



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,

Mención: Educación Básica

Tema:

---

**“EL SOFTWARE EDUCATIVO EDUFUTURO Y SU INCIDENCIA EN EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUAJE Y  
COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE  
EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “REPÚBLICA  
DE ARGENTINA” DE AMAGUAÑA ”**

---

AUTORA: GAVIÑO VEGA SILVIA PATRICIA

TUTORA: ING. MSC. GAVILANEZ LÓPEZ WILMA LORENA

AMBATO – ECUADOR

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD  
DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema:” El Software Educativo EDUFUTURO incidirá el proceso de enseñanza aprendizaje en área de Lenguaje y Comunicación de los niños y niñas de la escuela “República de Argentina “ de la parroquia de Amaguaña en el período 2010-2011., , presentado por la Srta.: GAVIÑO VEGA SILVIA PATRICIA egresada de la carrera de Educación Básica, promoción 2010-2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

---

DR. MSC. SEGUNDO RAÚL

ESPARZA CÓRDOVA

MIEMBRO

---

MG. PAULINA ALEXANDRA

NIETO VITERI

MIEMBRO

**TRABAJO APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

Yo, **ING. MSC GAVILANES LÓPEZ WILMA LORENA. CC 180262442-7**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

El software educativo EDUFUTURO incidirá el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lenguaje y Comunicación de los niños y niñas del Tercer Año de educación Básica de la Escuela “República de Argentina” de la parroquia de Amaguaña. **EN EL PERÍODO 2010-2011** desarrollado por la egresada: **GAVIÑO VEGA SILVIA PATRICIA**, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios , por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 31 de Octubre del 2010

.....

**TUTORA**

**ING: MSC GAVILANES LÓPEZ WILMA LORENA.**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 31 de Octubre

**GAVIÑO VEGA SILVIA PATRICIA**

**CC.170915139-1**

## **AGRADECIMIENTO**

### **A MIS PADRES Y A MI ESPOSO**

Mis sinceros agradecimientos, ya que con su apoyo moral supieron comprenderme e inculcarme buenos valores y sobre todo los deseos de que me convierta en una excelente madre, esposa, amiga y profesional.

Gracias a sus palabras de aliento se ha cumplido una etapa más en vida.

**SILVINA.**

## **DEDICATORIA**

**A MIS HIJOS:** Andrés, David, Esteban, Karolina y Gabriel, les dedico este trabajo con mucho cariño, realizado durante este período de estudios universitarios para obtener mi licenciatura en Educación Básica para que les sirva de estímulo y logren también alcanzar sus metas y convertiste en buenos hijos, padres esposos ,amigos y excelentes profesionales.

**SILVINA**

## ÌNDICE GENERAL

	PAGINAS
ÌNDICE GENERAL	
A.- PRELIMINARES	
PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
APROBACION DEL TRIBUNAL	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÌNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÌNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES	viii
Índice de gráficos y tablas	4
Árbol de problemas	4
Categorías fundamentales	16
Redes conceptuales	17-18
Población	35
Variable dependiente	36
Variable independiente	37
Plan de recolección de información	38
Análisis e interpretación de resultados	40-49
Tablas y gráficos	40-49
Campana de Gauss	52
Frecuencias observadas	52
Frecuencias esperadas	53
Chi cuadrado	53
Recursos humanos y materiales	57
Diseño del material concreto	64-78
Modelo operativo	79-80
RESÚMEN EJECUTIVO	Ix
B.- TEXTO.	
1.-INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema	1
Contextualización Macro ( a nivel internacional o nacional)	2
Contextualización Micro ( a nivel provincial o local )	2
Contextualización Meso ( a nivel institucional )	3
Análisis Crítico ( luego del gráfico: Árbol de Problemas	4-5
Prognosis	6
Formulación del problema	6
Interrogantes	6
Delimitación espacial y temporal	7

Justificación	7-8
Objetivos	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes investigativos ( investigaciones previas )	10-11-12
Fundamentaciones ( exposición fundamental en las consultas Paradigmáticas y documental actualizada )	12
Fundamentación Filosófica	12
Fundamentación Legal	13
Fundamentación Axiológica	14-15
Categorías Fundamentales	16
Variable independiente	17
Variable dependiente	18-31
Hipótesis o pregunta directriz ( dependiendo de la modalidad de La investigación )	31
Señalamiento de variables	32
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>MARCO METODOLÓGICO}</b>	
Modalidad de la investigación	33
Tipo	34
Población y muestra	35
Operacionalización de variables	35
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36-37
Plan de recolección de información	38
Plan para el procesamiento de la información	39
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	
Análisis de los resultados	40-49
Interpretación de datos	40-49
Verificación de hipótesis	50-54
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
Conclusiones	55
Recomendaciones	55
<b>CAPÍTULO VI</b>	
<b>LA PROPUESTA</b>	
Datos Informativos	56-57
Antecedentes	58-59
Justificación	59
Objetivos	60



Análisis de factibilidad	60-61-62
Fundamentación	62-63
Material Concreto	64-78
Modelo Operativo	79
Administración	80
Previsión de la evaluación	81

#### C.- MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA	82-83
ANEXOS	84
Anexo 1	85-86

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA: EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE ARGENTINA “DE AMAGUAÑA DURANTE EL PERÍODO 2010- 2011**

**AUTORA. SILVIA PATRICIA GAVIÑO VEGA**

**TUTORA: ING. WILMA GAVILÁNEZ**

### **RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación está realizada en base a que es necesario que los docentes inserten a sus clases Software Educativos los cuales tiene el firme propósito de mejorar la calidad de la educación, procurando que los niños y niñas sean los actores y protagonistas de una educación transformadora, como un ente positivo capaz de resolver y enfrentarse a los nuevos paradigmas de esta sociedad tan cambiante.

Por esto es necesario que los maestros que son los pilares fundamentales de la educación del mañana estén debidamente capacitados y que en las instituciones educativas existan los equipos necesarios e indispensables para transformar la educación en una forma más activa y dinámica, porque no solo tiene que educar sino también formar seres humanos que tengan bien cimentados los valores para lograr ser mejores personas que tanto necesitamos en esta sociedad y nuestra patria requiere.

Por consiguiente es de mucho valor que los gobiernos de turno se encarguen de prestar atención a la educación ya que de ella depende que salgan de la crisis en que se vive, ya que si bien es cierto el mundo está en constante cambio y van junto con la dialéctica.

Si embargo los maestros y maestras debemos dar todos los esfuerzos posibles para tener una preparación que esté acorde a las exigencias del siglo en que vivimos y gracias a que las expectativas cada día son mejores con las innovaciones de nuevas estrategias metodológicas que se deben implementar y poner en práctica para ser unos maestros de vocación al servicio de quienes lo necesitan

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es el resultado de un análisis de investigación coordinada con la aplicación de la observación al contexto en el que se desenvuelven los niños y niñas.

Se caracteriza por ser un trabajo de tesis que consta con la conceptualización teórica en las diferentes etapas del plan de investigación.

Se plantea la aplicación de un software educativo diseñado acorde a las necesidades de nuestra comunidad educativa como herramienta de apoyo pedagógico que servirá para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje y transformarle en un más significativo, siendo los beneficiarios los niños de las escuelas fiscales del país y de la provincia del país y de la provincia de Pichincha.

El objetivo de este trabajo es motivar a la utilización del software educativo que optimice la generación de un proceso de enseñanza aprendizaje para contribuir a una educación de calidad y calidez.

El presente trabajo está diseñado en seis capítulos, que a continuación se describen:

**Capítulo I .-** Consta el planteamiento del problema; luego de un contexto general sobre la problemática y la aplicación de un software educativo y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Capítulo II .-** Contiene el marco teórico, se menciona los antecedentes de la investigación, fundamentación axiológica, legal, epistemológica; también se argumenta el marco científico de las variables de estudio, luego se plantea la hipótesis y sus variables correspondientes.

**Capítulo III.-** Corresponde a la metodología aplicada a la investigación, con una lógica general de la misma, se analiza su enfoque, modalidad y tipos de investigación aplicadas en el presente trabajo, se define la población, y finalmente se operacionaliza las variables objeto de estudio.

**Capítulo IV.** Se refiere al análisis e interpretación de los resultados de la investigación, resultado de la preguntas de la encuesta, organizados en gráficos individuales, el análisis estadístico, facilita la verificación de hipótesis y la conclusión de resultados.

**Capítulo V .-** Se consignan las conclusiones de acuerdo con los objetivos específicos que se planteen en la investigación y se da las recomendaciones debidas.

**Capítulo VI.-** Consta de la propuesta, la misma que permite aplicar tutorial que optimice la generalización de aprendizajes significativos en los niños y niñas del tercer año de educación básica.



## **CAPÍTULO 1**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 TEMA**

El software educativo y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación de los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela República de Argentina de Amaguaña.

#### **1.2 PLANTEAMIENTO**

##### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

Los problemas del proceso de enseñanza aprendizaje acarrear consecuencias graves para la educación ecuatoriana, por su incidencia en un alto porcentaje de la población estudiantil, secuelas de esta situación son innumerables. A causa de esto los niños, las niñas viven historias negativas que se dan en su formación escolar influyendo directamente en su auto estima así como también en el desarrollo equilibrado de su personalidad.

Por esto es importante que el maestro o maestra aporte a la solución con su trabajo consciente y oportuno, mientras más rápido se intervenga se logrará una recuperación satisfactoria.

Las diferencias que hay en las habilidades y destrezas de los niños y niñas en la edad escolar tienden a complicarse con el pasar del tiempo por ello es necesario que se realicen actividades compensatorias y oportunas.

De ahí que frente a esta problemática es urgente que el maestro o maestra esté capacitado para lograr un aprendizaje más significativo.

Ante las limitaciones y procedimientos de la enseñanza tradicional sustentada en la actividad del docente y la pasividad de los alumnos y alumnas

han surgido varias respuestas desde diferentes bases teóricas y metodológicas que pretenden revolucionar la práctica del inter aprendizaje. Es así que nos ayudarán a alcanzar un aprendizaje funcional y significativo.

De ahí que se considera investigar un software educativo que como es el mismo que permitirá afianzar, comprender analizar y sintetizar de mejor manera los conocimientos que los niños y niñas deben aprender con el fin de que en el área de Lenguaje y Comunicación mejore las destrezas de saber leer, hablar, escribir y escuchar

Por consiguiente es necesario aplicar nuevas tecnologías metodológicas que involucren la utilización de los Tic; con el propósito de lograr mejorar el aprendizaje. Depende directamente de los maestros y maestras el prepararse para enfrentarse a los nuevos retos y paradigmas que nos exige la tecnología, solo así estaremos contribuyendo a la formación de entes biosicosociales, y con la ayuda de las inteligencias múltiples conseguiremos entes reflexivos, críticos y capaces para enfrentarse a los grandes retos de esta sociedad.

Al hablar de un software educativo y su influencia en el proceso de un aprendizaje más significativo los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica en el área de Lenguaje y comunicación debemos tener en cuenta que es muy importante ya que en el pensum de estudio es una de las más prioritarias y fundamentales del currículo educativo, la cual permite comunicarse con todos los que se encuentran a su lado, en diferentes idiomas , por lo tanto el educando deberá tener la capacidad de leer, escribir, hablar y escuchar con atención para poder responder clara y precisa la información .

En la actualidad se puede apreciar cuan necesario y urgente es mejorar es este proceso y gracias al programa se lo podrá hacer de una manera diferente donde el niño será el protagonista de este cambio; ya que no debemos olvidarnos que nuestra comunicación demanda ciertos ámbitos como son: oral, escrita, mímica y simbólica.

En la Provincia de Pichincha el gobierno de la mencionada provincia creó un programa llamado El mismo que es un software educativo que se pretendió poner en práctica en las instituciones educativas de la mencionada provincia con el propósito de que se convierta en una herramienta multimedia que aportaría a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y lo transformaría en un aprendizaje más significativo, ya que su estructura está diseñada por personas que están relacionadas con la educación y que por ende saben nuestra realidad nacional.

Cabe mencionar que este software educativo está diseñado desde segundo hasta el quinto año de educación básica en donde se encuentran elaborados en base a los contenidos y a las áreas de estudio y tiene una serie de actividades graduales con dificultades en las que los niños y niñas deberán ir resolviendo para reforzar su aprendizaje, esto lo pueden realizar en el aula, laboratorio de computación e inclusive desde su propia casa.

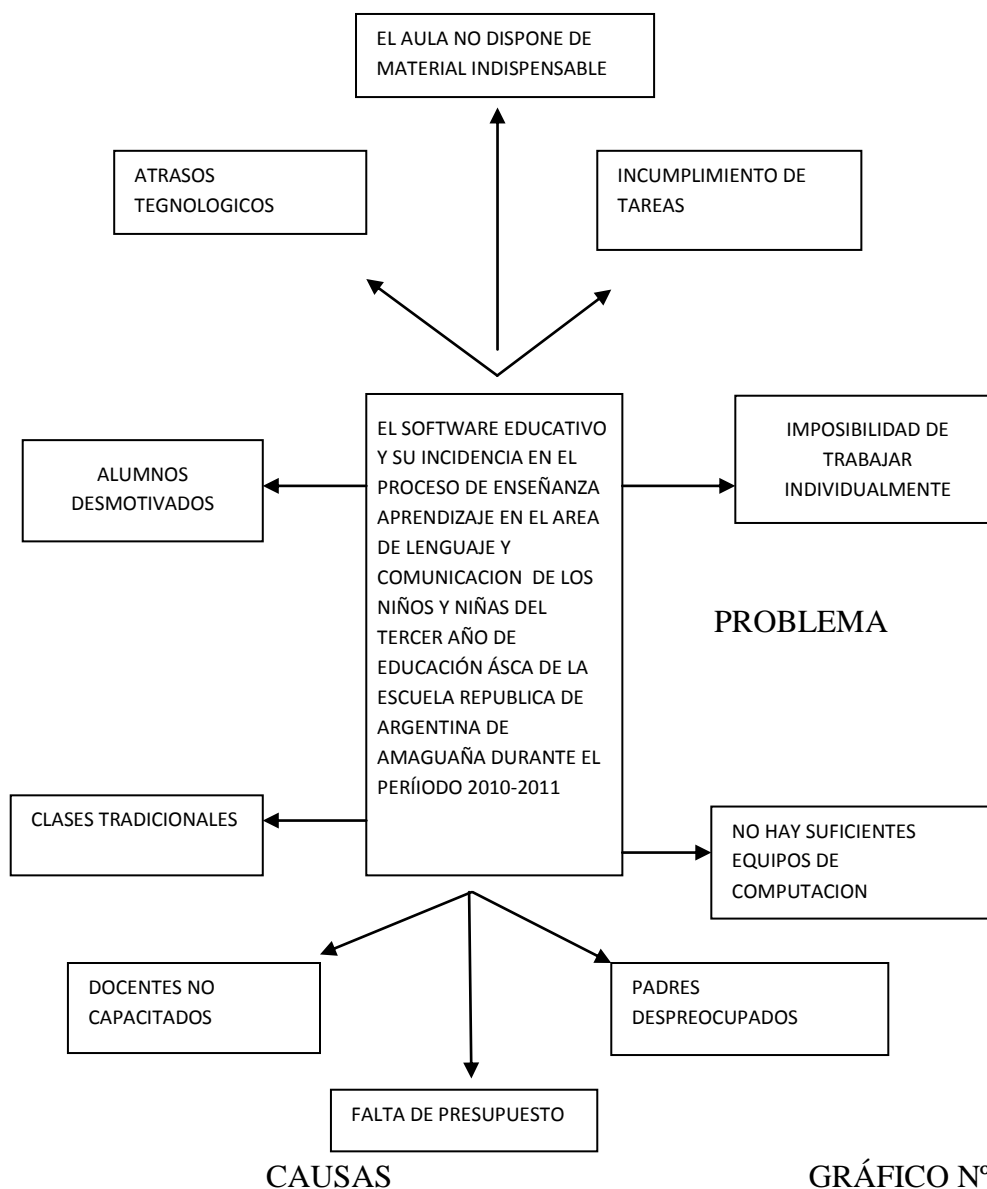
Es cierto que los niños y niñas aprenden jugando y esto no lo olvidará ya que este aprendizaje es interesante y divertido para ellos; así dejarán de ser los maestros un tanto tradicionales.

En la Escuela República de Argentina de la Parroquia de Amaguaña hay un porcentaje considerable de alumnos y alumnas que tienen problemas de aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación, el mismo que influye en el rendimiento académico y por ende afecta al promedio total, motivo por el cual se da un énfasis en el que el docente se capacite y ponga en práctica la utilización de un software educativo que llene las expectativas de los niños y niñas para lograr así un aprendizaje más significativo , ya que debemos recordar que el niño aprende jugando..



## ANÁLISIS CRÍTICO

## EFECTOS



ELABORADO POR: SILVIA GAVIÑO

Mediante este árbol de problemas se puede claramente evidenciar que la falta de empleo de un software educativo es un eslabón importante que está ligado al proceso de enseñanza aprendizaje y de hecho que influye en el mejoramiento del rendimiento escolar en el área de Lenguaje y Comunicación de los alumnos, alumnos del tercer año de educación básica; ya que al no haber

este material las clases de los maestros seguirán siendo tradicionales y de hecho los estudiantes se encontrarán desmotivados ; como el aula no dispone de este material tendremos atraso tecnológico que influenciarán muy significativamente este proceso señalado,; además la falta de colaboración de los señores padres de familia en el aspecto económico juega un papel importante ya que sin su ayuda se verá truncado el sueño del maestro por desarrollar un aprendizaje más significativo de la mejor manera y acorde a las exigencias de la tecnología de punta.

Cabe acotar que es necesario que las personas comprometidas en el cambio de la educación y sobre todo aquellas que crearon este software, no debe ser simplemente por un mero trámite, sino que se debe difundir, capacitar y facilitar su acceso a este programa a todas las instituciones porque de nada vale que se coloque en las computadoras y que no haya un uso adecuado y pertinente.

De esta forma se dará cumplimiento a lo planificado; es necesario de exista un control adecuado en el mantenimiento de los equipos y a la brevedad posible ya que no es justo que quede instalado y como se terminó la política ahí quedó como un mero recuerdo.

Debido al escaso número de equipos de computación es imposible que los niños y niñas puedan manejarlo individualmente lo cual es un problema para el maestro, las tareas que se envían no son realizadas por cuanto no tuvo un aprendizaje eficaz.

Hoy en día se puede evidenciar que en la gran mayoría de hogares los niños pasan solos debido a que sus padres tienen que trabajar y llegan muchas veces muy tarde y no saben si sus hijos realizaron las tareas y si esas fueron las que los maestros y maestras les enviaron.

### 1.2.2. PROGNOSIS

Si no se pone en práctica y la utilización correcta del software educativo no obtendremos una mejora en el proceso de enseñanza -aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación, con el fin de que los maestros y maestras se conviertan en piezas claves para mejorar la comunicación y sobre todo poniendo en práctica las Tic, como aporte de la nueva tecnología, para mejorar el rendimiento académico y convertirse en un aprendizaje más significativo con la tecnología de punta.,

La seguridad y el buen deseo de ser mejores forjadores del hombre del mañana hará que la labor de maestros y maestras se vea cumplida reflejadas en el niño, el del mañana.

### 1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida influye la utilización de l software educativo en el área de Lenguaje y Comunicación para mejorar el **proceso de enseñanza aprendizaje** de los alumnos y alumnas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela República de Argentina de la parroquia de Amaguaña en el período 2010-2011?

### 1.2.4. INTERROGANTES

- Posee la institución los recursos necesarios para utilizar el software Educativo.
- El personal docente de la institución está capacitado para utilizar el software educativo conseguirá
- La aplicación y utilización de este software educativo incidirá en el aprendizaje significativo y mejorará el rendimiento escolar de los alumnos

y alumnas del tercer año de educación básica de la escuela República de Argentina de la parroquia de Amaguaña durante el periodo 2010- 2011.

## **1.2.5. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DEL ESTUDIO**

### **1.2.5.1. ESPACIAL**

La investigación se realizará con los *niños y niñas* del Tercer año de educación básica de la Escuela República de Argentina de Amaguaña de la Provincia de Pichincha durante el mes de Junio a Octubre.

### **1.2.5.2. TEMPORAL**

El problema en estudio será realizado en el período de junio del 2010 a octubre

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Ha sido motivo de investigación de especialistas, psicólogos y pedagogos las dificultades del aprendizaje de las Lenguaje y Comunicación y su relación para con el proceso de enseñanza – aprendizaje , el mismo que mejorará el rendimiento escolar de los alumnos y alumnas que es motivo de constante preocupación para los docentes comprometidos con el quehacer educativo.

Es así que la Escuela República de Argentina de la parroquia de Amaguaña de la Provincia de Pichincha se ha evidenciado un bajo rendimiento escolar debido a que un gran porcentaje de niños y niñas tienen problemas de aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación.

Es muy importante aplicar posibles soluciones a este inconveniente ya que la meta final de nuestro sistema educativo es formar niños capaces de resolver problemas de la vida cotidiana.

La necesidad de mejorar la calidad de la educación requiere de un alto grado de responsabilidad profesional.

El docente debe conocer el software educativo para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el rendimiento académico de los alumnos y alumnas

Además esta concepción nos ayudará a obtener un avance en su formación; porque solucionará individual y colectivamente las tareas, intercambiará y confrontará ideas, opiniones, criterios, vivencias entre los estudiantes

En el desarrollo de esta investigación están inmersos todos los elementos que conforman la educación como maestros / as, alumnos / as, padres de familia comunidad y asesores técnicos; pues al trabajar en forma conjunta emprenderemos acciones para alcanzar con mayor facilidad el éxito.

Incluye información científica contenida en libros, enciclopedias y folletos que han sido de mucha ayuda para el sustento científico de este trabajo.

Hemos tomado en cuenta que el hombre y la mujer del mañana deben ser entes productivos y críticos y esto lograremos solo si el alumno/a ha desarrollado habilidades, destrezas, capacidades, hábitos, valores y sobre todo juicios de valor.

Consideremos que una formación activa y participativa será posible si la familia y el centro educativo proporcionaran al niño, un espacio, un tiempo y un ambiente adecuado y si los contenidos pragmáticos de cada área de estudio se conviertan en un insumo y complemento para alcanzar una educación integral.

Tanto para los alumnos, alumnas y maestros este trabajo nos ayudará de gran manera en nuestra formación personal, profesional ya que nos permitirá mejorar día tras día y a multiplicar nuestro fondo de experiencias.

El maestro al utilizar en su aula los software educativos - como herramientas necesarias ayudará a potenciar la actividad académica de los educandos para formar entes exitosos y competitivos

Dejaremos a un lado la escuela tradicional que sin desmerecerla han logrado formar buenos profesionales

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 GENERAL**

Determinar la incidencia de la utilización de software educativo en el aprendizaje significativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de lenguaje y comunicación de los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela República de Argentina de Amagüaña en el período

### **1.4.2 ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar las dificultades de aprendizaje que presentan los niños y niñas del tercer año de educación Básica de la Escuela República de Argentina de Amagüaña
- Analizar el grado de utilización del software educativo en los niños y niñas del tercer año de educación básica
- Aplicar el software educativo como herramienta de apoyo pedagógico y su incidencia para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela República de Argentina de Amagüaña.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **ANTECEDENTE INVESTIGATIVO**

En la actualidad las instituciones educativas necesitan de una transformación que este a la par con la tecnología y para ello es necesario insertar la aplicación de un material didáctico interactivo que permita a los niños / as motivarlos y lograr mejorar el aprendizaje significativo el mismo que permitirá mejorar su rendimiento académico solo así los maestros estarán dispuestos a enfrentarse a lo retos de los TICS, ya que su actitud a la capacitación y mejoramiento docente será de mucha ayuda ya que los estándares de calidad de la educación será con eficacia y excelencia educativa para que los niños / as estén competitivos en todas las áreas y frente a la vida diaria en la resolución de problemas, ya que sino es menos cierto esto implicará que sean seres humanas que gracias a sus inteligencias múltiples se podrá enfocar a los niños hacia un a educación de calidad.

Además este material didáctico interactivo que el Consejo Provincial de Pichincha lo ha incrementado en el programa EDUFUTURO en varias instituciones no es suficiente ya que requiere de una capacitación para los docentes con el fin de que puedan ponerle en práctica en las diferentes áreas de estudio que hay en las escuelas.

No solo es necesaria la capacitación sino que a la par debe existir los suficientes equipos para que los niños /as lo puedan aplicar en las clases.

Por consiguiente todos los maestros deberemos realizar gestiones y recurrir a varias instituciones con el fin de que se vaya incrementando el material.

A medida que el mundo cambia de un ambiente de aprendizaje memorístico a uno de los cambios constantes de la información, una de las

habilidades primarias necesarias para enseñar a los niños y niñas es como aprender. El siglo 21 demandará la habilidad de absorber y procesar nueva información continuamente.

Los alumnos /as se encontrarán continuamente involucradas en experiencias de aprendizaje visual y de pensamiento más allá de su educación formal. El material didáctico interactivo se constituye en una habilidad en las que los alumnos /as pueden aprovechar de su experiencia escolar para emplearlos en el aula o en la casa como refuerzo o ayuda.

Los alumnos / as se beneficiarán de este material didáctico interactivo de una manera visual y práctica así como también ayudarán:

- A aclarar su pensamiento
- Al concentrarse y manejar el programa manejaran la psicomotricidad fina y gruesa.
- Permiten afianzar los nuevos conocimientos al hacer más fácil y práctica

Con la finalidad de facilitar el acceso al conocimiento y mejorar los aprendizajes de los estudiantes se ha creado una sección donde se encuentran los contenidos de las diferentes áreas de estudio desde el segundo de básica hasta al séptimo de básica.

En este año se afianzará el aspecto práctico del uso del Lenguaje y Comunicación en el aprendizaje gramatical en función de desarrollar las capacidades comprensivas, expresivas y científicas de los estudiantes.

Es importante explicar al niño o a la niña un lenguaje sencillo, la utilidad de repasar el alfabeto porque son símbolos que le permiten leer y escribir

Esto nos ayuda a que los niños y niñas se identifiquen rápidamente con las actividades del software.



La capacitación de los docentes y estudiantes en la aplicación de las Tics,, la introducción de estas al currículo escolar y la promoción del uso de herramientas de las tecnologías de la información y comunicación por parte de padres, madres, estudiantes, docentes y que se constituyen en parte de las estrategias desarrolladas por el programa.

Es un programa de aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación a la educación desarrollado por la Prefectura de Pichincha, a través de su Dirección de Educación.

Busca contribuir a mejorar la calidad de los procesos educativos a través de la democratización del acceso a la tecnologías de la información y comunicación, la dotación de infraestructura de conectividad al internet y de las computadoras a las escuelas de la Provincia de Pichincha para el desarrollo de contenidos en línea y software educativo para la escuela básica en las diferentes áreas cognitivas.

Su objetivo es dotar de información y de recursos didácticos a las escuelas fiscales de la Provincia de Pichincha para contribuir con su desarrollo educativo y cultural. Este proyecto contempla la creación de un sistema multimedia interactivo para la educación que estará compuesto por un sitio web informativo y software educativo exclusivo, adecuado con la realidad del país.

Además, el Gobierno de la Provincia de Pichincha dotará a la escuelas de computadoras con conexión a internet, para garantizar el acceso al sistema y capacitará a profesores y alumnos para el correcto manejo pedagógico y técnico de estos materiales.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

Se orienta de acuerdo al modelo que se está utilizando en este año se está utilizando el modelo constructivista que está enmarcado en hacer de los alumnos/as seres críticos y reflexivos.

Con el presente software Educativo se quiere lograr desarrollar un ser eminentemente positivo utilizando filosóficamente lo que la educación quiere para el futuro.

El principio dialéctico hace que los hombres en la misma medida que las circunstancias, puedan entender de modo cabal lo cambiante, lo movable que resulta el complejo de las relaciones sociales, así como de la toma de decisiones, las estructuras y relaciones de poder, los roles cambiantes de los niños / as en el aula, los propios maestros, entre otros aspectos que mueven y singularizan tal naturaleza de investigaciones.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **DE LOS PRINCIPIOS DE LA EDUCACIÓN**

Art 2.- “La educación se rige por los siguientes principios:

- a) La educación es deber primordial del Estado, a través del Ministerio de Educación y de las Universidades y Escuelas Politécnicas del País.
- b) Todos los ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional.
- c) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representan, dar a sus hijos una educación que estime conveniente. El estado vigilará el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho.
- d) El Estado garantiza la libertad de enseñanza, de conformidad con la ley.
- e) La educación oficial es laica y gratuita en todos sus niveles. El Estado garantiza la educación particular.
- f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal.

g) El Estado garantiza la igualdad de acceso a la educación y la erradicación del analfabetismo,

Por lo tanto es conveniente que los gobiernos de turno con el personal especializado realicen investigaciones profundas que estén acorde con la realidad de nuestro país.

Para facilitar así un nivel de compromiso más elevado, en cuanto a los planes y programas que se realiza , la misma reforma curricular debería estar realizada por gente de nuestro país ya que nosotros no podemos aceptar cosas de otros países que si bien es cierto pueden ser buenas y resultaron excelentes en ese país en nuestro país no puede funcionar ya que todos los seres humanos somos únicos e irrepetibles con capacidades, destrezas , habilidades, aptitudes y sobre todo con las inteligencias múltiples que cada uno tiene desarrolladas.

Además cuando se realice una capacitación a los maestros en el aspecto educativo debe ser con conocimiento de causa no importa el tiempo sino la forma de cómo se asimile porque solo así conseguiremos maestros verdaderamente preparados con vocación y dedicación los cuales podrán formar seres humanos eficaces y excelentes como en la actualidad nos exige la sociedad.

#### **2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

La formación de valores dentro del trabajo educativo es una tarea difícil, por cuanto no es recomendable abusar de determinadas acciones como el discurso y la imposición, hay que buscar vías para el proceso y llegar a cada uno de los espacios sociales del alumno, /a con una comunicación real, donde se cree un espacio común entre las partes que intervienen, compartiendo necesidades, reflexiones, motivaciones y errores.

Sin embargo convivir en una sociedad más justa y tolerante es uno de los problemas que la sociedad se proyecta, esta debe estar orientada en una imagen compacta basada en un sistema de valores que rijan a conducta humana

La axiología no solo trata de los valores positivos sino también de los negativos (anti valores) con el fin de diferenciar lo bueno de lo malo, los mismos que sí pueden ser permanentes o cambiantes y se jerarquizan de acuerdo a su importancia.

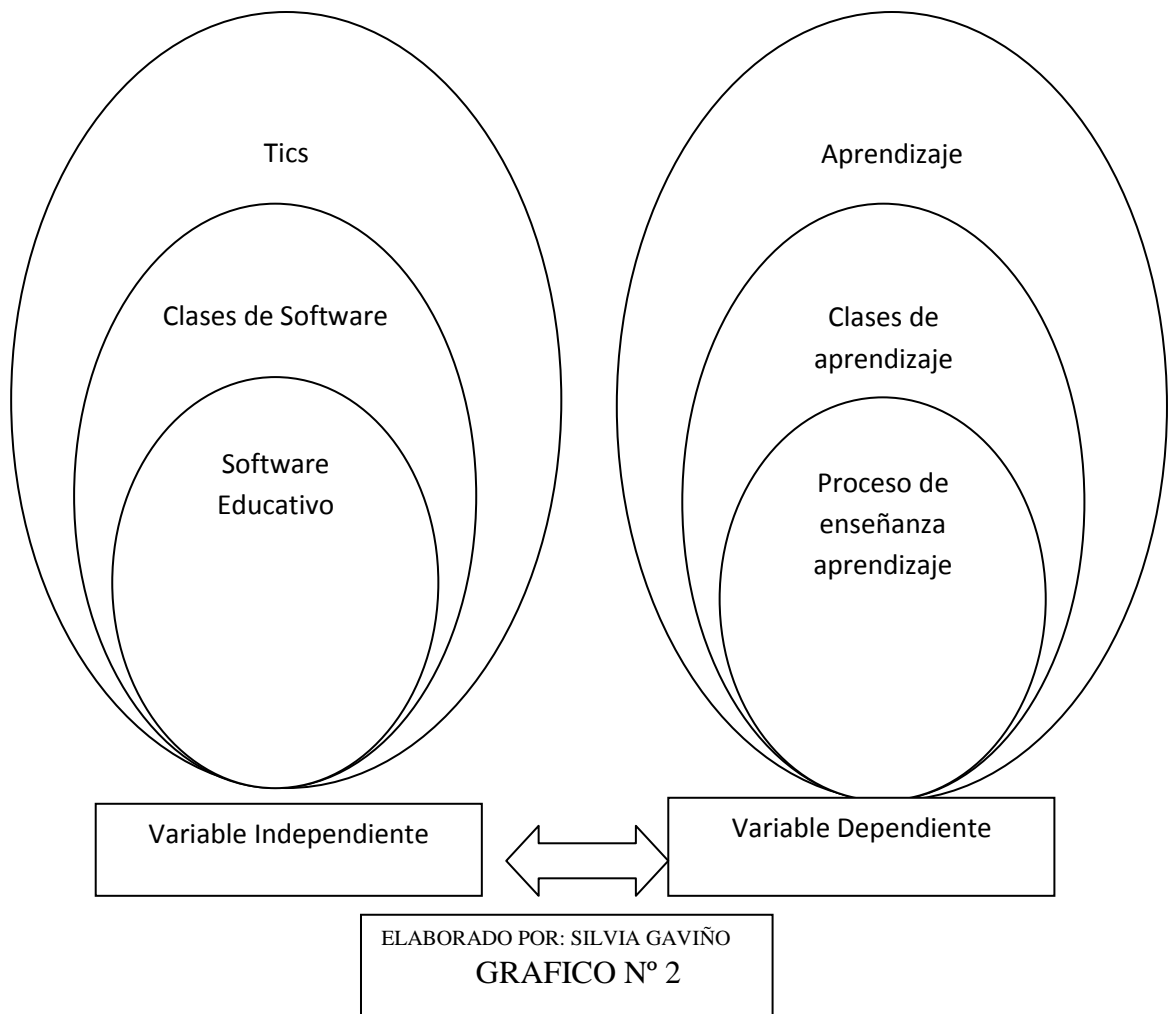
La educación es un proceso bidireccional porque no solo instruye sino que forma.

Los maestros debemos enseñar con el ejemplo, teniendo como objetivo la formación de ciudadanos competentes capaces de participar en una sociedad democrática y justa donde vivamos con dignidad respetando los deberes y derechos de las personas.

Los seres humanos portadores de valores y anti valores al mismo tiempo se convierte en una necesidad ineludible de educación, orientándonos en el sentido axiológico hacia un mundo personal y social.

Es necesario que los maestros aprendan a convivir y no se conviertan en simples espectadores como entes de transformación hacia los modelos de una sociedad justa y democrática.

## 2.5 CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES



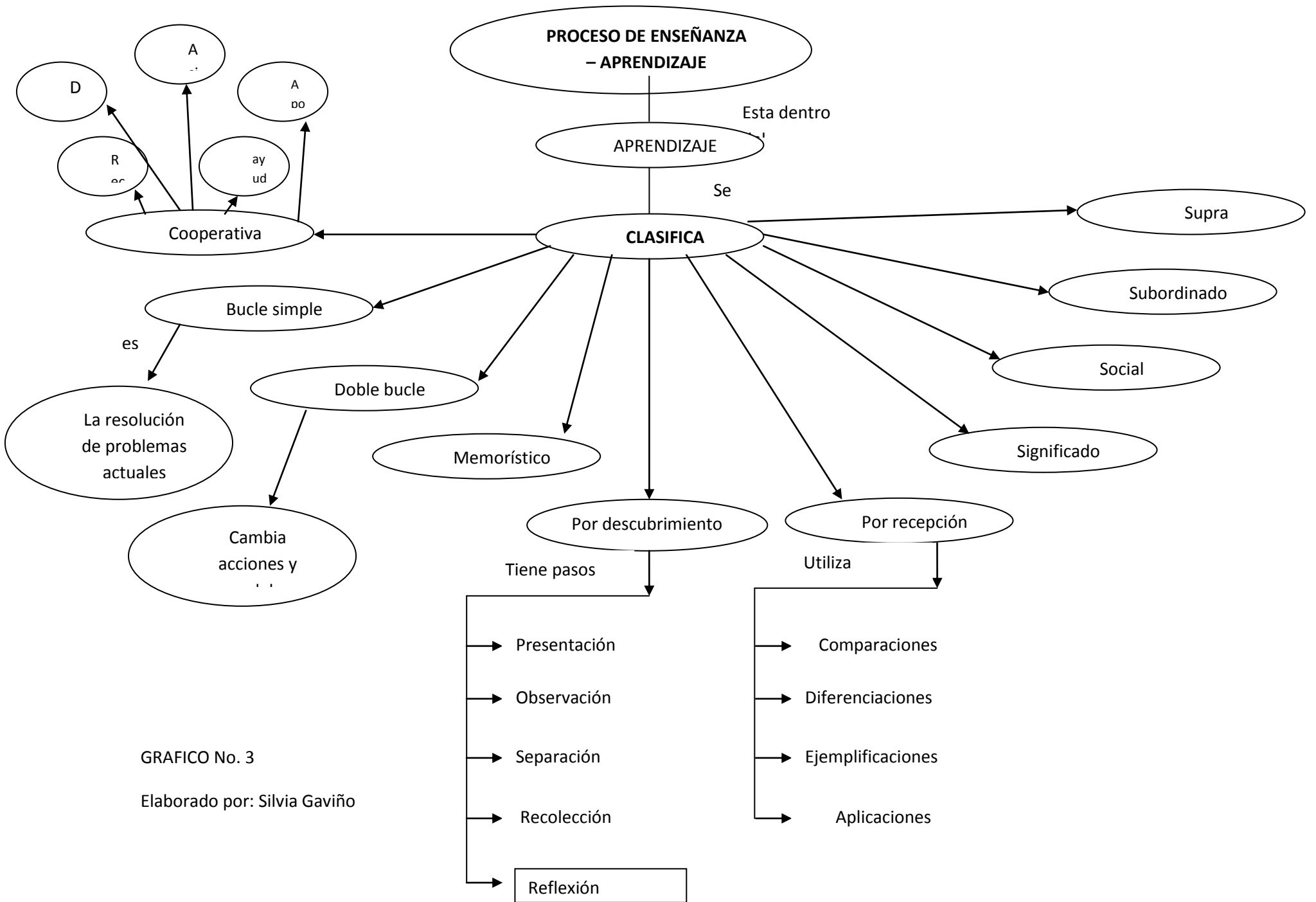


GRAFICO No. 3

Elaborado por: Silvia Gaviño

**RED CONCEPTUAL DE VARIABLES**

**VARIABLE INDEPENDIENTE**

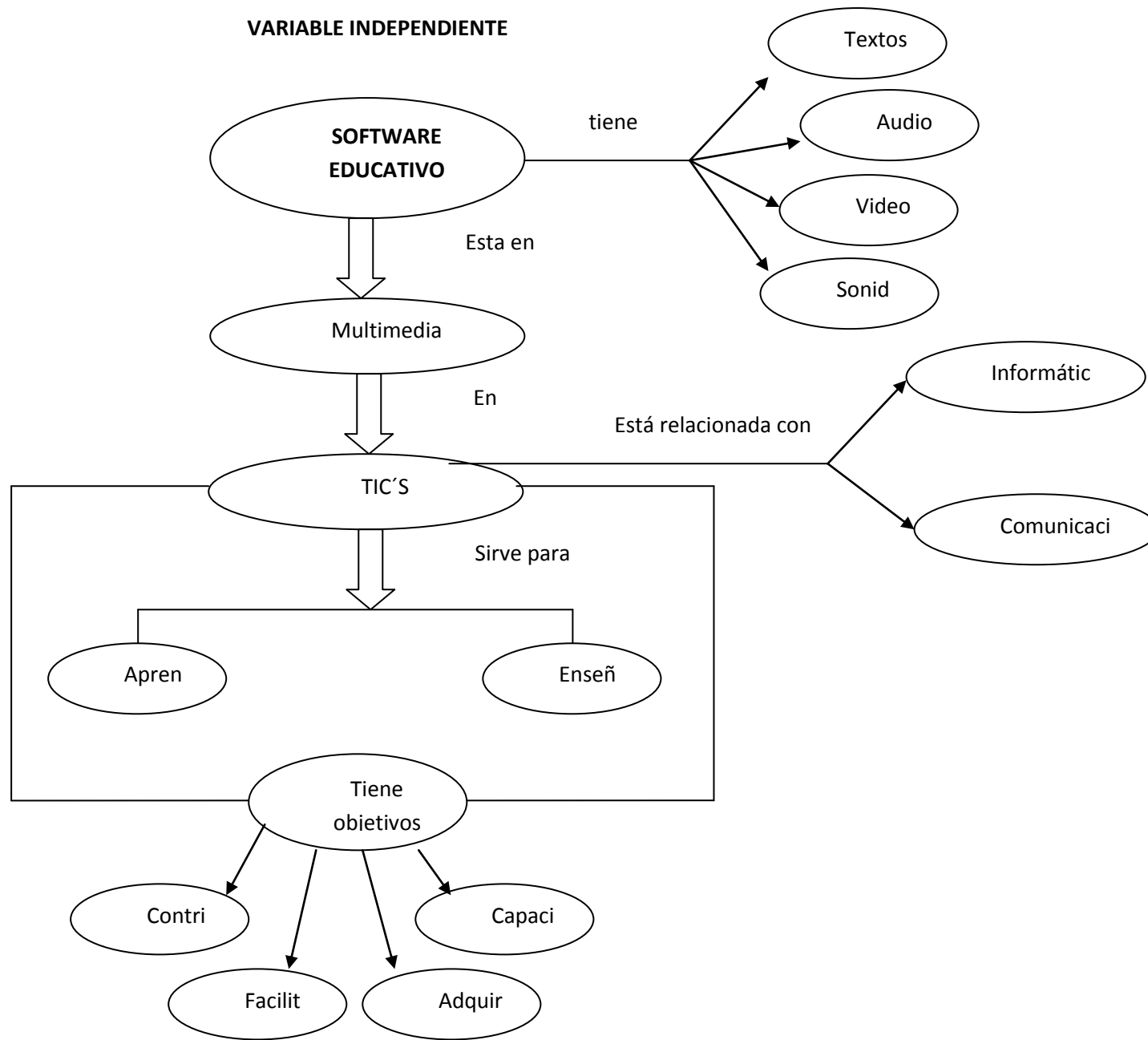


GRAFICO No. 4

Elaborado por: Silvia Gaviño

## **SOTFWARE EDUCATIVO**

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza

## **CLASES DE SOTFWARE**

### **SOFTWARE EDUCATIVO ABIERTO**

El enfoque del software abierto educativo por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micro mundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micro mundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- En un ambiente donde se use software educacional abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el



estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

### **1. Sistemas Tutoriales.**

Incluye cuatro fases que deben formar parte de todo proceso de enseñanza-aprendizaje: La fase Introdutoria, en la que se genera la motivación, se centra la atención y se favorece la percepción selectiva de lo que se desea que el usuario aprenda. La fase de orientación inicial en la que se da la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido. La fase de aplicación en la que hay evocación y transferencia de lo aprendido. La fase de Retroalimentación en la que se demuestra lo aprendido, ofrece retroinformación y esfuerzo o refuerzo.

### **2. Sistemas de Ejercitación y Práctica.**

Refuerzan las dos fases finales del proceso de instrucción: aplicación y retroalimentación. Se parte de la base que el usuario tiene un conocimiento previo del tema relacionado con el software final. Donde el software le servirá para probar sus destrezas y conocimientos adquiridos previamente. Estos sistemas sirven como motivación y refuerzo para el usuario.

### **Tipo Heurístico**

Predomina el aprendizaje experimental y por descubrimiento, donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el usuario debe explorar conjeturablemente. El usuario debe llegar al conocimiento a partir de experiencias, creando sus propios modelos de pensamiento, sus propias interpretaciones del mundo. Pertenecen a este grupo:

- 1 Simuladores y Juegos Educativos: Ambos poseen la cualidad de apoyar el aprendizaje de tipo experimental conjetural, como base para lograr aprendizaje por descubrimiento. La Interacción con un micro mundo, en forma semejante a la que se tendría en una situación real, es la fuente del conocimiento; el

usuario resuelve problemas, aprende procedimientos, llega a entender las características de los fenómenos y cómo controlarlos, o aprende qué acciones tomar en diferentes circunstancias. Lo esencial en ambos casos es que el usuario es un agente necesariamente activo que, además de participar en la situación debe continuamente procesar la información que el micro mundo le proporciona en forma de situación problemática, condiciones de ejecución y resultado.

- 2 Micro mundos Exploratorios y Lenguaje Sintónico. Una forma particular de interactuar con micro mundos es haciéndolos con ayuda de un lenguaje de computación, en particular si es de tipo sinfónico con sus instrucciones y que se puede usar naturalmente para interactuar con un micro mundo en el que los comandos sean aplicables.
- 3 Sistemas Expertos. Capaces de representar y razonar acerca de algún dominio rico en conocimientos, con el ánimo de resolver problemas y dar consejos a quienes no son expertos en la materia. Además, de demostrar gran capacidad de desempeño en términos de velocidad, precisión y exactitud, tiene como contenido un dominio de conocimientos que requiere gran cantidad de experiencia humana, no solo principios o reglas de alto nivel, y que es capaz de hallar o juzgar la solución de algo, explicando o justificando lo que haya o lo que juzgue; de modo que es capaz de convencer al usuario que su razonamiento es correcto.

## **LAS TIC**

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura

informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Es ésta la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

Integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza.

Ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen

De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.
- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

## **PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

El aprendizaje es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas:<sup>3</sup> el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área pre frontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural (que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta) frente la cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje). En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información. Posteriormente, a partir del uso de

operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles, el cerebro humano genera una nueva estructura que no existía, modifica una estructura preexistente relacionada o agrega una estructura a otras vinculadas. Seguidamente, y a partir de la ejercitación de lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo apropia las implicaciones prácticas de estas nuevas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es allí donde culmina un primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a esta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a esta.

Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados.<sup>4</sup> Por ello se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella (parte de la realidad y vuelve a ella).

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: **inteligencia**, conocimientos previos, **experiencia** y **motivación**.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin **motivación** cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.
- La **experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas **técnicas básicas** tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la **inteligencia y los conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero,

decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las **capacidades cognitivas** para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

1. 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 acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.
2. La **comprensión de la información** recibida por parte del estudiante 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.
3. Una **retención a largo plazo** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
4. La **transferencia** del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

## **CLASES DE APRENDIZAJE**

### **APRENDIZAJE COOPERATIVO.-**

Modalidad de aprendizaje que fomenta la independencia positiva entre los estudiantes. Ocurre cuando uno de ellos percibe que se encuentra vinculado a otros permitiendo así una coordinación de esfuerzos conjuntos para realizar tareas y obtener productos mejores y más exitosos que los hechos individualmente. Se sustenta en un proceso de cooperación continua dar, recibir, ayudar, asistir aprender críticas constructivas, intercambiar recursos, etc. Beneficia el desempeño académico de los alumnos.

### **APRENDIZAJE DE BUCLE SIMPLE:**

Proceso de aprendizaje simple y unidireccional, por el cual las consecuencias de las acciones pasadas sirven para corregir las acciones futuras. Metafóricamente, se genera un bucle al identificar un problema siguiente y podrán generar nuevas decisiones así sucesivamente. Este aprendizaje puede resolver los problemas actuales. Pero no las causas que la originan.

### **APRENDIZAJE DE DOBLE BUCLE**

Tipo de aprendizaje complejo y bidireccional que agrega un bucle más al proceso de aprendizaje simple, pues las consecuencias de las decisiones no solo se corrigen acciones futuras sino que también modifican las formas de pensar mantenidas al identificar los problemas y la manera de decidir cuales acciones son las más importantes. En consecuencia, con el aprendizaje de doble bucle o complejo cambian las acciones y los modelos intelectuales que las sustentan.



## APRENDIZAJE MEMORÍSTICO

Proceso de aprendizaje en que los nuevos conocimientos se incorporan de una manera aislada y sin relación entre sí . De este modo no contribuyen al aprendizaje anterior llegando, incluso, a dificultarlo.

## APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

Proceso de aprendizaje que exige gran participación por parte de los alumnos. El profesor realiza una presentación incompleta e inacabada de los contenidos a enseñar, muestra a los estudiantes el propósito a alcanzar y actúa de mediador y/o guía mientras realizan el recorrido necesario hasta concretar los objetivos propuestos. Este modelo es de gran utilidad (pues asegura al educando la adquisición de conocimientos significativos y de hábitos rigurosos de investigación) y presenta numerosas variantes. Según Joyce y Weil, este tipo de aprendizaje responde a la siguiente secuencia: 1.- presentación de una situación problemática y motivadora al alumno; observación e identificación de variables; 3 separación y control de variables para comprobar una hipótesis; 4 recolección y ordenamiento de datos e interpretación de la información obtenida, 5 reflexión y evaluación sobre los resultados y el proceso seguido.

## APRENDIZAJE POR RECEPCIÓN

Forma más habitual de llegar al aprendizaje significativo de conceptos. El profesor realiza, en primer lugar, una introducción que activa en los alumnos los conocimientos previos que tienen acerca del tema. Esta exposición debe funcionar como un organizador previo de los contenidos que vendrán a continuación, como un puente cognitivo entre los conocimientos previos y los nuevos. Seguidamente presenta los contenidos de la manera más ordenada y con o una organización explícita que capte el interés de los estudiantes. Finalmente, establece de modo preciso las conexiones entre las ideas previas de los alumnos y la organización conceptual expuesta mediante el uso de comparaciones, diferenciaciones, ejemplificaciones a casos prácticos.

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Concepto desarrollado por teóricos provenientes de la familia de las teorías cognitivas del aprendizaje.

Implica una reorganización cognitiva del sujeto y de su actitud interna. Para fomentar el aprendizaje significativo, es preciso que el docente no actúe como un mero transmisor de contenidos sino como alguien que oriente, facilite y propicie la investigación, la construcción de conocimientos, además de la resolución de problemas. Deberá promover actividades adecuadas a las necesidades e intereses de los estudiantes, incitando así su autonomía y la cooperación entre pares.

## APRENDIZAJE SOCIAL

Teoría desarrollada por Albert Bandura que trata acerca de la forma de adquirir conocimiento. Sostiene que se adquieren nuevos comportamientos al imitar modelos de rol y que se alcanzan conocimientos mediante la observación e imitación de otras personas en un contexto social. Esta teoría no solo explica que existe una continua interacción entre los determinantes cognitivos del entorno y la conducta, sino que también considera que el aprendiz contribuye activamente a su propio aprendizaje porque también actúa en el ambiente; en cambio, los conductistas sostienen que el ambiente moldea al sujeto que aprende.

## APRENDIZAJE SUBORDINADO

Dentro de la teoría de asimilación de D Ausubel, este aprendizaje se promueve mediante la diferenciación progresiva de los conceptos oclusores o generales hacia los más específicos.

## APRENDIZAJE SUPRAORDINADO

Dentro de la teoría de la asimilación de D Ausubel, este aprendizaje se promueve mediante la reconciliación integradora de los conceptos específicos hacia los oclusores o generales.

## EL APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas **habilidades, destrezas, conocimientos, conductas** o **valores** como resultado del **estudio**, la **experiencia**, la **instrucción**, el razonamiento y la **observación**. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas **teorías del aprendizaje**. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y **sistemas artificiales**.

El aprendizaje humano está relacionado con la **educación** y el **desarrollo personal**. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está **motivado**. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la **neuropsicología**, la **psicología educacional** y la **pedagogía**.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las **curvas de aprendizaje**, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados. Definición

**Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia** (Feldman, 2005). En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el

hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck (1988a, p. 171):

... el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre **estímulo y respuesta**.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de **conocimiento**, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

## 2.6 HIPÓTESIS

La utilización del Software Educativo incidirá en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del Tercer Año de Básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela “República de Argentina” de la parroquia de Amaguaña.

## **2.7 SEÑALAMIENTO DE LA HIPÒTESIS**

### **2.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE:**

. Software Educativo

### **2.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

Proceso de enseñanza Aprendizaje.

### **2.7.3 TERMINO DE RELACION**

Incidirá

### **2.7.4 UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

Área de Lenguaje y Comunicación

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 ENFOQUE:**

La presente investigación es predominantemente cuantitativa y cualitativa

Es cualitativo porque los resultados serán interpretados mediante un análisis numérico reflexivo

Será cuantitativo porque nos permitirá apreciar como va hacer su utilidad y su incidencia al aplicar nuevas herramientas innovadoras e interactivas que permitirán que los niños y niñas mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que se transformará en un aprendizaje más significativo que ayudará a mejorar el rendimiento académico de los mismos.

#### **3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación es bibliográfica o documental ya que la información es tomada de libros, folletos de educación, los mismos que permiten fundamentar la presente investigación.

##### **3.2.1 INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

Esta investigación es de campo porque se la realizará en el mismo lugar donde se sucintarán los hechos como es la Escuela República de Argentina de la parroquia de Amaguaña.

Para dicha investigación se trabajará con los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica.

### **3.2.2 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **DESCRIPTIVO**

Es un software a través del cual se encuentran los objetos y las personas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje como son el maestro y los niños y niñas, además permite una solución innovadora de tal manera que los beneficiados sean los niños y las niñas con este software educativo.

Este software será aplicado en el área de Lenguaje y Comunicación como herramienta de apoyo pedagógico para el maestro con el fin de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación; sin embargo tenemos que aptar que los seres humanos tenemos que mejorar la comunicación que tanta falta nos hace

Por consiguiente los beneficiados no solo serán los niños y niñas. Ya que el prestigio de la institución se elevará por el compromiso del docente de una capacitación nueva acorde con la tecnología a la cual todos tenemos que acceder con un uso adecuado y con alto criterio de reflexión.

### **3.3.2 ASOCIACIÓN DE VARIABLES**

Se debe tomar en cuenta que toda investigación debe basarse en la existencia de un problema el mismo que tiene una solución viable, en este caso el software educativo utilizado adecuadamente dentro del aula. Clase mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica en el área de Lenguaje.

Por lo tanto los maestros conscientes de que la educación es el pilar fundamental es necesario y urgente que se adjunte un software educativo que permita optimiza el proceso con el fin de desarrollar de una mejor manera un rendimiento académico superior en los niños y niñas con una capacidad crítica reflexiva que la sociedad nos exige.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

La presente investigación se llevará a efecto con los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela República de Argentina de la

parroquia de Amaguaña, los mismos que son en un número de 43; al ser la población reducida se trabajará con la totalidad sin necesidad de tomar una muestra.

### **3.4.1 POBLACIÓN**

Niñas y Niños del Tercer Año de Educación Básica

TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	PARALELO "B"
43	B

**Tabla N° 1**

**Elaborado por: Silvia Gaviño V.**

### **3.4.2 MUESTRA**

La presente investigación se llevará a efecto con toda la población

## **3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.**

### **3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE.**



VARIABLE INDEPENDIENTE : SOFTWARE EDUCATIVO

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TECNICAS INSTRUMENTOS
Conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos entretenidos que influyen en los sentidos de los estudiantes, despertando en ellos interés por aprender y logrando de esta manera aprendizaje autónomos	-Elementos multimedia  Sentidos  Aprendizaje  Autónomos	Textos  Audio  Video  Sonido  Vista  Tacto  Participación directa e independiente	¿Te gustaría utilizar un software educativo con gráficos, videos, sonidos?  .  ¿Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti misma(o)?  ¿Te gustaría estudiar solo en casa utilizando un software educativo?	Técnicas  Encuestas  Instrumentos  cuestionarios

DISEÑADO POR: Silvia Gaviño v.

TABLA Nº 2

VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TECNICAS INSTRUMENTOS
Proceso mental en el que se relacionan conocimientos previos con la nueva información el mismo requiere la predisposición para aprender, donde el estudiante interviene de forma activa y utilizando estratégicamente todos los recursos disponibles	<p>Relación de conocimientos</p> <p>Predisposición para aprender</p> <p>Recursos disponibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidades adquiridas</li> <li>• Desarrollo de competencias</li> <li>• Autonomía del aprendizaje</li> <li>• Medios digitales</li> <li>• Software educativo</li> <li>• Material</li> </ul>	<p>¿Aprendes mejor cuando puedes oír, ver y manipular por ti mismo¿Crees que el uso de la computadora ayudará a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿Te gustaría que tu maestra utilice la computadora para impartir sus clases?</p>	<p>Técnicas</p> <p>Encuestas</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

TABLA N 3

DISEÑADO POR: Silvia Gaviño

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.-¿ PARA QUÉ?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.- ¿A QUÉ PERSONAS U OBJETOS?	Niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela República de Argentina de la parroquia de Amaguaña Cantón Quito.
3.-¿ SOBRE QUÉ ASPECTOS?	Incidencia de la utilización del software educativo en el área de lenguaje y Comunicación en le proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la escuela República de Argentina
4.-¿QUIÉN? ¿QUIÉNES?	Niños y niñas
5.-¿CUANDO?	Período académico 2010-2011
6.-¿ LUGAR DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN?	Amaguaña Escuela República de Argentina
7.-¿ CUÁNTAS VECES?	43 Encuestas por una vez
8.-¿ QUE TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN?	Encuesta con cuestionario estructurado (Anexo 1 )
9.-¿ CON QUÉ?	Cuestionario
10.-¿ EN QUE SITUACIÓN?	Favorable porque existe la colaboración por parte de la comunidad educativa

Tabla N° 4

Elaborado por: Silvia Gaviño V.

## **CUADRO DE LAS VARIABLES INCERTAR**

### **3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

#### **PROCESAMIENTO**

- Revisión de la información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc...
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para la presentación de los resultados.
- Representaciones gráficas utilizando un software de computación.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

## CAPÍTULO IV

### 4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1.1 ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS

##### PREGUNTA 1

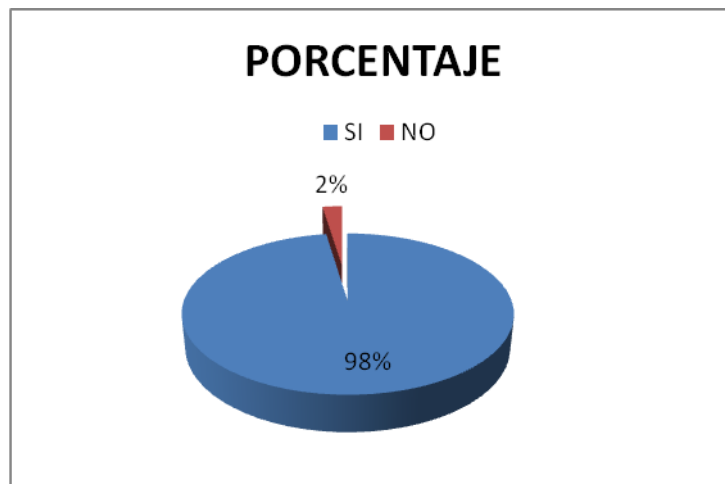
¿Te gustaría utilizar un software educativo con gráficos, videos, sonidos en el área de lenguaje y comunicación?

**TABLA N° 5**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	41	98%
NO	1	2%
TOTAL		100%

Elaborado por :Silvia Gaviño V

**GRÁFICO N° 5**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Silvia Gaviño

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De la encuesta realizada se puede obtener que el 98% responden que Si, mientras que el 2% responde que No.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que la utilización del software educativo mejorara el proceso de aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación de los niños y niñas, ya que se motivan cuando pueden ver, escuchar y manipular objetos.

**Pregunta No. 2**

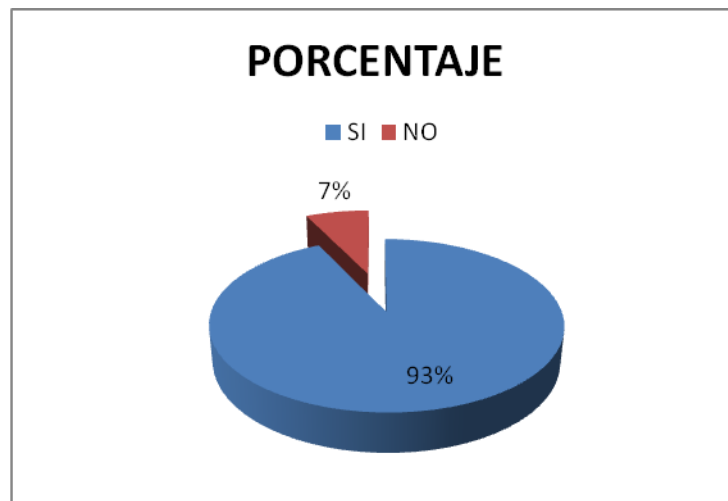
**¿Aprenderías mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo?**

**TABLA N° 6**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	39	93%
NO	3	7%
TOTAL	42	100%

Elaborado por: Silvia Gaviño.

**GRÁFICO N° 6**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Silvia Gaviño.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De la encuesta realizada se puede obtener que el 93% responden afirmativamente, mientras que el 7% responde negativamente.

Con estos resultados se puede determinar que los niños y niñas aprenden mejor cuando pueden ver, oír y manipular por si mismos, esto a su vez permite mejorar el aprendizaje de los niños y niñas .

**PREGUNTA N° 3**

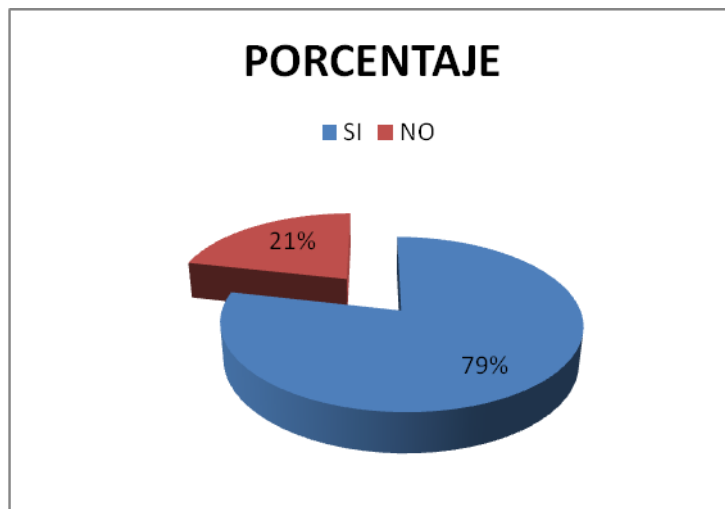
¿Te gustaría estudiar solo en casa utilizando un software educativo?

**TABLA N° 7**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	79%
NO	9	21%
TOTAL	42	100%

Elaborado por :Silvia Gaviño V

**GRÉFICO N° 7**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Silvia Gaviño V.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De la encuesta realizada se puede obtener que 21% responden que no, mientras que el 79% responde que Si.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que los niños y niñas

Aprenden solos en casa utilizando un software educativo

#### **PREGUNTA N° 4**

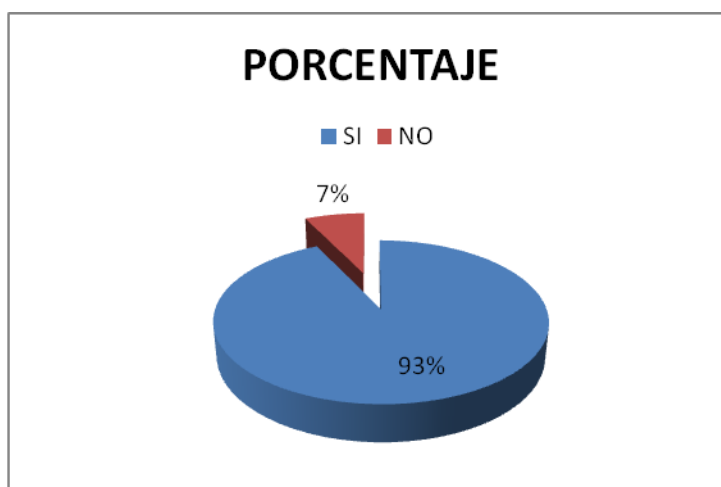
¿Te gustaría que tu maestra utilice el computador para impartir clases?

**TABLA N° 8**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	39	93%
NO	3	7%
TOTAL	42	100%

Elaborado por: Silvia Gaviño V.

**GRÁFICO N° 8**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Silvia Gaviño v.

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De la encuesta realizada se puede que el 93% responde que si, mientras que el 7% responden que no.



Con los resultados obtenidos se puede determinar que les gustaría que la maestra imparta sus clases para mejorar el aprendizaje utilizando el computador.

### **PREGUNTA N°5**

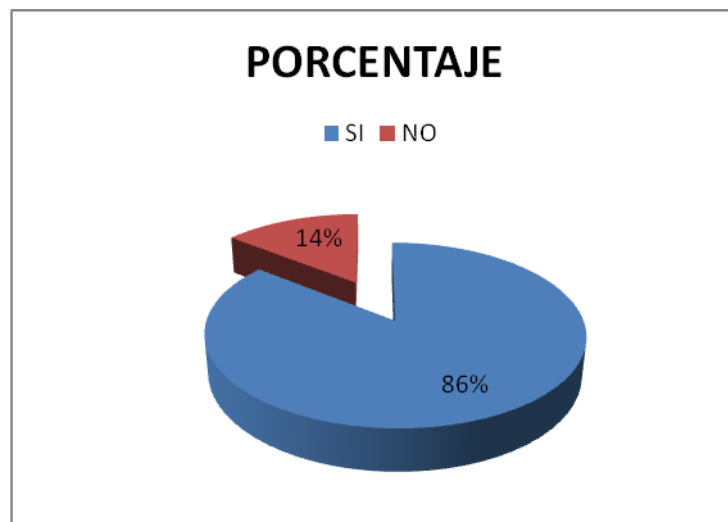
¿Conoces algún software educativo?

**TABLA N° 9**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	36	14%
NO	6	86%
TOTAL	42	100%

Elaborado por: Silvia Gaviño V.

**GRÁFICO N° 9**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR. Silvia Gaviño V.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la encuesta realizada se puede obtener que el 86% responden que si, mientras que el 14% responde que no.

Con los resultados obtenidos se pueden determinar que los niños y niñas si conocen un software educativo.

### PREGUNTA N°6

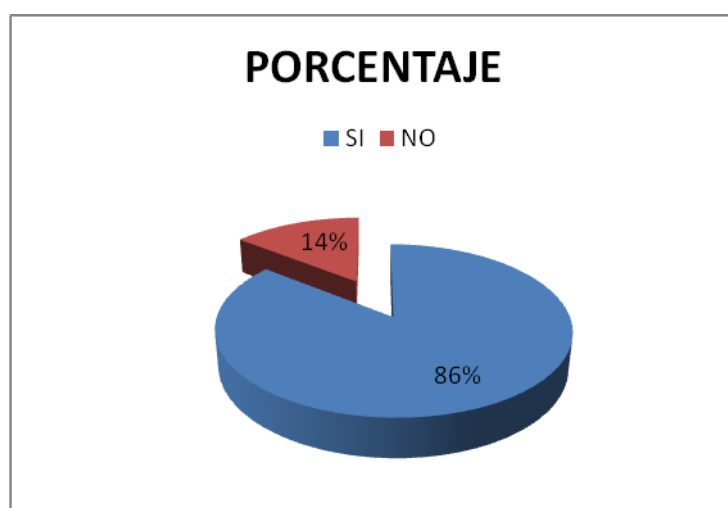
¿Te gustaría que tu maestra te evalúe utilizando el computador?

**TABLA N° 10**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	36	86
NO	6	14
TOTAL	42	100

Elaborado por :Silvia Gaviño V.

**GRÁFICO N° 10**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR.: Silvia Gaviño V.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De la encuesta realizada se puede obtener que el 86% responden que si mientras que el 14% responden que no.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que les gustaría que la maestra utilice un computador para evaluar.

### PREGUNTA N° 7

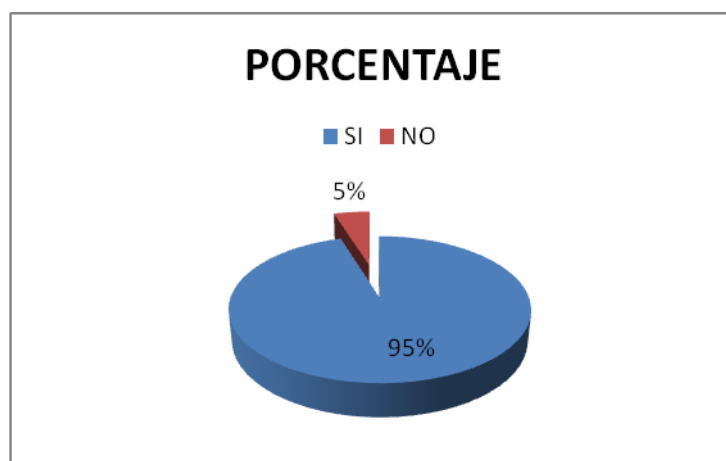
¿Crees que el uso de la computadora mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje?

**TABLA N° 11**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	95
NO	2	5
TOTAL	42	100

Elaborado por : Silvia Gaviño V.

**GRÁFICO N° 11**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Silvia Gaviño V.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De la encuesta realizada se puede obtener que el 95% responde que si, mientras que el 5% responden que no.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que el uso de la computadora mejora proceso de enseñanza aprendizaje.

### PREGUNTA N°8

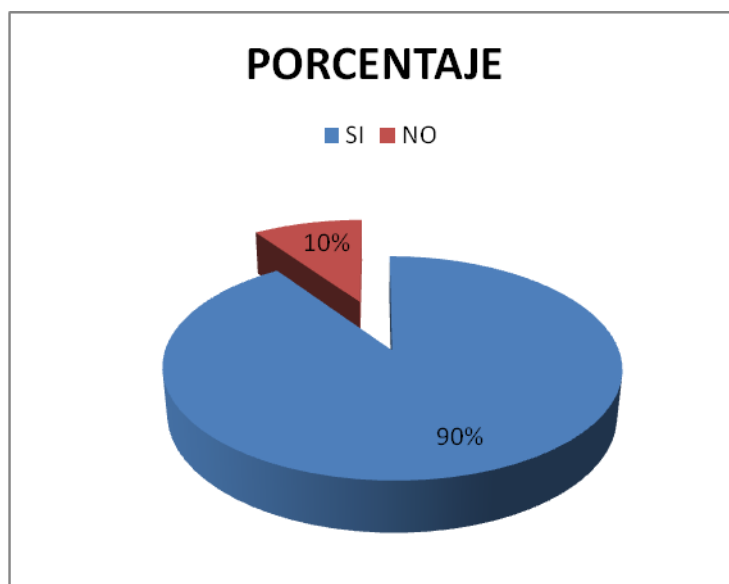
¿Tu escuela cuenta con un centro de computo y puedes acceder a el?

**TABLA N° 12**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	90
NO	4	10
TOTAL	42	100

Elaborado por Silvia Gaviño V.

**GRÁFICO N° 12**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Silvia Gaviño V.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De la encuesta obtenida se puede obtener que el 90% responden que si mientras que 10% responden que no.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que los niños y niñas si tienen el acceso al centro de cómputo de la escuela.

### PREGUNTA N° 9

¿Dispones de un computador en tu aula?

**TABLA N° 13**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	24
NO	32	76
TOTAL	42	100

Elaborado por: Silvia Gaviño V

**GRÁFICO N° 13**



FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR:: Silvia Gaviño V.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con los resultados obtenidos se puede obtener que el 24% dice que si mientras que el 76% dice que no.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que en el aula no se dispone de un computador para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

### PREGUNTA N° 10

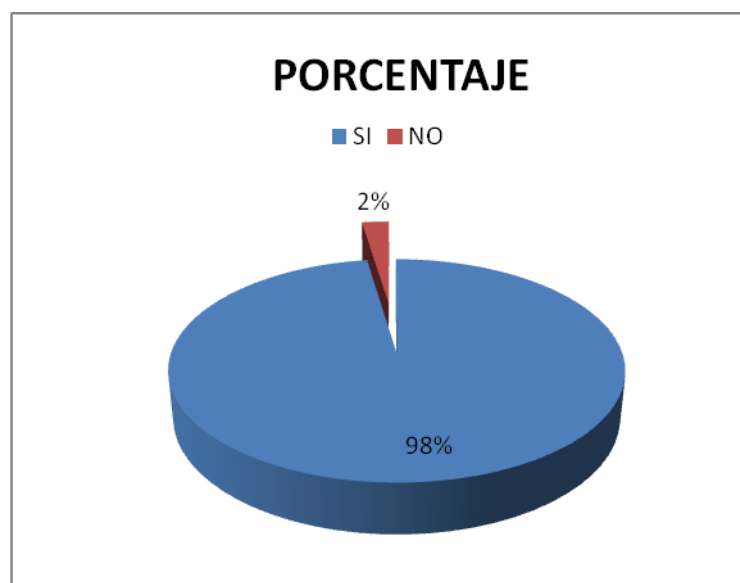
¿Sabes manejar el computador?

**TABLA N° 14**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	41	98
NO	1	2
TOTAL	42	100

Elaborado por: Silvia Gaviño V.

**GRÁFICO N° 14**



FUENTE.: Encuesta  
ELABORADO POR: Silvia Gaviño V.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De la encuesta se puede obtener que el 98% responden que si mientras que el 2% responden que no.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que los niños y niñas si saben manejar el computador.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De la encuesta realizada se puede obtener que el 71.79 % responden que si mientras que el 28.21% responde que no.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que la utilización del computador en la clase si mejorará el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas la utilización del mismo

## **4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS**

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi – cuadrado o  $X^2$  de pesaron que nos permite validar o contrastar las variables de la investigación.

### **4.2.1 Proceso de verificación de la hipótesis**

#### **Modelo Lógico**

H<sub>0</sub>: El software educativo No incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta República de Argentina de la parroquia de Amaguaña

H<sub>1</sub> El software educativo Si incidirá el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta República de Argentina de la parroquia de Amaguaña.

### **Modelo Matemático**

H<sub>0</sub> O =E

H<sub>1</sub>: O≠E

### **Modelo Estadístico**

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

### **Nivel de significación**

$\alpha$  = 95% de confiabilidad

### **Especificación de las regiones de aceptación y rechazos**

Se dispone a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 3 filas y 2 columnas.

$$gl = (f-1)(c-1)$$

$$gl = (3-1)(2-1)$$

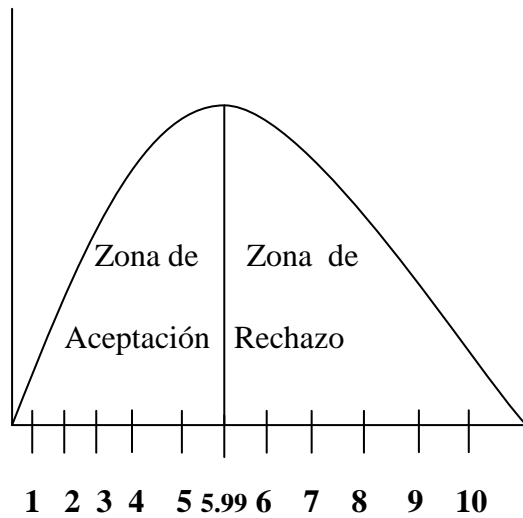
$$gl = 2$$

Por lo tanto con 2 grados de libertad y un nivel del 95% de confiabilidad.

$\chi^2_{t=5,99}$  Por lo tanto si  $\chi^2 \leq \chi^2_c$  se aceptará H<sub>0</sub> caso contrario se la rechazará y aceptará H<sub>1</sub>



Gráfico Página 66



Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 15

### Cálculos Estadísticos

#### Frecuencias Observadas

Frecuencias Observadas niños y niñas

Nº	Pregunta	Alternativa		Total
		Si	No	
1	¿Te gustaría utilizar un software con gráficos, videos y sonidos en el área de Lenguaje y Comunicación?	41	1	42
3	¿Crees que el uso de la computadora mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje?	40	2	42
9	¿Dispones de un computador en el aula?	10	32	42
total		91	35	126

Elaborado por: Silvia Gaviño V Tabla N<sup>o</sup> 15 y 16

Frecuencias esperadas niños niñas

Nº	Pregunta	Alternativa		Total
		Si	No	
1	¿Te gustaría utilizar un software con gráficos , sonidos y videos en el área de Lenguaje y Comunicación ?	41	97.6	38
3	¿Crees que el uso de la computadora mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje ?	40	95.4	38
9	¿Dispones de un computador en el aula?	10	23.8	38
total		67	47,01	114

**TABLA N° 17** Chi cuadrado

Elaborado por : Silvia Gaviño V

Observadas	Esperadas	( O –E )	( O-E)2	(O-E)2/E
41	30,33	10,67	113,85	3,75
1	11,67	-10,67	113,85	9,76
9,7640	30,33	9,67	93,51	3,08
2	11,67	-9,67	93,51	8,01
10	30,33	-20,33	413,31	13,63
32	11,67	20,33	413,31	35,42
				73,65

### **Decisión Estadística**

Con 2gl y un nivel de 0.95  $X^2$   $t=5.99$  y  $X^2$   $c = 3.11$ , se verifica que este valor es mayor que el primero y por lo tanto se halla en la región de rechazo, en conclusión se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$  que dice que:

El software educativo EDUFUTURO No incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta “República de Argentina“ de la parroquia de Amaguaña durante el período 2010 -2011..

## **CAPÍTULO V**

### **5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES:**

- Los niños y niñas aprenden mejor cuando utilizan un software educativo.
- Los niños y niñas deben tener un acceso al computador para aprender más.
- En cada aula debería haber un equipo de computación para que pueda ser utilizado por el maestro/a y los niños o niñas.
- Los niños y niñas si tienen conocimientos en el uso y manejo del computador.

#### **RECOMENDACIONES**

- Se debe impartir los conocimientos utilizando software educativos como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Tanto maestros como padres debemos propiciar el acceso al computador de los niños y niñas y su debida utilización
- Cada institución educativa debería gestionar para que en cada aula exista un equipo de computación el mismo que será para el beneficio de los niños y niñas y del maestro.
- Los maestros deben estar capacitados en el uso de equipos de tecnología para guiar de una manera correcta y acertada a nuestros niños y niñas.

## **CAPÍTULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **TITULO:**

**“SOFTWARE EDUCATIVO EDUFUTURO COMO HERRAMIENTA DE APOYO PEDAGOGICO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL AREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”.**

#### **6.2- DATOS INFORMATIVOS.**

Nombre de la Institución: Escuela Fiscal Mixta “República de Argentina” de Amaguaña

Ubicación: La escuela se encuentra ubicada en la parroquia de Amajana Provincia de Pichincha del Cantón Quito...

Tiempo estimado para la ejecución

Inicio: 8 de Septiembre del 2010

Fin: 22 de Octubre del 2010

Dirección de la Escuela: Calle García Moreno y Colón.

Grado: Tercer Año de Educación Básica

Jornada: Matutina

Beneficiarios: Los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela “República de Argentina” de la parroquia de Amaguaña.

Equipo técnico

Investigadora; Silvia Gaviño

Directora; Ing.; Vilma Gavilanes

## **COSTOS**

1

Recurso Humano	Cantidad	Valor	Total
Investigadora	1	\$200	\$200
Personal de Apoyo	2	\$200	\$200
Total			\$400

Elaborado por: Silvia Gaviño V Tabla N° 18

## **2 MATERIALES**

Materiales	Cantidad	Valor	Total
De oficina,	500 hojas	\$6	\$6
impresora,			
papelería, medios			
de			
almacenamiento,			
flash , cds.,			
servicios de			
internet,	4	\$130	\$130
PC Portátil	Varias horas	\$126	\$126
	1	\$1.200	\$1.200
Total			\$1.462

Elaborado por: Silvia Gaviño V Tabla N° 19

### 3 RECURSOS

Recursos	Valores
Humanos	\$400
Materiales	\$1.462
Subtotal	\$1.862
10% de imprevistos	\$186
<b>Total</b>	<b>\$2.048</b>

Elaborado por: Silvia Gaviño V Tabla N° 20

### 6.3 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La utilización del software educativo como herramienta de apoyo pedagógico favorecerá para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más dinámico, versátil e interesante, por tanto los docentes debemos estar prestos y abiertos a todo lo que implique cambios a nivel de la educación.

La enseñanza del Lenguaje y Comunicación con una nueva metodología posibilita el uso de técnicas nuevas que permiten al estudiante estar en capacidad de analizar, sintetizar, comparar, generalizar, jerarquizar argumentar para poder construir su propio conocimiento con lógica , secuencia y sobre todo una fluidez en su expresión oral y escrita.

El uso del software educativo EDUFUTURO, es una forma de estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Comunicación, pero esto no es suficiente con hacer esto

sino que es necesario que el maestro aporte con una clase diferente a las tradicionales. Esto permitirá que el estudiante se convierta en ser proactivo con eficiencia y eficacia.

Por esto la enseñanza aprendizaje se ha convertido en un tema importante de la escolarización del estudiantado del Ecuador. Esta situación no ha cambiado, lo que se ha modificado es el enfoque que se le da a la enseñanza de la asignatura en estudio.

Por lo tanto el lenguaje es una fuente de disfrute de conocimientos a través de las cuales se ponen en práctica la valoración de los aspectos verbales en circunstancias concretas y deben respetarse desde esta perspectiva.

La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social, utilizando el lenguaje como forma de comunicarse para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos, sin embargo es necesario que los maestros se actualicen y utilicen los software educativos que nos ayudarán a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje y Comunicación,

#### **6.4. JUSTIFICACIÓN.**

Todos los avances tecnológicos han sido tan significativos para los educandos que se enfrentan a un nuevo reto que incluye la integración de la tecnología con la pedagogía como alternativa para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo tanto es necesario que el maestro este capacitado en el uso de herramientas TIC, dentro de aula clase para motivar, interesar y efectivizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas quienes se convertirán en los educandos que la sociedad y la educación nos exige que entreguemos seres proactivos dispuestos a enfrentar y romper los paradigmas que nos hacen daño ya que no apuntamos a ese ser que hay dentro de cada uno ya que son irrepitibles y únicos con los cuales el maestro no puede equivocarse que son tareas muy difíciles pero no imposibles.



## **6.5- OBJETIVOS**

### **6.5.1.- OBJETIVO GENERAL**

Aplicar el software educativo EDUFUTURO como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela “República de Argentina” de Amaguaña.

### **6.5.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Utilizar el software educativo EDUFUTURO, como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el proceso de enseñanza –aprendizaje.

Determinar el impacto que tiene la aplicación del software educativo EDUFUTURO, para mejorar el proceso de la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica.

-Evaluar la eficiencia la eficacia del software educativo EDUFUTURO, como herramienta de apoyo pedagógico en le proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lenguaje y Comunicación.

## **6.6-ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD**

La aplicación de esta propuesta está directamente respaldada y por las autoridades, maestros, niños y niñas de la Escuela “República de Argentina “de Amaguaña.

En la parte administrativa y económica se está financiando con presupuesto propio en busca de un cambio radical con la aplicación de un software educativo llamado EDUFUTURO, con el propósito de fortalecer el proceso enseñanza –aprendizaje de los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica.

Se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Factibilidad Operativa

Factibilidad Técnica

Factibilidad Económica

### **6.6.1 FACTIBILIDAD OPERATIVA,**

El software educativo EDUFUTURO, lo utilizarán los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica, en el área de Lenguaje y Comunicación guiados por la maestra del aula y la profesora del centro de computo de la institución.

En la actualidad los niños y niñas estarán en capacidad de manejar con facilidad los equipos tecnológicos, ya que ellos como tienen acceso a utilizar los celulares, computador será más fácil y así conseguiremos desarrollar las destrezas y habilidades, que necesitamos en el área de lenguaje; así como son el dominio de escribir con rapidez desarrollando la psicotrocidad fina y gruesa que son necesarias y fundamentales para la aprensión de los conocimientos.

### **6-6.2 FACTIBILIDAD TÉCNICA**

Las instituciones en los actuales momentos dispone de un laboratorio con:

8 monitores blancos SAMSUNG,

8 CPU blancos CB 225743, 225745, 225746,225747, 225749 a 225752.

18 Computadores de las siguientes características:

- Computadores Pentium IV de 1.26 GHZ
- Discos duros 320 GB
- Monitores de 14”
- Kit multimedia
- Scanner
- Pantalla
- Proyector de datos

### **.6.6.3 FACTIBILIDAD ECONÓMICA**

La escuela posee la estructura adecuada para llevar a cabo la presente propuesta así como también se cuenta con el apoyo de las autoridades del plantel, los padres de familia, los niños y niñas que tienen la necesidad de aplicar el software educativo EDUFUTURO, para mejorar el inter -aprendizaje.

La institución recibe el apoyo del Consejo Provincial de Pichincha y del Municipio de Quito los cuales proporcionan los equipos y el mantenimiento de los equipos.

Las autoridades se han comprometido en apoyar la aplicación de esta investigación con el fin de mantener el prestigio de la institución.

Esto es un inicio y posteriormente la comunidad educativa se verá motivada a ser participe de esta nueva forma que se da en el proceso de enseñanza- aprendizaje con la ayuda de la nueva tecnología.

### **6.7.-FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

El software Educativo EDUFUTURO, se encuentra elaborado por técnicos ecuatorianos y puesto a disposición por el gobierno de la Provincia de Pichincha, preocupado en mejorar la calidad de la educación el cual se ha convertido en una herramienta de apoyo pedagógica para los maestros interesados en que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más óptimo y de hecho se convierta en un aprendizaje más significativo, el mismo que ayudará a elevar el nivel de conocimientos que los niños y niñas deben tener, porque debemos aceptar que el niño aprende más cuando ve, escucha y ejecuta y lo hace por sí mismo.

Por esto es necesario que todos los maestros se involucren y conozcan el uso de las TIC, que son las herramientas tecnológicas que nos ayudarán al fortalecimiento de los conocimientos cognitivos en todas las áreas

Este software educativo EDUFUTURO esta elaborado desde segundo hasta sexto de básica, el cuál propone actividades acordes a los temas y a la edad

cronológica de los niños y niñas; además estas actividades nos permitirán consolidar las destrezas y las habilidades que debemos desarrollar en los niños y niñas,

Este programa está realizado tomando en cuenta la Reforma Curricular consensuada de 1996 cuyo firme propósito es dar una educación de calidad y calidez entregaremos seres proactivos a la sociedad capaces de enfrentar y desarrollar los problemas de la vida diaria.

## **6.8 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta de esta investigación que pongo a vuestra consideración es una herramienta de apoyo para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje dirigido a los maestros, niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “República de Argentina” de Amagüaña; el cual al ser aplicado con eficiencia y eficacia nos darán mejores resultados dentro del aula, y a la vez contribuye al mejoramiento del área de Lenguaje y Comunicación.

El software educativo está diseñado en consultar

Diseño del material concreto

APRENDIENDO

EL

ABECEDARIO

## **GUÍA DIDÁCTICA No 1**

**TEMA.** El Abecedario

**ESTRATEGIA:** El ciclo del aprendizaje

**EXPERIENCIA:** Trabajar con material concreto (el abecedario) siguiendo las indicaciones de la maestra

### **REFLEXIÓN**

**TÉCNICA:** (lluvia de ideas) (profesora)

Tomar apuntes (los alumnos y alumnas)

- ¿Qué observas en el salón de clases?
- ¿Cómo se llama el conjunto de letras que observa oración?
- ¿Por qué se llaman así?

### **CONCEPTUALIZACIÓN**

Taller de análisis

- Construir el concepto sobre el abecedario por los (estudiantes) en base al material concreto
- Elaborar un mapa conceptual tomando en cuenta el concepto, características y operaciones que se realizan
- Exposición y explicación del mapa conceptual que observo

### **APLICACIÓN**

- A jugar con el software EDUFUTURO
- Doble Clic en la carpeta EDUFUTURO
- Buscamos la carpeta con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic en esta carpeta

- Buscamos un icono con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic y esto abrirá un enlace en internet
- Para copiar las pantallas presionamos la tecla (Impr. Pant Petsis)
- Pegamos en Word
- Y seguimos este proceso hasta concluir el trabajo

# EN ESTA PANTALLA SE MUESTRA EL ABECEDARIO EN UN MAPA CONCEPTUAL

## 1. Introducción

El maestro o padre de familia tiene la oportunidad de explicar al niño las ventajas de aprender a reconocer las letras o leerle el siguiente texto:



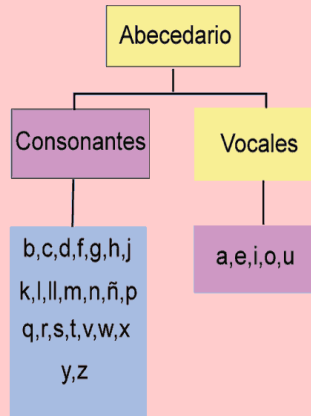
Si aprendes a reconocer las letras estás aprendiendo a leer y si lo haces podrás saber que dicen los letreros, que dicen los libros y los periódicos, no necesitarán que nadie te cuente una historia o un cuento pues tu mismo podrás leer todos las que quieras. Y todo comienza con un juego: saber como se llama y como suena cada uno esos dibujos que llamamos letras. ¿Qué te parece si empezamos aprendiendo este juego?

**Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico Nª 16**

## 2. Conocimientos previos

Ya estás en tercer año. Vas a aprender nuevas cosas, pero es importante recordar lo que ya aprendiste el año anterior.

Recuerda que ya conoces las letras con las que formas palabras.



Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N° 17

EN ESTA PANTALLA  
SE MUESTRA EL ABECEDARIO  
EN MAYUSCULAS Y MINUSCULAS



Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N° 18





Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>o</sup> 19

# EN ESTA PANTALLA ESTAN LOS NIÑOS ORDENADOS DE ACUERDO AL ABECEDARIO



Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N° 20



Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N° 21

## **GUÍA DIDÁCTICA N° 2**

**TEMA.** Lectura sobre el abecedario

**ESTRATEGIA:** El ciclo del aprendizaje

**EXPERIENCIA:** Trabajar con material concreto (el abecedario) siguiendo las indicaciones de la maestra

### **REFLEXIÓN**

**TÉCNICA:** (lluvia de ideas) (profesora)

Tomar apuntes (los alumnos y alumnas)

- ¿Lee los carteles que tienen los gráficos del grado?
- ¿Lee los fragmentos que tiene el libro de lectura

### **CONCEPTUALIZACIÓN**

Taller de análisis

- Construir el concepto sobre el abecedario por medio de la lectura (estudiantes) en base al material concreto
- Elaborar un organizador gráfico tomando en cuenta el concepto, características y operaciones que se realizan
- Exposición y explicación del organizador gráfico que observó

### **APLICACIÓN**

- A jugar con el software EDUFUTURO
- Doble Clic en la carpeta EDUFUTURO
- Buscamos la carpeta con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic en esta carpeta
- Buscamos un icono con el nombre de 03.lenguaje

- Hacemos doble clic y esto abrirá un enlace en internet
- Para copiar las pantallas presionamos la tecla (Impr Pant Petsis)
- Pegamos en Word
- Y seguimos este proceso hasta concluir el trabajo

# ACTIVIDADES DE LECTURA

## CONTENIDO COGNITIVO

**3. Lectura**

-¿Crees que los animales hablan?

-Vamos a imaginarnos que pueden entenderse entre sí.



**Lee la siguiente historia:**

Para entender lo que lees debes hacerlo despacio, pausadamente y con entonación.

Un día una guacamaya  
 Se encontró con un colibrí  
 Y se pusieron a conversar:



El colibrí le preguntó: ¿Por qué tienes tantos colores?  
 La guacamaya le respondió: Tengo los colores de las lagunas, ríos y mares; plumas de los nevados y de las montañas, plumas de las frutas y de las flores y plumas que me recuerdan que hay cazadores.  
 (Soledad Jarrín)

**Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 22**

### 4. Hablar y escuchar

Observa los dibujos y escribe la palabra que corresponde.







Contesta las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los animales de la historia?

- ¿Qué le preguntó el colibrí a la guacamaya?

Luego de leer la historia, animate a ponerle un título:

Marca las respuestas que creas correctas:

La guacamaya tiene los colores de:

los ríos 
las piedras 
fruta 
mares 
montañas

Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 23

Marca las respuestas que creas correctas:

La guacamaya tiene los colores de:

los ríos 
las piedras 
fruta 
mares 
montañas


Completa las ideas:

Un día se pusieron a conversar la guacamaya y el . El  le preguntó ¿Por qué tienes tantos colores?

Describe con tus palabras al animal amigo de la guacamaya. Hazlo en voz alta.

**Para recordar y aprender**

Cierra los ojos y piensa en el animal que más te guste, imagínate cómo sería si como la guacamaya tuviera muchos colores.  
Yo me imagino a mi perro y se vería así:



Haz un clic en el perro y descubrirás una adivinanza. Di la respuesta en voz alta.

Ji, Ji, Que Chistoso

Pongámosle un nombre igual de chistoso:

Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 24

## **GUÍA DIDÁCTICA No 3**

**TEMA.** Escritura del abecedario

**ESTRATEGIA:** El ciclo del aprendizaje

**EXPERIENCIA:** Trabajar con material concreto (el abecedario) siguiendo las indicaciones de la maestra

### **REFLEXIÓN**

**TÉCNICA:** (lluvia de ideas) (profesora)

Tomar apuntes (los alumnos y alumnas)

- ¿Qué observas en el salón de clases?
- ¿Cómo se llama el conjunto de letras que observa oración?
- ¿Por qué se llaman así?

### **CONCEPTUALIZACIÓN**

Taller de análisis

- Construir el concepto sobre el abecedario por los (estudiantes) en base al material concreto
- Elaborar un mapa conceptual tomando en cuenta el concepto, características y operaciones que se realizan
- Exposición y explicación del mapa conceptual que observo

### **APLICACIÓN**













- A jugar con el software EDUFUTURO
- Doble Clic en la carpeta EDUFUTURO
- Buscamos la carpeta con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic en esta carpeta

- Buscamos un icono con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic y esto abrirá un enlace en internet
- Para copiar las pantallas presionamos la tecla (Impr. Pant Petsis)
- Pegamos en Word
- Y seguimos este proceso hasta concluir el trabajo

# ACTIVIDADES DE MORFOSINTAXIS

En esta clase vamos a recordar algo que aprendimos en segundo año. Ayúdame a descubrir la frase oculta:

- Mira los dibujos que están a continuación, escribe debajo de cada uno, solamente la primera letra de la palabra, luego lee.

 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>

Lee las letras y escribe sobre la línea la frase que se formó.

Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 25

## **GUÍA DIDÁCTICA No 4**

**TEMA.** Evaluación

**ESTRATEGIA:** El ciclo del aprendizaje

**EXPERIENCIA:** Trabajar con material concreto (el abecedario) siguiendo las indicaciones de la maestra

### **REFLEXIÓN**

**TÉCNICA:** (lluvia de ideas) (profesora)

Tomar apuntes (los alumnos y alumnas)

- ¿Qué observas en el salón de clases?
- ¿Cómo se llama el conjunto de letras que observa oración?
- ¿Por qué se llaman así?

### **CONCEPTUALIZACIÓN**

Taller de análisis

- Construir el concepto sobre el abecedario por los (estudiantes) en base al material concreto
- Elaborar un mapa conceptual tomando en cuenta el concepto, características y operaciones que se realizan
- Exposición y explicación del mapa conceptual que observo

### **APLICACIÓN**

- A jugar con el software EDUFUTURO
- Doble Clic en la carpeta EDUFUTURO
- Buscamos la carpeta con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic en esta carpeta



- Buscamos un icono con el nombre de 03.lenguaje
- Hacemos doble clic y esto abrirá un enlace en internet
- Para copiar las pantallas presionamos la tecla (Impr. Pant Petsis)
- Pegamos en Word
- Y seguimos este proceso hasta concluir el trabajo

# ACTIVIDADES DE ORTOGRAFIA Y ESCRITURA

**6. Ortografía**

Observa el dibujo. Es un arco iris.



Las palabras que escribiste anteriormente corresponden a algunos de los colores de éste arco iris.

- Las letras del abecedario son mayúsculas y minúsculas

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

**MAYÚSCULAS**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**minúsculas**

EL ABECEDARIO ESTÁ FORMADO DE 28 LETRAS CONSONANTES Y VOCALES

**Elaborado por. Silvia Gaviño V    Gráfico Nª 26**

## 7. Escritura

Ahora escribo:

Forma sílabas al unir las letras que están a continuación. Escríbelas en los recuadros.



L  u  
N  a

C  o  
L  i  
Br  i

Con las sílabas de arriba escribe dos palabras.

Con las palabras que escribiste piensa una oración y escríbela sobre la línea

Valoro mi esfuerzo:

Marca sobre los logros que conseguiste en esta clase:

1. Lei la historia y entendí
2. Formé sílabas
3. Reconocí los colores
4. Identifico y diferencio vocal de consonante

Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>o</sup> 27

# ACTIVIDADES DE EVALUACION

## EVALUACIÓN

En esta pantalla hay actividades que reforzarán el c contenido aprendido



**9. Evaluación**

¿Cuánto aprendí?

1. Escribe los nombres de los animales más comunes en tu sector.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2. Copia en tu cuaderno la siguiente escritura, cambia el dibujo por palabras:

El  y la  son astros que alegran el cielo son astros que llenan de luz.

3. Completa: escribe sobre las líneas la palabra que falta.

El abecedario tiene  letras

Las  son cinco.

La primera letra del abecedario es la

4. Escribe la letra mayúscula o minúscula junto a la que haga falta:

A	<input type="text"/>	b	M	<input type="text"/>
<input type="text"/>	z	H	<input type="text"/>	N
X	<input type="text"/>	t	P	<input type="text"/>
Ñ	<input type="text"/>	Q	<input type="text"/>	R

Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 28

1. Escribe los nombres de los animales más comunes en tu sector.

Debes anotar el nombre de los animales que más encuentres en tu sector, es decir por donde tu vives.

Ejemplo:

perro <input type="text"/>	gato <input type="text"/>	Pájaros <input type="text"/>
Caballos <input type="text"/>	Vacas <input type="text"/>	Toro <input type="text"/>

2. Copia en tu cuaderno la siguiente escritura, cambia el dibujo por palabras:

El **sol** y la **luna** son astros que alegran el cielo son astros que llenan de luz.

3. Completa: escribe sobre las líneas la palabra que falta.

El abecedario tiene  28  letras


Las **Vocales**  son cinco.

La primera letra del abecedario es la **a**

4. Escribe la letra mayúscula o minúscula junto a la que haga falta:

A	a	B	b	M	m
Z	z	H	h	n	N
X	x	T	t	P	p
Ñ	ñ	Q	q	r	R

Gracias por compartir conmigo, nos seguiremos viendo



Elaborado por. Silvia Gaviño V Gráfico N<sup>a</sup> 29

## 6.9 Modelo Operativo

El plan de acción previsto para la siguiente propuesta, contiene las siguientes fases:

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
1.- SOCIALIZACIÓN 8 , 9, 10 de Septiembre	Motivar a las autoridades, docentes , niñas/ os de la Escuela “ República de Argentina” al 100%	-Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia de un software educativo que optimice el aprendizaje significativo	Documentos de apoyo Infocus Circulares carteles	Maestros y autoridades de la escuela niños y niñas	3 días
2PLANIFICACIÓN Del 13 al 17 de Septiembre	Incorporar el software educativo utilizando las nuevas tecnologías de la información Al 100%	-Seleccionar contenidos Integrar contenidos -Diseñar actividades	-Documentos de apoyo -PC	Maestros autoridades niño y niñas	En cinco días
3	Socializar el software con	-Reunión	PC	Maestros autoridades	5 semanas

EJECUCIÓN	los niños y niñas del tercer año de básica  Al 100%	General  -Presentación magistral del material.  -Aplicación del software educativo.	-Laboratorio de computación  --Infocus	des padres de familia niños y niñas	
4  EVALUACIÓN  21 Y 22 De Octubre	Validarla efectividad de la propuesta  En un 100%	-Observación directa.  Aplicación de encuestas  -Formulación de juicios de valor  -Toma de decisiones	-Fichas  -Encuesta  -Registros	Maestros niños y niñas y autoridades	2 días

Elaborado por: Silvia Gaviño V Tabla N° 21

### 6.10 Marco Administrativo

Niños y niñas

Maestro

Aula

Laboratorio de computación.

El presente software educativo EDUFUTURO, será administrado por los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica, ya que serán ellos mismos los que se encarguen de utilizar, analizar y determinar su validez y funcionamiento.

Recursos Humanos

Niños y niñas

Maestra

Autoridades

Administrador del centro de cómputo

Recursos materiales

Proyector de datos

---

Soporte magnético de almacenamiento (CD).

### **6.11 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN**

La presente propuesta se la hará con un seguimiento y evaluación permanente para verificar su aceptación y su potencialidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para verificar alcances, logros y tomar decisiones pertinentes

## BIBLIOGRAFIA

- Ausubel, D. y otros (1983) Psicología Educativa. Editorial Trillas, México, D.F.
- Ausubel, D. y otros (1987) Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas, México, D.F.
- De Corte, E. (1990) Aprender en la universidad con las nuevas tecnologías de la información: Perspectivas desde la psicología del aprendizaje y de la instrucción. Comunicación, Lenguaje y Educación, No. 6, España.
- Enrique Javier Díez Gutiérrez y Jesús M<sup>a</sup> Castañeda (2001) Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Editorial Padre Isla (Oviedo. España)
- Fabelo Corso J. R. (2003): Los valores y sus desafíos actuales. Editorial José Martí, Ciudad de la Habana.
- Fermín Ma González, Joseph D. Novak (1996) Aprendizaje significativo : técnicas y aplicaciones. Ediciones Pedagógicas.
- Meléndez, A. (1995) Informática y software educativo. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación Superior y Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.
- Ministerio de Educación del Ecuador, (2008): Constitución del Ecuador 2008. Centro gráfico DINSE.
- Ministerio de Educación del Ecuador, (2008) Lenguaje y comunicación, tercer año de educación básica. EDINUN.
- Moreira, M.A. (1993) Teoría de aprendizaje significativo de David Ausubel. Fasículosn de CIEF Universidad de Río Grande doSul Sao Paulo.
- Samira Thoumi, (2003) Técnicas de motivación infantil en la educación, Ediciones Gamma.  
SWENSON. L.(1984) Teorías del aprendizaje. Perspectivas tradicionales y desarrollos contemporáneos, Editorial Paidos, Buenos Aires

ALVAREA DE ZAYAS, CARLOS M; La escuela en la vida.Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1999.

BORGUES GARCIA, Reino y colectivo de autores. El software educativo en la enseñanza.

COMPINA, Código de la niñez y la adolescencia ( 2006)

ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE Centro andino de capacitación para el maestro (universidad Andina Simón Bolívar) (2004)

FUENTES G : Homero y otros: Fundamentos didácticos para un proceso de enseñanza participativo.

LEXUS Escuela para maestros enciclopedia pedagógica ( 2004-2005)

MORA CRISTOBAL Referente del maestro (2009)

Constitución Política del Ecuador.

Colectivo de autores. Colección de Software educativo El Navegante

Reflexiones metodológicas par el uso en la escuela Cubana MINED .2005

Colectivo de autores. La clase de software educativo en la Enseñanza Secundaria Básica Cubana.

#### **WEBGRAFIA**

[www.Google](#). Com EDUFUTURO

[www.Google](#). Com Software educativo

[www.Google](#). COM Tesis de Lenguaje

[www.Google](#). COM aprendizaje



**ANEXO Nº2**

**ESQUEMA**

**GENERAL PARA**

**LA ELABORACIÓN**

**DEL PROYECTO**

**DE**

**INVESTIGACIÓN**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### MODALIDAD DE ESTUDIOS. SEMIPRESENCIAL

### ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

OBJETIVO.: DIAGNOSTICAR LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA “B”

INSTRUCTIVO: LEA ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y MARQUE CON UNA X LA RESPUESTA QUE USTED ELIJA.

1.- ¿TE GUSTARÍA UTILIZAR UN SOFTWARE EDUCATIVO CON GRÁFICOS, VIDEOS, SONIDOS EN EL AREA DE LENGUAJE?  
SI ( ) NO ( )

2.- ¿APRENDES MEJOR CUANDO PUEDES VER, OIR Y MANIPULAR POR TI MISMO ¿  
SI ( ) NO ( )

3.- ¿TE GUSTARIA ESTUDIAR SOLO EN CASA UTILIZANDO UN SOFTWARE EDUCATIVO?  
SI ( ) NO ( )

4.- ¿TE GUSTARÍA QUE TU MAESTRA UTILICE EL COMPUTADOR PARA IMPARTIR CLASES?  
SI ( ) NO ( )

5.- ¿CONOCES ALGÚN SOFTWARE EDUCATIVO ¿ SI ( ) NO ( )

6.- ¿TE GUSTARÍA QUE TU MAESTRA TE EVALÚE UTILIZANDO EL COMPUTADOR?  
SI ( ) NO ( )

7.- ¿CREES QUE EL USO DE LA COMPUTADORA AYUDARÁ A MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ¿  
SI ( ) NO ( )

8.- ¿TU ESCUELA CUENTA CON UN CENTRO DE COMPUTO Y PUEDES ACCEDER A ÉL?  
SI ( ) NO ( )

10.- ¿DISPONES DE UN COMPUTADOR EN TU AULA ¿

SI ( ) NO ( )

11.-¿ SABES MANEJAR EL COMPUTADOR ¿

SI ( ) NO ( )