios.*

Estos fueron los criterios más coherentes que se presentaron, los padres además realizaron las siguientes observaciones:

- ✓ *Se debe instruir a los padres de familia, para que podamos ayudar de mejor forma a nuestros hijos.*
- ✓ *Los costos que involucre este cambio, deben ser solventados por el Gobierno.*
- ✓ *Los profesores deben ser capacitados para que aprovechen al máximo los nuevos recursos.*

Para la quinta pregunta, se desestimo el monto necesario con el cual se podría empezar un plan informático, pero dividimos las respuestas de la siguiente forma:



En esta ronda de preguntas, la opinión general ha sido una aprobación muy alta por parte de los padres, sobre la implementación de la Informática dentro del campo educativo, pero se nota a su vez un rechazo a lo que significa el gasto subyacente, ya que como todo cambio que se realiza en el sector educativo, siempre han sido los padres de familia los que corren con los primeros gastos.

Incluso cabe recalcar que personas que no conocen lo que la Informática significa, apoyan su implantación debido a lo que han escuchado ya sea en sus trabajos o en su hogar, el entusiasmo es evidente al querer una mejor educación para sus hijos.

El miedo a este cambio radica en el dinero que habría que invertir para conseguirlo, se piensa además por parte de los padres de familia un miedo a la falta de preparación de los maestros en este campo, y a la suya propia, ya que consideran que en este nuevo mundo y en especial la Informática es hecha para ser implantada y aprovechada solo por jóvenes, se sienten ajenos a este proceso.

Lo recomendable sería hacerlos partícipes del cambio para que observen que la Informática no es como ellos piensan, ahora con el avance que se tiene la Informática es mucho más amigable, más divertida, mas abierta a todo público.

Como conclusión de esto recalco que los padres están de acuerdo con la implantación de la Informática, incluso desconociendo como se llevaría a cabo este proceso.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- *Con el estudio realizado, pretendimos aportar un inicio de un gran estudio que se debe realizar, para adoptar la Informática tal como es nuestro planteamiento pues el resultado ha sido ampliamente aceptado por los alumnos del Instituto Técnico Superior Hispano América.*
- *Los maestros de Ciencias Sociales, están entusiasmados con la opción de la Informática en sus clases, ya que notan en los alumnos un cambio alentador tanto en rendimiento como en entusiasmo para recibir clases.*
- *Notan los profesores que se establece una mejor relación de contenidos en el proceso enseñanza – aprendizaje.*

- *Se deduce que la Informática entrara al aula, de manera inminente, debido a la influencia que ejerce en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales.*
- *El proceso de enseñanza vía computador, es una buena alternativa pero debe atenerse a un estudio previo de cómo se lo debe implantar, para que no produzca resultados no deseados o contradictorios, además para que no genere rechazos, el estudio para su implantación a escala nacional, debe ser realizado por expertos con la ayuda de profesores, alumnos y padres de familia.*
- *La informática en los Colegios demuestra, ser una herramienta útil, y de gran aceptación.*
- *El aporte de recursos y la capacitación permanente de profesores para mantenerlos siempre con predisposición para adoptar nuevas tendencias en educación es un hecho evidente y necesario.*
- *El software (programas) a usar, debe ser desarrollado en conjunto con todos los sectores involucrados en el proceso educativo.*

- *La Informática a través del Software Educativo, se convierte en un Recurso Didáctico, que el profesor debe emplear de la mejor forma dentro de su método de enseñanza.*

- *La Influencia de la Informática en el aula no se la puede medir en rendimiento de los estudiantes sino más bien como recurso motivante del alumno hacia una materia determinada.*

RECOMENDACIONES

- *Si bien nadie se siente seguro de que es y como se implantaría la Informática en el país, la gran mayoría está dispuesto al cambio, por lo que es recomendable implementarla.*
- *El proceso de cambio comprende muchos pasos, pero uno de los primeros que deben darse es la capacitación a los profesores de cómo la informática les ayudaría en establecer un mejor proceso de enseñanza.*

- *No se debe plantear tampoco a la informática como la solución a todas las objeciones que presenta la Historia será como lo recalcamos una valiosa herramienta didáctica, pero no reemplazara por ejemplo a la visita de sitios históricos aunque se podría simularlo, pero no es lo mismo, se deberá seguir con un esquema de incentivos hacia la Historia.*
- *La Informática debe adoptarse como un gran recurso didáctico, influyente positivo en el proceso enseñanza – aprendizaje.*

BIBLIOGRAFIA

AGUILAR, Ruth: “ Metodología de la Investigación Científica ” Loja, Offset UTPL 1992

ANDER EGG, E.: “ Técnicas de Investigación Social ” Buenos Aires, Editorial Humanitas 1987

BEST, J: “ Como Investigar en Educación ”, Madrid, Morata, 1980.

BLACIO, Galo: “ Didáctica General ” Loja , Offset UTPL, 1992.

BUSTAMANTE, J. y LUNA Galo: “ Estadística Descriptiva ” Loja, UTPL 1991

VILLA TELLO, Kleber: “ La Informática en el Ecuador ” Quito, FEON, 1996

VÁSQUEZ BRITO, Fausto: “ Modelo Matemático del Sistema Educativo Ecuatoriano ” Bogotá, Editorial Océano, 1995

ANDRADE CONTRERAS, Héctor: “ La Comercialización del Software en el Ecuador ” Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1995

PARDINAS, Felipe: “ Metodologías y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales ” México, Siglo XXI, 1983

QUEZADA, Miguel: “ Diseño y evaluación de Proyectos ”, Loja, UTPL, 1994

PINTEÑO, Manuel: “ Metodología del Trabajo Científico ”, Quito, Biblioteca de la PUCE, 1983

INDICE

CERTIFICACION	II
AUTORIA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
INTRODUCCIÓN	1
CONTENIDOS	4
CAPÍTULO I. LA INFORMATICA EN LA EDUCACIÓN.	7
1.1 RIBIE - RED IBEROAMERICANA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA. DESCRIPCIÓN	8
1.2 METODOLOGÍA USADA RIBIE PARA IMPLANTAR LA INFORMÁTICA.	12
1.3 AREAS EN LAS QUE SE IMPLEMENTA LA INFORMÁTICA	21
CAPÍTULO II. FORMAS DE ENSEÑANZA	25
2.1 CRITERIOS DE LOS PROFESORES ACERCA DE LOS PLANES Y PROGRAMAS	27
2.2 CRITERIOS ACERCA DE MODIFICACIONE DE PLANES Y PROGRAMAS	31
2.3 CRITERIOS DE LOS ALUMNOS SOBRE EL ACTUAL CONTENIDO DE PLANES Y PROGRAMAS	34
CAPÍTULO III. METODOLOGIA Y TECNICAS DE ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA CON INFLUENCIA DE LA INFORMATICA	40
3.1 ANÁLISIS DE METODOLOGÍA USADAS ACTUALMENTE PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES MATERIA DE HISTORIA.	41
3.2 ANÁLISIS DE METODOLOGÍA USADAS PARA IMPLANTAR LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN, ÁREA CIENCIAS SOCIALES MATERIA HISTORIA.	46
3.3 DIFERENCIAS ENTRE METODOLOGÍAS ORTODOXAS Y LAS NUEVAS METODOLOGÍAS PARA EL INGRESO DE LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN	53

CAPITULO IV. INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES.	56
4.1 CRITERIOS DE AUTORIDADES, PROFESORES Y ALUMNOS SOBRE LA INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, MATERIA DE HISTORIA	57
4.2 CRITERIOS DE INSTITUCIONES INTERNACIONALES SOBRE COMO LA INFORMÁTICA HA AFECTADO E SUS PROCESOS DE ENSEÑANZA	64
4.3 CRITERIOS DE PADRES DE FAMILIA, SOBRE LA INFLUENCIA DE LA INFORMÁTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES MATERIA HISTORIA	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71
BIBLIOGRAFÍA	77
INDICE	79
ANEXOS	82



ANEXO

UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA
MODALIDAD ABIERTA

CRITERIOS ACERCA DE MODIFICACIONES NECESARIAS A PLANES Y
PROGRAMAS

1. *Que reformas implantaría usted en los actuales Planes y Programas.*

2. *Cree que las propuestas por usted expuestas, son una solución inmediata, mediata o es una solución a largo plazo.*

Gracias, por su colaboración

UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA
MODALIDAD ABIERTA

**CRITERIOS DE PADRES DE FAMILIA, SOBRE LA INFLUENCIA DE LA
INFORMÁTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES
MATERIA HISTORIA**

1. *Conoce usted que su hijo(a), esta recibiendo Informática en su proceso educativo.*
2. *Que opinión tiene en relación con la Informática en general.*
3. *Cree que la Informática debe aplicarse a los procesos de enseñanza de sus hijos.*
4. *Como ayudaría usted dentro del proceso de cambio.*
5. *Cree que la inversión para implementar la Informática puede ser realizada en la situación económica actual.*

Gracias, por su colaboración