

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creada por la Ley N° 25265)



FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA
LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES
DE LA FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA” DE ICA,
2016 – 2017**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN**

PRESENTADO POR:

JANET NATALIA MENDOZA REJAS

HUANCVELICA 2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(CREADA POR LEY N° 25265)
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad de Paturpampa, auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 25 del mes de enero del año 2019, siendo las 10:00

se reunieron; los miembros de jurado calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Pro. Zeida Patricia Hoces La Rosa

SECRETARIO: Dr. Daker Riveros Ancaesi

VOCAL: Mg. Giovanna Victoria Cono Azembuje

Designado con la resolución N° 1582-2018-D-FED-UNH del proyecto de investigación titulado "Aplicación de Herramientas Tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 - 2017

Siendo los autores (es)

Mendoza Rojas, Janet Natalia

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del proyecto de investigación antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Mendoza Rojas, Janet Natalia

APROBADO POR Unanimidad

DESAPROBADO POR _____

Egresado: _____

APROBADO POR _____

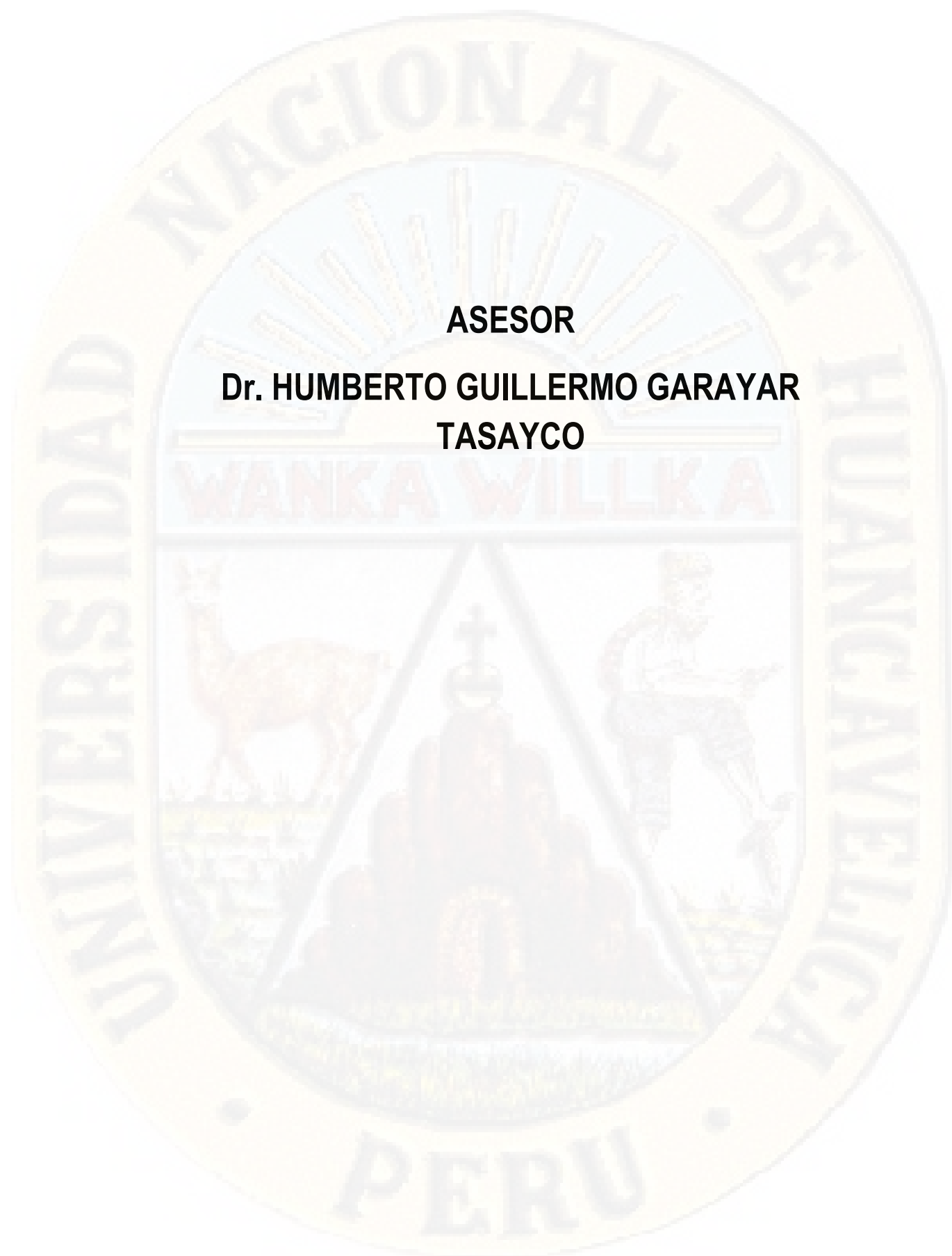
DESAPROBADO POR _____

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

[Firma]
PRESIDENTE

[Firma]
SECRETARIO

[Firma]
VOCAL



ASESOR

**Dr. HUMBERTO GUILLERMO GARAYAR
TASAYCO**



DEDICATORIA

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres por haberme educado y soportar mis errores. Gracias a sus consejos, por el amor que siempre me has brindado, por cultivar e inculcar ese sabio don de la responsabilidad.

A mis Hermanos porque siempre he contado con ellos para todo, gracias a la confianza que siempre nos hemos tenido; por el apoyo y amistad y

A mi Hijo, por ser la fuente de mi inspiración y motivación para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

INDICE

Carátula.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Asesor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Índice.....	v
Resumen.....	vii
Introducción.....	viii

CAPÍTULO I: Presentación de la Temática

1.1. Fundamentación del Tema.....	09
1.2. Objetivos del Estudio.....	12
1.2.1. Objetivo General.....	12
1.2.2. Objetivos Específicos.....	12
1.3. Justificación del Estudio.....	12

CAPÍTULO II: Marco Teórico

2.1. Antecedentes del Estudio.....	13
2.2. Bases Teóricas.....	15
2.3. Definición de Términos Básicos.....	34

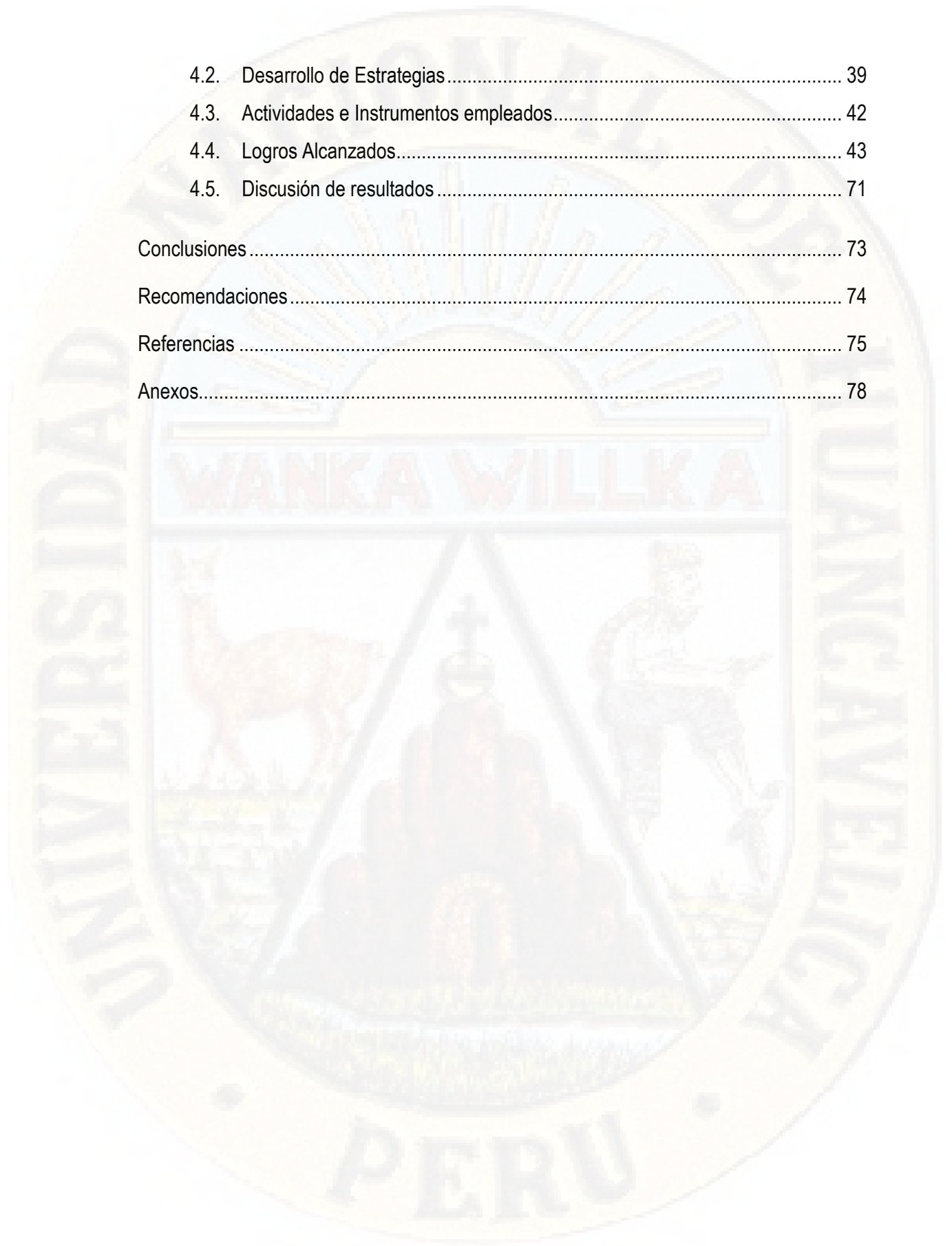
CAPÍTULO III: Diseño Metodológico

3.1. Método del Estudio.....	37
3.2. Técnicas de Recolección de Datos.....	37

CAPÍTULO IV: Resultados

4.1. Descripción de las actividades realizadas.....	39
---	----

4.2. Desarrollo de Estrategias.....	39
4.3. Actividades e Instrumentos empleados.....	42
4.4. Logros Alcanzados.....	43
4.5. Discusión de resultados.....	71
Conclusiones.....	73
Recomendaciones.....	74
Referencias.....	75
Anexos.....	78



RESUMEN

El propósito del trabajo fue determinar la aplicación de las herramientas tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017. Los métodos utilizados nivel descriptivo – explicativo, el diseño fue no experimental. La población fue de 80 estudiantes del II ciclo (40 del turno diurno y 40 del turno nocturno) y la muestra de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes del II ciclo turno diurno de la Facultad de Administración - UNICA seleccionados con la técnica no probabilística de tipo criterial.. Se encontró el siguiente resultado: Se comprobó que la aplicación de las herramientas tecnológicas influyen significativamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica. Se arribó a la siguiente inclusión: La aplicación de las herramientas tecnológicas influyen directamente en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica; realidad que conllevó a confirmar seguir implementando y aplicando en toda su dimensión estas nuevas herramientas oportunamente.

Palabras claves: Herramientas Tecnológicas, Tecnología de la Información y Comunicación, Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

La autora.

INTRODUCCION

El presente trabajo académico titulado “Aplicación de las herramientas tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, 2016 – 2017”. En el actual mundo globalizado y competitivo, nos exige constantemente utilizar las herramientas tecnológicas, porque nos permite desarrollar y procesar con mayor rapidez la información, tal es así nuestros jóvenes de hoy en día aplican la tecnología de la información y la comunicación con mayor frecuencia en su vida cotidiana, esta investigación será útil para dar a conocer a la comunidad en qué medida la aplicación de las herramientas tecnológicas influyen en el aprendizaje de los estudiantes, para que los docentes mejoren su forma de enseñanza – aprendizaje y empleen las herramientas tecnológicas, se capaciten en diferentes programas de acuerdo al área que pertenecen y volcar en los estudiantes los conocimientos con mayor fluidez utilizando videos, sonidos, etc. Asimismo, promover la integración y uso de la aplicación de las herramientas tecnológicas en todas las asignaturas y talleres direccionando a la parte pedagógica para brindar una nueva forma de enseñanza – aprendizaje de calidad.

El contenido de este trabajo se ha dividido en cuatro capítulos: El primero está dedicado la presentación de la temática, incluye: fundamentación del problema, delimitación de los objetivos y justificación. El segundo capítulo presenta el marco teórico que respalda la propuesta. El tercero capítulo, presenta el diseño metodológico de Investigación y el cuarto capítulo muestra los resultados obtenidos en la presente investigación.

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

1.1. Fundamentación del Tema.

El avance de la tecnología y su incidencia en la vida humana es innegable, las Tecnologías de Información y Comunicación, en la actualidad están mediando diferentes actividades de las personas, tales como el hogar, la educación, las empresas, las universidades, el comercio, los servicios de salud y el mercado laboral, "las TIC transforman y evolucionan el entorno pues están generando nuevas relaciones sociales, donde se hace pertinente la adaptación al mundo de la información para continuar siendo parte de su transformación constante". (Burnner, 2007, p. 48).

El campo de la educación es uno en el que las TIC están incursionando, ya que la enseñanza - aprendizaje toman nuevos roles gracias a ellas, en cursos virtuales, plataformas virtuales y software educativo, pues éstos ayudan a romper los diferentes paradigmas tradicionales donde el profesor y el ambiente de aprendizaje sólo están relacionados con una institución educativa tradicional. Por lo tanto, el uso de las nuevas tecnologías permite que tanto el estudiante como el profesor participen en nuevos escenarios de aprendizaje - enseñanza.

Uno de los aportes de las TIC en el ámbito educativo está en la enseñanza - aprendizaje con nuevas herramientas tecnológicas, haciendo que el proceso educativo sea más próximo a los participantes debido a que rompe varias de las barreras que presenta la educación tradicional, como son el tiempo, el espacio, la cobertura y los medios.

Con el uso de las tecnologías el espacio no está limitado a un lugar específico como lo es el salón de clase, así mismo la barrera del tiempo no es más un problema pues las TIC permiten que el tiempo sea flexible para los involucrados abriéndoles nuevas

posibilidades para controlar su propio desarrollo educativo. (Lucero & Chiarani, 2004, p. 23).

En cuanto a la cobertura o población inmersa en este proceso, las tecnologías permiten un mayor número de personas que tengan la posibilidad de estudiar.

En este punto, hay que tener en cuenta la brecha tecnológica entre los países que tienen mayor acceso a las tecnologías frente a los países que tienen menos acceso, haciendo que el uso sea desigual y desproporcionado. Sin embargo, los países que tienen mayor acceso a ellas, gozan de las ventajas que las tecnologías tienen (Lara, 2003, p.21).

Finalmente, una de las ventajas que aportan las tecnologías a la educación se trata de las herramientas como es el caso de Internet, cursos virtuales, blogs, entre muchas otras, las cuales pueden actuar como mediadores y facilitadores en la obtención de los objetivos propuestos de los estudiantes y los profesores en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las transformaciones sugeridas por el uso de las TIC, han conducido a que las personas tengan la necesidad de incorporar diferentes estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje como son: la evolución constante del conocimiento, el manejo de la información y los roles tanto de los profesores como de los estudiantes que hace necesario contar con diferentes formas de educar.

La Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica, ha adquirido nuevas herramientas tecnológicas tales como la Plataforma Virtual Blackboard, pizarras interactivas, proyectores, laptops, software certificados; de las cuales es interesante saber qué tanto son usadas por los docentes y los estudiantes.

En consecuencia, conocer las TIC provistas por la Universidad son utilizadas o no por los profesores y los estudiantes de la Facultad de Administración se constituye en el objeto de investigación del presente proyecto, porque uno de los problemas que se han enfrentado las instituciones educativas en general no ha sido la integración de las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino una vez que se posee la tecnología, el tema que surge es cómo los profesores pueden hacer uso de ella, y de

qué manera la van a integrar a sus métodos de enseñanza, ya que su formación TIC es deficiente.

Para muchos docentes de la Facultad de Administración – UNICA el uso de la TIC implica ciertas desventajas, tales como aprender a usar las tecnologías, actualizar los equipos y programas, sobre todo, implica ocupar un tiempo fuera del lugar de trabajo, el cual muchos docentes no pretenden acceder.

Los principales factores que influyen en el uso de las TIC por parte de los docentes son: el acceso a este tipo de recursos, calidad de software y equipos, facilidad o simplicidad de uso, incentivo para cambiar las prácticas pedagógicas usando tecnología, el apoyo y solidaridad de las escuelas para usar las TIC en el currículo, las políticas nacionales y locales sobre TIC, compromiso con la superación profesional, y la capacitación formal recibida en el uso de las TIC. (Gallardo & Buleje, 2010).

Las tecnologías cambian el rol tradicional del profesor, ya que gracias a la apertura que estas tecnologías aportan, el profesor tiene que tomar una nueva posición frente al desempeño en su trabajo. Ahora, es necesario desarrollar nuevas competencias en su ocupación para así tener la capacidad de potencializar el uso de los nuevos ambientes de aprendizaje.

El nuevo profesor debe tener en cuenta que el entorno tecnológico en el que trabaja cambia continuamente, por lo tanto, es necesario que tenga una amplia aceptación y disposición al cambio constante, así como reconocer que en este nuevo entorno es fundamental que el profesor tenga tolerancia a las diferentes culturas y sus visiones. (González & Salmón, 2002)

De acuerdo a la realidad expuesta el problema de investigación quedará planteado mediante la siguiente interrogante. ¿Cómo influye la aplicación de las nuevas herramientas tecnológicas en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga” de Ica, 2016 - 2017?

1.2. Objetivos del Estudio

1.2.1. Objetivo General.

Conocer el grado de aplicación de las herramientas tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017.

1.2.2. Objetivos Específicos.

- Identificar el grado de aplicación de los tipos de programas y recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017.
- Identificar el grado de aplicación del nivel de implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017.

1.3. Justificación de estudio.

El actual mundo globalizado y competitivo, nos exige constantemente utilizar las herramientas tecnológicas, porque nos permite desarrollar y procesar con mayor rapidez la información, tal es así nuestros jóvenes de hoy en día aplican la tecnología de la información y la comunicación con mayor frecuencia en su vida cotidiana.

La investigación será útil para dar a conocer a la comunidad en qué medida la aplicación de las herramientas tecnológicas influye en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016– 2017, para que los docentes mejoren su forma de enseñanza - aprendizaje, empleen las herramientas tecnológicas, se capaciten en diferentes programas de acuerdo al área que pertenecen y volcar en los estudiantes los conocimientos con mayor fluidez utilizando videos, sonidos, etc. Asimismo, promover la integración y uso de la aplicación de las herramientas tecnológicas en todas las asignaturas y talleres direccionando a la parte pedagógica para brindar una nueva forma de enseñanza – aprendizaje de calidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del Estudio.

Según los estudios realizados se considera los siguientes antecedentes:

Angulo, A. (2008). *Descripción del uso Pedagógico de Herramientas Tecnológicas Provistas por la Pontificia Universidad Javeriana en la Comunidad Académica de la Licenciatura en Lenguas Modernas en la Enseñanza - Aprendizaje de una Lengua Extranjera (Inglés – Francés)*. Llega a la siguiente conclusión que el uso de las tecnologías en la educación requiere un cambio de pensamiento por parte de los profesores y estudiantes en relación con su incorporación para que así se logre tener un aporte positivo y se aprovechen los aportes que ofrecen las tecnologías en el proceso educativo; emplear una tecnología en la educación no garantiza mejoras en el proceso de aprendizaje por lo que es necesario que se tengan objetivos pedagógicos para lograr que estas tengan algún impacto a nivel educativo y puedan considerarse como un apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en este caso el de una lengua extranjera. Con la incorporación de las TIC en las actividades utilizadas para aprender una lengua extranjera, los estudiantes pueden estar en contacto directo con material real y con nativos de la lengua, lo cual en su aprendizaje es muy importante ya que este tipo de material ayuda a aprender la lengua en su contexto real.

Alarcón, J.; (2003). *Los Medios Educativos Computarizados y sus Implicancias en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*. El cual tiene la siguiente conclusión: Los docentes del área de letras en su mayoría tiene una actitud inalterable hacia la integración de los medios computarizados al proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que los docentes del área de Matemática, Física e Informática tiene una mejor actitud hacia esta integración, en razón a su mejor y fácil aplicación en su

campo de enseñanza; el uso que se le da a la informática para fines educativos, es para la investigación de temas, realización de folletos y separatas y en menor cuantía para la realización de clases dinámicas.

Cabañas, J.; (2003). *Aulas Virtuales Como Herramienta de Apoyo en la Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. El cual llega a la siguiente conclusión: Las nuevas tecnologías en la informática y en las comunicaciones están dando un aspecto cambiante a la educación que a su vez ha recibido una influencia de la cultura del mundo globalizado. Es más, estamos en presencia de transformaciones radicales de lo que hasta ahora se había concebido como educación a distancia y que hoy las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones (NTIC) propician como una nueva forma de aprendizaje, en donde se generan espacios virtuales que facilitan interacciones sociales entre los participantes de estos procesos educativos, independientemente del tiempo y lugar geográfico donde se encuentran. El aula virtual no ha sido desarrollada con el fin de sustituir o reemplazar el trabajo docente en las aulas sino promover una mayor producción académica e intelectual al establecer un espacio donde los productos de su esfuerzo podrán ser consultados; no esperamos que utilizando el Aula Virtual el alumno aprenda más, mucho mejor más rápido o sea más económico, no es así necesariamente, el Aula Virtual debe ser usada para facilitar, para construir, para proveer un medio donde el docente pueda cumplir mejor su labor y el objetivo principal se cumpla: que el alumno APRENDA. Puede ser que el docente cumpla su labor exitosamente sin necesariamente ser exitosa la labor del alumno.

Hernández, A. (2009). *La Tecnología como Herramienta de apoyo al Docente en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje*, el cual tiene la siguiente conclusión: Los resultados obtenidos durante la investigación evidenciaron que la mayoría los docentes no utilizan estrategias didácticas que estimulen la participación del estudiante de manera crítica y reflexiva, además de autoevaluar sus debilidades y fortalezas en su proceso de inter aprendizaje en las distintas asignaturas; por otro lado, también se pudo constatar que en cuanto a la aplicación de las estrategias didácticas no se observan por parte de los docentes creatividad; siendo la mayoría

de las veces poco significativas para los estudiantes. La utilización de los avances tecnológicos en el proceso de enseñanza - aprendizaje exige la restructuración de los contenidos, métodos y medios de enseñanza necesarios para la constante actualización de los docentes que les permita enfrentar los cambios innovadores exigidos por la tecnología, a su vez poder dotar a las nuevas generaciones de una cultura integral acorde con las exigencias de su tiempo.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Herramientas Tecnológicas (TIC)

Las TIC, (Tecnologías de la Información y Comunicación) son herramientas como computadores, software, redes sociales, videojuegos, teléfonos, correo electrónico, plataformas virtuales Blackboard, pizarras interactivas, entre otras que se han instalado en la vida cotidiana más de unos que de otros revolucionando el modo de comunicarnos y aprender (Campos, 2014).

Estas sin dudas abren en el campo de la educación posibilidades sin precedentes en la posibilidad de generar mejores oportunidades de desarrollo para los niños (as) y jóvenes de nuestro país y continente.

Las herramientas tecnológicas buscan mejorar la calidad y pertinencia de los procesos de formación profesional de los estudiantes.

Existe un gran número de herramientas tecnológicas, tanto para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje como para la elaboración de diferentes tipos de materiales didácticos digitales. Muchas de estas herramientas nos ofrecen grandes posibilidades que tal vez no son muy conocidas, o resultan de difícil acceso (Campos, 2014).

2.2.2. La Tecnología Educativa.

“La tecnología educativa es un cuerpo de conocimientos que, basándose en disciplinas científicas referidas a la práctica de la enseñanza, incorpora todos

los medios a su alcance y responde a la consecución de fines en los contextos socioeconómicos que le dan dignificación”. (Litwin, 2003, p. 36).

La tecnología educativa es un disciplina que se caracteriza por funcionar como: a) Un marco conceptual y metodológico que da fundamento al desarrollo de materiales educativos originales, b) Una actividad de rescate de producciones culturales que pueden integrarse al desarrollo curricular, c) Un campo de saber que se ocupa de estudiar los mejores modos de integrar las nuevas tecnologías al desarrollo curricular, d) Un campo de saber que estudia históricamente los procesos de incorporación de los medios en las instituciones educativas. (Libendinsky, 2003, p.42)

Ciertamente, la tecnología educativa es un tema que debe ser tratado, estudiado y analizado con la responsabilidad que merece, puesto que el ritmo competitivo avanza día a día con más rapidez y exigencia y son los jóvenes que se están formando quienes se van a enfrentar con esa realidad, por lo tanto está en manos de los docentes darles las herramientas necesarias para que hagan el uso adecuado y provechoso de esta tecnología, pero como no se puede enseñar lo que no se sabe, los maestros están llamados a concientizarse sobre la necesidad de capacitarse, actualizarse y ajustarse al tiempo que les toca vivir.

Con relación a los Materiales didácticos éstos se pueden definir como el conjunto de recursos (gráficos, literarios, visuales, informáticos, entre otros) de los que se vale el educador para lograr una mejor comprensión por parte de los estudiantes de los contenidos de la enseñanza.

2.2.3. Efectos de la introducción de la computadora en las instituciones educativas.

Las computadoras y las redes de comunicación han ido introduciéndose lentamente en las comunidades. Debido al uso extendido y creciente de esta tecnología, tanto en el trabajo como en el hogar, es difícil pensar que hoy en

día estos equipos informáticos dejen de utilizarse o queden confinados en un armario.

De ahí, que a los ojos de los estudiantes y profesores exista una especie de "autenticidad" en la utilización de estos equipos: los estudiantes quieren hacer uso de la tecnología, porque para ellos representa el futuro. Y en una sociedad donde la mayoría del trabajo se está informatizando, el ámbito escolar no podrá resistirse por mucho tiempo a este cambio.

Cuando una tecnología se generaliza, ya sea el libro, la televisión o el computador, se extiende a todos los ámbitos de la sociedad, incluida la educación.

Por ejemplo, la invención de la imprenta y del libro tuvo profundos efectos sobre la educación, ya que permitió la alfabetización universal y la aparición de la escuela pública, dando lugar a un menor énfasis en la enseñanza del arte de la memoria.

Actualmente incluso, la televisión y el video están teniendo profundos efectos sobre la educación, tales como, el declive de la cultura impresa y el alza de la visual, una menor tolerancia al aburrimiento y la pérdida de la inocencia por parte de los niños. De forma similar, "es probable que el computador y las redes informáticas tengan un profundo impacto sobre la educación, y nos incumbe a todos considerarlo a la hora de pensar en la tarea de reestructurar las escuelas". (Postman, 2002, p.35)

Existen dos enfoques de la educación que han estado enfrentados durante siglos: la instrucción didáctica o el enfoque de la transmisión de información, y la visión constructivista. El primero es el que prevalece entre el público en general.

Desde esta posición se sostiene la idea de que los profesores deben ser expertos en determinadas áreas curriculares y su trabajo es transmitir a los estudiantes sus conocimientos en esos dominios a través de exposiciones

orales y clases magistrales. Los estudiantes deben memorizar los hechos y conceptos propios de un dominio, practicando los procedimientos propios de esa área hasta que los dominen, debiendo ser capaces de demostrar lo aprendido a través de las evaluaciones adecuadas (Hernández, C. 2009).

La visión opuesta, el constructivismo, es característica de autores como Piaget, Dewey, Vygotsky y Montessori, y mantiene que los profesores deben ser personas que faciliten y ayuden al alumno a construir su propia comprensión, así como desarrollar habilidades para llevar a cabo tareas complejas, haciendo hincapié en la actividad del alumno más que en la del profesor.

Pero a pesar de ser un enfoque predominante dentro de los ámbitos educativos más vanguardistas, la visión constructivista ha progresado poco a la hora de introducirse en la escuela pública, tanto en Norteamérica como, en general, en todo el mundo. “La tecnología informática permite, al menos, cinco usos diferentes dentro de las aulas y fuera de ellas”. (Arias, 2001, 25)

1. Herramienta para llevar a cabo diversas tareas: por ejemplo, utilizando procesadores de textos, hojas de cálculo, gráficos, lenguajes, de programación y correo electrónico.
2. Sistemas integrados de aprendizaje. Esto incluye un conjunto de ejercicios relativos al currículo, que el alumno trabaja de forma individual, y un registro de progresos, que sirve de fuente de información tanto por el profesor como para el alumno.
3. Simuladores y juegos, en los cuales los estudiantes toman parte en actividades lúdicas, diseñadas con el objetivo de motivar y educar.
4. Redes de Comunicación donde estudiantes y profesores interactúan, dentro de una comunidad extensa, a través de aplicaciones informáticas, como el correo electrónico, la World, Wide Web, las bases de datos compartidas y los tableros de noticias.
5. Entornos de aprendizaje interactivos, que sirven de orientación al alumno, al tiempo que participa en distintas actividades de aprendizaje, como, por

ejemplo, desempeñar el papel de cajero de un banco, de locutor de noticias de televisión o de técnico en reparación de aparatos electrónicos.

Obviamente, resulta difícil anticipar los efectos que pueden tener estas tecnologías informáticas, y podría ser que se pasen por alto algunos de los más importantes. Pero los investigadores han empezado a interesarse en analizar cómo estas nuevas tecnologías están afectando al ámbito escolar, permitiendo generar una serie de hipótesis que actualmente están comenzando a investigarse.

En este sentido, existen al menos ocho tendencias que puedan identificarse a partir de la literatura existente, y partir de la observación del uso que de estos sistemas se hace dentro de las aulas.

2.2.4. La Computadora como recurso de enseñanza.

El campo de la educación y por ende los procesos de enseñanza-aprendizaje en las últimas décadas han generado múltiples cambios a la par de las transformaciones que se suceden en los diversos escenarios que conforman la realidad social de un colectivo. Su principal acción por consiguiente se centra. En "(...) adecuar la formación de los ciudadanos a las necesidades educativas, demandas culturales y exigencias de capacitación para la vida de una sociedad sometida a un proceso de continuos cambios globales, a menudo compulsivos". (Zarate, 2010, p. 11)

Dentro de este contexto, el acto educativo, adquiere singular realce, encierra un conjunto de prácticas y actividades a través de las cuales el ciudadano alcanza las competencias necesarias en saberes y habilidades que le permitirán a largo plazo el desarrollo de sus potencialidades o realización en determinada profesión u oficio.

Compete al docente, imprimir una reorientación en el ejercicio de su intervención mediadora de la enseñanza-aprendizaje, a través del desempeño de nuevos roles que normen el alcance de los fines últimos del

proceso consagrado en la Constitución de la República del Perú (1993). En este sentido, el cambio impone el diseño y uso de estrategias de enseñanza innovadoras que permitan otorgar más dinamismo al quehacer escolar.

"El profesor se verá obligado a hacer frente a una doble exigencia; asegura el derecho del pensamiento lógico formal del individuo mediante una práctica pedagógica renovada, activa, planificada e intencional". (Zarate, 2010, p. 12)

Como producto de esta concepción el docente debe apegar a su hacer pedagógico las tecnologías en audiovisuales que faciliten la enseñanza de contenidos propios al área de la Geografía, inmersos en los programas de la Segunda Etapa de Educación Básica, estos representan un material icónico de amplia importancia en el hacer escolar, a través de si se informa, se motiva, se complementa e incluso se crea nuevas formas de lenguaje y de comunicación.

Constituyen la totalidad de documentos e instrumentos que se pueden utilizar en la comunicación, aplicables a la enseñanza y el aprendizaje según los intereses y necesidades del docente y de la temática a tratar". Por la amplitud en formas o modalidades que oferten el campo de la educación, se hace necesaria en su uso la preparación por parte del docente, así como la respectiva planificación que indujo los fines que persigue, así como la manera bajo la cual operatice la participación del aprendiz. La computadora cumple importantes funciones al momento de aplicarse en la tarea educativa. Sin embargo, estas se ven condicionadas por el papel que el docente asume en su vinculación hacia el colectivo. Expresan en estrecho apoyo a las afirmaciones "El uso de la Computadora en el aula establece y permite la calidad de la enseñanza y la renovación pedagógica". (Mena, Marcos y Mena, 2000: p.175). En muchas ocasiones pueden encubrir una concepción conservadora" De alii, que según los autores citados reviste singular significado la actualización docente en cuanto a su uso y manera bajo la cual piensa involucrarlos en el trabajo del aula y como estrategia de la enseñanza.

En sentido general, el uso de la computadora como medio en el proceso de enseñanza y del aprendizaje. (Mena, Marcos y Mena, 2000, p. 142) afirma que se encuentra condicionado por factores que determinan su certera inclusión en la clase por parte del docente, entre estos señalan como principales: después de factores como:

La metodología del educador; los contenidos a desarrollar; el tipo de tarea educativa con la que se enfrenta el estudiante; las características del grupo; las limitaciones arquitectónicas, administrativas y de funcionalidad de la institución; la flexibilidad del uso en cada medio y la facilidad de producción de medios que se promueva, entre otros.

Resalta, por consiguiente, según los autores citados el importante papel del docente como mediador de la enseñanza y del aprendizaje en atención que merecen la selección y uso certero de determinado medio audiovisual como la computadora en el quehacer escolar, con lo cual no sólo favorece su práctica, sino que realza la significación del aprendizaje a favor de una mejor calidad en la educación que imparte.

En el campo de la educación, la computadora puede emplearse para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de diversa índole inmersos en el currículo. (Mena, Marcos y Mena, 2000: 173), a propósito presentan a manera de recomendación para el educador, como gestor y facilitador del acto escolar algunos aspectos fundamentales a tomar en consideración al momento de incluir en la práctica pedagógica estos materiales: "¿Qué contenido enseñar?; ¿Qué técnica utilizar para familiarizar a los estudiantes con la temática? y muy importante, establecer los fines que se buscan alcanzar con el uso del medio", Por consiguiente, estas normas expresadas, descansan de manera directa en la planificación del trabajo escolar por parte del docente, en ella se soporta la dinámica del quehacer del aula. Su previa ejecución orienta las actividades, evita la pérdida de tiempo e improvisación, la desmotivación y el deficiente uso de estrategias de enseñanza.

2.2.5. Planificación de estrategias para el mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

La Enseñanza y el aprendizaje, son procesos que se canalizan en la escuela si se entiende de la manera más tradicional; sin embargo, existen diversos medios o lugares que se interrelacionan con la escuela a través de actividades interesantes para los estudiantes, con el propósito de discutir la función social que estos objetos de conocimiento cumplen en la vida. La Enseñanza no puede seguir siendo ejecutada en las aulas escolares como una simple combinación de términos sino como un modo de aprender significados en interrelación con las oportunidades que se presentan como lo es el uso de la computadora que son un apoyo para que el educando adquiera habilidades y destrezas en el uso del computador y así mismo se sientan motivado a aprender.

Al respecto, todo proceso de enseñanza debe contar con estrategias motivadoras que permitan mantener la atención del educando, para que el aprendizaje sea significativo". Por consiguiente, al docente le corresponde ser líder en el aula para que el educando este siempre activo.

Las prácticas didácticas deben permitir la formación del educando, por lo que es imprescindible; propiciar en el educando como objeto social, la necesidad de comunicación e implementar actividades pedagógicas revalorizadas en su enseñanza, y así, considerar las construcciones que se gesten en ellos.

El aprendizaje es un modo particular de construcción de conocimientos donde el alumno no se comporta de manera diferente como lo haría frente a otro objeto de conocimiento. El reservorio de saberes previos guardados en el cerebro humano, constituyen el filtro favorecedor del procesamiento y asimilación de la nueva información.

A la luz de los planteamientos anteriores se puede inducir la formación en los estudiantes desde los primeros grados de escolaridad. En este sentido es importante la compenetración del docente con los saberes previos del

aprendiz para poder partir de él, diseñando actividades coherentes con el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del uso del computador.

La práctica pedagógica debe permitir la interacción grupal, donde el docente reconozca las potencialidades de los estudiantes y les permita apropiarse de la enseñanza tomando en consideración los conocimientos de su historia y su vida.

Esto será posible si el maestro logra convertir la escuela en un espacio donde el educando adquiera conocimientos significativos.

El apoyo a la enseñanza de los recursos audiovisuales

El propósito de los recursos audiovisuales es ayudar a los docentes a incorporar la tecnología al currículo educativo. La nada despreciable inversión de tiempo y esfuerzo, que se está realizando en la educación para lograr altos niveles de conocimiento, es tarea de cada uno de los profesores que día a día plasman sus potencialidades dentro del aula. Cada profesor es capaz de producir y elaborar materiales impresos y de presentación en pantalla para la enseñanza presentando para ello las múltiples posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. La multiplicidad de factores presentes en cada decisión, la importancia de la información relevante, conforman el escenario ideal para posicionar muy favorablemente a la Educación a Distancia como una herramienta de éxito para los participantes. Los propios cambios de la sociedad se han visto influidos por el actual desarrollo tecnológico, alcanzado en pocos años. (Morante, 2009) afirma la multiplicidad de factores presentes en cada toma de decisión, la importancia de la información oportuna y relevante, conforman el escenario ideal para posicionar muy favorablemente a la educación" (p.67); En tal sentido, como una herramienta de éxito para los participantes de las actividades programadas.

La computadora en el contexto educativo, es un poderoso medio para el aprendizaje. Resultados de investigaciones desarrolladas demuestran que dentro de los valores educativos que contienen, están los siguientes: el uso de programas y videos apropiados, dan como resultado un mayor aprendizaje en menos tiempo y una mayor retención de lo aprendido, estos estimulan otras actividades de enseñanza, los niños y los jóvenes cuyo aprendizaje se da a partir del lenguaje de las imágenes en movimiento, están mejor capacitados para aplicar lo que aprendieron, que aquellos que no han tenido dicha preparación; despierta el interés por aprender, motiva la actividad del conocimiento, desarrolla la creatividad y estimula la fantasía, aumenta la actividad psíquica y emocional del estudiante, en el proceso de aprendizaje, acelera el ritmo de la clase y propicia ahorro de tiempo en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Nunca se había encontrado en el terreno educativo la posibilidad de utilizar una diversidad de medios tecnológicos como ocurre en la actualidad. A los tradicionales proyectores de diapositivas, retroproyectores y cassettes de audio, se han incorporado otros que van desde los equipos de grabación y edición de video, hasta las actuales redes de comunicación a través de la computadora.

Medios que están permitiendo no solo desempeñar las funciones que tradicionalmente se asignan en la escuela como son las de transmisión de contenidos e información y motivación al estudiante, sino también otras como la de presentación de simulaciones y creación de entornos diferenciados de aprendizaje, o la de evaluación de los estudiantes. Al mismo tiempo estas nuevas tecnologías han dejado de estar exclusivamente a disposición de los profesores, para ser utilizadas por los estudiantes.

A manera de conclusión, se estima que la enseñanza debe ser reconocida comenzando por la creatividad, la lógica y responsabilidad que tiene el educador como promotor de la enseñanza y facilitador de conocimientos. Igualmente, se espera que el docente asuma la problemática del aula como

una misión cuyo norte sea la orientación humana que lleva implícita el arte de enseñar con todas las herramientas a utilizar y que incidan en el adecuado aprendizaje por construcción, es decir un aprendizaje para la vida.

En correspondencia, se recomienda una evaluación permanente de lo que se hace en el aula, así como la retroalimentación docente-alumno comunidad para enfocar la enseñanza en un principio interactivo y de calidad generando prácticas didácticas que coadyuven al desarrollo constructivo del conocimiento.

La contextualización de las herramientas a las condiciones de aprendizaje.

En este sentido se debe proporcionar al docente elementos didácticos que le permitan el aprovechamiento eficaz de dicha tecnología para poder discriminar entre la información existente en cuanto a un software e Internet, aquellos materiales que reúnan las condiciones y posibilidades de uso en los que se pueden vincular los contenidos del currículo, el plan y/o los programas. “El punto central en la contextualización de las herramientas, está dado en función de la interacción pues se plantea el manejo de la tecnología como el elemento que posibilita el aprendizaje, porque promueve la confrontación y socialización del conocimiento, el intercambio de ideas, el cuestionamiento y la aclaración de dudas que enriquecen al que aprende y al que apoya dicho aprendizaje”. (Meza, M., 2001). Es decir, que el aprendizaje tendrá como apoyo y se servirá de la tecnología como medio para lograr la interacción. Puntualizando siempre que la interacción es una acción que se da entre personas a partir de socializar y compartir puntos de vista, conocimientos y posturas con respecto a un objeto de estudio y que implica una influencia recíproca, por lo que serán más importantes los compañeros y asesores que los más sofisticados programas de cómputo. Así las innovaciones educativas deberán consistir en la renovación de los ambientes de aprendizaje, en los cuales un elemento serán los avances de la tecnología más no el único ni el más importante.

Es decir, el aula deberá organizarse como una comunidad de aprendizaje que refleje una "cultura de aprendizaje" en la que todos y cada uno de sus miembros se impliquen en un esfuerzo colectivo de comprensión, en donde el énfasis y las diferencias de matiz se centren en las diferentes iniciativas y propuestas generadas en la interacción y no en un programa de computo o la información obtenida por medio de la tecnología.

Por lo tanto, se plantea el uso de herramientas materiales (Lugar de los acontecimientos, computadoras, aulas virtuales) y humanas (vivencias, formación) para que la enseñanza sea un continuo aprender de conocimientos y de vida.

Además, de la incorporación de estrategias pedagógicas (dinámicas de grupo, Motivación, Practicas de campo...) flexibles que permita que el alumno aprenda con facilidad.

Blackboard Collaborate.

Es un espacio de comunicación para reuniones virtuales de colaboración, y educación a distancia. Blackboard Collaborate soporta: Comunicación por voz y vídeo, mensajes de texto instantáneo, presentación de escritorio con posibilidad de compartirlos y encuestas.

Blackboard Collaborate es una amplia plataforma de aprendizaje, destinada específicamente a la enseñanza, a que miles de instituciones de enseñanza superior, primaria y secundaria, organizaciones profesionales, cooperativas y gobiernos de todo el mundo, brinden una experiencia de enseñanza más eficaz a través de un aprendizaje on-line, integrado y móvil. También ayuda a abrir nuevos caminos de aprendizaje en tiempo real o a cualquier momento

Blackboard Collaborate le permite a las personas participar o moderar/administrar una reunión desde cualquier ubicación conectada a internet.

2.2.6. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

“La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo” (Sánchez, 1993). Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno. El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua. Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva de la representación que con la misma se persigue.

La enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto

aquellas de carácter general como las internas. Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, como una consecuencia obligada, el neuroreflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuantitativas-cualitativas diferentes, no se limita al plano de lo abstracto solamente sino que continúa elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde sin dejar de incluirse lo teórico se logra un mayor grado de entendimiento del proceso real. Todo proceso de enseñanza científica será como un motor impulsor del desarrollo que, subsiguientemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio desarrollo futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al cual se enseña, es decir, todo proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza desarrolladora, promotora de la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua, sostenible, del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es él un componente inseparable. "La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida" (Sánchez, 1993). No debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; que la enseñanza está de manera necesaria, sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, de las necesidades materiales y espirituales de las colectividades; que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural. La enseñanza existe para el aprendizaje, sin ella no se alcanza el segundo en la medida y cualidad requeridas; mediante la misma el aprendizaje estimula, lo que posibilita a su vez que estos dos aspectos integrantes del

proceso enseñanza-aprendizaje conserven, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades y al mismo tiempo conformen una unidad entre el papel orientador del maestro o profesor y la actividad del educando.

La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su movimiento evolutivo está condicionado por las contradicciones internas, las cuales constituyen y devienen indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por leyes objetivas además de las condiciones fundamentales que hacen posible su concreción. El proceso de enseñanza, de todos sus componentes asociados se debe considerar como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre la cual, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, de comprender y transformar la realidad objetiva que lo circunda. Este proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, respecto al cual el mismo debe ser organizado y dirigido. En su esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social. La enseñanza tiene un punto de partida y una gran premisa pedagógica general en los objetivos de la misma. Estos desempeñan la importante función de determinar los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo, en consecuencia con las transformaciones planificadas que se desean alcanzar en el individuo al cual se enseña. Tales objetivos sirven además para orientar el trabajo tanto de los maestros como de los educandos en el proceso de enseñanza, constituyendo, al mismo tiempo, un indicador valorativo de primera clase de la eficacia de la enseñanza, medida esta eficacia, a punto de partida de la evaluación de los resultados alcanzados con su desarrollo. Lucero, M. 2004).

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal

proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de

situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos. Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas) No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neuronal, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte receptor neuronal. El individuo ante tal influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente sino también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la antes mencionada realidad objetiva le entrega, debiéndose advertir sobre la posibilidad de que si la forma en que se produce la transmisión de las esencialidades reales resultan interferidas de manera adversa o debido al hecho de que el propio educando no pone, por parte de sí, interés o voluntad, que equivale a decir la atención y concentración necesarias, sólo se alcanzaran aprendizajes frágiles y de corta duración. Asimismo, en el aprendizaje de algo influye, de manera importante, el significado que lo que se aprende tiene para el individuo en cuestión, pudiéndose hacer una distinción entre el llamado significado lógico y el significado psicológico de los aprendizajes; por muy relevante que sea en sí mismo un contenido de aprendizaje, es necesario que la persona lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete, un aprendizaje significativo que equivale a decir, se produzca una real asimilación, adquisición y retención del conocimiento ofrecido. (Moreno, M. 2006).

El aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una interacción social y desde este punto de vista es, intrínsecamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se

genera. El sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e internalizando nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida, de manera tal que los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el comando del desarrollo. El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede ser reducido y mucho menos explicarse en base de lo planteado por las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y las cognitivas. No puede ser concebido como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, ignorándose todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del propio individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante del componente social de éste. No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto del reflejo de los mismos por una estructura material neuronal que resulta preparada o pre acondicionada por factores tales como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos llamar causales o determinantes del mismo, de manera dialéctica y necesaria.

La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes haberla aprendido,

sobre todo, las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal. (Menas & Marcos & Mena. 2000). Es importante recalcar o insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema enfrentado devienen condiciones necesarias para su aprendizaje, recreación y solución; que en la adquisición de cualquier conocimiento, la organización de la estructura del sistema informativo que conlleven a él, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar tal propósito u objetivo, a sabiendas de que todo aprendizaje que está unido o relacionado con una consciente y consecuente comprensión sobre aquello que se aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, va influir en la determinación de un aprendizaje también correcto en un tiempo menor, sobre todo si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones propuestos por el individuo que aprende. En el aprendizaje humano, en su favorecimiento cuanti-cualitativo, la interpretación holística y sistémica de los factores conductuales y la justa consideración valorativa de las variables internas del sujeto como portadoras o contenedoras de significación, resultan incuestionablemente importantes tratándose de la regulación didáctica del mismo, de aquí la necesidad de tomar en consideración estos aspectos a la hora de desarrollar procedimientos o modalidades de enseñanza dirigidos a sujetos que no necesariamente se van a encontrar en una posición tal que permita una interacción cara a cara con la persona responsabilizada con la transmisión de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades correspondientes. En la misma medida en que se sea consecuente en la práctica con las consideraciones referidas se podrá llegar a influir sobre la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje según el modelo de la ruta crítica: la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, calidad y duración.

Hay quienes consideran que cuando registramos nuestros pensamientos en base de determinadas sensaciones, en el primer momento, no nos

detenemos en el análisis de los detalles pero que más tarde los mismos resultan ubicados en determinadas locaciones de la mente que, equivale a decir, en diferentes fondos neuronales del subsistema nervioso central interrelacionados funcionalmente, para formar o construir partes de entidades o patrones organizados con determinada significación para el individuo que aprende. Luego este construye en su mente, fruto de su actividad nerviosa superior, sus propias estructuras y patrones cognitivos de la realidad objetiva, del conocimiento que en definitiva va adquiriendo de distintos aspectos de la misma; así cuando pretende resolver un problema concreto, gracias a la capacidad que tiene para elaborar un pensamiento analizador y especulador, compara entre sí posibles patrones diferentes, formas en última instancia, comparación que va a permitirle llegar a la solución de la situación problemática de que se trate. De igual manera, otros consideran que es en el pensamiento donde asienta el aprendizaje, que este no es más que la consecuencia de un conjunto de mecanismo que el organismo pone en movimiento para adaptarse al entorno donde existe y se mueve evolutivamente. El individuo primero asimila y luego acomoda lo asimilado. (Meza Meza, A. 2002). Es como si el organismo explorara el ambiente, tomara algunas de sus partes, las transformara y terminara luego incorporándolas a sí mismo en base de la existencia de esquemas mentales de asimilación o de acciones previamente realizadas, conceptos aprendidos con anterioridad que configuran, todos ellos, esquemas mentales que posibilitan subsiguientemente incorporar nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas. A su vez, mediante la acomodación, el organismo cambia su propia estructura, sobre todo a nivel del subsistema nervioso central, para adaptarse debidamente a la naturaleza de los nuevos aspectos de la realidad objetiva que serán aprendidos; que la mente, en última instancia, acepta como imposiciones de la referida realidad objetiva.

2.3. Definición de Términos Básicos.

- **Blackboard Collaborate.** Es una plataforma que permite generar espacios de comunicación en forma de salas virtuales, donde varios participantes se reúnen y pueden compartir diferentes aplicaciones: presentaciones, escritorio, pizarra virtual, etc. (IAAP Adolfo Posada, (15 de Julio de 2018) recuperado ftp://ftp.asturias.es/iaap/formacion/Manuales/Ayuda_cursos_en_linea_collaborate.pdf).
- **Comunicación:** Transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitamos comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc. (Pablos G. L., 2010, p. 563).
- **Correo Electrónico:** Servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes (también denominados mensajes electrónicos o cartas digitales) mediante redes de comunicación electrónica. (Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española 2014).
- **Educación:** Proceso por el cual una persona desarrolla sus capacidades para enfrentarse positivamente a un medio social determinado e integrarse a él (Hermoso, 2001, p. 27).
- **Enseñanzas-Aprendizaje:** Es aquella que encuentra su fundamento en facilitar el aprendizaje del estudiante y no tanto el desarrollo del temario. Pero no cualquier aprendizaje, sino el aprendizaje “transformacional” (que produce cambio significativo en el nivel de conciencia de aprendizaje en el estudiante), el crítico y autocrítico, el aprendizaje permanente y el que crea y reconstruye estructuras cognitivas y pilares instrumentales para seguir aprendiendo en el futuro. En este sentido, el aprendizaje no se realiza en el vacío ni es fruto de una simple tecnología didáctica, sino que surge de un proceso de interacción didáctica en la que importa, y mucho, la “acción” (actitud, implicación, motivación...) del estudiante. (Capella, 2016, p. 54)

- **Herramientas tecnológicas (TICs):** son herramientas como computadores, software, redes sociales, videojuegos, teléfonos, correo electrónico, plataformas virtuales Blackboard, - entre otras, que pueden ser utilizadas en diversas funciones fácilmente. (Hermoso, 2001, p. 105)
- **Información:** Datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones. (Marqués, 2008, p. 2)
- **Multimedia:** se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. (Marqués, 2008, p. 3)
- **Red:** es un conjunto de equipos informáticos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos, con la finalidad de compartir información, recursos y ofrecer servicios. (Taka, 15 Julio 2018, recuperado: <https://es.slideshare.net/yngridtaka/es-un-conjunto-de-equipos-informaticos-conectados-entre-s-por-medio-de-dispositivos-fsicos-que-envan-y-reciben-impulsos-elctricos>)
- **Software:** Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware. (EduRed, 2018, recuperado <https://www.ecured.cu/Software>)
- **Tecnología:** Aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. Supone la creación de productos, instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas. (Marqués, 2008, p. 2)

- **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC):** Cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación. (Marqués, 2008, p. 3)
- **World Wide Web (WWW),** o simplemente Web (Traducido a veces en español como "telaraña mundial", es el servicio más importante de Internet y el que le ha incrementado su enorme popularidad. Se trata de un estándar para presentar y visualizar páginas de información que contienen texto, gráficos, sonidos, películas, etc.). Una de las características más importantes de una página Web (WWW) es que contiene enlaces a otras páginas Web que pueden estar en ordenadores de cualquier parte del mundo. De esta forma, usted puede ir saltando de un sitio a otro para acceder a la amplísima información de Internet. (Taka, 15 Julio 2018, recuperado: <https://es.slideshare.net/yngridtaka/es-un-conjunto-de-equipos-informaticos-conectados-entre-s-por-medio-de-dispositivos-fsicos-que-envan-y-reciben-impulsos-elctricos>)

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Método del Estudio.

Para la realización de la presente Investigación, se utilizaron los siguientes métodos:

- a) **Método Inductivo.** Método que se empleó en el estudio partiendo de aspectos particulares con el propósito de arribar a generalidades.
- b) **Método Deductivo.** Método que ayudó hacer el estudio partiendo de los aspectos generales y de un conjunto de premisas acerca de las herramientas tecnológicas en relación con la Enseñanza - Aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la “Universidad Nacional San Luis Gonzaga” de Ica
- c) **Método Analítico.** Método muy importante en el presente estudio que se empleó para proporcionar los procedimientos que requiere hacer la diferenciación bibliográfica de la investigación y para llegar a conocer en que se sustenta las herramientas tecnológicas en la Enseñanza – Aprendizaje de los estudiantes de la Facultad Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, en el año 2016 – 2017.
- d) **Método de Síntesis.** Método que sirvió para expresar en forma concisa las conclusiones y las generalidades de la investigación, expresándolas en ideas principales.

3.2. Técnicas de Recolección de Datos.

- **Encuesta**

Esta técnica permitió recolectar datos; para mejorar las actividades didácticas de los docentes y por ende la aplicación de las herramientas tecnológicas para los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica. (se adjunta en el Anexo N° 02)

Esta técnica usa como instrumento el cuestionario.

El Cuestionario

Este instrumento permitió recoger datos sobre el nivel de aplicación de las herramientas tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica en las diferentes asignaturas. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de las actividades realizadas

La presente investigación se desarrolló en la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica – Facultad de Administración, con los estudiantes de la Carrera Profesional de Administración.

La población estuvo compuesta por 80 estudiantes del Segundo Ciclo de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica.

La muestra de estudio obtenida por medio del muestreo no probabilístico fue de tipo criterial de tamaño 40.

4.2. Desarrollo de Estrategias

La presente investigación se desarrolló en la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica – Facultad de Administración, con los estudiantes de la Carrera Profesional de Administración según el tipo de enseñanza aplicada, a los cuales se les tomó una evaluación inicial y luego del uso de la aplicación de herramientas tecnológicas se les tomó una evaluación final, para observar existencia de diferencias significativas en el Aprendizaje – Enseñanza.

La estrategia metodológica a seguir implica los siguientes aspectos:

Estudio independiente: Es un proceso dirigido hacia el autocontrol y la autoevaluación como una actividad orientada hacia la formación de habilidades intelectuales para conseguir el conocimiento y el aprendizaje. Durante estas sesiones, cada uno de los estudiantes dispone de una serie de materiales didácticos y recursos tecnológicos que le permitirán abordar el tema de estudio. (Maza, M. 2002). Para el desarrollo de las actividades es indispensable que el docente suministre información detallada de los siguientes aspectos: Objetivos de aprendizaje, conceptualización de la temática, bibliografía y materiales didácticos que puedan ser utilizados directamente en las herramientas tecnológicas.

Durante esta fase de su proceso de formación cada estudiante podrá:

- ✓ Organizar su horario de estudio de acuerdo con su estilo de trabajo y tiempo disponible.
- ✓ Participar en los foros de discusiones sincrónicas o asincrónicas y aportar con sus conocimientos y experiencia.
- ✓ Explorar los recursos tecnológicos a fin de complementar su trabajo y mantenerse al tanto de los requerimientos y exigencias del programa de educación.
- ✓ Investigar en bases de datos, revistas electrónicas, sitios web especializados, entre otros, a fin de profundizar en los temas de estudio.
- ✓ Seleccionar los integrantes de su grupo de estudio.
- ✓ Acordar con su grupo de estudio los horarios de encuentro en plataforma virtual Blackboard para el intercambio de puntos de vista a través de los chats, conferencias, talleres.

Trabajo en grupos: Durante estas sesiones, el docente guía a los estudiantes para que conformen sus equipos de trabajo.

Los trabajos universitarios en grupo se refieren a la organización, es una de las piezas fundamentales para alcanzar el objetivo deseado dentro del límite temporal establecido (León, 2003). Para conseguir este objetivo, se debe considerar lo siguiente:

- ✓ **Planificación.** Analizar y debatir en grupo la tarea es siempre una buena idea para empezar.
- ✓ **División del Trabajo y Establecimiento de Objetivos.** Dividir el trabajo de manera equitativa es la mejor manera para evitar el conflicto. Desde la investigación previa hasta la presentación, pasando por la creación y edición del trabajo, todos los miembros deberían de involucrarse.
- ✓ **Seguimiento del Progreso.** Elegir un coordinador ésta persona puede variar en cada fase del proyecto y debería ser el responsable de medir el progreso y de organizar el flujo de trabajo entre los miembros
- ✓ **Trabajo en Equipo.** La colaboración y el trabajo en equipo, es posible aprender muchas cosas gracias a las ideas y a las diferentes aptitudes de los miembros del grupo.

Tutoría virtual: Consiste en la comunicación asincrónica entre profesor y alumnos mediante correo electrónico, plataforma virtual blackboard que facilita el seguimiento

de la actividad del estudiante y permite ofrecer orientaciones académicas y personales, específicas y personalizadas. Puede complementar a la tutoría presencial.

Durante el tiempo de estudio independiente y de trabajo en grupos, el estudiante puede aplicar herramientas tecnológicas y consultar al docente, vía email, cuantas veces considere necesario, a fin de aclarar todas las dudas que le generen los textos y materiales de trabajo, la metodología o cualquier aspecto relacionado con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Generalmente, la comunicación mediante el correo electrónico en las tutorías virtuales se da de forma privada e individual, pero también puede habilitarse un espacio de tutoría público en el que los alumnos consulten los mensajes y respuestas del profesor con otros estudiantes.

Estas tutorías podrán apoyarse con sesiones programadas de chat de tal forma que cada estudiante pueda aclarar cualquier tipo de inquietud relacionada con los conceptos básicos tratados en los textos de estudio y con las tareas asignadas a los grupos colaborativos.

Actividades presenciales: Un aspecto importante durante el desarrollo de las actividades en aula, lo constituye la posibilidad de que el docente pueda programar y utilizar las herramientas tecnológicas como computadoras, proyector multimedia, pizarras interactivas, programas especializados para desarrollar en las asignaturas, o “utilizar la plataforma virtual Blackboard para desarrollar las actividades en aula virtual y el docente pueda programar de acuerdo a su criterio, sesiones presenciales”. (Lucero, 2004).

Estas sesiones podrían tener como finalidad:

- ✓ Lograr la socialización de trabajos e investigaciones.
- ✓ Propiciar la profundización temática.
- ✓ Fortalecer el espíritu de pertenencia y compromiso en el grupo.

Mediante las sesiones de estudio independiente, el trabajo en grupos, las tutorías virtuales, los foros de discusión permanente y las sesiones presenciales se busca promover y acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, a la vez que se pueda fomentar el trabajo en equipo y el intercambio de experiencias, de tal forma que se logre estimular en el grupo destrezas sociales y cognitivas que faciliten el

aprender de otros y con otros, empleando para ello los medios de interacción que brindan las nuevas tecnologías de la comunicación e información.

4.3. Actividades e Instrumentos Empleados.

- a) **Fichas de Registro:** Se emplearon para anotar los datos referentes a los calificativos obtenidos por los estudiantes, también se empleó la ficha de observación donde se anotaron las actitudes de los estudiantes frente al tema, sus logros y dificultades.
- b) **Prueba de Entrada:** Sirvió para conocer que tanto conocían del tema a tratar, y comparar el nivel de conocimiento que tenían al inicio. Con el que obtuvieron al finalizar el trabajo académico.
- c) **Prueba de Salida:** Permite hacer una comparación de lo aprendido por los estudiantes en relación a la prueba de entrada y verificar los objetivos logrados, formulados al inicio.
- d) **Prueba rápida:** Se aplicó finalizando cada sesión de aprendizaje, dando lugar a que sólo sirvieron para conocer el nivel de asimilación de los temas que se iban desarrollando, con la finalidad de ver deficiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje para corregirlos a tiempo.
- e) **Cuestionario:** Técnica que permitió recolectar datos, obteniendo opiniones, actitudes y recibir sugerencias para el mejoramiento de las actividades y por ende de la institución en su conjunto, estuvo formada por 10 preguntas alternativas medibles, realidad que fue comprobada en el campo, con valoración en cada una de 1 a 3, se hizo énfasis a las variables de las herramientas tecnológicas y enseñanza – aprendizaje (Menas, 2000).

El propósito de la encuesta aplicada a los estudiantes es dar a conocer la existencia del trabajo académico, analizar la viabilidad y potenciar la aplicación de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje también de incrementar el nivel de conocimiento sobre las herramientas de las TIC, hacia los estudiantes y docentes.

4.4. Logros Alcanzados.

4.4.1. Análisis de la Variable X: Herramientas Tecnológicas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos del cuestionario dirigido a 40 estudiantes del turno diurno del Segundo Ciclo de la Facultad de Administración de la UNICA, para determinar el nivel de las Herramientas Tecnológicas. El instrumento aplicado ha sido estructurado en función:

Tabla 01

Estandarización de la variable dependiente

V.I.	DIMENSIONES	ÍTEMS	PESO
Herramientas tecnológicas	D1: Tipos de programas y recursos tecnológicos.	5	45%
	D2: Implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.	5	55%
	TOTAL	10	100%

Fuente: Autor de la investigación.

Al respecto, cabe mencionar que el cuestionario está constituido por 10 ítems que fueron elaborados en función de las dimensiones de la variable I, Herramientas Tecnológicas. Tipos de programas y recursos tecnológicos (5 ítems) e Implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas (5 ítems).

Las respuestas a cada ítem del cuestionario tuvieron un puntaje asignado como se presenta a continuación:

NO 0 puntos

A VECES 1 punto

SI 2 puntos

La variable X (Herramientas tecnológicas) se categorizó en:

Categoría	Intervalo	Interpretación cualitativa
Deficiente	0 - 6	El nivel de las Herramientas Tecnológicas en la Facultad de Administración de la UNICA es deficiente.
Regular	7 - 13	El nivel de las Herramientas Tecnológicas en la Facultad de Administración de la UNICA es regular.
Bueno	14-20	El nivel de las Herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA es bueno.

Las dimensiones de la variable se categorizaron en:

Dimensión 1: Tipos de programas y recursos tecnológicos	Dimensión 2: Implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas
Bueno 7-10	Bueno 7-10
Regular 4-6	Regular 4-6
Deficiente 0-3	Deficiente 0-3

A continuación, se presentan los resultados en tablas y gráficos estadísticas con sus respectivas interpretaciones:

Tabla 02

Ítem 1: ¿Las autoridades de la institución, socializan con ustedes sobre el porcentaje del presupuesto que se invierte en la adquisición de recursos tecnológicos?

Categoría	f	h
Nunca	13	33%
A veces	15	38%
Siempre	12	29%
Total	40	100%

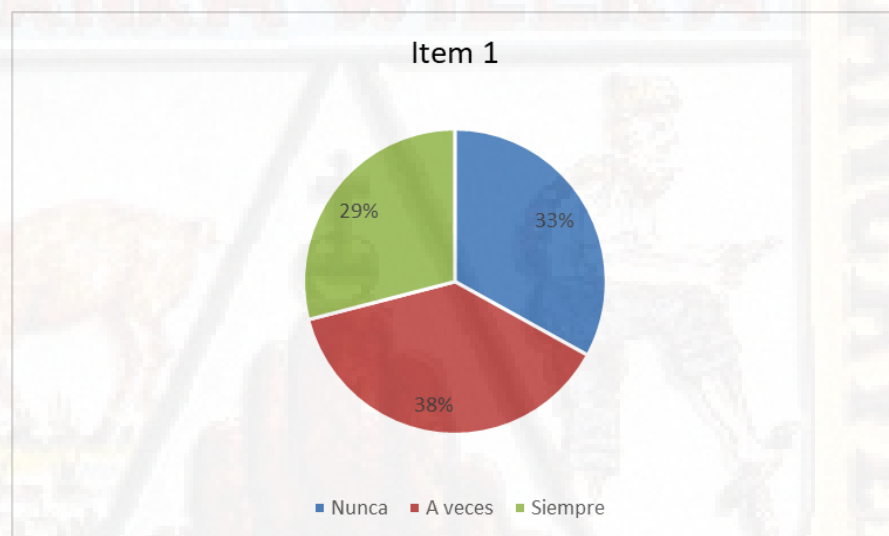


Gráfico 01

Interpretación

La tabla N° 02 presenta los resultados del ítem 1: ¿Las autoridades de la institución, socializan con ustedes sobre el porcentaje del presupuesto que se invierte en la adquisición de recursos tecnológicos?, que corresponde a la dimensión tipos de programas y recursos tecnológicos.

De los resultados se puede evidenciar que un 29% de los estudiantes opinó que siempre las autoridades de la institución, socializan con ellos sobre el

porcentaje del presupuesto que se invierte en la adquisición de recursos tecnológicos, el 33% opinó que nunca y un 38% de los estudiantes afirmó que a veces, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada sostuvo que a veces.

Tabla 03

Ítem 2: ¿Crees que necesitas traer laptop a la universidad para mejorar tu proceso de enseñanza - aprendizaje?

Categoría	f	h
Nunca	12	30%
A veces	13	32%
Siempre	15	38%
Total	40	100%

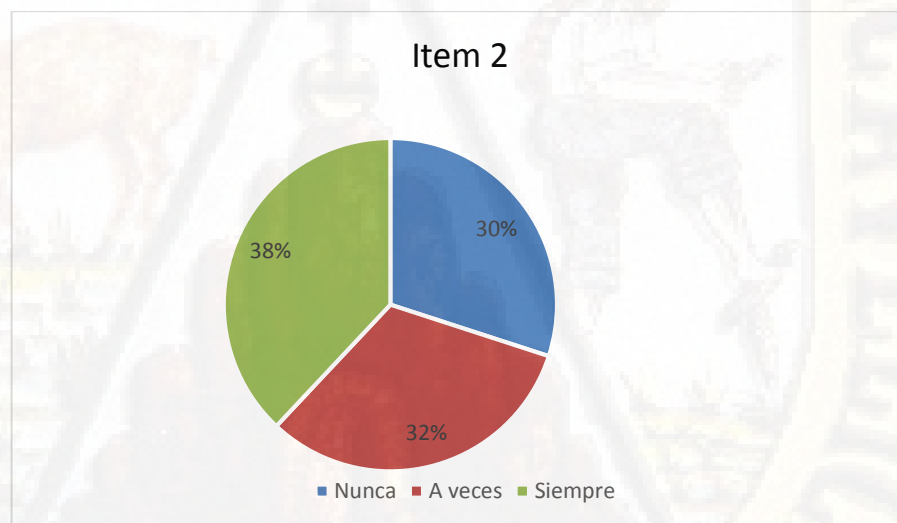


Gráfico 02

Interpretación

La tabla N° 03 presenta los resultados del ítem 2: ¿Crees que necesitas traer laptop a la universidad para mejorar tu proceso de enseñanza - aprendizaje?, que corresponde a la dimensión tipos de programas y recursos tecnológicos.

De los resultados se puede observar que el 30% de estudiantes sostuvo que nunca necesita traer laptop a la universidad para mejorar su proceso de enseñanza - aprendizaje, el 32% aseguró que a veces y un 38% de los estudiantes afirmó que siempre, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada opinó que siempre.

Tabla 04

Ítem 3: ¿Consideras que es necesario usar el internet en horario de clases?

Categoría	f	h
Nunca	12	30%
A veces	14	35%
Siempre	14	35%
Total	40	100%

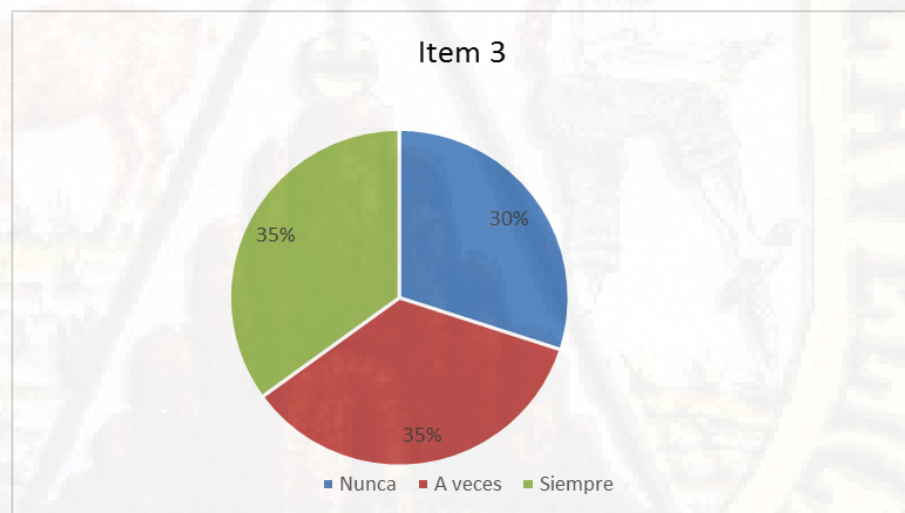


Gráfico 03

Interpretación

La tabla N° 04 presenta los resultados del ítem 3: ¿Consideras que necesario usar el internet en horario de clases?, que corresponde a la dimensión tipos de programas y recursos tecnológicos.

De los resultados se puede evidenciar que el 30% de estudiantes declaró que nunca es necesario usar el internet en horario de clases, el 35% sostuvo que a veces y otro 35% de los estudiantes afirmó que siempre, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada aseguró que siempre.

Tabla 05

Ítem 4: ¿Le gustaría que su facultad use más herramientas tecnológicas?

Categoría	f	h
Nunca	14	34%
A veces	11	28%
Siempre	15	38%
Total	40	100%

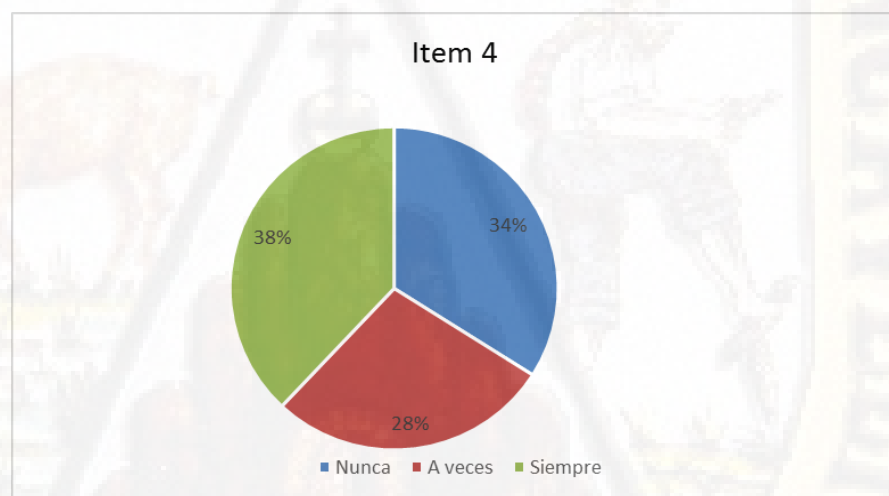


Gráfico 04

Interpretación

La tabla N° 04 presenta los resultados del ítem 4: ¿Le gustaría que su facultad use más herramientas tecnológicas?, que corresponde a la dimensión tipos de programas y recursos tecnológicos.

De los resultados se puede observar que el 28% de estudiantes afirmó que a

veces le gustaría que su facultad use más herramientas tecnológicas, el 34% opinó que nunca y un 38% de los estudiantes considera que siempre, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada sostuvo que siempre.

Tabla 06

Ítem 5: ¿Se utiliza aulas virtuales para reforzar su aprendizaje?

Categoría	f	h
Nunca	11	27%
A veces	17	43%
Siempre	12	30%
Total	40	100%

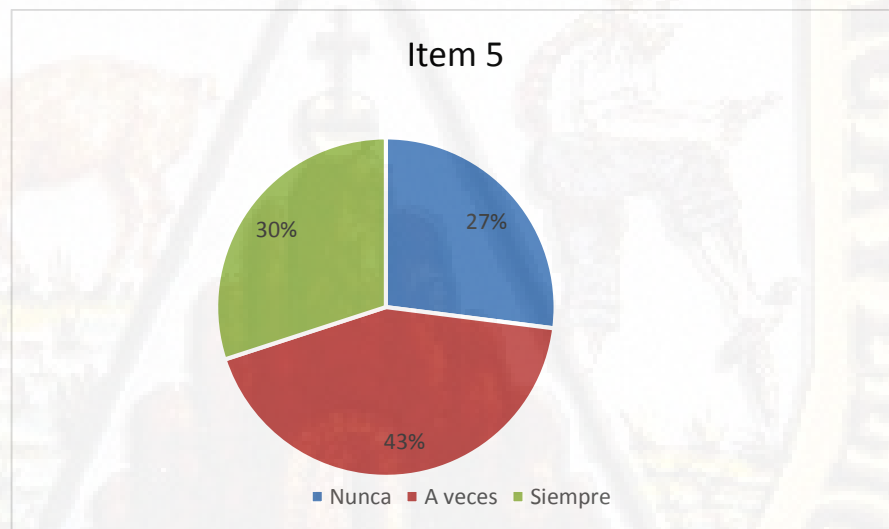


Gráfico 05

Interpretación

La tabla N° 06 presenta los resultados del ítem 5: ¿Se utiliza aulas virtuales para reforzar su aprendizaje?, que corresponde a la dimensión tipos de programas y recursos tecnológicos.

De los resultados se muestra que el 27% de estudiantes considera que nunca se utilizan las aulas virtuales para reforzar su aprendizaje, el 30% declaró que siempre y un 43% de los estudiantes sostuvo que a veces, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada opinó que a veces.

Tabla 07

Ítem 6: ¿Ha recibido alguna vez capacitación sobre herramientas tecnológicas?

Categoría	f	h
Nunca	11	27%
A veces	13	33%
Siempre	16	40%
Total	40	100%

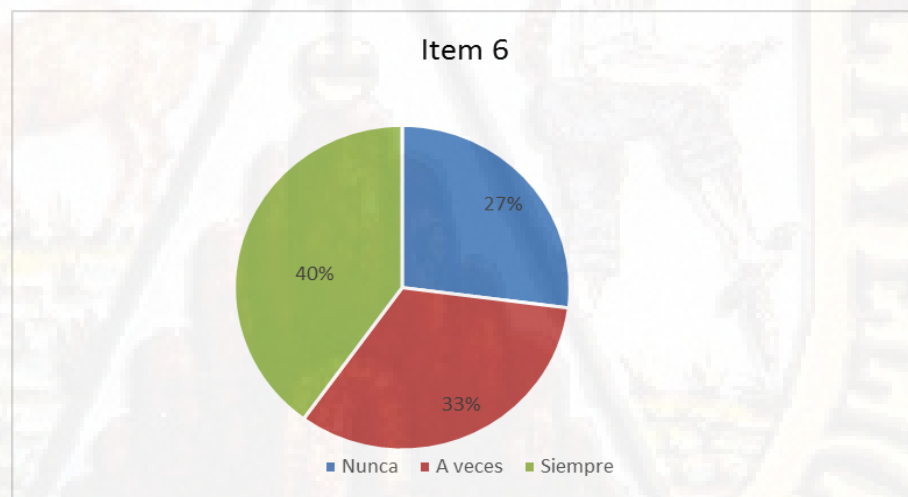


Gráfico 06

Interpretación

La tabla N° 07 presenta los resultados del ítem 6: ¿Ha recibido alguna vez capacitación sobre herramientas tecnológicas?, que corresponde a la dimensión implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.

De los resultados se muestra que el 27% de estudiantes opinó que nunca ha recibido una capacitación sobre herramientas tecnológicas, el 33% afirmó que a veces y un 40% de los estudiantes aseguró que siempre, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada sostuvo que siempre.

Tabla 08
Ítem 7: ¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre herramientas tecnológicas?

Categoría	f	h
Nunca	14	34%
A veces	15	38%
Siempre	11	28%
Total	40	100%

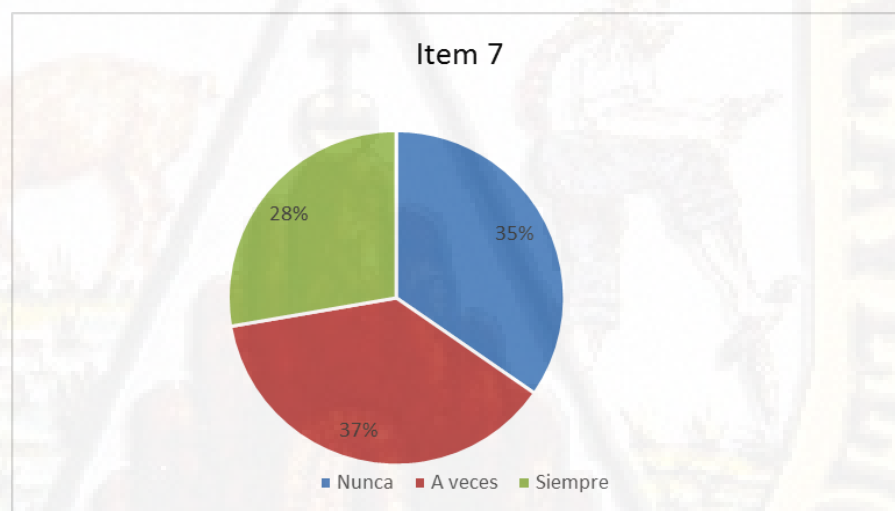


Gráfico 07

Interpretación

La tabla N° 08 presenta los resultados del ítem 7: ¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre herramientas tecnológicas?, que corresponde a la dimensión implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.

De los resultados se puede evidenciar que el 28% de estudiantes aseguró que siempre le gustaría recibir capacitaciones sobre herramientas tecnológicas, el 34% declaró que nunca y un 38% de los estudiantes afirmó que a veces, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada considera que a veces.

Tabla 09

Ítem 8: ¿La clase de sus docentes es entendible sin usar tecnología?

Categoría	f	h
Nunca	14	35%
A veces	12	30%
Siempre	14	35%
Total	40	100%

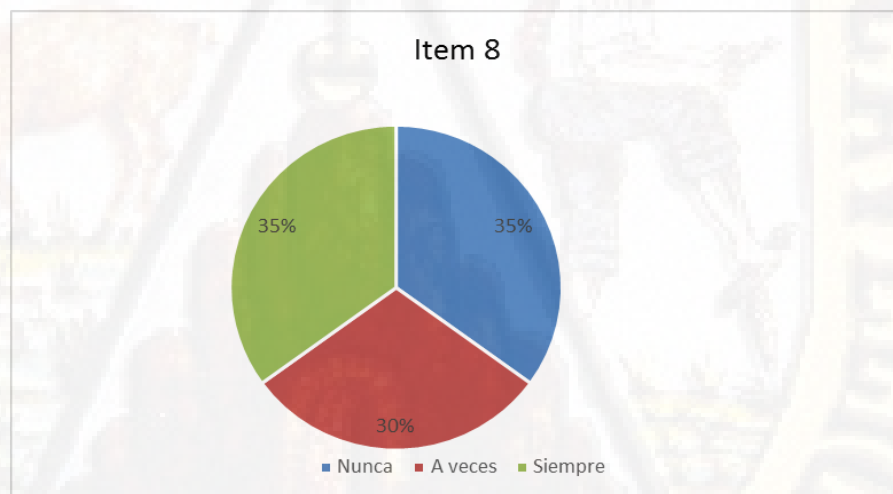


Gráfico 08

Interpretación

La tabla N° 09 presenta los resultados del ítem 8: ¿La clase de sus docentes es entendible sin usar tecnología?, que corresponde a la dimensión implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.

De los resultados se evidencia que el 30% de estudiantes aseguró que a veces la clase de sus docentes es entendible sin usar tecnología, el 35% opinó que nunca y otro 35% de los estudiantes afirmó que siempre, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada declaró que siempre y nunca.

Tabla 10

Ítem 9: ¿Consideras necesario usar el salón de cómputo para reforzar lo aprendido en clase?

Categoría	f	h
Nunca	15	37%
A veces	10	25%
Siempre	15	38%
Total	40	100%

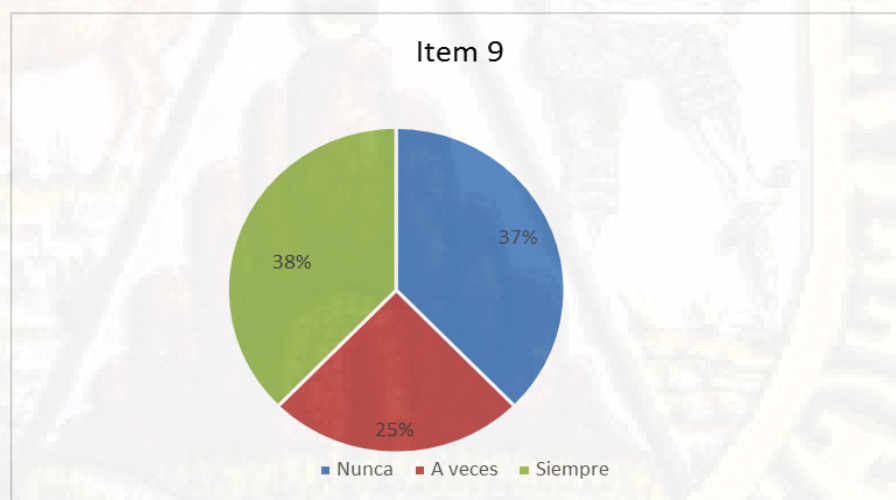


Gráfico 09

Interpretación

La tabla N° 10 presenta los resultados del ítem 9: ¿Consideras necesario usar el salón de cómputo para reforzar lo aprendido en clase?, que corresponde a la dimensión implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.

De los resultados se muestra que el 25% de estudiantes declaró que a veces considera necesario usar el salón de cómputo para reforzar lo aprendido en clase, el 37% sostuvo que nunca y un 38% de los estudiantes aseguró que siempre, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada afirmó que siempre.

Tabla 11
Ítem 10: ¿Los docentes usan adecuadamente las herramientas tecnológicas para dictar clases?

Categoría	f	h
Nunca	10	24%
A veces	19	48%
Siempre	11	28%
Total	40	100%

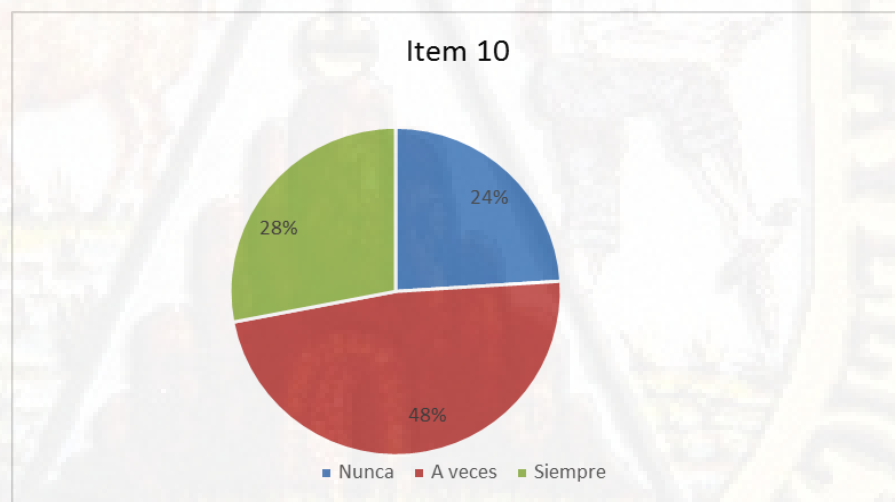


Gráfico 10

Interpretación

La tabla N° 11 presenta los resultados del ítem 10: ¿Los docentes usan adecuadamente las herramientas tecnológicas para dictar clases?, que corresponde a la dimensión implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.

De los resultados se evidencia que el 24% de estudiantes opinó que nunca los docentes usan adecuadamente las herramientas tecnológicas para dictar clases, el 28% afirmó que siempre y un 48% de los estudiantes declaró que a veces, con lo cual se concluye que la mayoría de la muestra encuestada considera que a veces.

Tabla 12:

Resultados generales sobre el nivel de tipos de programas y recursos tecnológicos en la Facultad de Administración de la UNICA.

CATEGORÍAS	RANGOS	f(i)	h(i)%
Bueno	7- 10	10	25%
Regular	4 -6	20	50%
Deficiente	0 - 3	10	25%
TOTAL		40	100%
\bar{x}		5.15	

Fuente: Data de resultados de la aplicación del cuestionario sobre el nivel de las herramientas tecnológicas.

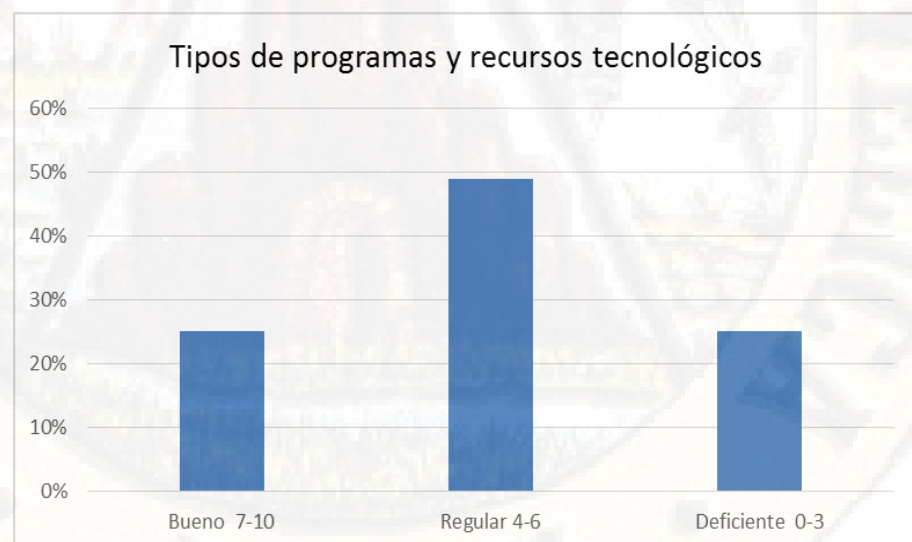


Gráfico 11:

Resultados generales sobre el nivel de tipos de programas y recursos tecnológicos en la Facultad de Administración de la UNICA.

Interpretación

Se evidencia en la tabla N° 12 que el 25% de estudiantes opinó que el nivel de los tipos de programas y recursos tecnológicos en la Facultad de Administración de la UNICA es deficiente, otro 25% de estudiantes declaró que el nivel es bueno y el 50% de estudiantes afirmó que el nivel es regular en los tipos de programas y recursos tecnológicos.

Se obtiene una media aritmética de 5.15 lo cual indica que el nivel de los tipos de programas y recursos tecnológicos en la Facultad de Administración de la UNICA es regular.

Tabla 13:

Resultados generales sobre el nivel de implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA.

CATEGORÍAS	RANGOS	f(i)	h(i)%
Bueno	7- 10	9	23%
Regular	4 -6	22	54%
Deficiente	0 - 3	9	23%
	TOTAL	40	100%
	\bar{x}	5.08	

Fuente: Data de resultados de la aplicación del cuestionario sobre el nivel de las herramientas tecnológicas.

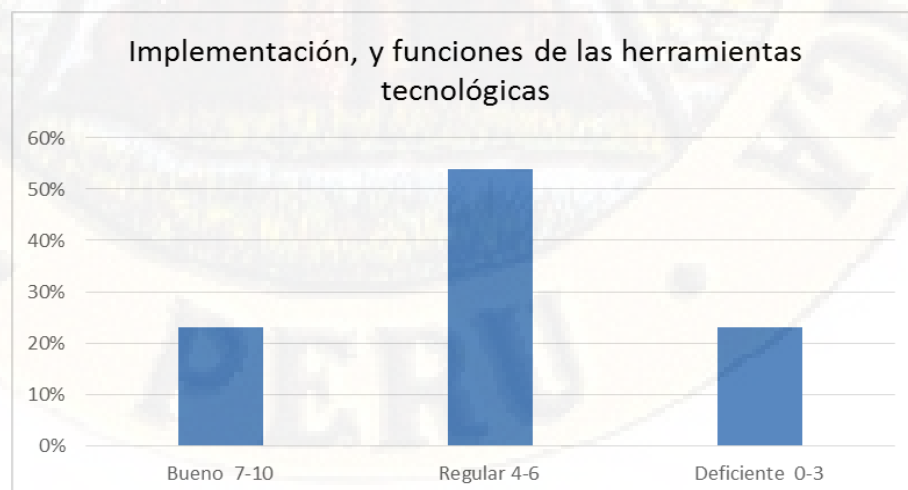


Gráfico 12:

Resultados generales sobre el nivel de implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas en la Facultad de Administración de la UNICA.

Interpretación

Se observa en la tabla N° 13 que el 23% de estudiantes sostuvo que el nivel de implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA es deficiente, otro 23% de estudiantes aseguró que el nivel es bueno y el 54% de estudiantes opinó que el nivel es regular en la implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas.

Se obtiene una media aritmética de 5.08 lo cual indica que el nivel de la implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA es regular.

Tabla 14:

Resultados generales sobre el nivel de herramientas tecnológicas en la Facultad de Administración de la UNICA.

CATEGORÍAS	RANGOS	f(i)	h(i)%
Bueno	14-20	6	15%
Regular	7-13	29	72%
Deficiente	0-6	5	13%
	TOTAL	40	100%
	\bar{x}	10.23	

Fuente: Data de resultados de la aplicación del cuestionario sobre el nivel de las herramientas tecnológicas.

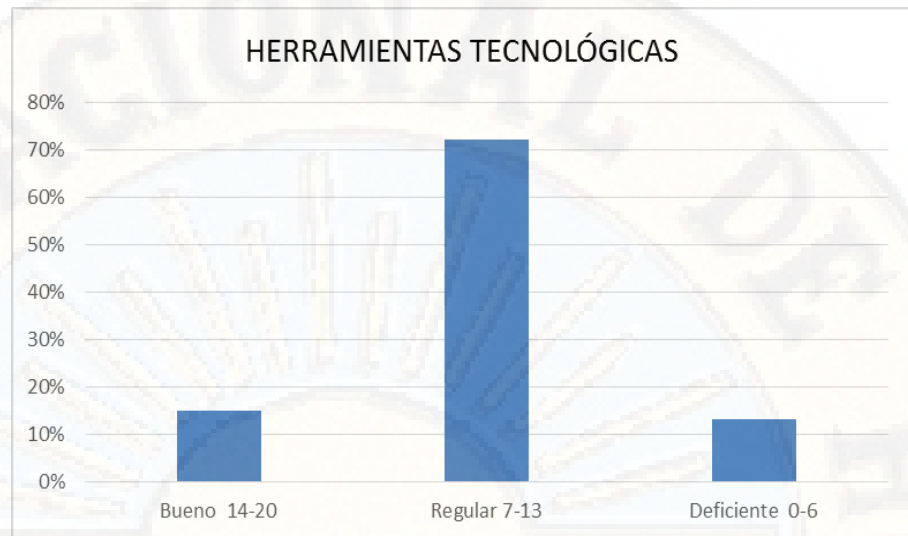


Gráfico 13:

Resultados generales sobre el nivel de herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA.

Interpretación

Se muestra en la tabla N° 14 que el 13% de estudiantes aseguró que el nivel de las herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA es deficiente, el 15% de estudiantes sostuvo que el nivel es bueno y el 72% de estudiantes opinó que el nivel es regular en las herramientas tecnológicas.

Se obtiene una media aritmética de 10.23 lo cual indica que el nivel de herramientas tecnológicas en la facultad de Administración de la UNICA es regular.

4.4.2. Análisis de la Variable Y: Enseñanza - aprendizaje

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de una lista de cotejo dirigido a 40 estudiantes del turno diurno del Segundo Ciclo de la Facultad de Administración de la UNICA, para determinar el nivel de Enseñanza - aprendizaje.

Al respecto, cabe mencionar que la lista de cotejo está constituida por 10 ítems que fueron elaborados en función de la variable, Enseñanza - aprendizaje.

Las respuestas a cada ítem de la lista de cotejo tuvieron un puntaje asignado como se presenta a continuación:

NO 0 puntos

A VECES 1 punto

SI 2 puntos

La variable Y (Enseñanza - aprendizaje) se categorizó en:

Categoría	Intervalo	Interpretación cualitativa
Inicio	[0-6>	Los estudiantes se ubican en un nivel de inicio en la Enseñanza - aprendizaje.
Proceso	[6-11>	Los estudiantes se ubican en un nivel de proceso en la Enseñanza - aprendizaje.
Logro	[11-16>	Los estudiantes se ubican en un nivel de logro en la Enseñanza - aprendizaje.
Logro destacado	[16-20]	Los estudiantes se ubican en un nivel de logro destacado en la Enseñanza - aprendizaje.

A continuación, se presentan los resultados en tablas y figuras estadísticas con sus respectivas interpretaciones:

Tabla 15:

Ítem 11: Muestra interés por el aprendizaje de las asignaturas del ciclo II de su carrera profesional.

Categoría	f	h
Nunca	11	28%
A veces	11	28%
Siempre	18	44%
Total	40	100%

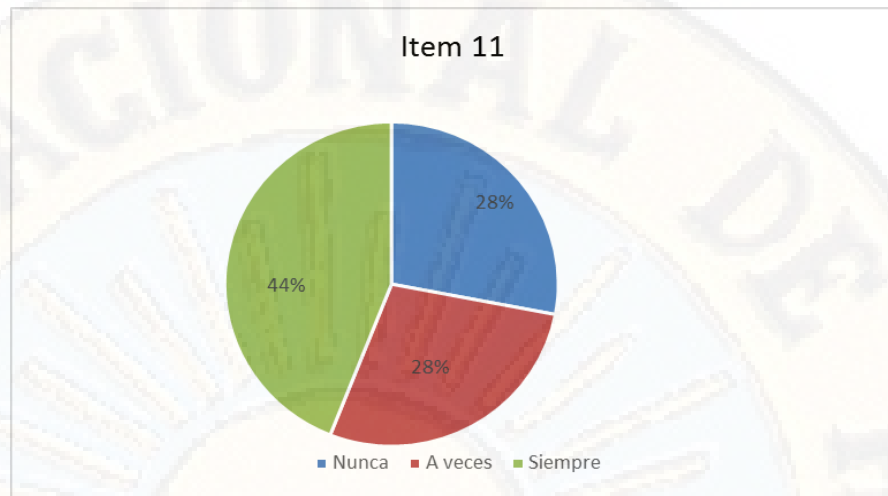


Gráfico 14

Interpretación

La tabla N° 15 presenta los resultados del ítem 11: Muestra interés por el aprendizaje de las asignaturas del Segundo Ciclo de su carrera profesional.

De los resultados se evidencia que un 28% de los estudiantes siempre muestra interés por el aprendizaje de las asignaturas del Segundo Ciclo de su carrera profesional, otro 28% nunca muestra interés y un 44% de los estudiantes presenta interés a veces.

Tabla 16:

Ítem 12: Muestra perseverancia en su aprendizaje de las asignaturas del Segundo Ciclo.

Categoría	f	h
Nunca	9	22%
A veces	11	28%
Siempre	20	50%
Total	40	100%

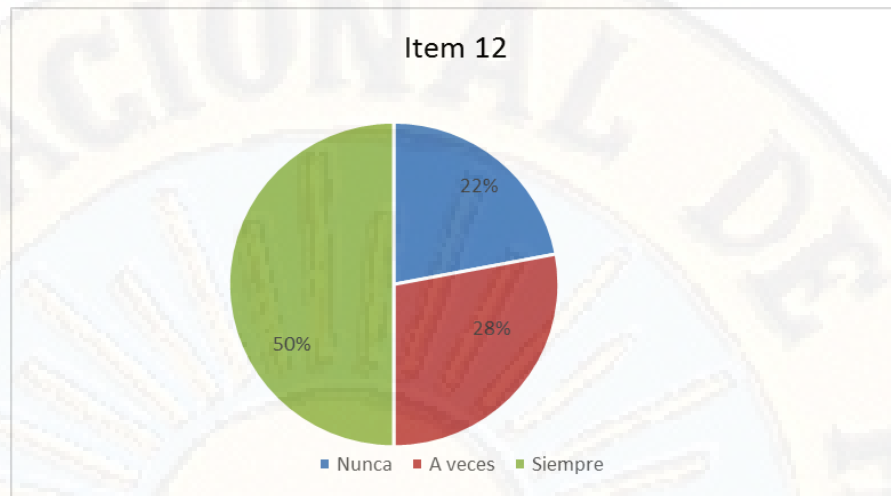


Gráfico 15

Interpretación

La tabla N° 16 presenta los resultados del ítem 12: Muestra perseverancia en su aprendizaje de las asignaturas del Segundo Ciclo.

De los resultados se observa que el 22% de estudiantes nunca muestra perseverancia en su aprendizaje de las asignaturas del Segundo Ciclo, el 28% de estudiantes a veces demostró perseverancia y un 50% de los estudiantes presentó siempre perseverancia en su aprendizaje.

Tabla 17:

Ítem 13: Busca datos, relativos a las asignaturas del ciclo II de su carrera profesional, en Internet.

Categoría	f	h
Nunca	14	35%
A veces	8	20%
Siempre	18	45%
Total	40	100%

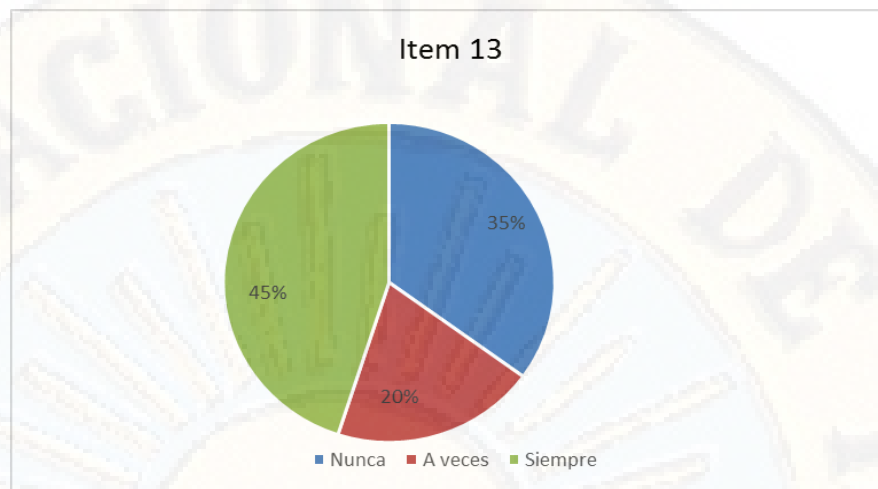


Gráfico 16

Interpretación

La tabla N° 17 presenta los resultados del ítem 13: Busca datos, relativos a las asignaturas del ciclo II de su carrera profesional, en Internet.

De los resultados se puede evidenciar que el 20% de estudiantes a veces busca datos, relativos a las asignaturas del Segundo Ciclo, de su carrera profesional, en Internet, el 35% nunca busca datos, relativos a las asignaturas y el 45% de los estudiantes siempre busca datos, relativos a las asignaturas del Segundo Ciclo .

Tabla 18

Ítem 14: Trabaja en colaboración para resolver un problema o investigar algo en relación a las asignaturas del Segundo Ciclo utilizando el internet.

Categoría	f	h
Nunca	17	43%
A veces	12	29%
Siempre	11	28%
Total	40	100%

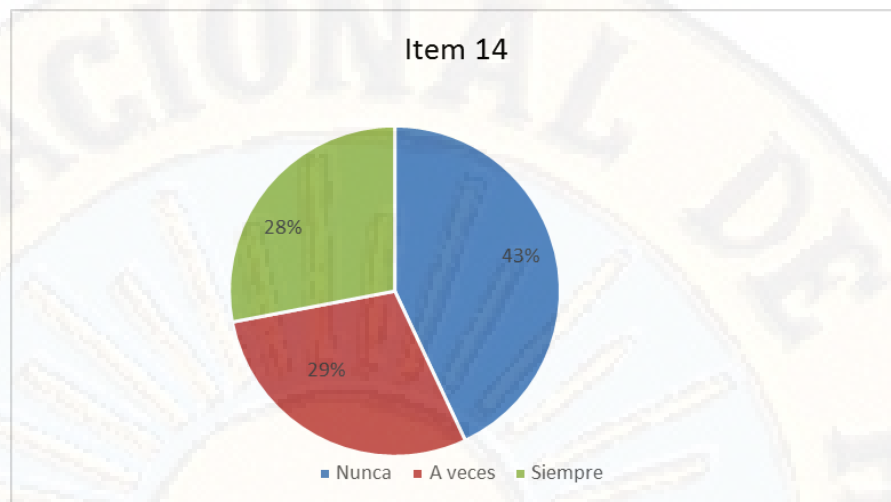


Gráfico 17

Interpretación

La tabla N° 18 presenta los resultados del ítem 14: Trabaja en colaboración para resolver un problema o investigar algo en relación a las asignaturas del Segundo Ciclo utilizando el internet.

De los resultados se puede observar que el 28% de estudiantes siempre trabajan en colaboración para resolver un problema o investigar algo en relación a las asignaturas del Segundo Ciclo utilizando el internet, el 29% de estudiantes a veces y un 43% de los estudiantes nunca mostró trabajar en colaboración para resolver un problema.

Tabla 19

Ítem 15: Se ayuda con las herramientas tecnológicas para entregar oportunamente sus trabajos académicos.

Categoría	f	h
Nunca	12	30%
A veces	16	40%
Siempre	12	30%
Total	40	100%

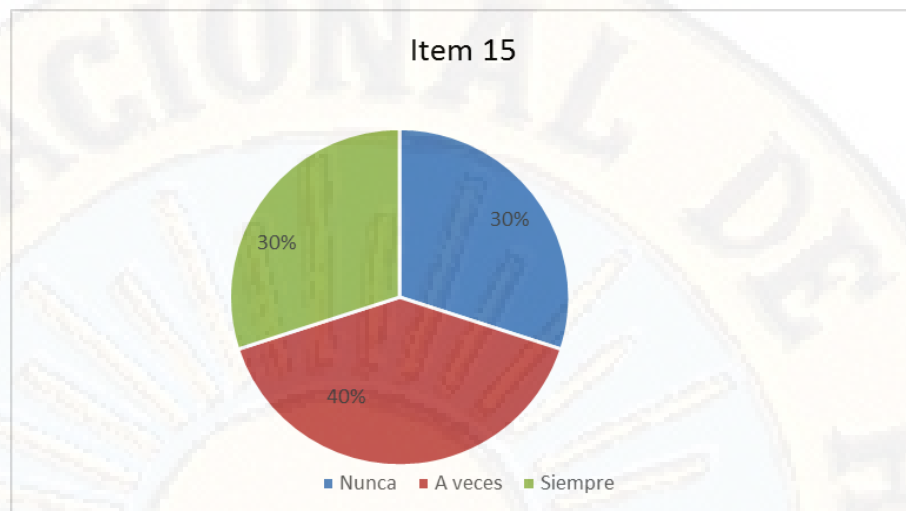


Gráfico 18

Interpretación

La tabla N° 19 presenta los resultados del ítem 15: Se ayuda con las herramientas tecnológicas para entregar oportunamente sus trabajos académicos.

De los resultados se muestra que el 30% de estudiantes nunca se ayudan con las herramientas tecnológicas para entregar oportunamente sus trabajos académicos, otro 30% de estudiantes siempre se ayudan con las herramientas tecnológicas y un 40% de los estudiantes a veces se ayudan con las herramientas tecnológicas.

Tabla 20

Ítem 16: Utiliza su teléfono celular para recopilar los contenidos que considera más importantes a modo de notas de estudio.

Categoría	f	h
Nunca	12	30%
A veces	14	35%
Siempre	14	35%
Total	40	100%

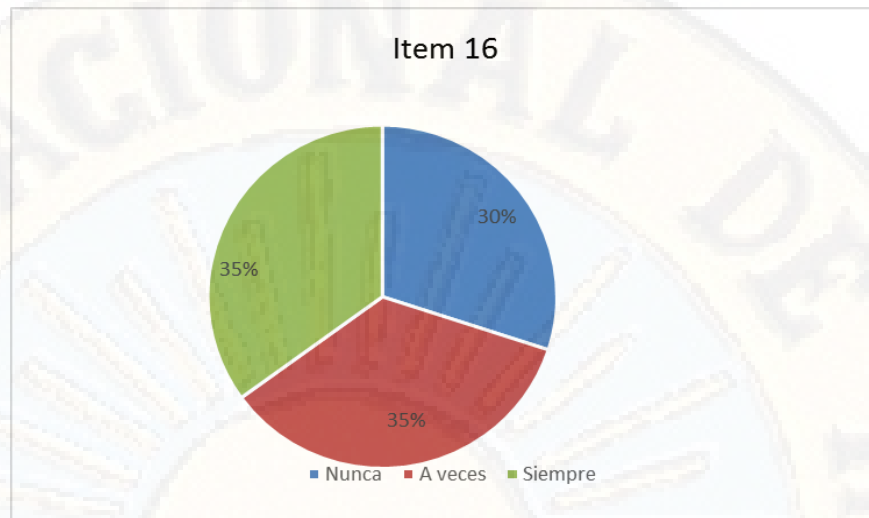


Gráfico 19

Interpretación

La tabla N° 20 presenta los resultados del ítem 16: Utiliza su teléfono celular para recopilar los contenidos que considera más importantes a modo de notas de estudio.

De los resultados se muestra que el 30% de estudiantes nunca utiliza su teléfono celular para recopilar los contenidos que considera más importantes a modo de notas de estudio, el 35% de estudiantes a veces utiliza su teléfono celular y otro 35% de los estudiantes siempre utiliza su teléfono celular para recopilar los contenidos que considera más importantes.

Tabla 21

Ítem 17: Lee todo el material de la asignatura y hace una selección de los puntos más importantes para trabajarlos con ayuda de Tablet o Laptop.

Categoría	f	h
Nunca	12	30%
A veces	10	25%
Siempre	18	45%
Total	40	100%

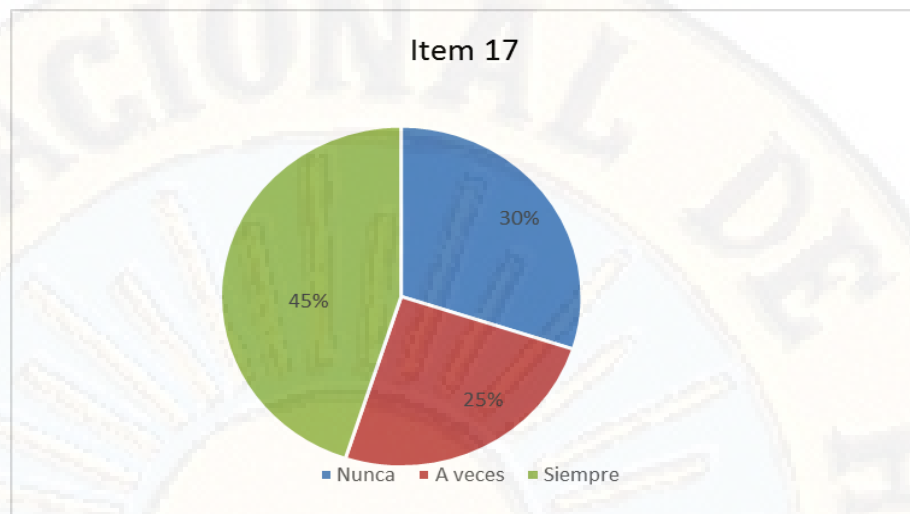


Gráfico 20

Interpretación

La tabla N° 21 presenta los resultados del ítem 17: Lee todo el material de la asignatura y hace una selección de los puntos más importantes para trabajarlos con ayuda de Tablet o Laptop.

De los resultados se evidencia que el 25% de estudiantes a veces lee todo el material de la asignatura y hace una selección de los puntos más importantes para trabajarlos con ayuda de Tablet o Laptop, el 30% de estudiantes nunca lee todo el material de la asignatura y un 45% de los estudiantes siempre lee todo el material de la asignatura y hace una selección de los puntos más importantes.

Tabla 22

Ítem 18: Usa herramientas tecnológicas para estudiar con audio – libros.

Categoría	f	h
Nunca	13	33%
A veces	14	35%
Siempre	13	32%
Total	40	100%

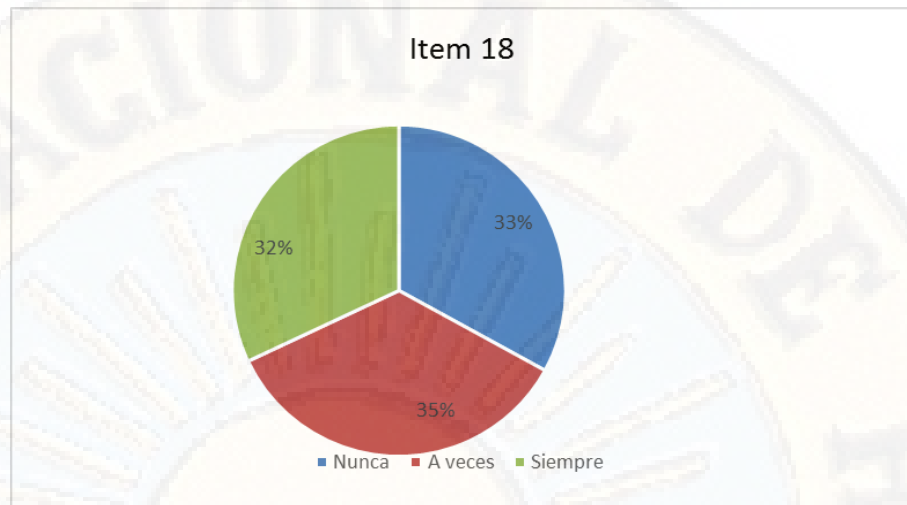


Gráfico 21

Interpretación

La tabla N° 22 presenta los resultados del ítem 18: Usa herramientas tecnológicas para estudiar con audio - libros.

De los resultados se muestra que el 32% de estudiantes siempre usan herramientas tecnológicas para estudiar con audio - libros, el 33% de estudiantes nunca usan herramientas tecnológicas y el 35% de los estudiantes a veces usan herramientas tecnológicas para estudiar.

Tabla 23

Ítem 19: Utiliza proyectores para sus exposiciones y conferencias en aula de clase de la Facultad De Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica.

Categoría	f	h
Nunca	11	28%
A veces	14	34%
Siempre	15	38%
Total	40	100%

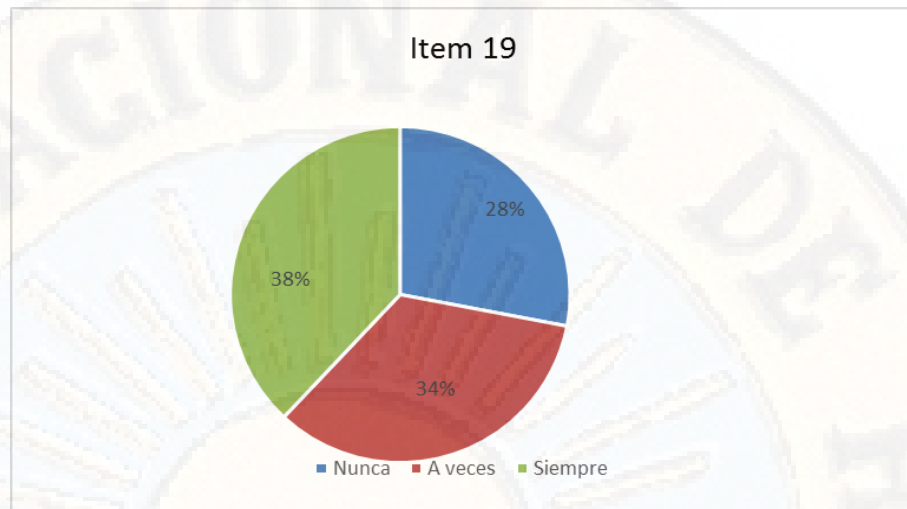


Gráfico 22

Interpretación

La tabla N° 23 presenta los resultados del ítem 19: Utiliza proyectores para sus exposiciones y conferencias en aula de clase de la Facultad De Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica.

De los resultados se muestra que el 28% de estudiantes nunca utilizan proyectores para sus exposiciones y conferencias en aula de clase de la Facultad De Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, el 34% de estudiantes a veces utilizan proyectores para sus exposiciones y un 38% de los estudiantes siempre utilizan proyectores para sus exposiciones y conferencias en aula de clase.

Tabla 24

Ítem 20: Utiliza programas como office para realizar sus trabajos académicos.

Categoría	f	h
Nunca	7	18%
A veces	18	44%
Siempre	15	38%
Total	40	100%

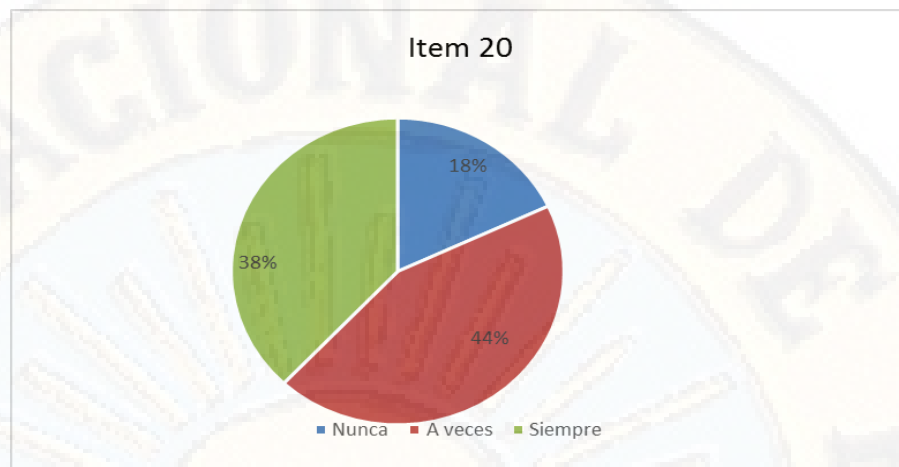


Gráfico 23: APA

Interpretación

La tabla N° 24 presenta los resultados del ítem 20: Utiliza programas como office para realizar sus trabajos académicos.

De los resultados se puede evidencia que el 18% de estudiantes nunca utilizan programas como office para realizar sus trabajos académicos, el 38% de estudiantes siempre utilizan programas como office y un 44% de los estudiantes a veces utilizan programas como office para realizar sus trabajos.

Tabla 25:

Resultados generales sobre el nivel de enseñanza - aprendizaje en la Facultad de Administración de la UNICA.

CATEGORÍAS	RANGOS	f(i)	h(i)%
Logro Destacado	[16-20]	8	20%
Logro	[11-16>	14	35%
Proceso	[6-11>	11	28%
Inicio	[0-6>	7	17%
	TOTAL	40	100%
	\bar{x}	10.9	

Fuente: Data de resultados de la aplicación de una ficha de cotejo sobre el nivel de enseñanza - aprendizaje.

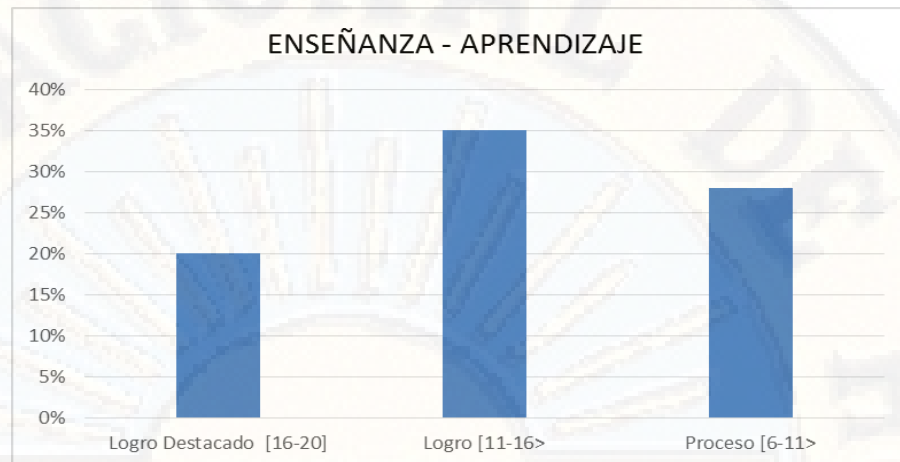


Gráfico 24:

Resultados generales sobre el nivel de enseñanza - aprendizaje en la Facultad de Administración de la UNICA.

Interpretación

Se evidencia en la tabla N° 25 que el 17% de estudiantes se ubican en un nivel de inicio, el 20% de estudiantes se ubican en un nivel de logro destacado, el 28% de estudiantes se ubican en un nivel de proceso y el 35% de estudiantes se ubican en un nivel de logro.

Se obtiene una media aritmética de 10.9 lo cual indica que el nivel de enseñanza - aprendizaje en la facultad de Administración de la UNICA está en proceso.

Tabla 26:

Coefficiente de correlación de Pearson entre las dimensiones de la variable X (Herramientas Tecnológicas) y la variable Y (Enseñanza - Aprendizaje).

Correlación:	Variable Y: Enseñanza - Aprendizaje
D1: Tipos de programas y recursos tecnológicos	Coefficiente de Correlación de Pearson $r=0,444$
D2: Implementación, y funciones de las Herramientas Tecnológicas	Coefficiente de Correlación de Pearson $r=0,557$
Variable X: Herramientas tecnológicas	Coefficiente de Correlación de Pearson $r =0,524$

Interpretación:

En la tabla N° 26 se evidencia los resultados sobre el coeficiente de correlación de Pearson entre las dimensiones de la variable X (Herramientas Tecnológicas) y la variable Y (Enseñanza – Aprendizaje).

El coeficiente de correlación de Pearson de la variable X (Herramientas Tecnológicas) y la variable Y (Enseñanza - Aprendizaje) es 0,524.

El coeficiente de correlación de Pearson de la dimensión tipos de programas y recursos tecnológicos de la variable X (Herramientas Tecnológicas) y la variable Y (Enseñanza - Aprendizaje) es 0,444.

El coeficiente de correlación de Pearson de la dimensión implementación, y funciones de las Herramientas Tecnológicas de la variable X (Herramientas Tecnológicas) y la variable Y (Enseñanza - Aprendizaje) es 0,557.

4.5. Discusión de resultados

Del estudio realizado en la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica: Aplicación de herramientas tecnológicas para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” De Ica, se derivaron los siguientes resultados que son motivos de discusión.

Se afirma la hipótesis general, La aplicación de las herramientas tecnológicas se relaciona significativamente con la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, 2016 – 2017, este hallazgo nos permite concordar con Cabañas, J.; (2003) sostiene que las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones (NTIC) propician como una nueva forma de aprendizaje, en donde se generan espacios virtuales que facilitan interacciones sociales entre los participantes de estos procesos educativos, independientemente del tiempo y lugar geográfico donde se encuentran. Según los resultados de la Prueba de Hipótesis, las diferencias de puntajes entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental en el Post Test son significativas, a un nivel de confianza del 95%.

Asimismo, se confirma que, los tipos de programas y recursos tecnológicos se relacionan significativamente con la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017. Coincidiendo con Angulo, A. (2008) que tuvo como conclusión que la incorporación de las TIC en las actividades utilizadas para aprender una lengua extranjera, los estudiantes pueden estar en contacto directo con material real y con nativos de la lengua, lo cual en su aprendizaje es muy importante ya que este tipo de material ayuda a aprender la lengua en su contexto real.

También se confirma que, la implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas se relacionan significativamente con la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017. En ese mismo sentido concordando con lo de Hernández, A. (2009) que la utilización de los avances tecnológicos en el proceso de enseñanza - aprendizaje exige la reestructuración de los contenidos, métodos y medios de enseñanza necesarios para la constante actualización de los docentes que les permita enfrentar los cambios innovadores exigidos por la tecnología, a su vez poder dotar a las nuevas generaciones de una cultura integral acorde con las exigencias de su tiempo.

Por lo que se ha logrado el objetivo general de conocer el grado de aplicación de las Herramientas Tecnológicas para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017, es alta y positiva.

CONCLUSIONES

Primera:

Se ha logrado determinar que a mayor nivel en la aplicación de las herramientas tecnológicas le corresponde un mayor nivel en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017, lo cual se contrasta con el valor del coeficiente de correlación de Pearson $r = 0,524$ (tabla 26)

Segunda:

Se determinó que a mayor nivel en los tipos de programas y recursos tecnológicos le corresponde un mayor nivel en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017, lo cual se contrasta con el valor del coeficiente de correlación de Pearson $r = 0,444$ (tabla 26)

Tercera:

Se ha logrado determinar que a mayor nivel en la implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas le corresponde un mayor nivel en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica, 2016 – 2017, lo cual se contrasta con el valor del coeficiente de correlación de Pearson $r = 0,557$ (tabla 26)

RECOMENDACIONES.

Primera:

Se sugiere a los directivos de las universidades públicas y privadas involucrar y motivar a los docentes de todas las asignaturas a utilizar las herramientas tecnológicas como estrategia de enseñanza-aprendizaje y así despertar la motivación en los estudiantes para beneficiar su aprendizaje cooperativo.

Segunda:

Se sugiere a los decanos de las universidades públicas y privadas tener en cuenta los tipos de programas y recursos tecnológicos que permiten mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con lo cual superaran dificultades en su aprendizaje ya que estamos en un mundo globalizado y así cubrir con los estándares de la sociedad.

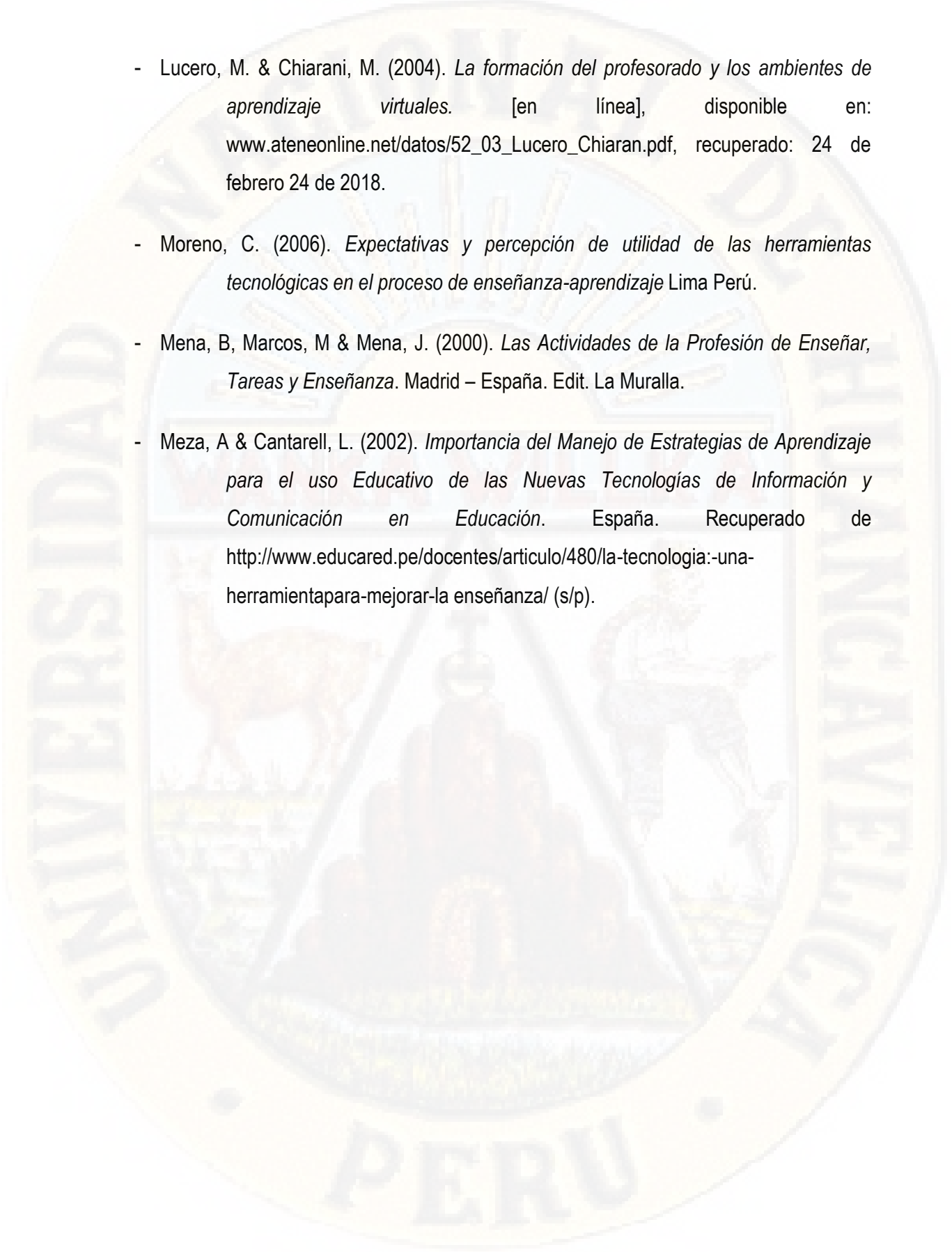
Tercera:

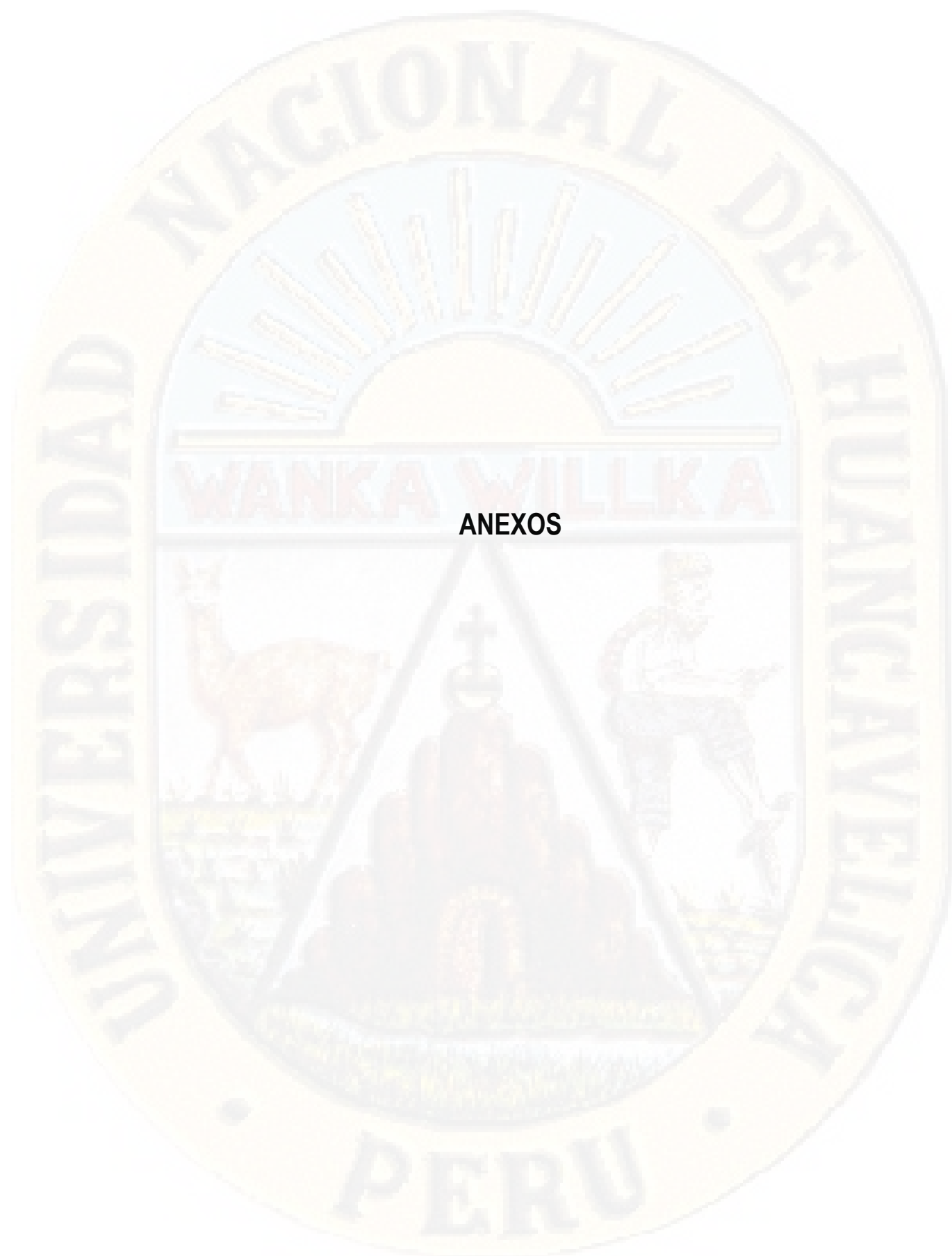
Se sugiere capacitar a los docentes en la implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas así aprovechar mejor los beneficios y oportunidades para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. La implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas se utilizan como una estrategia pedagógica en procesos educativos ya que facilitaría a los estudiantes a tener mejor oportunidad y adquirir nuevos conocimientos sobre la tecnología y saber emplearla para mejorar su aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, A. (2010). *Usos educativos de computadores: Posibilidades y requerimiento*. Revista de Tecnología Educativa. Santiago – Chile. Recuperado de <https://es.slideshare.net/santosgrande/uso-de-la-computadora-en-la-educacin>
- Alarcón, J. (2003). *Los Medios Educativos Computarizados y sus Implicancias en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*, en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica. Ica – Perú. (pp. 7)
- Angulo, A. (2008). *Descripción del uso Pedagógico de Herramientas Tecnológicas Provistas por la Pontificia Universidad Javeriana en la Comunidad Académica de la Licenciatura en Lenguas Modernas en la Enseñanza - Aprendizaje de una Lengua Extranjera (Inglés – Francés)*. Bogotá – Colombia. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis257.pdf>.
- Ávila, R. (2001). *Cómo Elaborar Tesis y/o Investigación*. Lima – Perú, Edit. Estudios y Ediciones R.A.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. México, Editorial Prentice-Hall.
- Bosco, A. (2005). *Las TICs en los procesos de convergencia europea y la innovación en la universidad: oportunidades y limitaciones*. España, Edit. Aula Abierta. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2328661.pdf>
- Brunner, J. (2000). *Educación: Escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de información*. [en línea], disponible en: http://mt.educarchile.cl/mt/jjbrunner/archives/2005/08/educacion_y_esc.html, recuperado: 17 de febrero de 2007
- Cabañas, J & Ojeda, Y.; (2003). *Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Lima – Perú, 2003. Recuperado <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/2534>

- Cabello, J & Antón, P. (2005). *Conversaciones con el profesorado: un estudio en cuatro universidades españolas sobre el Espacio Europeo y el uso de las TIC*. Revista de Educación. Nº 337, págs. 149-167.
- Cabero, J.; (2012). *Nuevas tecnologías, comunicación y educación*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Nº 10: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec1.html>.
- Campos, K. (2014). *¿Qué son las TIC's?*. México. Primera edición. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Tics.pdf>
- Cañellas, Á. (2006). *Impacto de las TIC en la educación: un acercamiento desde el punto de vista de las funciones de la educación*. Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad. Nº 43.
- Cenich, G. & Santos, G. (2012). *Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea*. Revista Electrónica de Investigación Educativa. Vol.7, Nº 12. <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-cenich.html>.
- Del Águila, J. (1998). *Técnicas de Investigación*. Lima – Perú. Edit. San Marcos,
- Díaz, F; (2001). *Estrategias para un aprendizaje Significativo*. Santa Fe de Bogotá. Colombia. Editorial Mc Graw Hill
- Hernández, C & Rodríguez, C. (2009). *La Tecnología como Herramienta de apoyo al Docente en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje*. Mérida – Venezuela.
- Goodson, (2002). *Los Medios Audiovisuales en la Instrucción Pública*. Modalidad de proyecto factible. Caracas – Venezuela. Universidad Santa María.
- León; (2003). *El Computador como Herramienta de Apoyo del Docente dentro del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*. Trabajo especial de grado titulado “Relación causal entre enseñanza y aprendizaje” Universidad de Oriente en el núcleo Nueva Esparta,

- 
- Lucero, M. & Chiarani, M. (2004). *La formación del profesorado y los ambientes de aprendizaje virtuales*. [en línea], disponible en: www.ateneonline.net/datos/52_03_Lucero_Chieran.pdf, recuperado: 24 de febrero 24 de 2018.
 - Moreno, C. (2006). *Expectativas y percepción de utilidad de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje* Lima Perú.
 - Mena, B, Marcos, M & Mena, J. (2000). *Las Actividades de la Profesión de Enseñar, Tareas y Enseñanza*. Madrid – España. Edit. La Muralla.
 - Meza, A & Cantarell, L. (2002). *Importancia del Manejo de Estrategias de Aprendizaje para el uso Educativo de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en Educación*. España. Recuperado de <http://www.educared.pe/docentes/articulo/480/la-tecnologia:-una-herramientapara-mejorar-la-enseñanza/> (s/p).



ANEXOS

ANEXO N° 01
PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA
UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA” DE ICA
FACULTAD DE ADMINISTRACION
PLAN DE ESTUDIOS

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO I	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Lógica para Administradores	2	2	4	68	3	
	Relaciones Humanas	2	2	4	51	3	
	Administración General	2	2	4	68	3	
	Economía I	1	2	3	51	2	
	Teoría de Sistemas	1	2	3	51	2	
	Cultura Organizacional	1	2	3	51	2	
	Taller de Lenguaje y Comunicación I		2	2	51	1	
	Taller de Técnicas de Estudio		2	2	34	1	
	Taller de Informática		2	2	34	1	
	Actividad I		2	2	34	1	
	Total			29	493	19	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO II	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Matemática	2	2	4	68	3	
	Metodología de Investigación I	2	2	4	68	3	
	Economía II	2	2	4	68	3	Economía I
	Contabilidad	2	2	4	68	3	
	Procesos Estratégicos	2	2	4	68	3	Administración General
	Taller de Lenguaje y Comunicación II		2	2	34	1	Taller de Leng. Y com.I
	Taller de Organización de Eventos				34	1	
	Taller de Formación de PYMES				34	1	
	Total				442	18	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO III	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Estadística	2	2	4	68	3	Matemática
	Metodología de la Investigación II	1	2	3	51	2	Metodología de la Investigación. I
	Gestión Ambiental de la empresa	1	2	3	51	2	Administración General
	Enfoques Organizacionales	2	2	4	68	3	Procesos Estratégicos
	Estrategias Operacionales I	2	2	4	68	3	Contabilidad
	Estados Financieros	1	2	3	51	2	Contabilidad
	Taller de Lenguaje y comunicación III		2	2	34	1	Taller de Leng. Y Com. II
	Taller de Técnicas de Ventas		2	2	34	1	
	Actividad II		2	3	34	1	
	Total				459	18	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO IV	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Matemática Financiera	2	2	4	68	3	
	Control Estadístico de Procesos	2	2	4	68	3	Estadística
	Estrategias Operacionales II	2	2	4	68	3	Estrategias Operac. II
	Derecho Empresarial I	2	2	4	68	3	
	Marketing I	2	2	4	68	3	Economía II
	Taller de Lenguaje y Comunicación IV		2	2	34	1	Taller de Leng. Y Com. III
	Taller de Técnicas de Tributación		2	2	34	1	
	Taller de Técnicas de Planificación y Control		2	2	34	1	
	Total				442	18	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO V	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Métodos Cuantitativos para Toma de Decisiones	2	2	4	68	3	Control Est. de Procesos
	Marketing II	2	2	4	68	3	Marketing I
	Derecho Empresarial II	2	2	4	68	3	Derecho Empresarial I
	Análisis Financiero	2	2	4	68	3	Estrategias operacionales II
	Teoría de Muestreo	1	2	3	51	2	Estadística
	Taller de Técnicas de Selección de Personal		2	2	34	1	
	Taller de Técnicas de Logística		2	2	34	1	
	Taller de Técnicas de Racionalización		2	2	34	1	
	Actividad III		2	2	34	1	
	Total				459	18	

CODIGO	ASIGNATURA - CICLO VI	HT	HP	TH	THC	Créditos	PRE REQUISITOS
	Administración de la Producción	2	2	4	68	3	Met. Cuant. T. Decisiones
	Investigación de Mercados	2	2	4	68	3	Marketing II
	Administración del Potencial Humano	2	2	4	68	3	Administración General
	Administración Presupuestaria	2	2	4	68	3	Análisis Financiero
	Realidad Nacional	2	2	4	68	3	
	Taller de Control de Calidad		2	2	34	1	
	Taller de Evaluación de Cargos		2	2	34	1	
	Taller de Técnicas de Comercio exterior		2	2	34	1	
	Total				442	18	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO VII	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Dirección de la Producción	2	2	4	68	3	Adm. de la Producción
	Promoción y Publicidad	2	2	4	68	3	Investigación de Mercados
	Dirección del Potencial Humano	2	2	4	68	3	Adm. Potencial Humano
	Gestión Gubernamental I	2	2	4	68	3	Adm. Presupuestaria
	Gestión de PYMES	2	2	4	68	3	Enfoques Organizacionales
	Taller de Segmentación y Posicionamiento		2	2	34	1	
	T. de Inglés Técnico		2	2	34	1	
	Actividad IV		2	2	34	1	
	Total			26	442	18	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO VIII	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Diseño de Proyectos Empresariales	2	2	4	68	3	Investigación de Mercados
	Gestión Financiera	2	2	4	68	3	Análisis Financiero
	Gestión Gubernamental II	2	2	4	68	3	Gestión Gubernamental I
	Diseño de Gestión de Técnicas de aprendizaje.	1	2	3	51	2	
	Taller de Prevención de Riesgos del Trabajo	2	2	4	68	3	
	Taller de Inglés Técnico II		2	2	34	1	Taller de Inglés Técnico I
	Taller de Estrategias empresariales		2	2	34	1	
	Electivo I	1	2	3	51	2	
					442	18	

HABRA TRES CONSTELACIONES:

A MARKETING

B PERSONAL

C FINANZAS

ELECTIVOS OFRECIDOS

	Marketing de servicios (A)	1	2	3	51	2	
	Liderazgo Empresarial (B)	1	2	3	51	2	
	Mercado de Valores (C)	1	2	3	51	2	

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO IX	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Administración de Proyectos Empresariales	2	2	4	68	3	Diseño Proy. Empresariales
	Dirección Financiera	2	2	4	68	3	Gestión Financiera
	Toma de Decisiones Empresariales	1	2	3	51	2	Gestión de PYMES
	Gestión Estratégica de Marketing	2	2	4	68	3	Marketing II
	Gestión de Cambio Organizacional	1	2	3	51	2	
	Responsabilidad Social de la Empresa	2	2	4	68	3	
	Electivo II	1	2	3	51	2	
	Total				425	18	

Electivos Ofrecidos

	Gerencia Personal (A)	1	2	3	51	2	Marketing de Servicios
	Gestión de Remuneraciones y Compens. (B)	1	2	3	51	2	Liderazgo Empresarial
	Gestión Bancaria (C)	1	2	3	51	2	Mercado de Valores

CODIGO	ASIGNATURAS - CICLO X	HT	HP	TH	THC	Créditos	PREREQUISITOS
	Administración por Valores	2	2	4	68	3	Responsabilidad Social
	Auditoría y Peritaje Administrativo	2	2	4	68	3	Gestión Gubernamental II
	Dirección Estratégica	2	2	4	68	3	Gestión del Cambio Organizac.
	Taller de Informática Aplicada		2	2	34	1	
	Prácticas Pre Profesionales				250	5	
	Electivo III	1	2	3	51	2	
	Total				539	17	

Electivos Ofrecidos

Negocios Internacionales (A)	1	2	3	51	2	Gerencia de Marketing
Arbitraje y Conciliación (B)	1	2	3	51	2	Gestión de Rem. Y Comp.
Finanzas Corporativas (C)	1	2	3	51	2	Gestión Bancaria
TOTAL GENERAL				4585	180	

ANEXO 02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ENCUESTA SOBRE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Instrucciones: Estimado colaborador, lea atentamente cada pregunta y responda con sinceridad según considere conveniente el cuestionario sobre herramientas tecnológicas; marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala; marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala:

Si (2 puntos), A veces (1 punto), No (0 punto)

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		
		S	A	N
	Dimensión 1: Tipos de programas y recursos tecnológicos			
1	¿Las autoridades de la institución, socializan con ustedes sobre el porcentaje del presupuesto que se invierte en la adquisición de recursos tecnológicos?			
2.	¿Crees que necesitas traer laptop a la universidad para mejorar tu proceso de enseñanza - aprendizaje?			
3.	¿Consideras que necesario usar el internet en horario de clases?			
4.	¿Le gustaría que su facultad use más herramientas tecnológicas?			
5	¿Se utiliza aulas virtuales para reforzar su aprendizaje?			
	Dimensión 2: Implementación, y funciones de las herramientas tecnológicas			
6	¿Ha recibido alguna vez capacitación sobre herramientas tecnológicas?			
7.	¿Le gustaría recibir capacitaciones sobre herramientas tecnológicas?			
8	¿La clase de sus docentes es entendible sin usar tecnología?			
9	¿Consideras necesario usar el salón de cómputo para reforzar lo aprendido en clase?			
10	¿Los docentes usan adecuadamente las herramientas tecnológicas para dictar clases?			

¡Gracias por su participación!

LISTA DE COTEJO SOBRE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Instrucciones: Estimado colaborador, lea atentamente cada pregunta y responda con sinceridad según considere conveniente el cuestionario sobre enseñanza - aprendizaje; marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala:

Si (2 puntos), A veces (1 punto), No (0 punto)

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		
		S	AV	N
1.	Muestra interés por el aprendizaje de las asignaturas del ciclo II de su carrera profesional			
2.	Muestra perseverancia en su aprendizaje de las asignaturas del ciclo II			
3.	Busca datos, relativos a las asignaturas del ciclo II de su carrera profesional, en Internet			
4	Trabaja en colaboración para resolver un problema o investigar algo en relación a las asignaturas del ciclo II utilizando el internet			
5	Se ayuda con las herramientas tecnológicas para entregar oportunamente sus trabajos académicos			
6	Utiliza su teléfono celular para recopilar los contenidos que considera más importantes a modo de notas de estudio			
7.	Lee todo el material de la asignatura y hace una selección de los puntos más importantes para trabajarlos con ayuda de tablet o laptop.			
8	Usa herramientas tecnológicas para estudiar con audio - libros			
9	Utiliza proyectores para sus exposiciones y conferencias en aula de clase de la Facultad De Administración de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" de Ica			
10	Utiliza programas como office para realizar sus trabajos académicos.			

¡Gracias por su participación!

ANEXO N°03

ILUSTRACIONES SOBRE EL TEMA



