



ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS ADMINISTRATIVOS Y DOCENTES EN LA CALIDAD-EDUCATIVA

**CHRISTIAN MEDINA ALTAMIRANO
MANUEL SANTOS TORRES
JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR**



ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS ADMINISTRATIVOS Y DOCENTES EN LA CALIDAD-EDUCATIVA

PRIMERA EDICIÓN

Análisis de los sistemas administrativos y
docentes en la calidad-educativa

Christian Medina Altamirano
Manuel Santos Torres
Juan Fernández Escobar

Primera edición, marzo 2017



Libro sometido a revisión de pares académicos.

Edición
Diagramación
Diseño
Publicación

Maquetación.

Grupo Compás

Cámara Ecuatoriana del Libro - ISBN-E :978-9942-750-46-4

Guayaquil - Ecuador

índice

Las nuevas tecnologías en educación	6
Fundamentos de las teorías en base a la educación	12
Elementos fundamentales para crear una página web	17
Fundamento basado en la filosofía	33
Fundamento basado en la Psicología	36
Fundamento basado en la Sociología	41
Pedagogía	43
Fundamento Basado en la Tecnología	44
Investigación del problema.....	47
Recolección de la información	53
Resultado y su análisis.....	59



CAPÍTULO I

Las nuevas tecnologías en educación

Las nuevas tecnologías en la actualidad ayudan satisfactoriamente el trabajo en las instituciones públicas y privadas, facilitan el trabajo arduo que tiene el docente en el proceso de enseñanza–aprendizaje con el estudiante y solucionar inconvenientes en la parte de las calificaciones quimestrales.

La propuesta que se va a desarrollar es el diseño de una página web en CRM, que facilite el proceso de sistematización y transparencia de la información en las calificaciones y demás contenidos relevantes en cuanto a la calidad educativa que ofrece la institución que estén dirigidas a la comunidad educativa en general.

El nuevo régimen escolar por quimestres da a conocer a los docentes y a la comunidad educativa en general, los nuevos métodos de evaluación tanto diagnóstica, formativa y sumativa, por lo que se deberá elaborar un programa de aplicación en CRM desarrollada en una página web que contribuya en la solución de estos inconvenientes y los distintos problemas que surgen en el área administrativa, las cuales se darán a conocer mediante el desarrollo del proyecto.

El proyecto se encuentra situado en El área Administrativa de la Escuela Fiscomisional No. 14 “Francisco García Jiménez” de Fe y Alegría, ubicada Km. 26 de la Perimetral en la Coop. Sergio Toral 1, ya que esta institución no cuenta con un software en línea para poder dar a conocer las innovaciones realizadas por la institución.

Así también informar sobre el cronograma de actividades que tiene internamente la institución, como son las pedagógicas, culturales, sociales y deportivas a toda la comunidad educativa, de igual forma dar a conocer los diferentes procesos académicos para transparentar la información.

Es por esta razón, que surge la necesidad de implementar un sistema de información en la Web con tecnología CRM, para dar a conocer la forma de evaluar al estudiante, las actividades, las calificaciones y contenidos indispensables para controlar la calidad educativa de la institución y los proyectos de la institución que se llevan.

La Escuela Fiscomisional “Francisco García Jiménez”, no cuenta con una página web, con Tecnología CRM, donde podrá presentar las distintas actividades que la institución realiza.

En la actualidad los representantes legales, se encuentran muy ocupados en sus labores productivas lo que les impide visitar regularmente el plantel de sus hijos para informarse del rendimiento de sus representados, además desconocer las actividades que se realizan en la Institución, motivo por el cual no se integran a la labor educativa que se realiza en la escuela, donde deben participar autoridades, profesores, estudiantes y representantes legales.

Además en lo que respecta a la labor docente dentro del aula existe una brecha generacional entre los profesores y los estudiantes del siglo XXI. Maestros y estudiantes no están en el mismo ritmo e incluso no hablan un mismo lenguaje en materia de tecnología e información ya que es difícil para los profesores con muchos años en la docencia adaptarse al uso de nuevas tecnologías (redes sociales, internet, data show y otros) y a nuevas metodologías pedagógicas.

Otra de las razones que presenta el problema es que los docentes en el salón de clases, sin importar la materia, desconocen sobre el uso de las TIC's y la falta de equipos tecnológicos adecuados que permitan incursionar en el aprendizaje interactivo.

Determinar la importancia del uso de la página web para el proceso administrativo y educativo en cuanto a las valoraciones diagnósticas y formativas en los estudiantes mediante informes de aprendizajes emitidos por el programa de calificaciones en cuanto a su nivel académico y relacionarse con los medios dados en la red del sistema ya planteado para optimizar tiempo y recursos dando una respuesta favorable por parte de la institución educativa para alcanzar un mejor nivel tecnológico y de prestación de servicios a toda la comunidad en general.

Establecer que la implementación de la página web sea entendible para los requerimientos y necesidades que se tiene por parte del área administrativa y dar a conocer a todo la comunidad educativa.

Estimular el proceso del aprendizaje mediante la información actualizada de las notas parciales.

Reconocer la importancia de elaborar una página web para dar a conocer los resultados académicos e información sobre las actividades de la institución y registros que se llevan en el sistema.

Facilitar la comunicación sincrónica y asincrónica entre la institución y la comunidad.

Este proyecto es de gran importancia para el desarrollo del sistema académico y el uso de las TIC's que aplicaran los docentes y estudiantes con los conocimientos adquiridos en el ejercicios de sus labores.

La finalidad de este proyecto es proporcionar al área administrativa y docentes un programa de actualización mediante la web con un sistema académico que responda la necesidad de los estudiantes, representantes y comunidad educativa en general para fortalecer el aprendizaje en ellos encontrados mediante el diagnóstico con los informes suministrados en este, así como determinar las herramientas y buenas prácticas metodológicas que se puedan complementar con las tradicionales.

Las TIC's han logrado ser uno de los instrumentos más importantes en la sociedad, y hoy es necesario proporcionar a la ciudadanía una formación que tenga en cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC's han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso ya que permite que esas herramientas interactivas ayuden a la comunidad a estar mayormente informada de las actividades propuestas por la institución y estar al día en lo que respecta a calificaciones de sus representados.



CAPÍTULO II

Fundamentos de las teorías en base a la educación

En la actualidad los recursos tecnológicos son apropiados para dar a conocer proyectos innovadores en cualquier empresa, institución o quien necesite estar al día en el mundo que vivimos, es por esta razón que la elaboración de nuestro proyecto debe ser innovador y debemos acoplarnos al cambio que vivimos y saber sobrellevarlos y buscar distintas alternativas y salir adelante y dejar la monotonía atrás. Belloch, C. (2012) expresa: El gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente se debe denominar la nueva "revolución" social, con el desarrollo de "la sociedad de la información". Con ello, se desea hacer referencia a que la materia prima "la información" será el motor de esta nueva sociedad, y en torno a ella, surgirán profesiones y trabajos nuevos, o se readaptarán las profesiones existentes.

<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>

Los avances tecnológicos son aplicaciones y funciones que han adquirido, los aparatos tecnológicos a través del tiempo. Por medio de los inventos y las capacidades de mejorar y evolucionar el entorno actual de las personas que utiliza la tecnología como herramienta de trabajo y calidad de vida.

El **sitio web** es un sitio en la World Wide Web que contiene documentos organizados jerárquicamente. En Cada

uno contiene texto y o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales dinámicos o estáticos.

Cada sitio web tiene una página de inicio (en inglés Home Page), que es la primera comunicación que ve el usuario cuando entra a éste, poniendo el nombre del dominio de ese sitio web en un navegador.

El sitio normalmente tiene otros documentos (páginas web) adicionales. Cada sitio pertenece y es gestionado y por un individuo, una compañía o una organización. Como medio, los sitios web son similares a las películas, a la televisión o a las revistas, en que también crean y manipulan imágenes digitales y texto, pero un sitio web es también un medio de comunicación. Cavaller, V. (2013) dice En un sitio web, una especificación de requerimientos (ER) es un documento que describe las características que debe cumplir este, el mismo que va a ser implementado o modificado, y que se elabora con el fin de garantizar su cumplimiento, en especial cuando el desarrollo se externaliza en lugar de asumirlo la propia institución. Se analiza el procedimiento para redactarla, con especial atención a los aspectos funcionales del sitio. págs. 74-79

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4148325>

La diferencia principal entre un sitio web y los medios tradicionales es que un sitio web está en una red de ordenadores (Internet) y está codificado, de manera que permite que los usuarios interactúen con él.

Una vez que se ingrese en un sitio web, se puede ejecutar las búsquedas necesarias para realizar compras, enviar mensajes y otras actividades interactivas.

Entre los tipos de páginas web que conocemos tenemos las siguientes:

- **PÁGINAS WEB TRANSACCIONALES (E-COMERCIO)**

Este tipo de páginas web las utilizan empresas donde exhiben sus productos en la página para que los clientes los compren a través de internet. El principal objetivo de éstas páginas es el de realizar ventas o transacciones online pero un segundo objetivo muy común es el de alojar información sobre sus productos.

- **PÁGINAS WEB ORIENTADAS AL SERVICIO**

Este tipo de páginas está orientada a brindar información sobre productos y servicios y no poseen el famoso “carrito de compra”, por lo que los productos no pueden ser comprados directamente a través de la página. Este tipo de página tiene como principal objetivo estimular a los clientes para que terminen el proceso de compra offline.

- **PÁGINAS WEB DE CONTENIDO**

Este tipo de producto de este tipo de páginas es su contenido. Éstas proveen información a sus usuarios para que accedan a través de ella a los 3 primeros tipos de páginas descritos en éste artículo vía motores de búsqueda, directorios, noticias, publicidad, patrocinios y programas de afiliados, entre otros. Estas páginas generan ingresos de distintas formas pero la vía más popular actualmente es la publicidad.

- **COMUNIDADES, FOROS O REDES SOCIALES**

Estos tipos de portales están dedicados a estimular la interacción y la generación y el intercambio de información entre sus usuarios, como por ejemplo Facebook, Twitter que son un medio de comunicación y comercialización de productos.

Elementos fundamentales para crear una página web

Para crear una página web se debe tomar en cuenta los siguientes elementos:

- El diseño.
- La estructura del sitio.
- Un plan de Acción.

Cada uno de ellos tiene una función específica, dentro de la creación de una página que va depender mucho de tus necesidades, del tema al que la vayas a enfocar, de las personas que quieres que la visiten, de tu estilo personal y de tu objetivo general al estar creándola.

En la parte de estructura, se refiere a las secciones que va a tener la misma y cómo van a funcionar, y finalmente el plan de acción es la estrategia de cómo va a promocionar su producto dentro de la empresa y que debe seguir.

PROTOCOLO

El protocolo de comunicaciones se ha convertido en una herramienta estratégica de comunicación de las empresas, tanto a nivel interno y corporativo como en su proyección externa.

El protocolo se encuentra también entre una de las posibles acciones estratégicas para reforzar la reputación corporativa. Este trabajo examina cómo los actos comunican, trasladan la imagen y estilo y responsabilidad social corporativa de una organización, permiten la interrelación con los stakeholders y generan experiencia, superando algunas de las acciones tradicionales de comunicación en el ámbito empresarial y/o institucional.

PROPIEDADES DEL PROTOCOLO

Entre las propiedades más comunes del protocolo tenemos:

- Detección de la conexión física subyacente con cable o inalámbrica.
- Handshaking.
- Negociación de varias características de la conexión.
- Cómo iniciar y finalizar un mensaje.
- Procedimientos en el formateo de un mensaje.
- Corrección de errores.
- Detectar una pérdida inesperada de la conexión, y qué hacer entonces.
- Terminación de la sesión y/o conexión.
- Estrategias para mejorar la seguridad (autenticación, cifrado).

- Construcción de una red física.
- Computadores que se conectan a la red.

ESTRUCTURA CRM

CRM proviene del término en inglés «customer relationship management»), esta sigla puede tener varios significados que son los siguientes:

- **La administración basada en la relación con los clientes.-**

CRM es un modelo de gestión de toda la organización, basada en la orientación al cliente, el concepto más cercano es marketing relacional.

- **Software para la administración de la relación con los clientes.-**

Es un Sistema informático de apoyo a la gestión de las relaciones con los clientes, a la venta y al marketing. Con este significado CRM se refiere al sistema que administra un almacén de datos con todo el manejo y promoción de la empresa.

COMPONENTES DEL CRM

Existen diez componentes básicos para el desarrollo del CRM:

- Funcionalidad de las ventas y su administración.
- El telemarketing.
- El manejo del tiempo.
- El servicio y soporte al cliente.
- La mercadotecnia.
- El manejo de la información para ejecutivos.
- La integración del ERP (Enterprise Resource Planning).
- La excelente sincronización de los datos.
- El e-commerce.
- El servicio en el campo de las ventas.

Cabe recalcar que esto se refiere a la administración a todas las interacciones que pueden tener un negocio y sus clientes. Se enfoca en la optimización del ciclo de vida del cliente en su totalidad y el funcionamiento de la empresa en el mercado. En el proceso de implementación de un sistema CRM no debe estar involucrado sólo la parte tecnológica, sino que toda la empresa debe vivir la aventura de la adopción del CRM.

FACTORES DE ÉXITO DEL CRM

Son los siguientes:

- Determinar las funciones que se desean automatizar.
- Automatizar sólo lo que necesita ser automatizado.
- Obtener el soporte y compromiso de los niveles altos de la compañía.
- Emplear inteligentemente la tecnología.
- Involucrar a los usuarios en la construcción del sistema.
- Realizar un prototipo del sistema.
- Capacitar a los usuarios.
- Motivar al personal que lo utilizará.
- Administrar el sistema desde dentro.

- Mantener un comité administrativo del sistema para dudas o sugerencia.

SOFTWARE CRM

Es un sistema de estrategias de marketing, comunicación e infraestructuras tecnológicas, creadas con el propósito de fortalecer una relación entre los beneficiarios y la empresa o institución, identificando, comprendiendo y satisfaciendo sus necesidades. Permite a la organización centrar su atención en el usuario para interactuar más efectivamente con él.

Concretamente, el CRM se gestiona gracias a un software en el que las empresas proporcionan las siguientes informaciones del cliente: sus apellidos, su nombre, su número de teléfono, su dirección de correo electrónico, las áreas donde el cliente prefiere ir de compra, su medio de pago favorito, su cesta media, etc. Estas informaciones sirven a la empresa para dirigirse de manera más adecuada al cliente y enviarle ofertas y servicios que correspondan a sus necesidades, reduciendo los costos. Research, F. (2013) define: Al CRM como "una aproximación, basada en la red, a la sincronización de las relaciones con el consumidor a través de canales de comunicación, funciones de negocios y audiencias". En otras palabras: sumar a Internet como canal a través del cual obtener y compartir información sobre el cliente. Este pretende

extender el concepto de las relaciones personalizadas con el cliente a sistemas que operen en Internet.

<http://www.monografias.com/trabajos29/gestion-relacion-cliente/gestion-relacion-cliente.shtml>

CRM puede ayudar a una organización a transformar la forma en que mercadea, vende y ayuda a sus clientes. Con un enfoque de CRM, una organización utilizará cada oportunidad que tenga para encantar a sus clientes, fomentando con esto su lealtad y construyendo relaciones a largo plazo mutuamente satisfactorias.

Las series de aplicaciones que usa el CRM tenemos las siguientes más relevantes:

- **Aplicaciones CRM operativas.-** Estas aplicaciones aumentan la capacidad de sus empleados al proporcionarles workplaces basados en roles.
- **Aplicaciones CRM analíticas.-** A partir de su almacén de datos y de otras fuentes, estas aplicaciones le ayudan a comprender lo que quieren sus clientes, así como su comportamiento.
- **Aplicaciones CRM cooperativas .-** Estas aplicaciones le ayudan a trabajar más estrechamente con sus clientes.

MULTIMEDIA

Es la combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. La Multimedia se compone, como ya de describió, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo. Existen algunos tipos de multimedia entre las que tenemos:

MULTIMEDIA INTERACTIVA:

Es cuando se le permite al usuario final - el observador de un proyecto multimedia - controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

HIPERMEDIA:

Son las estructuras estructura que están ligados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces, multimedia interactiva de convierte en Hipermedia. Aunque la definición de multimedia es sencilla, hacer que trabaje puede ser complicado.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE MULTIMEDIA

Este tipo de herramientas de programación está diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios y proporciona un método para que los usuarios interactúan con el proyecto, la mayoría de estas herramientas de desarrollo de multimedia ofrecen además facilidades para crear y editar texto e imágenes, y tienen extensiones para controlar los reproductores de vídeo y otros periféricos relacionados.

LA AUTOPISTA MULTIMEDIA:

En la actualidad las redes de telecomunicaciones son globales, los proveedores de información y los propietarios de derechos de autor determinan el valor de sus productos y cuánto cobran por ellos, los elementos de información se integrarán a sus desarrollos en línea como recursos distribuidos en una autopista de datos, como una autopista con castas de cobro, donde usted pagará por adquirir y utilizar la información basada en multimedia.

SERVIDOR WEB

Un servidor web es un programa informático que procesa una aplicación del lado del servidor realizando conexiones bidireccionales y/o unidireccionales y síncronas o asíncronas con el cliente generando o cediendo una respuesta

en cualquier lenguaje o Aplicación del lado del cliente. El código recibido por el cliente suele ser compilado y ejecutado por un navegador web. Para la transmisión de todos estos datos suele utilizarse algún protocolo.

Generalmente se utiliza el protocolo HTTP para estas comunicaciones, perteneciente a la capa de aplicación del modelo OSI. El término también se emplea para referirse al ordenador que ejecuta el programa.

TIPOS DE SERVIDORES WEB

SERVIDOR DEDICADO:

Se trata de una computadora servidor dedicada exclusivamente al sitio del cliente determine.

SERVIDOR COMPARTIDO:

Se refiere que en un mismo servidor se usara para varios clientes compartiendo los recursos informáticos.

APACHE:

Este es el más común y más utilizado en todo el mundo. Además, es gratuito y de código abierto, así que podríamos decir que corre sobre cualquier plataforma.

MICROSOFT IIS:

Sólo funciona sobre sistemas operativos Windows, como se imagina. Si quieres empalarlo sobre otro sistema, tendrás que utilizar una máquina virtual.

SUN JAVA SYSTEM WEB SERVER:

Este producto pertenece a la casa Sun, y suele empalarse sobre entorno de este sistema de sistema. Sin embargo, como Apache, es multiplataforma, y recientemente Sun ha decidido distribuirlo con licencias de código abierto.

NGNIX:

Este es un servidor Web muy ligero y corre sobre sistemas Unix y Windows. Se ha convertido en el cuarto servidor HTTP más popular de la red y también se distribuye bajo licencia BSD.

LIGHTTP:

Este servidor Web es otro de los más ligeros que hay en el mercado. Está especialmente pensado para hacer cargas pesadas sin perder balance, utilizando poca RAM y poca de CPU. Algunas páginas populares que lo usan son YouTube, Wikipedia y otras que soportan gran tráfico diariamente. También es gratuito y se distribuye bajo licencia BSD.

DOMINIO DE INTERNET

Es una red de identificación asociada a un grupo de dispositivos o equipos conectados a la red Internet.

El propósito principal de los nombres de dominio en Internet y del sistema de nombres de dominio (DNS), es traducir las direcciones IP de cada nodo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar.

Esta abstracción hace posible que cualquier servicio (de red) pueda moverse de un lugar geográfico a otro en la red Internet, aun cuando el cambio implique que tendrá una dirección IP diferente. MERCURIALI, C. (2012) nos dice: En

términos muy sencillos, podemos decir, que los nombres de dominio son las direcciones de Internet, que permiten al usuario de la Red buscar sitios y páginas web. Y por esto es "una expresión mnemotécnica, dirección alfa numérica utilizada en el sistema de nombres de dominio y que permite la comunicación entre los distintos computadores interconectados a Internet.

<http://libros-revistas-derecho.vlex.es/source/redi-29>

TIPOS DE DOMINIOS

Son los dominios básicos en Internet y los más utilizados a nivel mundial. Están organizados de forma conceptual según sus terminaciones y que a continuación los mostramos en orden de mayor a menor utilización.

Los nombres de dominio genéricos tienen terminaciones formadas por tres letras que tienen un significado determinado.

Existen los siguientes tipos de dominio:

- ❖ **.COM:** Inicialmente previsto para empresas comerciales, es el dominio más difundido en Internet.

- ❖ **.ORG:** Este dominio está previsto para organización sin ánimo de lucro, instituciones y fundaciones.
- ❖ **.NET:** Este dominio se utiliza para empresas relacionadas con internet.
- ❖ **.INF:** Este dominio trata de las publicaciones de contenidos informativos.
- ❖ **.BIZ:** Es enfocado a la temática de los negocios.
- ❖ **.EDU:** Son utilizados para fines educativos.

DOMINIOS TERRITORIALES

También llamados dominios geográficos, son los dominios mantenidos por cada país.

Estos dominios territoriales son utilizados por las organizaciones y empresas que desean establecerse en Internet y proteger la identidad de su marca o su nombre comercial en un país concreto.

Los dominios territoriales tienen sus terminaciones compuestas por 2 letras.

LAS TIC'S EN PROCESOS DE APRENDIZAJE

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden.

Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos en sus estructuras cognitivas previas.

Debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información.

LAS CONCEPCIONES SOBRE EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Conocer la información disponible y seleccionarla (hay mucha a nuestro alcance: libros, TV, prensa, Internet.) en función de las necesidades del momento. Para esto debemos:

- **Analizarla y organizarla;** interpretarla y comprenderla Sintetizar los nuevos conocimientos e integrarlos con los saberes previos para lograr su "apropiación" e integración en los esquemas de conocimiento de cada uno.
- **Aplicarla.** Considerar relaciones con situaciones conocidas y posibles aplicaciones. En algunos casos valorarla, evaluarla.

LAS IMPLICACIONES DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

El aprendizaje siempre implica:

- **Una recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en juego de actividades mentales distintas: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.
- **La comprensión de la información** recibida por parte de los estudiantes que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan,

organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

- **Una retención a largo plazo** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
- **La transferencia del conocimiento** a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

Fundamento basado en la filosofía

Autores de diferentes ideologías definen que el arte de educar y la propia pedagogía como método de ilustración sobre la educación requieren de un soporte filosófico.

La filosofía es el amor a la sabiduría, la construcción de los conocimientos pedagógicos, conjunto de saberes que busca establecer de manera racional los principios más frecuentes que constituyen y orientan el conocimiento de la realidad, así como el sentido del obrar humano, las que se asumen en un proceso educativo que permite el enfrentamiento de la teoría y la práctica, al revelar los argumentos que se dan entre ellas. Como guía del proceso humano, la filosofía dentro del plano educativo, permite un mejor entendimiento de la enseñanza, con respecto a esto, el libro de filosofía de la educación

enuncia: Morán, F. (2010) Educación y filosofía unidos son la fuerza principal para la transformación del hombre y la sociedad, orientar acciones como recursos, teóricos, prácticos, metodológicos, con esquemas estratégicos y soportes axiológicos y epistemológicos para alcanzar una concepción científica y de alta tecnología en educación. (Pág. 22)

Esta creencia es confrontada, perfeccionada y valorada por la práctica pedagógica, la experiencia diversa, compleja e inconclusa propone un conjunto de problemas competitivos que deben ser solucionados. Ese proceso requiere una permanente búsqueda de información científica y pedagógica mediante la auto-preparación metodológica y de este perfil se aprehende el modo de actuación que tipifica al docente que se apodera de la función de investigador al ampliar su labor académica.

MATERIALISMO DIALÉCTICO

El materialismo dialéctico, cuya presentación como tal se debe más a la actividad de Engels que a la del propio Marx, ha sido considerado tradicionalmente como la toma de posición filosófica de Marx y Engels frente al idealismo hegeliano, es decir, como el resultado de su crítica del idealismo y, como tal, se ha presentado por la mayoría de los estudiosos del marxismo como el marco de referencia conceptual desde el que desarrolla el materialismo histórico, que sería la expresión propiamente científica de su pensamiento.

La exposición del materialismo dialéctico se encuentra fundamentalmente en las obras de Engels: "Anti-Dühring", (con contribuciones de Marx, publicado en 1878), y "Sobre la dialéctica de la naturaleza", (escrito entre 1873 y 1886). Marx (2012) define: El materialismo dialéctico es la ciencia que estudia las relaciones entre la conciencia y el mundo material objetivo, las leyes más generales del movimiento y desarrollo de la naturaleza de la sociedad del conocimiento. La filosofía del marxismo se llama materialismo dialéctico y la dialéctica. Es materialista porque parte del reconocimiento de la materia como base única del mundo, considerando la conciencia como una propiedad de la material altamente organiza, como una función del cerebro como un reflejo de un mundo objetivo. (Phil Bartle, 2012.10.16, pág. 112)

Con tal materialismo se apoya a los datos resultados y avances de la ciencia y su espíritu se mantiene en correspondencia y vigencia con la tradicional orientación progresista del pensamiento racional científico.

Fundamento basado en la Psicología

En Latinoamérica, un numeroso abanico de fenómenos psicológicos ha tenido aplicación directa al campo de la educación, como terreno de muchos y patrimonio exclusivo de nadie. Desde el punto de vista histórico a las relaciones entre la psicología y la pedagogía se le llamó psicopedagogía por influencia europea, criterio que fue siendo desplazado por el término psicología educativa o educacional, a partir de los años 50 por influencia norteamericana. Y que los orígenes de la psicología como profesión están íntimamente relacionadas con las aplicaciones pedagógicas, un ejemplo de ello fue la creación y aplicación de los test mentales.

Esto ha traído consigo la gestación de cambios profundos en los sistemas educativos lo que se ha tratado de reflejar en el siguiente cuadro a partir de criterios esenciales para la pedagogía.

CUADRO No. 2

CRITERIOS	COGNITIVISMO	CONSTRUCTIVISMO
El Hombre	Producto de la creación.	Producto de la creación.
El conocimiento	Resultado de la búsqueda y acción del individuo sobre su contexto sin considerarlo como simple transmisión externa o elemento propio de la psique. Se construye a partir de las vivencias personales del sujeto, partiendo de referencias sensoriales que posteriormente se modifican no solo en	Resultado de la interrelación que realiza la personalidad con la realidad en el que sujeto y conocimiento interactúan dinámicamente. El nuevo conocimiento no es copia de la realidad sino que se construye partiendo de la experiencia precedente del individuo en su interacción con el ambiente.

	función de la adaptación sino también de la transformación.	
El Aprendizaje	Racionalista. El sujeto activo se relaciona con el objeto de aprendizaje. A diferencia del conductismo, considera que el aprendizaje modifica las estructuras cognitivas que se refleja luego en la	Resultado de la interacción entre el alumno que aprende, el contenido que es objeto de aprendizaje y el profesor que ayuda al alumno a construir significados y a atribuir sentido a lo que aprende. Considera que el aprendizaje humano es

	conducta del hombre.	siempre una construcción interior.
Los Valores	Autónomos luego de un proceso de interiorización. Transitan por tres niveles de adquisición: pre moral, heterónomo, autónomo.	Autónomos luego de un proceso de construcción.
La Finalidad	Hombre psicológizado.	Hombre psicológizado.

El hecho de que exista una precedencia histórica para la integración de las ciencias psicológicas y pedagógicas, no quiere decir que se logre ineluctablemente porque las

condiciones histórico-sociales tienen su contribución en el desarrollo científico.

El origen y evolución de la psicología como disciplina independiente está fuertemente impregnada de improntas pedagógicas dondequiera que se fue arraigando esta ciencia en el mundo, pero el marco socio-histórico jugó siempre un papel decisivo.

A medida que la psicología y la pedagogía fueron enriqueciendo sus respectivos cuerpos teóricos, se iban gestando las condiciones para la conformación de una teoría integrada de ambas. Es decir, que en la psicología de la educación se están produciendo procesos analítico-sintéticos, o mejor dicho, de abstracción-generalización mutuamente condicionados, el primer proceso corresponde al crecimiento teórico particular y el segundo a la unificación de ambas ciencias como resultado del desarrollo del saber científico aparecen ciencias intermedias o de transición que no son el resultado formal de unas utilizando métodos de otras, sino debido a la profundización del conocimiento, el cual conduce al descubrimiento de regularidades complejas, de niveles de desarrollo superiores, de una mayor revelación de la interconexión universal de los fenómenos de la naturaleza y de la sociedad.

De manera que la psicología educativa posee antecedentes históricos y lógicos que le permiten adquirir un status científico como ciencia o disciplina intermedia con las demás ciencias psicológicas, como por ejemplo, con la psicología general, la psicología de la personalidad, la psicología del aprendizaje, la psicología del desarrollo y la psicología de la comunicación. Pero a la vez se integra también a las ciencias de la educación por su esencia interdisciplinar.

La psicología educativa es definida entonces, como una ciencia aplicada que no solo obtiene conocimientos teóricos sino que los emplea en función del proceso educativo, dentro de los cuales están la subjetividad de los alumnos y de los profesores, así como las interacciones que establecen ambos dentro de un contexto sociocultural e histórico determinado.

Fundamento basado en la Sociología

Donati, P. (2011) nos dice:

En este sentido, es precisamente la perspectiva relacional la única que ha sido capaz de explicar el surgimiento de los cambios sociales que han hecho posible el paso de la sociedad tradicional, a la sociedad moderna, a la postmoderna y a la que Donati denomina

dopo-moderna. Entendiendo por dopo-moderna esa nueva sociedad emergente de tipo societario cuya lógica relacional supera la lógica funcionalista típica de las sociedades modernas y postmodernas de los estados de bienestar. Esta nueva sociedad relacional pone de manifiesto el surgir de nuevos códigos simbólicos inexistentes hasta el momento como consecuencia de los grandes procesos de industrialización, capitalización, globalización y desarrollo social iniciados durante la modernidad (Pág. 4).

La educación es un prodigio complejo que se manifiesta en múltiples formas, tanto de forma organizada (la escuela) como espontánea, tanto directamente (la acción de los maestros), como indirectamente (medios de comunicación), a todo lo largo de la vida. Por su contenido tiene un marcado carácter histórico y social, mientras que su esencia se manifiesta en la socialización del individuo, mediante el desarrollo armónico y multifacético de la personalidad. La propaganda de los medios de información y comunicación presenta, por el contrario, como algo deseable el consumo de la abundancia que termina nutriendo su desgana. Ante la falta de satisfacción moral, la persona del siglo XX y XXI se licua en la inestabilidad social y psicológica, abandonándose en la penumbra de una nebulosa incierta e individualista.

Pedagogía

Teniendo presente los requerimientos de la propuesta educativa que cada uno vea conveniente utilizar, debe construirse de forma colectiva la fundamentación pedagógica en relación a la pertinencia de la cooperación y el cooperativismo en la educación.

Betancourt, J. (2011) define:

La estrategia educativa como una acción humana orientada a una meta intencional, consciente y de conducta controlada, con la cual se relacionan conceptos referentes a planes, tácticas y reglas dentro del campo educativo; es decir, se debe determinar cómo actúa el docente y de qué manera controla las acciones consecuentes para llegar al estudiante (pág. 43).

A partir de la documentación que se dispone, se manifiesta la hipótesis de cómo se organiza a los estudiantes para que participen en determinadas actividades, en esta secuencia, y utilicen los materiales escogidos, es de esperar, que logren los objetivos en la forma planeada.

El aprender haciendo es una habilidad apropiada para estudiantes y docentes, no sólo como enseñanza- aprendizaje, sino también como ayuda fundamental en la construcción de valores éticos y el conocimiento e interpretación de sus

contextos. Educarse haciendo, enfatiza el valor de la función auténtica de la afectividad en el proceso del conocimiento y en el fortalecimiento de la retentiva de cada uno de los sentidos, dado que las imágenes edificadas y desarrolladas por cada uno de los sentidos no se dan en forma aislada o independiente, sino en una interrelación profunda entre el crear–conocer–formarse–recrearse.

Fundamento Basado en la Tecnología

Para deliberar en el sentido Tecnológico, es necesario tener en cuenta que la tecnología juega un papel importante en nuestras vidas e impregna lo cotidiano, en los diferentes ámbitos de actuación del hombre. Esta realidad permite afirmar que vivimos en un mundo marcado por la artificialidad y que fue construido por las sociedades a través del tiempo.

En general, se ocupa del uso de computadoras y del software electrónico, así como de convertir, almacenar, proteger, procesar, transmitir y de recuperar la información.

Al Referirse a los adelantos tecnológicos informáticos, se hace referencia a un equipo computarizado y elaborado por un sistema informático que nos permite automatizar métodos que faciliten la labor del usuario en cualquier campo que se requiera.

La eminencia del progreso alcanzado por la tecnología educativa en los años 1900 al 2000, hace que se retome nuevamente su definición e inclusive se debata acerca de la propia noción en cuanto a designarla como *tecnología educativa* o *tecnología para la educación*: Lima Montenegro, S. (2012) ha expresado concisamente: La tecnología educativa estudia los procesos de significación que generan los distintos equipos tecnológicos y demás materiales didácticos, con el fin de buscar nuevas teorías que permitan el uso, diseño, producción y evaluación de materiales didácticos según las finalidades educativas y valores de la sociedad” (pág. 1).

La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje define en gran medida el aprovechamiento óptimo de las potencialidades de los estudiantes, ya que les mueve el pensamiento lógico, la reflexión consciente, el sentido heurístico del aprendizaje; conduce a la diversidad de conocimientos que se pueden alcanzar y genera un entorno educativa multifacético en sí mismo.



CAPÍTULO III

Investigación del problema

Se delinea el presente proyecto con el fin de obtener una solución al problema planteado el cual se orienta al Análisis de los Sistemas Administrativos y Docentes en la calidad Educativa.

La presente investigación es bibliográfica ya que se utilizó para la misma catálogos, citas, objetivos, material virtual, etc., esta investigación establece una excelente introducción para las demás de su mismo género, además de que constituye la primera fase de todas ellas, puesto que ésta facilita el conocimiento de las investigaciones ya existentes hipótesis, experimentos, resultados, técnicas e instrumentos usados para el tema o problema que el investigador se propone indagar o solucionar. Además es una investigación de campo, puesto que se realiza en el lugar donde ocurren los fenómenos ensayados.

El Proyecto Factible es la elaboración de los fundamentos para lograr identificar el problema y de esta manera solucionar y satisfacer las necesidades donde se genera la exploración. Consecuentemente, este proyecto factible tiene la ventaja de ser un proyecto de campo ya que facilita las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos, posibilitando su estudio o reforma, en caso de que se ocasionen dudas en

cuanto a ellos, en este sentido, cabe enfatizar que los datos serán recogidos en el sitio donde ocurren los hechos, es decir en la escuela Fiscomisional No. 14 “Francisco García Jiménez” de Fe y Alegría.

Para lograr los objetivos planteados en este proyecto se ha cumplido con los siguientes paradigmas de investigación:

EXPLORATORIA: el objetivo primario de este tipo de investigación es proporcionar una comprensión del problema que afronta el investigador. Se la utiliza en los casos donde es preciso definir el problema de manera más precisa. Se identifica por la flexibilidad y variabilidad de sus metodologías ya que no se emplean las reglas y procedimientos de la investigación consecuente. El objetivo de la investigación exploratoria es reconocer a través del problema o contexto la situación originaria para dar una mejor representación o comprensión del mismo.

DESCRIPTIVA: Este tipo de investigación utiliza el método del análisis, ya que logra describir al objeto de estudio o una situación específica, señalando sus características y propiedades. Sirve como medio de clasificación en cuanto a ordenar, agrupar o sistematizar los objetos implicados en el trabajo indagatorio y puede servir de base para las

investigaciones que pretendan dar un mayor nivel de profundidad.

EXPLICATIVA: Este tipo de investigación pretende la composición de los métodos deductivo – inductivo con el analítico y sintético, para así tratar de responder a los porqués de la esencia que se indaga.

EXPERIMENTAL: Recibe este nombre la investigación que obtiene su información de la actividad intencional realizada por el investigador y que se encuentra dirigida a modificar la realidad con el propósito de crear el fenómeno mismo que se indaga, y así poder observarlo.

DIAGNÓSTICA: Es preciso efectuar la selección de información que nos permitirá un diagnóstico claro de la realidad. Esta recopilación de información debe enunciar el enfoque de los autores implicados e informar sobre las gestiones tal y como se han desarrollado, la forma como viven y deducen la situación que se investiga. Recapitulando, éste nos dirige a una considerada formulación del problema y al resumen necesario para un buen diagnóstico, que nos llevará por la vía específica del diseño y elegir las líneas de acción adecuadas.

EVALUATIVA: Tiene como objetivo valorar los resultados de uno o más eventos que estén empleados dentro de un contenido determinado. El propósito de esta investigación es medir los efectos de un programa por la asimilación de las metas que se propuso lograr, a fin de tomar medidas sucesivas para mejorar el cumplimiento de las mismas a futuro.

Se fundamenta en la obtención de un modelo operativo factible, o una solución viable a un problema de tipo práctico para satisfacer necesidades de un organismo o grupo social.

La propuesta debe tener un soporte que esté fundamentado en una investigación de campo o en una investigación documentada; y puede referirse a la formulación de políticas, eventos, tecnologías, técnicas o procesos.

Esto representa una investigación mixta en parte documental y en parte con personas, la cual se respalda en las necesidades detectadas dentro del campo investigativo, para luego realizar una extensa indagación documental y bibliográfica que permitirá concluir con una propuesta.

Los instrumentos nos ayudarán a sintetizar toda la labor antepuesta a la investigación, mediante los resúmenes del marco teórico el cual nos da los aportes para seleccionar los

datos correspondientes a los indicadores y consecuentemente a las variables e ilustraciones utilizadas.

Como herramientas de investigación en el presente proyecto se utilizará: La Encuesta y La Entrevista.

- La primera se utilizará para la población escogida
- La Segunda al personal administrativo que se encarga de llevar los procesos y actividades académicas a desarrollarse en el centro educativo.

Para la manifestación de los resultados se manejará el programa Microsoft Excel 2010 del paquete de Office 2010, para obtener las tablas y gráficos estadísticos de la información aportada por la población encuestada.

Procedimiento

Para proceder con la investigación del tema de nuestro proyecto se tomará las siguientes medidas:

- Planteamiento y ubicación del problema.
- Situación conflicto.

- Causas y consecuencias.
- Delimitación del problema.
- Formulación del problema.
- Evaluación del problema.
- Variables a considerar.
- Objetivos de la investigación (generales y específicos).
- Interrogantes de la investigación.
- Justificación e importancia.
- Antecedentes del estudio.
- Fundamentación Teórica, Filosófica, Psicológica, Sociológica, Pedagógica, Tecnológica, Legal, de términos.
- Definición de términos.
- Metodología.

Recolección de la información

La recolección de la información se la presenta con los derivaciones de la investigación de campo aplicadas al personal administrativo, docentes y estudiantes de la Escuela Fiscomisional No. 14 Francisco García Jiménez” de Fe y Alegría.

Las encuestas fueron elaboradas a base de preguntas con opciones múltiples, las mismas que son sencillas y de fácil comprensión para los encuestados. Esta herramienta consta de 20 preguntas de respuestas cerradas.

Criterios

Para elaborar la propuesta se ha tomado en cuenta los siguientes aspectos:

- Título de la propuesta.
- Justificación.
- Diagnóstico.
- Fundamentación.
- Objetivos de la propuesta (general y específicos).
- Factibilidad de la aplicación
- Ubicación Sectorial y Física.

- Historia de la institución.
- Cuerpo de la Propuesta.
- Actividades.
- Recursos.
- Misión y Visión.
- Beneficiarios.
- Impacto Social.
- Validación de la propuesta.
- Conclusiones y recomendaciones.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población es una representación estadística que describe a un conjunto finito o infinito de elementos. Este término también es conocido como universo y se refiere a la totalidad o conjunto de medidas, o al control de todos los elementos que presenten una característica común y las cuales se desea estudiar.

La población en este proyecto está dirigida a los y docentes y personal administrativo Escuela Fiscomisional No. 14 “Francisco García Jiménez” de Fe y Alegría.

Pacheco, J. (2010), Nos dice:

“Es el conjunto o agregado del número de elementos, con caracteres comunes en un espacio y tiempo determinados sobre los cuales se puede realizar observaciones. “ (Pág. 64).

CUADRO No. 3

ESCUELA FISCOMISIONAL No. 14 “FRANCISCO GARCÍA JIMÉNEZ”

ESTRATO	POBLACIÓN
ADMINISTRATIVOS	5
DOCENTES	20
ESTUDIANTES	480
TOTAL	505

Fuente: Notas de la Investigación (Población de encuestados)

Elaborado por: Manuel Santos – Christian Medina.

MUESTRA

Es la parte extraída de un grupo de la población total, que contiene una particularidad que debe de cumplir como la inclusión de sujetos en la muestra y se debe seguir una técnica de muestreo. El número de sujetos que componen la muestra suele ser bastante inferior a la población total, aunque suficientemente grande como para que la estimación de los parámetros determinados tenga un nivel de confianza adecuado. Para que el tamaño de la muestra sea idóneo es preciso recurrir a su cálculo. Hernández, E. (2010) señala que: El muestreo cualitativo es propositivo. Las primeras acciones para elegir la muestra ocurren desde el planteamiento mismo y cuando seleccionamos el contexto, en el cual esperamos encontrar los casos que nos interesan, en las investigaciones cualitativas nos preguntamos ¿qué casos nos interesan inicialmente y donde podemos encontrarlos? Pag.394.

La selección de la muestra en la presente investigación fue considerada la institución que presenta las características necesarias para lograr y obtener respuestas a la interrogante central observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas, etc., así como a los objetivos planteados para finalidad de la investigación.

CUADRO No. 4

ESCUELA FISCOMISIONAL No. 14 “FRANCISCO GARCÍA JIMÉNEZ”

ESTRATO	POBLACIÓN	MUESTRA
ADMINISTRATIVOS	5	5
DOCENTES	20	20
ESTUDIANTES	480	218
TOTAL	505	233

Fuente: Datos de la Investigación (Muestra y Cantidad)
Elaborado por: Manuel Santos- Christian Medina.



CAPÍTULO IV

Resultado y su análisis

Realizada la entrevista al personal administrativo y las encuestas a los educandos y docentes de la Escuela Fiscomisional No. 14 "Francisco García Jiménez" de Fe y Alegría, se permitió constituir los siguientes parámetros que hacen posible la medición aceptable de este muestreo, mediante la implementación del presente proyecto, utilizando el programa Excel 2010, para la elaboración de los cuadros estadísticos y los gráfico correspondientes, que son los que calculan los porcentajes de las preguntas planteadas.

La obtención de estos cuadros y gráficos estadísticos facilitarán la deducción de nuestras conclusiones y recomendaciones para la realización del proyecto y servirán de base para la propuesta enunciada.

Se efectúa el respectivo gráfico del porcentaje y el análisis respectivo a cada interrogante de la encuesta y la entrevista. Consecutivamente se efectúa el análisis de los datos logrados para proceder a la disputa de cada resultado y así comprobar

el cruce de los mismos y de esta forma sacar el resultado total tanto de la encuesta como la entrevista y así verificar la aprobación o negación de la hipótesis presentada para la elaboración del proyecto planteado, el mismo que se ha realizado con éxito.

De acuerdo a los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que los estudiantes requieren la implementación de una página web en la institución, mientras que el 17% está de acuerdo, y el 17% en desacuerdo, este porcentaje justifica el desarrollo del proyecto, los encuestados contestaron en desacuerdo, que la institución deba innovarse .

Según las encuestas realizadas a la comunidad estudiantil y personal docente los resultados obtenidos indican que la mayoría está de acuerdo con el diseño e implementación de una página web con CRM para el proceso educativo.

Razón por la cual el sistema será el diseño en la Escuela Fiscomisional Fe y Alegría ya que este sistema le brindara un mayor prestigio y a la institución para estudiantes y personas que labora en el plantel.

En conclusión se puede resumir que con la aplicación de la Creación e Implementación de una página web en la institución educativa, esto ayudará a mejorar la transmisión de la información y procesos administrativos, ya que las actividades académicas y sociales se podrán desarrollar con mayor aceptación para toda la comunidad educativa.

De acuerdo a todos los estudios e investigaciones realizadas, se llegó a la conclusión de que el proyecto es totalmente factible y viable, su implementación tomara aproximadamente treinta días.

Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Beneficio a la Comunidad Educativa en general de la institución.
- La institución tiene un avance tecnológico en los procesos administrativos y docentes donde los estudiantes utilizarán la tecnología como apoyo de aprendizaje.
- A los directivos de la institución educativa implementar el software para ayudar a los procesos.

- Capacitación a los docentes en la utilización de la propuesta para aplicarlo dentro de toda la institución.
- Actualización del software cada 30 días para innovar aplicaciones y refuerzos académicos.
- Dar a conocer a la comunidad educativa sobre la propuesta diseñada.



Bibliografía

ADAN, Francisco (2011). Fundamentación Andragógica. Diccionario de las ciencias de la educación, Ediciones Paulinas, Madrid. ISBN: 978-84-9948-176-0.

🎬_AVENDAÑO, Diana. (2012). Redes en Estrella. Editorial Holguín, Quito. Ecuador. ISBN:84-9732-377-7.

🎬_CORREA, Pablo (2010). Definición de la informática. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Ambato – Ecuador.

🎬_ESCALANTE, Teodoro (2009). Fundamentación Tecnológica. Orientación profesional PROGRAMA ELIGE. Edita: Instituto Andaluz de la Mujer Alfonso XII, 52. 41002 Sevilla.

🎬_GOICOCHEA, Evelyn. (2011). Población y sus características. Editorial: Consejo Superior de Investigaciones Científicas. España ISBN:968-5748-66-7.

🎬_Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (2011). Editorial Cervantes, Ecuador. ISBN: 978-84-92442-59-1.

🎬_MALCOM, Kattya. (2010). Fundamentación Andragógica. Revista Cubana de Genética Humana. Cuba. SBN: 84-369-3963-8.

🎬_MIRANDA, Miguel. (2009). Fundamentación Sociológica. Editorial Estudios Sociológicos. Argentina. ISBN: 84-8338-485-X.

🎬_MONTALVO, Ketzia. (2012). Sistema Informático. Grama Ediciones Informático. Argentina. ISBN: 978-84-9029-847-3.

■_MONTERREY, Leonor (2013). Los Hacker es neologismo. Revista de Informática, Comuputing. Balceti. España. SBN: 978-84-9732-764-0.

■_OLIN, Francisco (2011). Redes WAN. Editorial El Comercio. Quito. Ecuador. ISBN: 978-0-538-74715-8.

■_REAL ACADEMICA ESPAÑOLA. Concepto de Informática. Editorial Holguín. Ecuador. 2011ISBN: 978-84-9771-972-8.

■_SALINA, Tatina (2010). Fundamentación Sociológica. Metodología de la investigación. Cuarta edición. Ediciones Quirón- Sypal, Caracas. ISBN: 968-860-486-0.

■_UNESCO (2009). Declaración Mundial sobre Educación para Todos. Revista Costa. Unesco. Portugal. ISBN: 978-987-02-6747-

ISBN: 978-9942-750-46-4



Juan Fernández Escobar

Máster en Educación Superior, Especialista en Proyectos Educativos y Sociales, Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Informática, Profesor de Segunda Enseñanza Especialización Informática y Tecnólogo Pedagógico en Informática. Asesorías pedagógicas, experto en procesos educativos contemplados en la normativa actual, apoyo y seguimiento a la labor educativa; Tutoría de Tesis de grado, monografías y proyectos. Manejo de relaciones interpersonales e intrapersonales, prevención y tratamiento adecuado de conflictos, terapia para grupos familiares e individuales, orientación y guía sobre los comportamientos de las personas. Charlas y capacitaciones.

Manuel de Jesus Santos Torres

Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática

Christian Medina Altamirano.

Licenciado en Ciencias de la Educación mención Informática