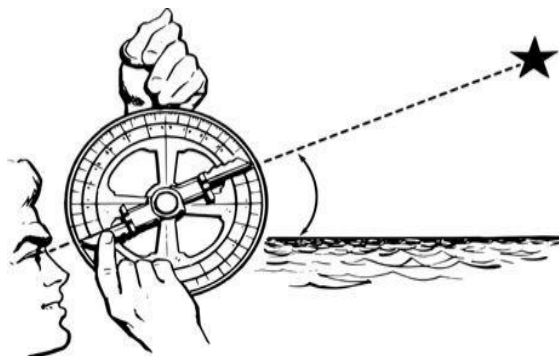


# El Sextante de la Educación

## Ponencia



**EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS  
METODOLÓGICAS DE ENSEÑANZA  
UTILIZADAS EN LOS LABORATORIOS  
DE COMPUTACIÓN DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA FAE No 3 "TAURA**



Msc. Paulina Iralda Verzosi Vargas  
Unidad Educativa José María Velasco Ibarra  
[pvpaulinaverzosi@gmail.com](mailto:pvpaulinaverzosi@gmail.com)

Msc. Ana Jacqueline Noblecilla Olaya,

Universidad Estatal de Milagro

[Anoblecillao1@unemi.edu.ec](mailto:Anoblecillao1@unemi.edu.ec)

Lic. Migdalia Cherres Euvin

Unidad Educativa José María Velasco Ibarra

[mache.31@hotmail.com](mailto:mache.31@hotmail.com)

Exposición: [https://youtu.be/v1CYJW6k\\_Bc](https://youtu.be/v1CYJW6k_Bc)

### Resumen

La presente investigación se refiere a evaluación de estrategias metodológicas de enseñanza utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa Experimental Fae N° 3 Taura del cantón Yaguachi, donde se comprobó que los docentes que usan los laboratorios de computación incurren en muchos errores; como la falta de control de los estudiantes, carencia de la utilización de estrategias metodológicas, poca preocupación por enseñarles a aquellos que no pueden, improvisan los contenidos que van a tratar, no buscan la manera de emplear estrategias innovadoras, etc. provocando que exista de esta manera el poco interés por parte de los estudiantes en aprender los contenidos que en ese momento está exponiendo el docente empezando a realizar otras actividades

como ingresar Facebook, Messenger, videojuegos entre otros. El presente estudio, trata de contribuir a la solución de este problema de falta de aplicación de estrategias por parte de los docentes en las aulas de cómputo que se ha vuelto de carácter endémico donde señala el problema raíz para proponer una solución, esto es mediante la propuesta donde se pretende desarrollar una intervención dirigida a docentes para que mejoren sus estrategias metodológicas sobre el uso de las Tic`s y lograr optimizar las habilidades intelectuales de los estudiantes de la Unidad Educativa FAE N° 3 Taura del cantón Yaguachi. Pretendemos, en primera instancia contribuir para que el docente mejore la utilización de estrategias en los laboratorios de computación y como segundo aspecto esta temática innovadora presentarla como aporte a la Unidad Educativa FAE N° 3 Taura para conseguir fortalecer la calidad de enseñanza. Direccionando a docentes más comprometidos en sus labores diarias con destrezas y habilidades, que permitan la formación de profesionales competitivos, que impartan conocimientos que ayuden a los educandos a lograr un aprendizaje significativo.

**Palabras claves:**

Estrategias metodológicas, proceso de aprendizaje del estudiante, laboratorios de computación.

**Summary**

The present investigation refers to an evaluation of methodological teaching strategies for teachers in the computer labs of Fae Educational Unit No. 3 Taura del cantón Yaguachi, where it was found that teachers who use computer labs incur many errors ; like the lack of control of the students, the lack of control of the methodological strategies, the preoccupation with the subjects that can not be used, improvising the contents that can not be used, etc. this way the little interest on the part of the students in learning the contents that at that moment is exhibiting the teacher beginning to realize other activities like entering Facebook, Messenger, video game among others. The present study, tries to contribute to the solution of this problem of lack of application of strategies for the part of the cases in the computer rooms that has returned to have endemic character, where it points out the root problem to propose a solution, this is through the proposal where it is intended to develop an intervention aimed at teachers to improve their methodological strategies on the use of ICT, help optimize the intellectual skills of students of FAE Educational Unit No. 3 Taura Yaguachi canton. We intend, in the first instance, to contribute so that the teacher improves the use of strategies in the computer labs and as a second aspect, innovative presentation as a contribution to the Educational Unit FAE No. 3 Taura in order to strengthen the quality of teaching. Directing

teachers who are more committed to their daily tasks with skills and abilities, which allows the training of competitive professionals, who impart knowledge that helps learners achieve meaningful learning.

**Keywords:**

Methodological strategies, student learning process, computer labs.

**Introducción**

En la actualidad vivimos en un mundo donde constantemente tratamos de romper la brecha digital incorporando y facilitando a las personas el uso del computador. En estos momentos las Tic' s han invadido el terreno educativo para ser un medio con el que los docentes puedan ayudar a los estudiantes a centrarse en sus aprendizajes, mejorar su motivación fortalecer su espíritu de búsqueda, estimular ciertas habilidades intelectuales como el razonamiento, la resolución de problemas entre otras, pero esto lamentablemente no ocurre.

En nuestra labor educativa hemos observado que lamentablemente en la mayoría de los establecimientos educativos, el hecho de que cuenten con laboratorios de computación no significa que esté presente un avance hacia la excelencia académica, porque lastimosamente los estudiantes dan un uso personal a lo que pudiera ser una valiosa herramienta en el desarrollo académico de estos ingresando a facebook, messenger, escuchar música, ingresar a videojuegos entre otros elementos distractores.

Estos acontecimientos fueron los que nos impulsaron a analizar esta problemática, el querer encontrar las razones o detonadores de esta actitud generalizadora que han tomado los estudiantes ante la realidad de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Nuestro interés al efectuar esta investigación es que se reflexione sobre este tema para tomar decisiones que permitan canalizar el uso correcto de estos medios informáticos.

Determinar el verdadero rol del docente ante este acelerado progreso de las Tic's donde indudablemente tienen que poner en marcha un sinnúmero de estrategias que deben adoptar frente a los estudiantes con un compromiso a utilizar de manera innovadora los recursos didácticos en el aula para cumplir con los principios básicos educativos como son: "Elevar estándares de calidad en el transcurso de enseñanza - aprendizaje de los estudiante así como su formación integral dejando atrás la palabra elemental, además desarrollar las capacidades y potencialidades de la población estudiantil posibilitando el aprendizaje y la

utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura teniendo como centro al sujeto que aprende. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Este trabajo tiene como propuesta desarrollar una intervención dirigida a docentes para que mejoren sus estrategias metodológicas sobre el uso de las Tic's y lograr optimizar las habilidades intelectuales de los estudiantes de la Unidad Educativa FAE N° 3 "Taura" del Cantón Yaguachi y poder brindar una educación de calidad debido a que es importante que el estudiante que ingresa a estos laboratorios para desarrollar las múltiples actividades de las asignaturas que se desarrollan en este espacio, lo haga con el apoyo necesario a través de una diversidad de estrategias metodológicas que pueden emplear los docentes que sirvan de ayuda para que refuercen sus conocimientos, para que de ésta manera asimilen significativamente lo aprendido.

Así, el estudiante logrará tener un mejor desempeño escolar y social, porque podrá compartir sus experiencias con los demás compañeros de su salón.

Esta es la razón por la que nace la necesidad de hacer un estudio en los laboratorios de Computación de la Unidad Educativa FAE "N°3 Taura" con los estudiantes de 9° E.G.B. donde lamentablemente ocupan el tiempo haciendo trabajos de otras asignaturas, divirtiéndose en videojuegos, utilizan el chat, ven fotografías, visitan páginas sociales entre otras actividades por la falta de aplicación de estrategias metodológicas adecuadas.

## **Objetivos**

### **Objetivo General.**

Determinar la incidencia de la falta de aplicación de estrategias metodológicas de enseñanza en el uso de las Tic's a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa FAE No 3 "Taura"

### **Objetivos específicos.**

- Analizar las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el laboratorio de computación.
- Establecer la influencia de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el resultado académico de los estudiantes.
- Identificar los factores que están incidiendo en el proceso de aprendizajes de los estudiantes.

- Elaborar estrategias metodológicas de enseñanza a través de talleres de capacitación a los docentes sobre el uso de las Tic's que conlleven al desarrollo de una educación de calidad.

## **Marco Teórico**

### **Antecedentes históricos**

A finales de los 80 se hablaba del concepto de multimedia pero los autores se resistían a abandonar el concepto de hipertexto, estos prefirieron evolucionar el término hipermedia el cual estuvo relacionada con el término multimedia.

Fue la Universidad de Brown, en colaboración con Apple que realizaron hipertexto especial que denominaron "intermedia". Más tarde el término multimedia comienza a ser público en los años 90, sus utilidades son sinónimo de "vanguardia", "tecnología", "productividad". El hipertexto es un conjunto de textos escritos que no se puede imprimir convencionalmente en una sola página, que guardan relación con otros textos a través del texto y las palabras que los componen. El término hipertexto fue insertado en el proyecto Xanadu (Universidad de Harvard) con un sistema de gestión de textos, fue introducido por Nelson Vannavar Bush y popularizado en 1945.

Hoy por hoy, estamos conscientes que en la época actual hemos sido invadidos por los avances científicos, tecnológicos, económicos, culturales y sociales que los hemos logrado producto de la inteligencia, la creatividad y la voluntad del hombre. Es por ello, que no se puede permitir que ese potencial se lo deje al azar, por lo tanto, se debe lograr que los estudiantes propicien precisamente ese potencial, en aras de elevar el desarrollo de la humanidad con las exigencias que el siglo XXI propone, tanto culturales como de modernización, interconexión y globalización entre otras.

En los actuales momentos, los sistemas multimedia facilitan la creación de ambientes computarizados, interactivos y multidimensionales que permiten virtualizar la realidad, esto se debe a los diferentes multimedia que confluyen en los contextos educativos contemporáneos (textos, sonido, imagen, animación, videos) y la posibilidad de la acentuada interacción entre quien aprende y los objetos de conocimiento, ayudando al proceso de aprendizaje y ofreciendo atención individualizada en el proceso de aprender. Lo que significa que el estudiante no sólo aprende viendo u oyendo, porque las aplicaciones de aprendizajes interactivos permiten a los estudiantes proceder a su propio ritmo y enfocar sus intereses particulares.

La tecnología multimedia ha permitido llevar a la computación a un nuevo horizonte, pues mediante ésta se puede llegar a cambiar la forma en que piensa, se comunica, trabaja y aprende la gente, debido a que el aprendizaje ha evolucionado de un, proceso de aplicaciones fragmentadas, parciales y de corte conductista del conocimiento hasta convertirse en un abordaje “constructivista”, el cual favorece la estimulación de los procesos mentales superiores y la definición y redefinición de sus mapas mentales, mediante la adquisición de nuevos aprendizajes enlazados o asociados a otros previamente obtenidos, haciéndolos realmente significativos, esto se debe a su alto poder de estimular todos los sentidos del educando mientras aprende y de ampliar los horizontes comunicacionales y facilidades de exploración de información, las tecnologías de la información y comunicación, las de multimedia y la Internet. (Berrios, 2002)

### **Antecedentes Referenciales**

El uso de aulas con computadoras para el aprendizaje de lenguajes de programación de ordenadores, simulación, redes, optimización y otras disciplinas se ha convertido en algo esencial. Sin embargo, no está libre de problemas y desafíos. Un estudio realizado en la Universidad de Lima durante una sesión de laboratorio arrojó el siguiente resultado: solamente un 36% de los estudiantes utilizaron el lenguaje o paquete propio de la clase dictada, mientras el 64% restante ocupó el tiempo haciendo un trabajo de otro curso, divirtiéndose con videojuegos, utilizando el chat, viendo fotografías, etc. Ello, como es lógico, repercute negativamente en el rendimiento académico.

El estudio de las estrategias metodológicas que el docente ha utilizado en el laboratorio de computación es una temática que ha sido abordada y estudiada en diversos campos y lugares, es así como realizando la debida referencia sobre el tema se encontró que en Chile se realizó un estudio sobre la misma.

Por otra parte, otro proyecto relacionado con la tecnología se evidencia que en la Universidad Santo Tomás “El impacto de las Tics en las estrategias de aprendizaje de los alumnos de NB2” es trascendental y es necesario señalar por esto la relación existente entre las metodologías del profesor y el paradigma educativo existente.

(Fernández-Castillo, 2015) expresa: “En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el estudiante inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas



cuestiones. Por lo tanto, esta transformación de la información facilita el acceso a ella a todo aquel que tenga una conexión digital, interfaces o terminales. (Marshallen, 2007)

### **Estrategias de enseñanza – aprendizaje**

“La estrategia se refiere a un sistema de planificación aplicable a un conjunto articulado de acciones para llegar a una meta, fundamentada en un método” (Tecnológico de Monterrey, 2010, Pág 5). Se diferencia del método en que es flexible y que toma forma en función de lo que desea lograr. Al aplicarse, utiliza una diversidad de técnicas para obtener los objetivos que persigue.

Es importante tener claras las concepciones de estrategia de enseñanza y de aprendizaje, aunque en la práctica estas no se separan, pero el diferenciarlas permite su acertado uso. Las estrategias de enseñanza son admitidas: “como los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, implican actividades conscientes y orientadas a un fin” (Parra, 2003).

Estas aportan a una “instrucción estratégica interactiva” (Valle, Barca, González, & Nuñez, 1999), debiendo estas cumplir, con ciertas características ser:

- Funcionales y significativas, aportando a acrecentar el rendimiento en las actividades desarrolladas con un tiempo y esfuerzo prudente.
- Deben contener instrucciones precisas que permita al estudiante saber cómo y cuándo aplicarse, dejando claro el por qué son útiles.
- Demostrar utilidad.
- Existir conexión entre la estrategia y la percepción del discente, en relación con el contexto de la labor.
- Instrucciones eficaces y con éxito forjan confianza y creencias de auto eficiencia.

Las estrategias de aprendizaje establecen actividades conscientes e intencionales que direccionan las acciones a seguir para conseguir las metas establecidas por parte de los discentes. Son procedimientos que se emplean de un modo intencional para la ejecución de una labor y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas, es decir no son simples aglomeraciones de habilidades. Además, se las puede definir como conductas y pensamientos que el aprendiz utiliza durante el aprendizaje con el propósito de intervenir en el proceso de codificación. Debiendo constar de las siguientes características:

- Se aplican de forma controlada y no automática.
- Conlleva el manejo idóneo de los recursos y capacidades aprovechables.
- Están conformadas de técnicas de aprendizajes y destrezas.

## **Planteamiento de la tesis y justificación**

El avance incesante de las tecnologías de la información y las comunicaciones y su relación con las diversas esferas educacionales determinan exigencias a los docentes, los mismos que están comprometidos a utilizar de manera innovadora los recursos didácticos en el aula de clases, cuyos objetivos deben estar cimentados en los dos principios básicos educativos como es de apoyar a elevar los estándares de calidad del transcurso de enseñanza aprendizaje y que los estudiantes logren una formación tecnológica integral, dejando atrás la palabra elemental.

La realización de esta ponencia sobre Estrategias Metodológicas utilizadas por los docentes en los laboratorios de computación propone una concepción metodológica para el uso de la computadora y con ello los diversos programas que se han ido estableciendo por los expertos en la tecnología, como un medio que estimule el desarrollo eficiente del estudiante.

Si tomamos en consideración que en la actualidad los estudiantes tienen en sus manos tanto en la institución y en la casa los medios como aprender de manera autónoma, lo que da una pauta, que los conocimientos lo tienen, y que lo que hay que implementar en ellos son aspectos novedosos que capten su atención e interés por aprender algo diferente, que desechen la ideología que la tecnología se radica en las siguientes palabras. Facebook, messenger, si bien es cierto no podemos vivir sin estas herramientas tecnológicas, pero he aquí la oportunidad para utilizar estas herramientas de manera diferente que ayuden a los estudiantes a potencializar, sus capacidades intelectuales.

Por esta razón se propone la implementación de talleres sobre estrategias metodológicas sobre el uso de las Tics aplicadas a los docentes para que puedan mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes del 9° Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa FAE N° 3 “Taura porque es necesario que los docentes hagan conciencia de “qué sirve adquirir grandes cantidades de información, si en el camino el individuo extravía su alma..., si pierde su deseo de poner en práctica lo aprendido” (Dewey, 1992).

## **Metodología**

La utilización de las estrategias didácticas en el laboratorio de computación debe ser variadas y contemplando las diferencias de aprendizaje de los estudiantes, no todos aprenden de la misma forma. En cuanto a la metodología que se utilizó en el presente



trabajo se considera que esta investigación es aplicada; según su objetivo es descriptiva y correlacional. De acuerdo con el control de las variables que se realiza al no modificarse las variables independientes para medir su efecto la consideramos de tipo no experimental. Al ser realizada una sola medición y no existir un seguimiento evaluativo, es considerada de corte transversal. Según su contexto es de campo porque se quiere identificar la relación que existe entre las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en los laboratorios de computación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa FAE No 3 Taura de la provincia del Guayas, cantón Yaguachi.

### **Población y muestra.**

Para el respectivo análisis y correspondiente estudio se trabajó con el total de individuos que conforman la población de estudiantes y docentes que recaen en los 90 estudiantes de 9° E.G.B. de ambos sexos legalmente matriculados y quince docentes. En vista de que el tamaño de la población es pequeña se decidirá estudiarla en su totalidad, por lo cual no se requirió de la realización de un muestreo ni de tamaño de muestra en particular.

### **Técnicas e Instrumentos**

Como métodos empíricos se emplearon:

- Encuestas.
- Entrevista.

**La encuesta:** Esta técnica facilitó conocer el criterio de los estudiantes respecto al impacto de no utilizar estrategias metodológicas innovadoras en los laboratorios de computación por parte de los docentes, esta herramienta o método aplicado es la más utilizada en la investigación, emplea los cuestionarios como medio principal para obtener información, de esta manera, los usuarios pueden plasmar las respuestas en el papel.

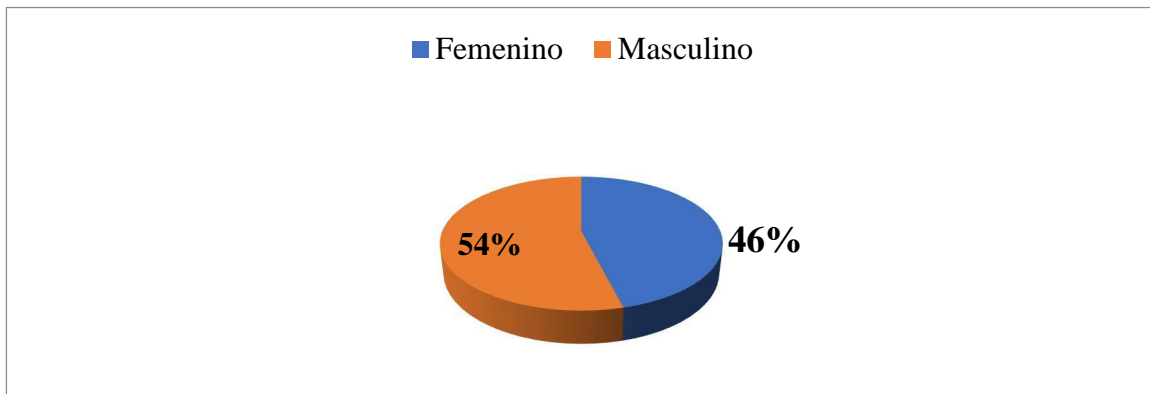
**La entrevista:** Es la técnica que aplicaremos al personal docente seleccionado para el respectivo estudio y poder recolectar información por medio de preguntas abiertas y cerradas acerca del empleo de Estrategias Metodológicas utilizadas por ellos en los laboratorios de computación.

### **Análisis e interpretación de resultados.**

Al momento de realizar la encuesta a los estudiantes obtuvimos resultados que fueron tabulados y que a continuación detallamos:

#### **1.- Sexo de estudiantes encuestados**

**Gráfico N° 1**



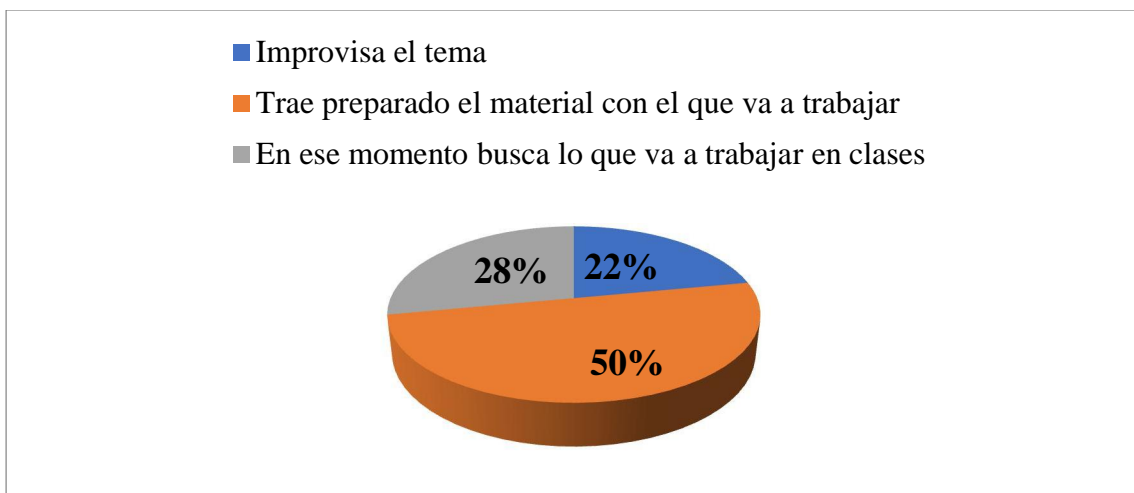
Fuente: Autoras.

### **ANÁLISIS**

El porcentaje de esta pregunta nos indica que, de los 90 estudiantes, 49 pertenecen al género masculino correspondiendo al 54% y 41 estudiantes encuestados pertenecen al género femenino correspondiendo al 46% (Véase Gráfico No 1).

### **2.- El docente y su desarrollo de clase en el laboratorio de computación.**

**Gráfico N° 2**



Fuente: Autoras.

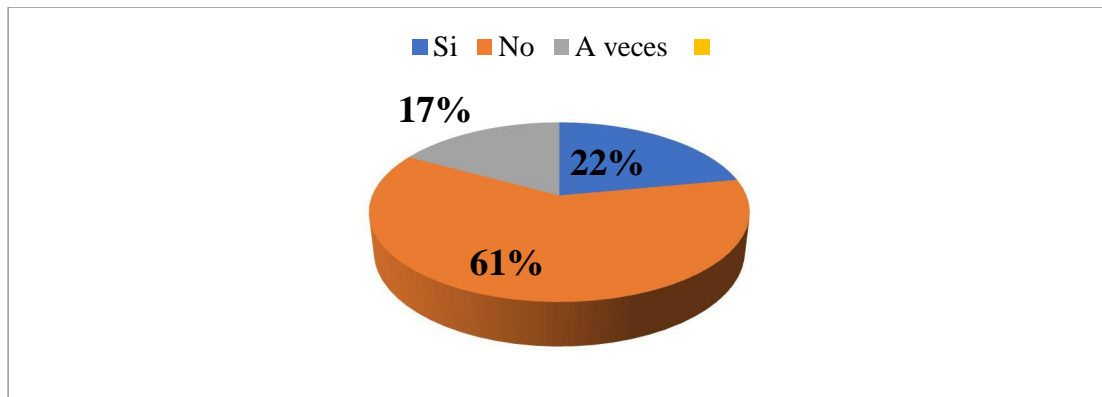
### **ANÁLISIS**

Respecto al desarrollo de la clase dentro de las aulas de cómputo, 20 estudiantes manifestaron que los docentes improvisan el tema, correspondiendo al 22%, 45 estudiantes declararon que los docentes traen preparado el material con el cual van a trabajar

equivaliendo al 50% y 25 alumnos manifestaron que sus docentes en el momento de impartir conocimientos buscan lo que van a trabajar en clases. (Véase Gráfico No 2).

### 3.- Utilización de estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de aprendizaje.

Gráfico N° 3

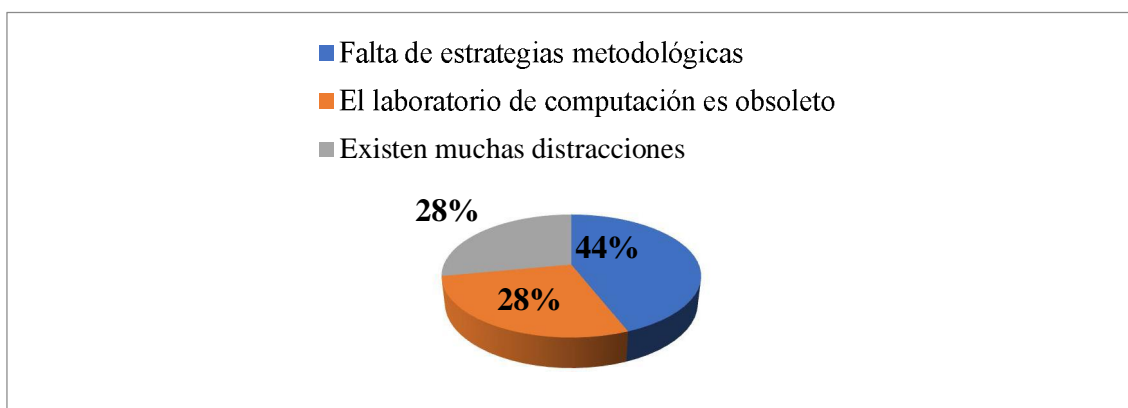


Fuente: Autoras.

En cuanto al criterio por parte de los estudiantes respecto a si el docente utiliza estrategias metodológicas innovadoras en el proceso de aprendizaje 20 estudiantes manifestaron que sus docentes si utilizan lo que corresponde al 22%, 55 estudiantes respondieron que no, equivaliendo al 61% y 15 estudiantes encuestados revelaron que los docentes a veces utilizan estrategias metodológicas innovadoras. (Véase Gráfico No 3).

### 4.- Principales motivos por los que el docente no llega con los conocimientos a los estudiantes.

Gráfico N° 4



Fuente: Autoras.

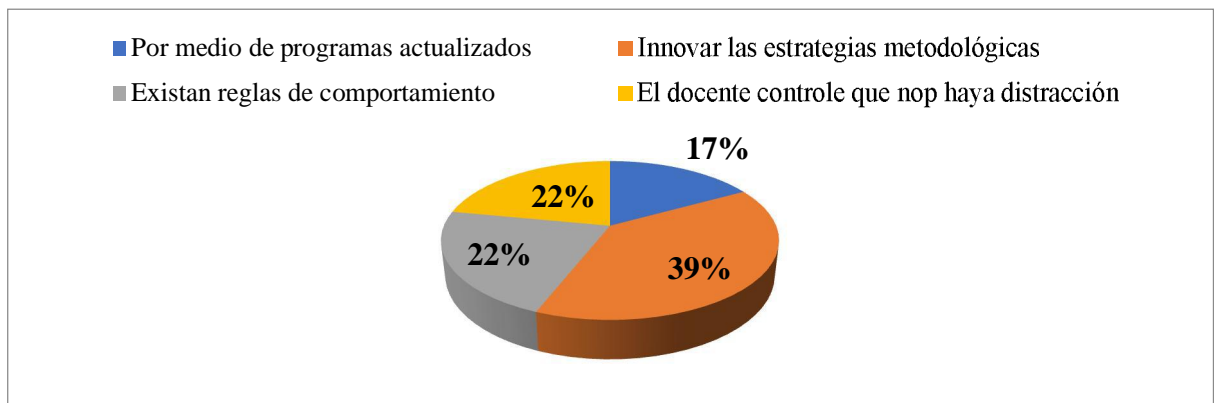
## ANÁLISIS

Los estudiantes manifestaron que los principales motivos por los que el docente no llega con los conocimientos a los estudiantes son: Falta de estrategias metodológicas a lo

que 35 estudiantes se inclinaron por esta opción lo que equivale al 44%; 25 alumnos revelaron que el laboratorio de computación es obsoleto lo que corresponde al 28%; 25 estudiantes se inclinaron por la opción de que existen muchas distracciones lo que equivale al 28%.(Véase Gráfico No 4).

## 5.- Correcta manera de aprender en los laboratorios de computación.

Gráfico N° 5



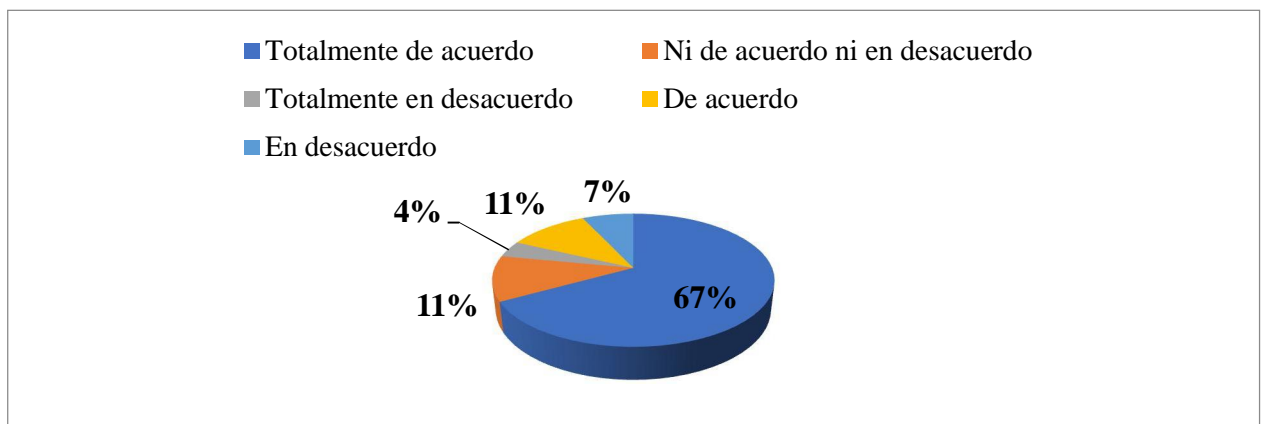
Fuente: Autoras.

## ANÁLISIS

Los estudiantes manifestaron que la correcta manera de aprender en los laboratorios de computación es por medio de programas actualizados a lo que 15 alumnos se inclinaron por esta opción que corresponde al 17%; 35 estudiantes manifestaron que se aprendería mejor si se innova estrategias metodológicas equivaliendo al 39%; 20 alumnos dijeron que se mejorará si existen reglas de comportamiento, correspondiendo al 22% y 20 estudiantes manifestaron que el docente debe controlar que no hayan distracciones equivaliendo al 22% de estudiantes encuestados. (Véase Gráfico No 5).

## 6.- Implementación de estrategias en el desarrollo de las clases.

Gráfico N° 6



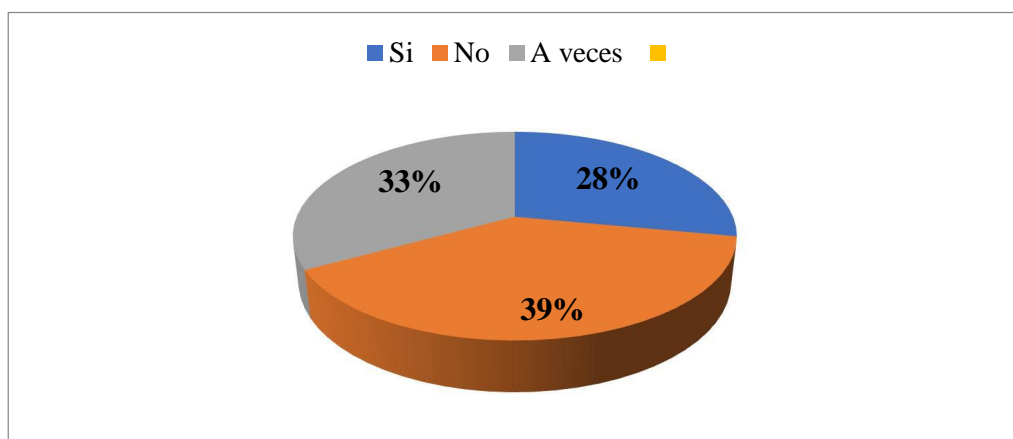
Fuente: Autoras.

## ANÁLISIS

Los estudiantes manifestaron respecto a la implementación de nuevas estrategias metodológicas en el desarrollo de clases estar totalmente de acuerdo a lo que 60 estudiantes se inclinaron por esta opción lo que equivale al 67%; 10 estudiantes manifestaron estar de acuerdo lo que corresponde al 11%; 10 estudiantes encuestados manifestaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo lo que equivale al 11%; 6 alumnos dijeron estar en desacuerdo lo que equivale al 7% y 4 estudiantes manifestaron estar totalmente en desacuerdo lo que equivale al 4% de estudiantes encuestados. (Véase Gráfico No 6.)

## 7.- El docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras.

Gráfico N° 7



Fuente: Autoras.

## **ANÁLISIS**

Cuando se les preguntó a los estudiantes si el docente busca la manera de emplear estrategias innovadoras 25 manifestaron que si lo que corresponde al 28%; 35 alumnos revelaron que no lo que equivale al 39%, y 30 estudiantes dijeron que a veces sus docentes se preocupan por ayudarlos a mejorar equivaliendo al 33%

## **Propuesta**

Estrategias de intervención para mejorar la metodología de enseñanza de los docentes en el uso de las Tics en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa FAE No 3 Taura del Cantón Yaguachi.

Por medio de las encuestas realizadas se constató que en la práctica que se realiza en las salas de computación de la Unidad Educativa FAE No 3 Taura, los docentes y estudiantes utilizan las clásicas herramientas tecnológicas y con ellas las estrategias tradicionales, es decir no avizoran más allá de lo que está establecido en los programas de estudio anual, dejando de lado la creatividad y con ello las diversas plataformas educativas que a nivel de informática existen, esto ha ocasionado que los estudiantes se sientan desmotivados y se distraigan con facilidad.

Por esta razón se propone la implementación de talleres sobre estrategias metodológicas sobre el uso de las Tics aplicadas por el docente para mejorar las habilidades intelectuales de los estudiantes del 9° Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa FAE N° 3 "Taura".

Para la ejecución de la propuesta se ha diseñado un plan de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa FAE N° 3 "Taura", los mismos están elaborados en 5 unidades y cada unidad contiene los objetivos, el tiempo de duración de cada unidad, los contenidos que van a ser tratados en el tiempo establecido, las respectivas estrategias que se utilizarán y la manera de cómo se va a evaluar los objetivos diseñados. Con la aplicación de las 5 unidades y contenidos se cumplen las estrategias para que los docentes logren adquirir habilidades que potencien sus destrezas para lograr que los aprendizajes sean de significación y por ende una educación de calidad.



## Conclusiones

Una vez realizado las investigaciones necesarias para posesionarnos de una postura acertada, es fácil llegar a las siguientes conclusiones sobre esta temática:

- El diagnóstico que se efectuó nos permitió evidenciar que existen insuficiencias respecto a la preparación de los docentes del nivel E.G.B para utilizar la computadora como medio del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Es menester buscar alternativas para implementar novedosas estrategias metodológicas al ámbito educativo, puesto que en el área de la informática en la educación general básica ha transitado por tres etapas de desarrollo: etapa de experimentación, etapa de transición y etapa de masividad. Y es precisamente en esta última etapa donde se debe caminar a la par con los avances tecnológicos.
- Hoy en día nos encontramos en un momento de consolidación que requiere la preparación de los docentes para lograr el cumplimiento del doble objetivo de contribuir a la formación informática en los escolares y a elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los principales motivos por los que el estudiante no es productivo en las aulas de cómputo es por falta de aplicación de estrategias metodológicas por parte del docente lo que provoca que existan muchas distracciones como meterse en páginas sociales, videojuegos, messenger, etc., por no existir el control necesario que debería y que si se usara estrategias motivadoras no tendrían la necesidad de involucrarse en otras actividades ajenas a la clase.
- Es deber de los docentes que los estudiantes disfruten los aprendizajes, que sean capaces de construir desde su metacognición y enfrentarlo con el conocimiento que el docente le proporciona para desarrollar estas habilidades.
- Finalmente es necesario indicar que, “cuando amamos lo que hacemos somos felices” y esa felicidad se construye, con base a lo que yo hago, ¡Es este el momento de tomar decisiones que permitan coadyuvar al desarrollo de una pedagogía de orden superior!

## Referencias Bibliográficas

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Berrios, G. (2002).

Chomsky, N. (1965). *Aspectos de una teoría de la sintaxis*. GEDISA.

Dewey. (1992). Tesis de Gerencia Educativa.

Díaz Barriga, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.

Fernández-Castillo, A. (2015). Estrategias de aprendizaje y adquisición de una segunda lengua. *Reidocrea*, 391 - 404.

González, P. C. (2011). *Taxonomía estrategias de aprendizaje*. Recuperado el 2 de octubre de 2017, de [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/taxonoma\\_estrategias\\_de\\_aprendizaje.html](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/taxonoma_estrategias_de_aprendizaje.html)

Josè, G. (2012).

Marshallen. (2007).

<sup>2</sup>Parra, D. M. (2003). *Manual de Estrategias de Enseñanza - Aprendizaje*. Medellín: Pregón Ltda.

Tecnológico de Monterrey. (2010). *Investigación e Innovación Educativa*. Recuperado el 30 de Septiembre de 2017, de [http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas\\_didacticas/quesontd.htm](http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm)

Valle, A., Barca, A., González, R., & Nuñez, J. (1999). Las estrategias de aprendizaje. Revisión teórica y conceptual. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 20 - 26.