



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

Mención: Educación Básica

TEMA:

**“EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE
INFANTES “LOS PEQUEÑOS SEMBRADORES” DE LA CIUDAD DE
AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010”.**

AUTORA: Muñoz López Carmen Lucía

TUTORA: Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

AMBATO – ECUADOR

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULCIÓN

Yo, Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena con cédula de ciudadanía N° 180275460-4 en mi calidad de tutora del Trabajo e Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES LOS PEQUEÑOS SEMBRADORES DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010” desarrollado por la Sra. Carmen Lucía Muñoz López, egresada de la Carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios para ser sometido a la evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Ambato, 11 de junio del 2011

Ing. Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada 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 autora.

Muñoz López Carmen Lucía

C.C.:180217829-1

AUTORA

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

La Comisión de estudio y de calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema. “EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES LOS PEQUEÑOS SEMBRADORES DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010” presentado por la Sra. Carmen Lucía Muñoz López, egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción SEPTIEMBRE 2010 - FEBRERO 2011, considera que, una vez revisado la investigación, reúne los requisitos, básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

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

LA COMISION

Ing. Fernando Javier Carrillo Sarabia

180312639-8

Lic. Wilmer Alejandro Jordán Cordóñez

180320420-3

DEDICTORIA

En primer lugar lo dedico este Trabajo a Dios por darme la fortaleza y la sabiduría necesaria para lograr la meta que me he propuesto, también a mi madre, a mi esposo y a mis hijos por la paciencia y el apoyo que me han brindado en todos estos años de estudio.

Carmen Lucía Muñoz López

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato y la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por la oportunidad que me ha brindado para terminar mi carrera; a la Ing. Msc. Ivonne Freire Llerena quien de igual forma contribuyó para el desarrollo de mi trabajo.

Carmen Lucía Muñoz López

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A Preliminar

II	Portada.....	i
III	Aprobación del Tutor.....	ii
IV	Autoría de la tesis.....	iii
V	Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
VI	Dedicatoria.....	v
VII	Agradecimiento.....	vi
VIII	Índice de contenidos.....	vii
IX	Índice de cuadros y gráficos.....	viii
X	Resumen ejecutivo.....	xiv
XI	Introducción.....	x

B Texto

CAPITULO I: EL PROBLEMA

1.1	Tema.....	1
1.2	Planteamiento del Problema.....	1
1.2.1	Contextualización.....	1
1.2.2	Análisis Crítico.....	4
1.2.3	Prognosis.....	5
1.2.4	Formulación del Problema	6
1.2.5	Interrogantes	6
1.2.6	Delimitación del objeto de la investigación.....	7
1.3	Justificación.....	7
1.4	Objetivos.....	8
1.4.1	Objetivo general.....	8
1.4.2	Objetivo específicos.....	9

1. CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes investigativos.....	10
2.2	Fundamentación Filosófica.....	11
2.2.1	Fundamentación Epistemológica.....	12
2.2.2	Fundamentación Axiológica.....	12

2.3	Fundamentación Pedagógica.....	13
2.4	Categorías Fundamentales.....	14
2.5	Hipótesis.....	35
2.6	Señalamiento de variables	35

3 **CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO**

3.1	Enfoque de la investigación.....	36
3.2	Modalidad de la investigación.....	36
3.3	Tipo de la Investigación.....	37
3.4	Población y muestra.....	37
3.5	Operacionalización de variables.....	41
3.5	Plan de recolección de información.....	44
3.6	Plan de procesamiento de la información.....	45

4 **CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

4.1	Análisis e interpretación.....	46
4.2	Comprobación de hipótesis.....	58

5 **CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones.....60

5.2 Recomendaciones.....61

6 **CAPITULO VI: LA PROPUESTA**

6.1 Titulo.....63

6.2 Datos Informativos.....63

6.3 Antecedentes de la propuesta.....65

6.4 Justificación.....66

6.5 Objetivos.....68

6.6 Importancia.....68

6.7 Análisis de Factibilidad.....69

6.8 Fundamentación Teórica.....71

6.9 Administración de la Propuesta.....76

6.10 Diseño del Tutorial.....78

6.11 Conclusiones.....91

INDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

TABLAS

1.	TABLA I.....	41
2.	TABLA II.....	42
3.	TABLA III.....	43
6.	TABLA IV.....	46
7.	TABLA V.....	47
8.	TABLA VI.....	48
9.	TABLA VII.....	49
10.	TABLA VIII.....	50
11.	TABLA IX.....	51
12.	TABLA X.....	52
13.	TABLA XI.....	53

14.	TABLA XII.....	54
15.	TABLA XIII.....	55
16.	TABLA XIV.....	56
17.	TABLA XV.....	57
18.	TABLA XVI.....	65
19.	TABLA XVII.....	70
20.	TABLA XIII.....	71
21.	TABLA XIX.....	77

GRAFICOS

1.	Árbol de problemas.....	4
2.	Categorías Fundamentales.....	14
3.	GRAFICO III.....	46
4.	GRAFICO IV.....	47
5.	GRAFICO V.....	48
6.	GRAFICO VI.....	49
7.	GRAFICO VII.....	50
8.	GRAFICO VIII.....	51
9.	GRAFICO IX.....	52

10.	GRAFICO X.....	53
11.	GRAFICO XI.....	54
12.	GRAFICO XII.....	55

Sección de anexos y referencias

B	Bibliografía.....	93
A	Anexos	
A1	Encuestas	95
A2	Hoja de Evaluación.....	97
A3	Matriz de Plan de Operativo.....	99

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “El software educativo y su incidencia en el aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín de infantes los pequeños sembradores de la ciudad de Ambato durante el año lectivo 2009 – 2010”

AUTORA: Carmen Lucía Muñoz López

TUTOR: Ing.Msc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

RESUMEN EJECUTIVO

En esta cambiante sociedad en la que actualmente nos desarrollamos donde las nuevas tecnologías nos brindan grandes ventajas tanto en la comunicación así como en la información, permitiendo la interactividad y el progreso de la humanidad; es por esta razón que el jardín de infantes Los Pequeños Sembradores de la ciudad de Ambato ha visto la necesidad de realizar una investigación en este complejo panorama donde la labor docente esta cada vez más cuestionada y criticada, por

no cambiar la metodología de enseñanza utilizada en décadas anteriores y no evolucionar a la par del avance tecnológico, usando nuevas técnicas innovadoras, tutoriales y software educativos que hoy en día tenemos al alcance de nuestras manos, para desarrollar la creatividad y despertar en el estudiante el interés en la investigación, la autoeducación y el avance tecnológico.

Al utilizar el software educativo le damos al estudiante la oportunidad que construya su propio conocimiento, que sea él quién descubra nuevos aprendizajes y no el maestro el que tenga la última palabra, con las nuevas tecnologías el proceso enseñanza-aprendizaje se vuelve más dinámico e interesante, además desarrolla destrezas, habilidades y la motricidad que en niños de primer año de educación básica es indispensable, permitiendo al párvulo tener contacto con el computador, conocerlo, manejarlo y desarrollarse junto a la tecnología y su permanente progreso.

INTRODUCCION

En los últimos años, se está dando gran importancia el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo como una herramienta de apoyo en la labor docente para que las clases impartidas en las aulas sean amenas y significativas para los estudiantes, que sean ellos los que elaboren su propio conocimiento, siendo el principal objetivo de la investigación determinar la incidencia del software educativo en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

En el CAPÍTULO I, se hace referencia al planteamiento del problema “El software educativo y su incidencia en el aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica del jardín de infantes los Pequeños Sembradores durante el año lectivo 2009-2010”, se analiza su contextualización para luego realizar el análisis crítico, explicar su justificación y plantear los objetivos.

En el CAPÍTULO II, tenemos el marco teórico. Las fundamentaciones, la categorización de variables, hipótesis y señalamiento de variables.

En el CAPÍTULO III, se refiere a los elementos de la metodología utilizada, fundamentada en el paradigma cualitativo y crítico propositivo que dirigieron nuestro accionar, instrumentos, técnicas utilizadas para la recolección de datos, la

validez y confiabilidad de los resultados y finalmente el plan para el procesamiento de la información.

En el CAPITULO IV, es una recopilación de los resultados de los datos obtenidos al momento de realizar la investigación con su debida interpretación y tenemos la comprobación de la hipótesis.

En el CAPITULO V, en éste capítulo tenemos las conclusiones y recomendaciones lechas luego del análisis de resultados.

En el CAPITULO VI, aquí tenemos la propuesta, datos informativos de la institución, antecedentes, justificación, objetivos, factibilidad, fundamentación y el modelo operativo.

Finalmente en las últimas hojas consta la bibliografía y los anexos utilizados para realizar la investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

El software educativo y su incidencia en el aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” De la ciudad de Ambato durante el año lectivo 2009-2010.

1.2 Planteamiento del Problema

¿De qué manera incide el software educativo en el aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del jardín de infante “Los Pequeños Sembradores” durante el año lectivo 2009-2010?

1.2.1 Contextualización

1.2.1.1 Contextualización macro

A nivel de Latinoamérica luego de una búsqueda de información puedo anotar que es Chile el país que mayor inversión ha realizado en educación para que tanto los docentes como los alumnos tengan acceso a la nueva tecnología y de esta manera la educación mejore en sus resultados al colocar en los centros educativos recursos tipo software e impresos de esta manera los profesores cuentan hoy con herramientas que ofrecen nuevas oportunidades para que sus alumnos y alumnas desarrollen habilidades en lecto-escritura, matemática, ciencias y creatividad.

El gobierno se ha preocupado de proveer a los establecimientos de software educativos, recursos en internet y material de apoyo que permite enriquecer el trabajo que realizan los profesores con los alumnos en las diferentes áreas de enseñanza. En Chile instalaron a todos los establecimientos software en el aula y material de apoyo para los mismos. El software que instalaron en los establecimientos educativos. El conjunto de actividades propuestas para cada software incluye actividades concretas, varias posibilidades de usos de trabajos frente al computador y además actividades complementarias con otros recursos disponibles logrando de esta manera mejorar el aprendizaje, hacer más efectivo el proceso de autoevaluación, y permitir ejercitar y reforzar los contenidos de cada unidad tratada. Debido al adelanto tecnológico y para ir de la mano a ello es justo

poner a nuestros niños en contacto con el computador y juntos beneficiarnos de todos los adelantos.

1.2.1.2 Contextualización meso

En nuestro país la inversión en educación es muy poca y mal enfocada el gobierno a dotado de laboratorios de computación, aulas virtuales en lugares donde no cuentan ni con los servicios básicos que son indispensables en los establecimientos educativos, si bien es cierto que debemos ir acorde al avance tecnológico también es justo que sea esta dotación en forma equitativa porque así como hay establecimientos que tienen estos adelantos hay otros que no tienen un solo computador y no están en capacidad de adquirir con un presupuesto propio.

Por medio del software educativo los niños y niñas de primer año de educación básica pueden aprender formas, colores, figuras geométricas, números, vocales e inclusive ejes transversales como son la solidaridad, la cooperación, el compañerismo etc. Siempre con la acertada guía de sus maestros (as).

1.2.1.3 Contextualización micro

En nuestra provincia de Tungurahua y el cantón Ambato no se ha hecho público aún ningún resultado relacionado con el uso de software educativos en niños de cuatro a seis años de edad, también podemos anotar que un gran número de docentes no están al tanto de los avances tecnológicos y su utilidad privando a sus educandos de tener unas clases más activas y adquirir conocimientos

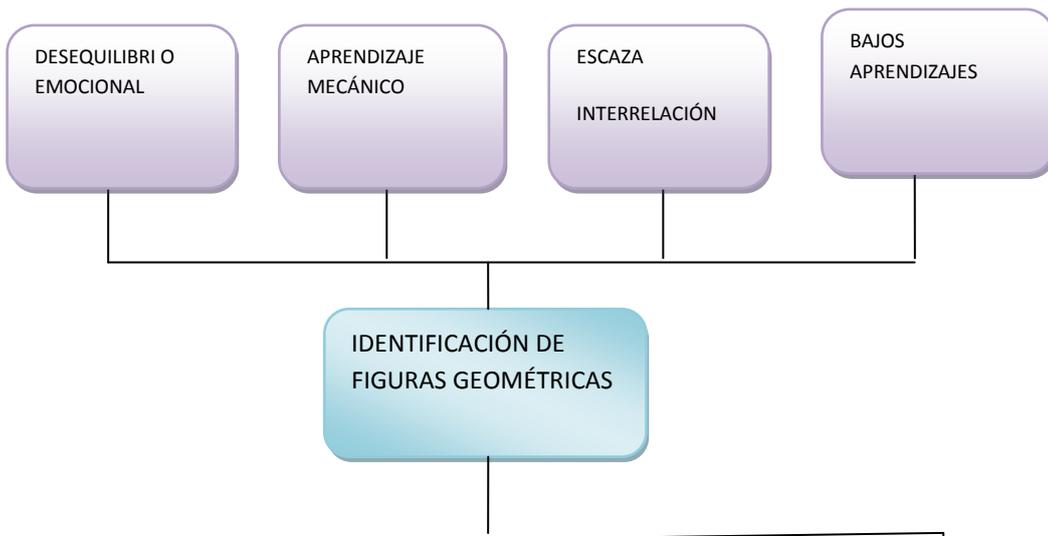
significativos. Es por esta razón que en el jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” de ciudad de Ambato nos hemos propuesto utilizar éste software educativo durante el año lectivo 2009-2010 para mejorar los aprendizajes en nuestros alumnos y desarrollar su creatividad, sus habilidades y aptitudes y al mismo tiempo ellos tengan la oportunidad de tener contacto con los avances tecnológicos y se familiaricen con el computador y las ventajas que éste ofrece.

A pesar de las ventajas del uso del computador es recomendable dosificar la utilidad del mismo; las nuevas tecnologías son muchas veces contraproducentes porque los alumnos tienden a adivinar cual va a ser la respuesta y pierden el interés en el tema que se esté tratando otra desventaja es que el aprendizaje se hace mecánico y los alumnos ya en los años superiores no se preocupan ni de leer la información que bajan de internet.

1.2.2 Análisis Crítico (ARBOL DEL PROBLEMA)

GRÁFICO N° 1

VARIABLE DEPENDIENTE



VARIABLE INDEPENDIENTE

Relación causa - efecto.

Al realizar una relación entre las causas y los efectos anotados con respecto al problema en estudio es muy cierto que si no hay una adecuada motivación en los niños antes de tratar un tema que ellos no conocen se puede crear un desequilibrio emocional y los esquemas que ellos ya poseían se van distorsionar.

El uso de metodologías inadecuadas u obsoletas hace que el aprendizaje sea repetitivo y no tenga significado para el alumno.

Con poca colaboración por parte de padres de familia conlleva al descuido de éstos en control de tareas y que las relaciones interpersonales entre los miembros de la comunidad educativa no sean las más óptimas.

Otro de los inconvenientes es el desconocimiento de las NTIC'S por parte de los docentes, las mismas que son de mucha ayuda para que las clases sean más activas, motivadoras y los aprendizajes sean mejor asimilados por los alumnos(as) para que la educación sea de calidad.

1.2.3 Prognosis

La no utilización de las técnicas activas y el software educativo que la tecnología nos está ofreciendo a los docentes para mejorar los aprendizajes de los alumnos (as) y de esta manera las clases sean interactivos y significativos.

Si no aprovechamos éstas nuevas formas de enseñanza desde hoy, nuestros niños y niñas crecen ignorantes de las ventajas tecnológicas, alejados del computador y sus múltiples utilidades, no disfrutan de conocimientos novedosos donde puedan aprender de una manera más divertida, donde ellos mismos puedan descubrir y elaborar sus propios conocimientos.

Al no aplicar las nuevas tecnologías nos estamos quedando rezagados de la evolución y adelantos que nos ofrece la ciencia. De ésta manera va creciendo el número de analfabetos tecnológicos que no nos permite salir del subdesarrollo en el cual estamos enmarcados por muchos años afectando enormemente al país.

1.2.4 Formulación del Problema.

¿De qué manera incide el software educativo en el aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas del primer año de Educación Básica del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” durante el año lectivo 2009-2010?

1.2.5 Interrogantes (subproblemas).

¿Conocen los niños de cinco y seis años las NTIC`S?

¿Qué ventajas se lograría al utilizar el software educativo?

¿Mejorarían los aprendizajes con programas interactivos?

¿Los docentes conocen el manejo de las NTIC`S?

¿Qué tipo de material didáctico se debe utilizar para impartir los conocimientos a los estudiantes?

¿Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes?

1.2.6 Delimitación del objeto de Investigación.

Campo: Educación.

Área: Relación Lógico-Matemático.

Aspecto: Figuras geométricas.

Espacial: Jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”

Temporal: Durante el año lectivo 2009-2010.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

En la sociedad actual las nuevas tecnologías constituyen una importante posibilidad de acceso a la información y la comunicación, tanto para el profesorado así como para los alumnos. En nuestra institución tenemos gran expectativa con la aplicación de éste proyecto porque es algo innovador que va a permitir tener mayor contacto con la tecnología, para conseguir una enseñanza de calidad y más aún en nuestro sector que la gran mayoría de los estudiantes son de bajos recursos y muchos de ellos no tienen ningún contacto con el computador, ni lo conocen físicamente y es por esta razón que al aplicar el software educativo al mismo tiempo que enseñamos figuras geométricas, desarrollamos su creatividad y a la vez se familiarizan con el uso del computador.

El uso del software educativo como herramienta de trabajo nos proporciona ventajas y apoyo en el desarrollo de tareas educativas, además de constituir un elemento bastante motivador para el alumno, por lo que pretendemos integrar su utilización en la dinámica del trabajo escolar desde el primer año de Educación Básica. Así mismo consideramos muy adecuada su utilización como recurso para el trabajo en el aula, el software educativo al ser utilizado su función multimedia nos ayudará a desarrollar destrezas en estudiantes con necesidades educativas especiales y como un aporte más a la atención a la diversidad, hoy en día que

tanto se habla de la inclusión educativa y el derecho de una educación en igualdad de condiciones para todos los educandos.

Al aplicar correctamente este proyecto educativo los beneficiarios del mismo serán todos los miembros de la comunidad educativa; Además cabe señalar que esto es factible y aplicable debido a la gran cantidad de información referente al tema que podemos encontrar en diferentes fuentes investigativas y la predisposición de los docentes del establecimiento, por cuanto la ejecución y puesta en práctica podrá ser verificable en el desarrollo y cumplimiento de objetivos de la presente propuesta.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL

Determinar la incidencia del uso de un tutorial multimedia el Proceso Enseñanza Aprendizaje de las figuras geométricas en los estudiantes del primer año de Educación Básica del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” durante el año lectivo 2009-2010.

1.4.2 ESPEÍFICOS

- Identificar los problemas determinantes en la enseñanza de las figuras geométricas en los niños del primer año de Educación Básica.

- Investigar como utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Sensibilizar a los docentes sobre la utilización de las NTIC`S en el trabajo en el aula.
- Dotar de software educativos adecuados a la madurez intelectual de los educandos.
- Aplicación de un tutorial para mejorar el aprendizaje de las figuras geométricas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

El software educativo es uno de los avances de la tecnología moderna que hoy en día nos es de mucha ayuda tanto a los docentes para hacer nuestra labor de una forma más activa y que los conocimientos que impartimos a nuestros párvulos lleguen de una manera significativa, las clases sean amenas y con aprendizajes acorde a sus intereses y necesidades, para mantener siempre despiertas sus inquietudes.

En nuestra provincia y cantón no se registra ningún dato de proyecto alguno en el que hayan utilizado la multimedia o el software educativo para estimular el aprendizaje en los estudiantes es por esta razón que en nuestra institución queremos implementar este proyecto como una forma de que nuestros niños conozcan las nuevas tecnologías y se pongan en contacto con herramientas de trabajo modernas e innovadoras como son el computador y sus múltiples ventajas que en sectores donde son personas de tan bajos recursos económicos esto sería de mucho beneficio para toda la comunidad educativa.

2.2 Fundamentación Filosófica

Este proyecto esta basado en el paradigma Crítico Propositivo, el mismo que tiene como finalidad formar al ser humano de manera integral a través de los valores. Los principios de este paradigma son la relación sujeto-objeto del conocimiento, esta no es absoluta sino más bien dialéctica por cuanto existe una interacción transformadora, ya que dependen de la cultura de los pueblos, educación, política e incluso de la economía. El conocimiento no es información. Es transformar positivamente a las personas por medio de los valores. Si hay algo que distingue al ser humano e su vocación de transformar el mundo en que vive.

La época actual, llamada de la revolución científico-técnica, necesita de personas capaces de consultar un gran volumen de información en poco tiempo y utilizar este caudal de conocimientos en la solución adecuada de los problemas que se plantean de forma creadora, la creatividad de niños y jóvenes está a prueba cada día cuando debe enfrentar múltiples problemas sociales, científicos-técnicos, económicos, ideológicos, entre otros.

Esto significa que la actividad docente se debe desarrollar a partir de problemas extraídos de situaciones prácticas y que en el contexto real no pueden ser de otro tipo que los referidos anteriormente y donde el alumno debe jugar un papel protagónico.

Este principio esta en las grandes religiones, en el comportamiento social, en el sentido de progreso que se plasmó en las concepciones filosóficas de la era moderna.

2.2.1 Fundamentación Epistemológica

Mientras que la epistemología ha sido entendida tradicionalmente como una teoría del conocimiento en general, en el siglo XX los filósofos se interesaron principalmente por construir una teoría del conocimiento científico, suponiendo que si se lograra disponer de teoría adecuadas que explicaran los mecanismos de un conocimiento de este tipo, podrían avanzar considerablemente por la misma vía en la solución de problema más generales.

Descartes intentó descubrir un fundamento del conocimiento que fuera independiente de límites y supuestos. Para él, conocer es partir de una proposición evidente, que se apoya en una intuición primaria. El formuló tal proposición en su célebre sentencia: "pienso, luego existo".

Kant negó que la realidad pudiera ser explicada mediante los solos conceptos y se propuso conseguir el mismo objetivo, pero intentando determinar los límites y capacidades de la razón.

2.2.2 Fundamentación Axiológica

En cuanto al aspecto axiológico que se refiere a los valores que el ser humano posee como ente de una sociedad de la cual forma parte activa he tomado como referencia uno de los enfoque que Kant lo hace sobre la ética.

Ya que el enfoque de Kant sobre la ética es ampliamente estudiado, resulta de especial interés considerar sus puntos de vista sobre la educación moral. El tenía

por regla no dar preferencia especial a ningún alumno, que todos deberían ser tratados con igual respeto sin importar su origen y su condición social, lo que se relaciona a su principio moral básico de que cada ser humano es un fin en sí mismo. Según esto debemos fortalecer en nuestros educandos los valores éticos y morales, conocidos como ejes transversales en la reforma curricular.

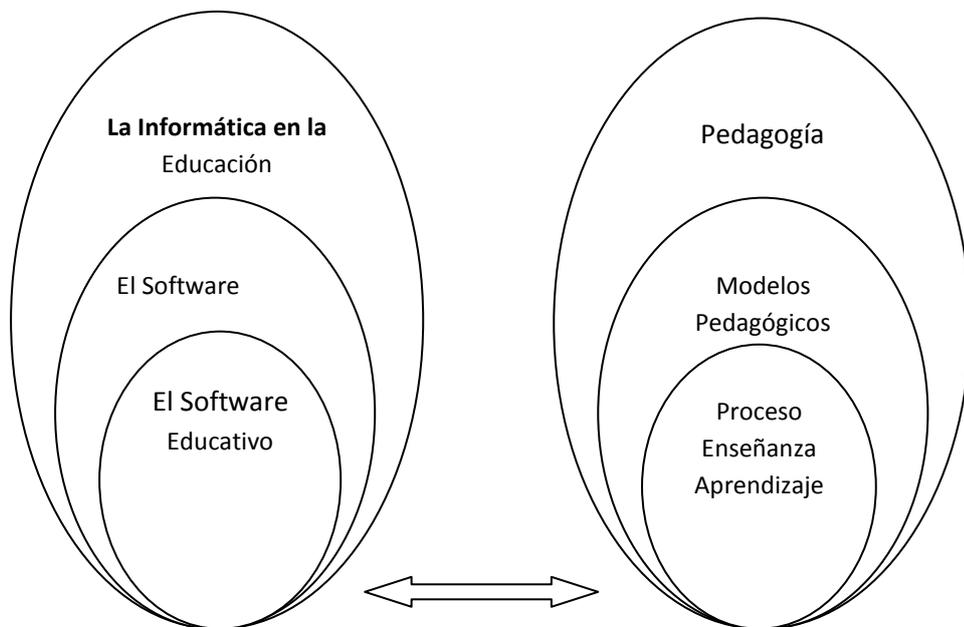
2.3 Fundamentación Pedagógica

El Programa de Informática Educativa contempla, tanto la formación Informática de nuestros niños y jóvenes, como la introducción progresiva del software educativo como medio de enseñanza a todos los niveles de educación. Si bien en lo primero es donde se ha acumulado la mayor experiencia durante los últimos años, no es así en el segundo aspecto. A partir del cambio de la tecnología y la introducción de las computadoras en las instituciones educativas, se implementan acciones concretas para transitar progresivamente hacia un uso masivo de estos recursos como medio de enseñanza.

Una aplicación multimedia educativa en la actualidad, resulta un excelente medio de aprendizaje en tanto que puede presentarle a un estudiante, material proveniente de diferentes fuentes: Textos, gráficos, audio, video, animación, simulaciones, fotografías, esquemas, mapas contextuales, etc. Cuando estos recursos se combinan a través de la interactividad se crean las posibilidades para el desarrollo de un entorno educativo realmente efectivo y tan centrado en el estudiante que más que llamarlo medio de enseñanza, resultaría más correcto denominarlo medio de aprendizaje.

2.4 Categorías Fundamentales

GRÁFICO N° 2
RED DE INCLUSIÓN



VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE

LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN

El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la educación, siendo ahí donde más se deberían emplearse los medios técnicos actualizados para mejorar la calidad en la enseñanza de la educación.

También debemos tener muy en cuenta que vamos a reducir en gran proporción el analfabetismo informático y al enseñar el empleo adecuado del uso de computadores e internet puede sentar una base más sólida para que nuestros niños y jóvenes accedan a saberes más actualizados, se deberá también reforzar la capacitación de los docentes por cuanto todavía hay resistencia a la innovación tecnológica para que el proceso enseñanza – aprendizaje sea activo y de interés para los estudiantes.

Debemos estar conscientes de que la informática educativa significa no solo aprender a manejar Windows, procesadores, hojas de cálculo o bases de datos, sino más bien:

- Son utilitarios como herramientas de trabajo.
- Resolución de problemas para la creación de nuevas estructuras cognitivas de los educandos.
- Potenciador de las estructuras cognitivas que ya poseen los educandos.

Existen infinitas posibilidades que ofrecen estas herramientas que los educandos se entusiasman y desarrollan su creatividad al realizar sus trabajos, sus aprendizajes sean más divertidos y nada aburridos, surgiendo en ellos una gran motivación interna. Aprenderán porque quieren hacerlo, tienen el deseo de hacerlo, y no es por obligación. Para todo esto depende de los siguientes aspectos:

- La capacidad del docente.

- La capacidad de los alumnos.
- La tecnología de la que se disponga.

Las nuevas tecnologías contribuyen a través de una configuración sensorial más compleja que la tradicional, al esclarecer, estructurar, relacionar y fijar los contenidos a aprender. Esto implicaría hacer las siguientes preguntas.

¿Cómo diseñar experiencias de aprendizaje más eficaces?

¿Cómo mejorar el mecanismo hipotético-deductivo?

¿Cómo desarrollar métodos heurísticos y algorítmicos?

¿Cómo planificar el tiempo y organizar el espacio?

Debido a todos lo tratado anteriormente la computadora es considerada como una extensión de la inteligencia humana.

EL SOFTWARE

Conjunto de instrucciones y datos codificados para ser leídas e interpretadas por una computadora. Estas instrucciones y datos fueron concebidos para el procesamiento electrónico de datos.

Considerando esta definición, el concepto de software va más allá de los programas de cómputo en sus distintos estados: código fuente, binario o ejecutable; también su documentación, datos a procesar e información de usuario

forman parte del software: es decir, abarca todo lo intangible, todo lo "no físico" relacionado.

CLASIFICACIÓN DEL SOFTWARE

Si bien esta distinción es, en cierto modo, arbitraria, y a veces confusa, a los fines prácticos se puede clasificar al software en tres grandes tipos:

SOFTWARE DE SISTEMA

Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles de la computadora en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc. El software de sistema le procura al usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, herramientas y utilidades de apoyo que permiten su mantenimiento. Incluye entre otros:

- Sistemas operativos
- Controladores de dispositivos
- Herramientas de diagnóstico
- Herramientas de Corrección y Optimización
- Servidores
- Utilidades

SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN

Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Incluye entre otros:

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores
- Entornos de Desarrollo Integrados: Agrupan las anteriores herramientas, usualmente en un entorno visual, de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos para compilar, interpretar, depurar, etc. Habitualmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario.

SOFTWARE DE APLICACIÓN

Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Incluye entre otros:

- Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- Aplicaciones ofimáticas
- Software educativo

- Software empresarial
- Bases de datos
- Telecomunicaciones (p.ej. internet y toda su estructura lógica)
- Videojuegos
- Software médico
- Software de Cálculo Numérico y simbólico.
- Software de Diseño Asistido
- Software de Control Numérico

EL SOFTWARE EDUCATIVO O SOFTWARE DE ENSEÑANZA

Sánchez J. (1999), en su libro “Construyendo y Aprendiendo con el computador”, define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

CARÁCTERÍSTICAS

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados. – Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.

IMPORTANCIA DEL SOFTWARE PARA LA EDUCACIÓN

El desarrollo de un software educativo tiene como base el poder desarrollar herramientas que soporten efectivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así como el uso de las nuevas tecnologías abre nuevas posibilidades de innovación y realización de diferentes modelos pedagógicos que junto con la intrepidez, curiosidad y motivación del maestro para con los estudiantes, se tiende a mejorar y cambiar de una forma positiva el proceso educativo, que a su vez se encuentra vigente con las tendencias a nivel informático y computacional.

Los software educativos fueron pensados tanto en el maestro como para los estudiantes ya que se basa en un modelo de enseñanza-aprendizaje continuo donde el espacio donde por excelencia se desarrolla éste (el aula de clases) no queda

reducido a 4 paredes sino que utiliza una "plataforma " lo suficientemente amplia como para que no se interrumpa este proceso, el mundo.

De esta forma, además de la flexibilidad tanto física como horaria, nos encontramos con la facilidad y graduación del propio ritmo de aprendizaje, pues el estudiante tiene la autonomía para decidir cuando y cómo desea hacerlo.

Es por esto que un buen desarrollo de un software educativo debe ir de la mano de una labor constante y motivacional por parte del maestro para que no caiga en la monotonía y sobretodo, que el proceso sea *significativo*.

A continuación cabe hacer un listado de algunos software educativo que han tenido buena acogida por los docentes que ya lo han utilizado.

ABRAPALABRA

Por las características de este software, es utilizado mayormente en establecimientos de enseñanza básica, kínder y establecimientos de educación diferencial. Se considera que propone un método didáctico de enseñanza y desarrollo de la lectoescritura. Con él se trabaja en la discriminación de letras, lectura comprensiva y en el desarrollo de ubicación espaciotemporal. Los profesores consideran que puede complementar y reforzar didáctica y entretenidamente los contenidos vistos en clases.

CONEJO LECTOR

Es un software fácil de trabajar, que se utiliza de kínder a segundo básico, ayudando en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, así como en la ubicación temporo-espacial, en el conocimiento de los colores, números y figuras geométricas.

CLIC

Las ventajas asociadas a este software son su gran variedad de contenidos, para todas las asignaturas, que se puede extraer buenos modelos para llevar a clases, y que es didáctico, entretenido y creativo. A los profesores les ayuda a bajar material y preparar las clases, ya que de éste sacan ejercicios de matemáticas y lenguaje. Los alumnos buscan información para profundizar las clases y responder guías, por su parte, los coordinadores lo usan para bajar recursos educativos para otros profesores y creación de carpetas para otros ramos.

ENCICLOPEDIA ENCARTA

Entre los software diseñados como fuente de información, el mejor evaluador es la Enciclopedia Encarta, tiene un amplio capital de conocimiento, es llamativo para los estudiantes, es fácil acceder a la información que esta contiene, posee un índice temático, de información precisa y dirigida a los estudiantes, es la enciclopedia mejor evaluada y la más utilizada.

El uso de éste software es principalmente por parte de los estudiantes, enfocado a la búsqueda de información y a la investigación de todo tipo, sirve como diccionario, para confeccionar diarios murales, hacer tareas dadas por los profesores, etc.

USO PEDAGÓGICO INDIRECTO

Es el uso que los alumnos, profesores y coordinadores hacen de los recursos de Enlaces para cumplir con la planificación, realización o tareas impuestas por una actividad pedagógica, pero sin la interacción directa entre alumno y profesor. Es un tipo de uso que los alumnos hacen individual y/o grupalmente. Se podría decir que corresponde a un uso productivo pedagógico, en el sentido de que se utilizan el mismo software que en el uso con intencionalidad productiva y que en ambos tipos de usos no hay interacción directa entre alumnos y profesor.

La diferencia radica en la intencionalidad pedagógica es un tipo de uso que se observa mayormente con los alumnos del segundo ciclo de educación básica y con los alumnos de media. Los alumnos menores requieren de una mediación más directa en la utilización de los recursos tecnológicos y existe una mayor cantidad de software educativo para ese rango de edad.

Este tipo de uso de los recursos de Enlaces no significa un gran cambio en las metodologías de enseñanza utilizadas por los profesores. Se mantienen las mismas prácticas y estrategias pedagógicas, pero se mejora su calidad gracias al aporte de los recursos de Enlaces. Así, los profesores hacen el mismo tipo de clases, pruebas, guías o trabajos pero mejora la actualización de la información y la presentación de ésta. Por su lado, los alumnos realizan el mismo tipo de tareas, guías o trabajos de investigación pero mejora considerablemente su presentación y actualización.

USO PEDAGÓGICO DIRECTO

Este tipo de uso se caracteriza por poseer una intencionalidad pedagógica y por la existencia de una supervisión o mediación directa por parte del profesor o coordinador responsable de la actividad. Existe por lo tanto una situación pedagógica en la cual interactúan directamente profesor, alumno y los recursos tecnológicos.

Llama la atención que normalmente, este tipo de uso se inicia en la sala de clases, con una descripción de la actividad a realizarse. Se entregan las indicaciones para realizar la actividad y se divide el grupo en dos, para adecuar el número de alumnos al número de equipos. Los niños se sientan en grupos de dos o tres frente a los equipos, turnándose el teclado o el mouse. Los profesores supervisan el trabajo, dan indicaciones pero no interactúan mayormente con los equipos, solucionar verbalmente dudas puntuales. No hay mayor interacción entre los equipos y el profesor, lo cual puede reducir las posibilidades de aprendizaje vicario o modelaje por parte de los alumnos.

En la actualidad nos desarrollamos en una sociedad que está tan avanzada tecnológicamente constituyéndose en una gran fuente de acceso a nuevas formas de investigación los **software educativo** están destinados a la enseñanza y el aprendizaje autónomo, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Además del estudio respecto al software educativo, puedo acotar que los preferidos y más utilizados son todos aquellos que tienen una aplicación curricular directa o aquellos que tienen la suficiente facilidad y flexibilidad de uso como para poder ser utilizados en diferentes contextos instruccionales.

LA PEDAGOGÍA

La **pedagogía** es la ciencia que tiene como objetivo el estudio a la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la formación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Existe una importante corriente de opinión que defiende que la Pedagogía es en realidad una aplicación práctica de la psicología de la educación. Al tratarla como una disciplina independiente de la Psicología, se consigue "blindar" a esta disciplina de la influencia de teorías más modernas contrarias a las impulsadas. Su etimología está relacionada con el arte o ciencia de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo παιδαγωγός (*paidagogós*), el esclavo que traía y llevaba niños a la escuela. De las raíces "piados" que es niño y "ago." que es llevar o conducir. Se usaba sólo como denominación de un trabajo: el del pedagogo que consistía en la guía del niño. También se define como el arte de enseñar.

MODELOS PEDAGÓGICOS

Desde el siglo XVIII, por lo menos, se contraponen una a las otras dos perspectivas pedagógicas. En una se requiere enseñar, instruir, formar. Se enseña una materia a los niños, es decir que se da la situación entre dos objetos la materia y el niño; desde el exterior, se sustrae al alumno de su estado de niño, se le dirige, se le moldea y se le equipa. La antítesis se precisa después de Rousseau, cuando se declara que el alumno lleva en sí mismo los medios para lograr su propio desarrollo, y que toda acción que intervenga en él desde el exterior no hará sino deformarlo u obstaculizarlo (Not, 1983).

Hay que comprender que los modelos son construcciones mentales, pues casi la actividad esencial del pensamiento humano a través de su historia ha sido la modelación; y en este sentido construir desde estas visiones estructuradas procedimientos para la enseñanza.

Como lo amplía el mismo, al decir que el propósito de los modelos pedagógicos, no ha sido describir ni penetrar en la esencia misma de la enseñanza, sino reglamentar y normativizar el proceso educativo, definiendo ante todo que se debería enseñar, a quienes, con que procedimientos, a que horas, bajo que reglamentos disciplinarios, para moldear ciertas cualidades y virtudes en los alumnos.

MODELO TRADICIONAL

La escuela tradicional prepara empleados, cumplidores, obedientes, rutinarios para las instituciones anquilosadas y las fábricas de la “Segunda Ola” y los prepara bien para los fines que la sociedad industrial y agraria les asignaron pero la sociedad cambió de manera sensible en las últimas cuatro décadas y les exige nuevas y complejas demandas a la escuela contemporánea (De Zubiría 2002) de allí la crisis generalizada de la escuela tradicional en el mundo entero (De Zubiría 2006).

En éste modelo el maestro es el centro del proceso de enseñanza y la escuela, la principal fuente de información para el educando. Aquí el maestro es el que piensa y transmite conocimientos, los objetivos están dirigidos a su tarea y no persigue el fin de desarrollar habilidades en el alumno, es decir, el maestro es la parte activa mientras el educando es pasivo, un receptor de ideas que recibe solo una enseñanza empírica y memorística.

MODELO DE ESCUELA NUEVA O ACTIVA

El niño y el joven necesariamente debe encontrar en la institución educativa el lugar para socializar y desarrollarse como persona y en consecuencia la escuela debería preparar para la vida, hoy y ahora y debería asegurar la felicidad aquí y ahora. Esta revolución en los fines escolares implicó una nueva y diferente manera de entender al ser humano, implica una transformación política vinculada con el apoyo del liberalismo clásico y con la defensa de la libertad y de los derechos humanos (De Zubiría 2006).

¿Qué pensamos por tanto de esa inhumana educación que sacrifica el tiempo presente a un porvenir incierto; que carga a un niño de todo género de cadenas y

empieza haciéndole miserable, por prepararle para una época remota, no sé qué pretendida felicidad, que tal vez nunca disfrutará? (Rousseau).

Esta tendencia acentúa el papel social que debe tener la escuela: formar para vivir dentro de un medio social. La tarea del maestro ya es de conductor, propicia y dirige la adquisición de aprendizajes, el educando asume un papel activo, y el proceso de enseñanza-aprendizaje es recíproco y cumple con las necesidades e intereses del alumno.

MODELO CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo pedagógico se fundamenta en una visión esencialmente individualista del ser humano y defiende la necesidad de formar un ser que comprenda, analice y cree; más cercano a las demandas de la sociedad contemporánea, aunque con mucho menor énfasis valorativo, ético y actitudinal del que solicitan las familias y las empresas, tal como se puede derivar de diversos estudios nacionales e internacionales realizados sobre éstos tópicos. La finalidad que le asigna el constructivismo es, en términos generales loable aunque limitado. Seguramente peca de intelectualista al desconocer los aspectos afectivos motivacionales implicados activamente en el proceso de aprendizaje (Carretero, 1994 y Vasco, 1998) y al asimilar los procesos educativos en las esferas del descubrimiento científico del más alto nivel (De Zubiría, 2006).

El constructivismo parte de la responsabilidad del sujeto sobre su propio proceso de aprendizaje: una experiencia personal basada en los conocimientos previos, a semejanza de una construcción edificada a partir de sus cimientos. Los

conocimientos nuevos que el individuo obtiene, lo hace mediante el uso de aquellos conocimientos que ya apropió, es decir, se parte de lo que ya sabe el educando para facilitar su aprendizaje.

MODELO HISTÓRICO-CULTURAL

En este modelo subyacen los enfoques históricos-culturales que la asignarán a la cultura un papel preponderante en los procesos de aprendizaje del individuo y que consideran que sin maestros y sin cultura no son posibles el pensamiento, ni el lenguaje, ni el aprendizaje. Así mismo implican reconocer el carácter dialéctico y complejo del desarrollo y la prioridad centrada en el desarrollo y no en el aprendizaje (De Zubiría, 2006).

El hombre solo se completa como ser plenamente humano por y en la cultura. No hay cultura sin cerebro humano y no hay espíritu, es decir capacidad de conciencia y pensamiento, sin cultura (Morín, 2000).

LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Skinner es el representante de esta tendencia que se define como la enseñanza programada. Esta enseñanza es considerada como método o sistema de enseñar que se vale de recursos técnicos ya sea por medio de máquinas didácticas (libros, fichas, etc.) o tecnología. El modelo pedagógico incluido en esta tendencia se resume en objetivos conductuales, la organización de contenidos es en secuencia

lógica por medio de unidades, los métodos están basados en el auto aprendizaje, los medios utilizados son libros, televisión, computadora, máquinas de enseñar, entre otras. La relación profesor-alumno es algo limitada en cuanto al maestro porque su papel se reduce a la elaboración de los programas, mientras que la del alumno se incrementa, pues es autodidacta y se auto instruye.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Antes de ver en que consiste el proceso enseñanza-aprendizaje considero oportuno considerar en que consiste educación, enseñanza y aprendizaje.

LA EDUCACIÓN.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión (Ausubel y colbs., 1990).

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educare, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

LA ENSEÑANZA.

Guillermina Labarreri 1988) señala que mediante la enseñanza los alumnos se apropian de los fundamentos de las ciencias y desarrollan habilidades y hábitos para expresar con corrección su pensamiento y para estudiar independientemente desarrollándose en ellos una concepción del mundo.

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna a sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación

comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetúa su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. En este campo, existen varios métodos, uno es los medios audiovisuales que normalmente son más accesibles de obtener económicamente y con los que se pretende suprimir las clásicas salas de clase, todo con el fin de lograr un beneficio en la autonomía del aprendizaje del individuo. Otra forma, un tanto más moderna, es la utilización de los multimedia, pero que económicamente por su infraestructura, no es tan fácil de adquirir en nuestro medio, pero que brinda grandes ventajas para los actuales procesos de enseñanza – aprendizaje.

APRENDIZAJE.

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos: los que dependen del sujeto que aprende (la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un

premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete, todo lo cual constituyen en definitiva premisas y requisitos para que la modalidad de Educación a Distancia logre los objetivos propuestos.

Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento. Asimismo el estudio y generación de innovaciones en el ámbito de las estrategias de enseñanza – aprendizaje, se constituyen como líneas prioritarias de investigación para transformar el acervo de conocimiento de las Ciencias de la Educación.

2.5 HIPÓTESIS

El empleo de un software educativo mejorará el Proceso Enseñanza Aprendizaje de las figuras geométricas, en los estudiantes del primer año de educación básica del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” durante el año lectivo 2009-2010.

2.6 Señalamiento de variables de la Hipótesis

Variable Independiente. Empleo del software educativo

Variable Dependiente. Proceso Enseñanza Aprendizaje

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación se fundamenta en un paradigma cualitativo porque nos orienta hacia la comprensión del problema que es objeto de nuestro estudio y cuantitativo por cuanto requiere de un investigación interna para conocer e interpretar el efecto que se obtenga con la utilización de un software educativo en el desarrollo de labor docente y nos orienta a la comprobación de la hipótesis planteada, respondiendo a los requerimientos específicos para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes que asisten a nuestra institución educativa.

3.2 Modalidad de la Investigación

La investigación a realizarse en de campo, por cuanto se realizará en el mismo lugar donde se producen los acontecimientos, la información produce de la observación directa y ayudado con encuestas; en este caso con los maestros, padres de familia y estudiantes del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”

También es una investigación bibliográfica por cuanto de fundamenta y se sustenta en libros, folletos y demás escritos científicos referentes a la temática que se está desarrollando

3.3 Tipo de la Investigación

El presente trabajo tiene la característica de ser de tipo experimental porque permitirá desarrollar una innovadora metodología para el empleo de la multimedia y el software educativo por medio de un tutorial en beneficio de la comunidad educativa y de esta forma mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje de las

figuras geométricas, además nos permite realizar una sondeo para darnos cuenta como se desarrolla nuestra labor docente y poder de esta manera buscar correctivos que vayan en pos de una educación de calidad.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La población objeto de estudio esta integrada por la Directora del plantel, las docentes, alumnos y padres de familia del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”.

Autoridades:	1
Docentes:	5
Estudiantes:	71
Padres de Familia:	70
Total:	147

3.4.2 Muestra

En el presente proyecto es necesaria la aplicación y obtención de una muestra, ya que la institución educativa cuenta con un buen número de integrantes, por lo tanto amerita el cálculo de un muestreo probabilístico aleatorio.

Datos para el cálculo de la Muestra:

(n) Tamaño de la Muestra ?

(m) Tamaño de la Población = 147

(e) Error Máximo Admisible = 0,05

La muestra la vamos a obtener según la fórmula probabilística detallada a continuación:

$$n = \frac{m}{e^2 (m - 1) + 1}$$
$$n = \frac{147}{0,05^2 (147 - 1) + 1}$$

$$(0,05)^2 (147 - 1) + 1$$

147

$$n = \frac{147}{0,0025 (1469 + 1)}$$

$$0,0025 (1469 + 1)$$

147

$$n = \frac{147}{0,365 + 1}$$

$$0,365 + 1$$

$$n = 108$$

CONCLUSIÓN

Al aplicar la fórmula estadística para poblaciones finitas, obtenemos una muestra de 108 personas, con las cuales se realizará las encuestas para la comprobación de la hipótesis, las mismas que se detallan a continuación:

Autoridades:	1
Docentes:	5
Padres de Familia:	51
Estudiantes	51

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

TABLA N° 1 Variable Independiente

El Software Educativo

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>El Software Educativo:</p> <p>Se lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador. Lo forman los programas educativos y programas didácticos creados con la finalidad específica de ser utilizados como para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Programas ▪ Facilitador Mediator ▪ Procesos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software ▪ Software educativo. ▪ Enseñanza Aprendizaje ▪ Métodos ▪ Técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Posee usted un computador? ▪ ¿Conoce lo que es un software? ▪ ¿Ha utilizado usted un software educativo? ▪ ¿Le gustaría manejar un software educativo? ▪ ¿Los docentes utilizan software educativo para la enseñanza de nuevos aprendizajes en los estudiantes? ▪ ¿El utilizar software educativo ayudará al aprendizaje de los estudiantes? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Técnica Encuesta ▪ Instrumento Questionario

TABLA N° 2 Variable Dependiente

Proceso Enseñanza Aprendizaje

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Qué es Enseñanza Aprendizaje:</p> <p>Es el conjunto de acciones didácticas orientadas a la generación de conocimientos, desarrollo de habilidades y actitudes para la formación académica de los alumnos. Es un proceso bidireccional entre el docente y el alumno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acciones Didácticas ▪ Conocimientos ▪ Habilidades y Actitudes ▪ Proceso Bidireccional 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambiente Didáctico ▪ Identificación Relaciones ▪ Saberes Destrezas • Docente Estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Al utilizar del software educativo mejorará el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes? ▪ ¿Habrán un cambio de actitud en los docentes y estudiantes al utilizar un software educativo? ▪ ¿El software educativo desarrollará habilidades y destrezas en los estudiantes? ▪ ¿La institución potencializará el nivel académico con el uso del software educativo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica Encuesta • Instrumento Cuestionario

3.6 Plan de recolección de información

TABLA N° 3

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación.
¿De qué personas u objetos?	Directora, Docentes, Padres de Familia y Estudiantes del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”
Sobre qué aspectos?	El software educativo en el proceso de aprendizaje de las figuras geométricas.
¿Quién?	Autora del proyecto.
¿Cuándo?	Septiembre – Octubre 2010.
¿Dónde?	Jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” de la ciudad de Ambato.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas.
¿Con qué?	Instrumentos como cuestionarios.
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

3.7 Plan de Procesamiento y Análisis de Información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido, considerando los siguientes elementos:

- Definición de los sujetos: Personas u objetos que van a ser investigados.
- Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.

La técnica utilizada en la presente investigación es Encuesta.

- Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación.

Según la técnica de Encuesta el Instrumento es el Cuestionario.

- Explicación de procedimientos para la recolección de información, cómo se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, etc.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los datos obtenidos en este trabajo de investigación fueron tabulados de conformidad a las preguntas planteadas, analizados de forma sistemática a través de Microsoft Office Excel e interpretados estadísticamente para obtener resultados valederos y confiables.

De igual manera, estos datos se los presenta en gráficos apropiados, en los que claramente se observa la distribución de las respuestas presentadas.

Se ha creído conveniente, dada la naturaleza de los datos, la utilización del gráfico de barras.

Al final de cada uno de los cuadros, se hace comentarios sobre los resultados obtenidos permitiéndonos visualizar la problemática investigada

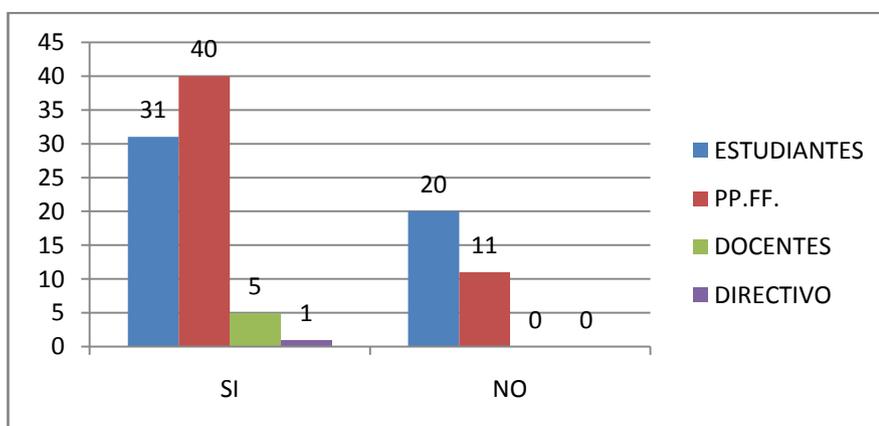
ENCUESTA APLICADA A DIRECTIVO, DOCENTES, PADRES DE FAMILIA Y ESTUDIANTES DEL JARDÍN DE INFANTES “LOS PEQUEÑOS SEMBRADORES”.

1.- ¿Posee usted un computador?

TABLA N° 4

OPCIONES	ENCUESTADS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	31	60,78	40	78,43	5	100	1	100	77	71,3
NO	20	39,22	11	21,57	0	0	0	0	31	28,7
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 3



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De un total de 108 encuestados, entre estudiantes, padres de familia, docentes y autoridades del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, se observa que el 71,3% manifiestan que **si** poseen un computador, y un 28,7% dicen que **no**.

Lo cual significa que para la mayor parte de encuestados es importante actualizarse con el avance tecnológico, el mismo que es beneficioso para el adelanto de la sociedad

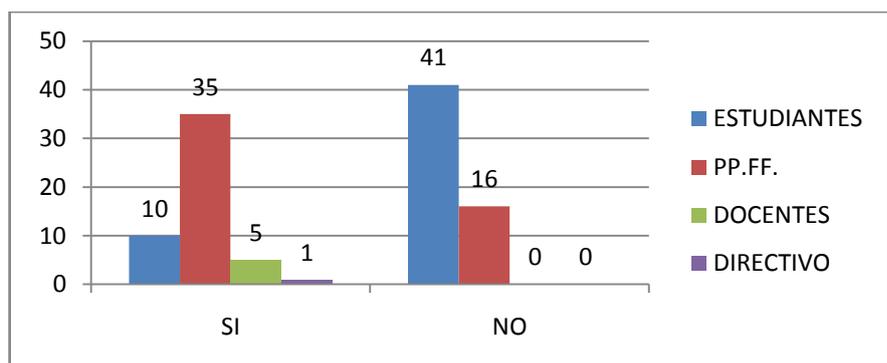
2.- ¿Conoce lo que es un software?

TABLA N° 5

OPCIONES	ENCUESTADS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTE S		DIRECTIV O			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	10	19,61	35	68,63	5	100	1	100	41	38

NO	41	80,39	16	31,37	0	0	0	0	67	62
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 4



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 integrantes a la comunidad educativa del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” que fueron encuestados, se observa que un 38% **si** conocen lo que es un software, y el 62% **no** lo conoce.

Según estos resultados podemos deducir que la mayor parte de encuestados no conocen de que se trata un software o desconocen la importancia de la tecnología. Es necesario despertar el interés por conocer sus ventajas y la utilidad que éstos nos ofrecen junto con el uso del computador.

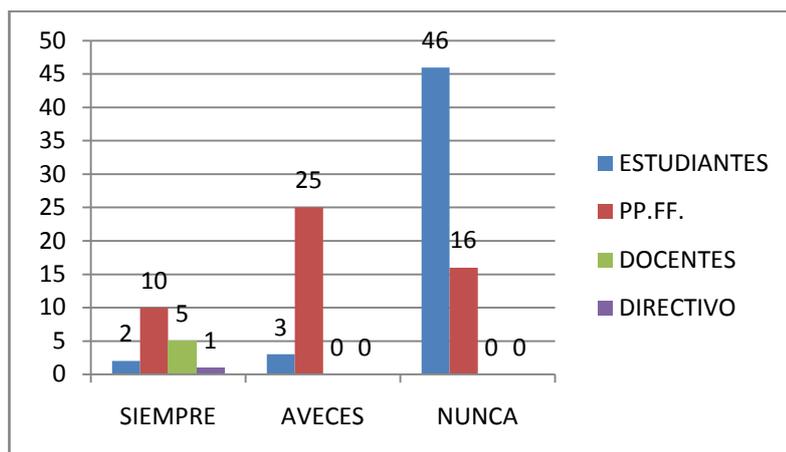
3. ¿Ha utilizad usted un software educativo?

TABLA N° 6

OPCIONES	ENCUESTADS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SIEMPRE	2	3,93	10	19,61	5	100	1	100	18	16,7

AVECES	3	5,88	25	49,02	0	0	0	0	28	25,9
NUNCA	46	90,19	16	31,37	0	0	0	0	62	57,4
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 5



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborad por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 encuestados, pertenecientes al jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, vemos que el 16,7% **siempre** usa un software educativo, el 25,9% lo usa **aveces** y un 57,4% **nunca**.

Se puede dar una cuenta claramente que la mayor cantidad de encuestados nunca a usado un software educativo; es necesario recomendar que en la institución se utilice el software educativo en forma de tutorial, lo que será de ayuda tanto para docentes, padres de familia y estudiantes.

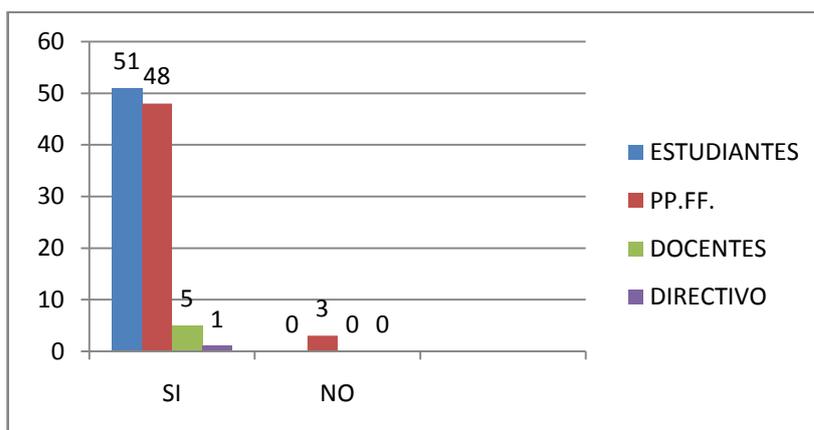
4.- ¿Le gustaría manejar un software educativo?

TABLA N° 7

OPCIONES	ENCUESTADS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%

SI	51	100	48	94,12	5	100	1	100	105	97,22
NO	0	0	3	5,88	0	0	0	0	3	2,78
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 6



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 encuestados, que forman parte del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, se observa que el 97,22% contesta que **si** y un 2,78% dice que **no** le interesaría manejar un software educativo.

Es decir que existe la predisposición de los docentes, alumnos y padres de familia para conocer y manejar software educativo en la enseñanza de los contenidos, por lo que hay que aprovechar el interés que demuestran todos por emplear las NTIC'S.

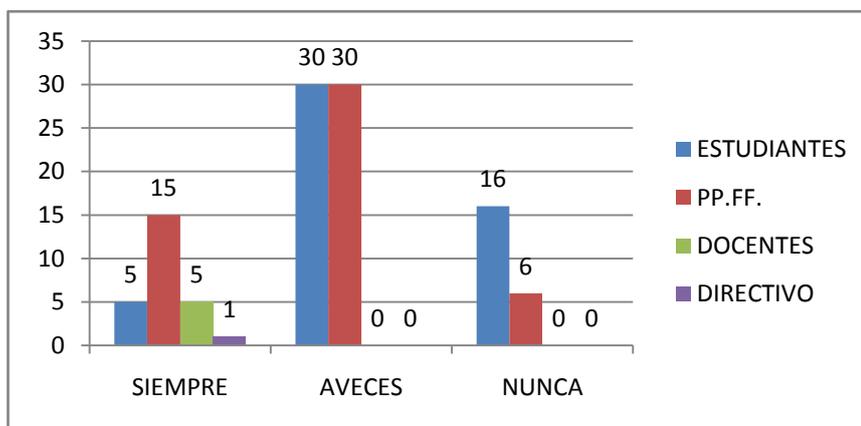
5.- ¿Los docentes utilizan software educativo para la enseñanza de nuevos aprendizajes en los estudiantes?

TABLA N° 8

OPCIONES	ENCUESTADS	TOTAL
----------	------------	-------

	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SIEMPRE	5	9,80	15	29,42	5	100	1	100	26	23,2
AVECES	30	58,83	30	58,82	0	0	0	0	60	54,6
NUNCA	16	31,37	6	11,76	0	0	0	0	24	22,2
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 7



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeño Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 encuestados, del jardín de infantes los “Los Pequeños Sembradores” un 23,2% responden que los docentes usan **siempre**, un 54,6% **aveces** y un 22,2% que **nunca**.

Se puede decir que los docentes al desconocer el software educativo, las nuevas tecnologías y sus ventajas no las usa siempre en el proceso enseñanza aprendizaje, sería aconsejable que tengan una asesoría en los mismos.

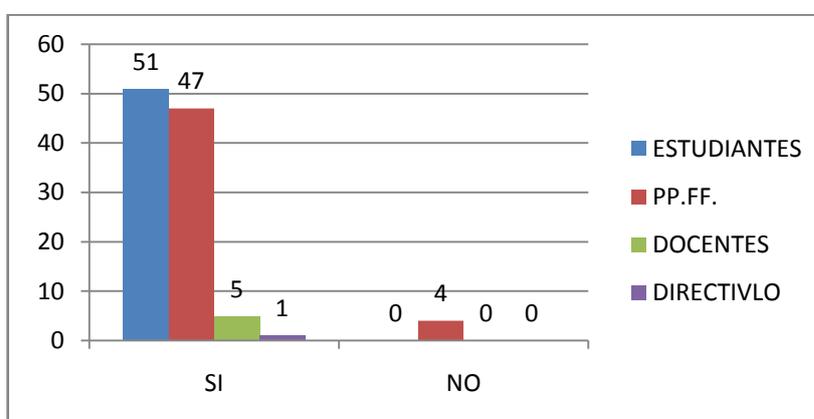
6.- ¿El software educativo ayudará al aprendizaje de los alumnos?

TABLA N° 9

OPCIONES	ENCUESTADS	TOTAL
----------	------------	-------

	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	51	100	47	92,16	5	100	1	100	104	96,3
NO	0	0	4	7,84	0	0	0	0	4	3,7
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 8



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad de jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

Del total de 108 encuestados, pertenecientes al jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores” vemos que el 96,3% opinan que el software educativo **si** ayudará al aprendizaje de los estudiantes y un 3,7% dice que **no**.

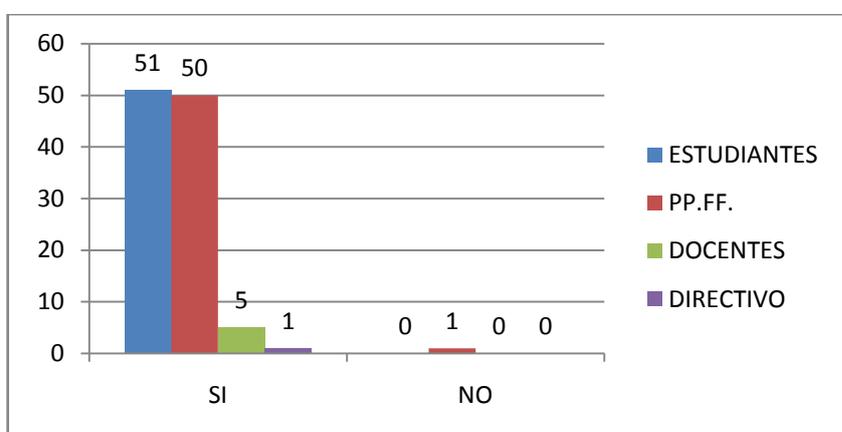
Se deduce entonces que el uso del software educativo ayudará a los estudiantes a que los aprendizajes recibidos sean asimilados de una forma más creativa y se fundamente de mejor manera los conocimientos nuevos.

7.- ¿Al utilizar el software educativo, mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes?

TABLA N° 10

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	51	100	50	98,04	5	100	1	100	107	99,04
NO	0	0	1	1,96	0	0	0	0	1	0,96
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 9



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 encuestados, que pertenecen al jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, manifiestan el 99,04% que **si** mejorará el proceso enseñanza aprendizaje al utilizar software educativo y el 0,96% dice que **no**.

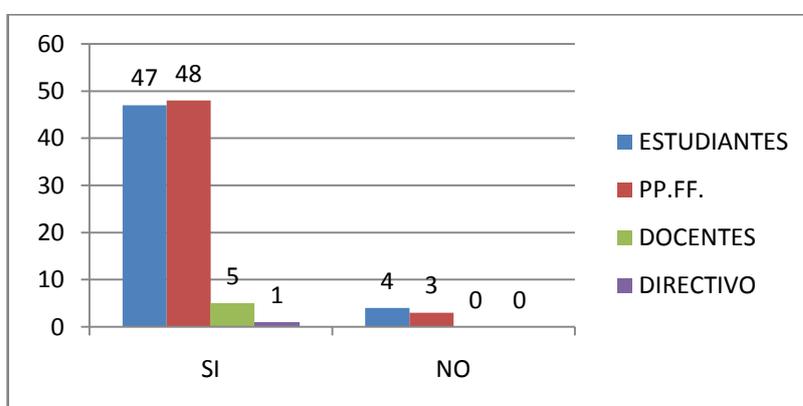
Están conscientes que al utilizar software educativo en la mejorará el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes, es por esto que los estudiantes sienten que el computador es una herramienta de mucha ayuda en el aprendizaje.

8.- ¿Habrá un cambio de actitud en los docentes y estudiantes al utilizar un software educativo?

TABLA N° 11

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	47	92,15	48	94,12	5	100	1	100	101	93,52
NO	4	7,85	3	5,88	0	0	0	0	7	6,48
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 10



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 encuestados, pertenecientes al jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, se observa que el 93,52% piensa que **si** habrá cambio de actitud en docentes y estudiantes y un 6,48% dice **no**.

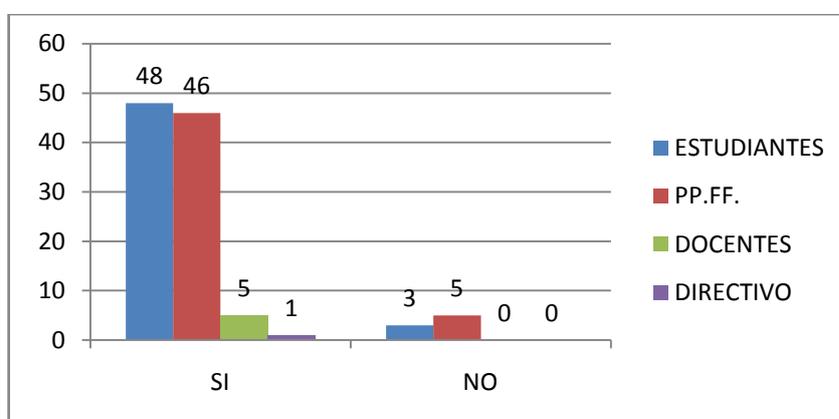
Al integrar en el aula nuevos instrumentos que faciliten la enseñanza-aprendizaje, la clase se volverá más dinámica y de uso creativo de la tecnología, logrando tanto en el docente así como en el estudiante un cambio de actitud.

9.- ¿El software educativo ayudará a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes?

TABLA N° 12

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	48	94,12	46	90,2	5	100	1	100	100	92,6
NO	3	5,88	5	9,80	0	0	0	0	8	7,4
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 11



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 participantes en la encuesta, del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, se observa que el 92,6% que el software educativo **si** desarrollará habilidades y destrezas y el 7,4% manifiesta que **no**.

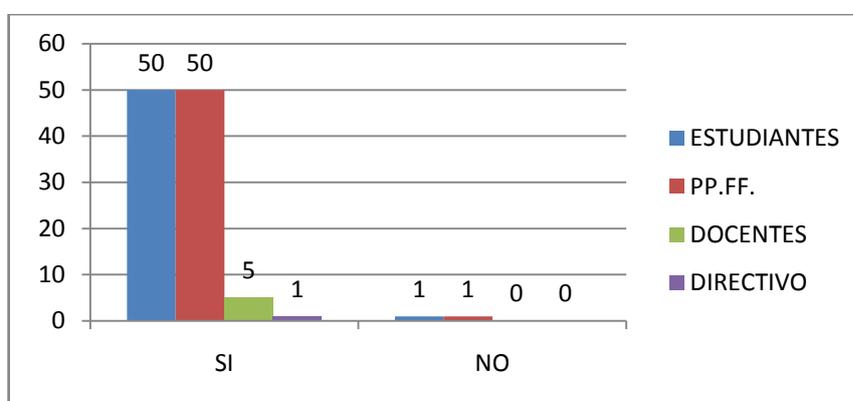
Estos datos concuerdan totalmente con resultados observados por los docentes, porque las habilidades que se han notado en los estudiantes al manejar el computador se destaca las auditivas, por la presencia de sonidos en narraciones y programas de multimedia y al hacer clic en lo botones.

10.- ¿La institución potencializará el nivel académico con el uso del software educativo?

TABLA N° 13

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PP.FF.		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	50	98,04	50	98,04	5	100	1	100	106	98,15
NO	1	1,96	1	1,96	0	0	0	0	2	1,85
TOTAL	51	100	51	100	5	100	1	100	108	100

GRÁFICO N° 12



Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

Análisis e interpretación

De los 108 encuestados, pertenecientes al jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”, se observa que el 98,15% manifiestan que la institución **si** potenciará su nivel académico y apenas un 1,85% dice que **no**.

Integrar el uso del software educativo en las aulas educativas, demanda de un mejor esfuerzo tanto de profesores como de estudiantes para aprovechar de las ventajas que ofrecen las NTIC’S, permitiendo elevar la calidad de la educación y mejorará el nivel académico de la institución.

TABLA N° 14

**RESUMEN DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES,
PADRES DE FAMILIA, DOCENTES Y AUTORIDAD DEL JARDÍN DE
INFANTES LOS PEQUEÑOS SEMBRADORES**

PREGUNTA	SI	NO
¿Posee usted un computador?	71,3%	28,7%
¿Le gustaría manejar un software educativo?	97,22%	3,78%
¿El utilizar software educativo ayudará al aprendizaje de los estudiantes?	96,3%	3,7%
¿Al utilizar el software educativo mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes?	99,4%	0,96%
¿Habrá un cambio de actitud en los docentes y estudiantes al utilizar un software educativo?	93.52%	6,48%
¿El software educativo desarrollará habilidades y destrezas en los estudiantes?	92,6%	7.4%
¿La institución potencializará el nivel académico con el uso del software educativo?	98.15%	1,85%
Promedio	92,59%	7,55%

Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

TABLA N° 15

PREGUNTA	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
¿Ha utilizado usted un software educativo?	16,7%	25,9%	57,4%
¿Los docentes utilizan software educativo para la enseñanza de nuevos aprendizajes en los estudiantes?	23,2%	54,6%	22,2%
Promedio	19,95%	40,25%	39,8%

Fuente: Estudiantes, padres de familia, docentes y autoridad del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores

Elaborado por: Carmen Muñoz López

4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La hipótesis planteada para el siguiente trabajo de investigación dice: **“El empleo de un software educativo mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de las figuras geométricas, en los estudiantes del primer año de educación básica del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores” durante el año lectivo 2009 – 2010.**

Después de revisar el resumen de datos que muestra la tabla N° 11 y de acuerdo con la interpretación de los resultados de las encuestas realizadas, se demuestra de forma muy clara y determinante que la utilización de un tutorial educativo mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje de las figuras geométricas en los estudiantes del primer año de educación básica del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores, por cuanto en todas las preguntas propuestas, tanto los estudiantes, padres de familia, docentes y directivo han manifestado (92,59%) que **al trabajar con un software educativo va a mejorar el aprendizaje en los estudiantes, a desarrollar habilidades y destrezas y a la vez elevar el nivel académico de la institución educativa.**

Como se observa en los resultados según la tabla N° 12 que un 54,6% de docentes utilizan a veces software educativo para la enseñanza y un 22,2% nunca lo usa; y un 57,4 (pregunta N° 3) nunca ha utilizado software de ninguna clase, **se observa la necesidad de implantar el uso de un software educativo para mejorar su aprendizaje.**

Por todo lo expuesto anteriormente, queda comprobada la hipótesis siendo innecesaria la profundización en una demostración matemática mediante la utilización de otras fórmulas.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para el presente trabajo de investigación me permito establecer algunas conclusiones y recomendaciones que espero vayan en beneficio de la comunidad educativa.

5.1 CONCLUSIONES

- Viendo que en el jardín no existía, y no se usa ningún software educativo, se ve la necesidad de implementar un tutorial multimedia de las figuras geométricas para de ésta manera fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje, para que sea el estudiante el que genere su propio aprendizaje.
- La innovación tecnológica del momento es la computadora y la multimedia por lo tanto las opciones curriculares en educación básica son múltiples por tal razón se debería implementar el uso de software educativo como un instrumento de apoyo en el proceso educativo.
- Con el uso de esta nueva tecnología el estudiante va a desarrollar el manejo de la computadora, la misma que despierta la motivación y desarrolla habilidades

y destrezas como: auditivas por la presencia de sonidos en las narraciones y programas de multimedia; la psicomotricidad, al manejar el mouse y al hacer clic en los botones de comando desplazándose por las diferentes partes del tutorial.

- Por esta razón vemos que en el desarrollo del proceso educativo es muy necesario la utilización adecuada de software educativo para motivar e impulsar a los estudiantes por el camino de la tecnología y lleguen a ser entes competentes en su vida.
- Luego de esta experiencia investigativa realizada en esta institución en los estudiantes habrá un cambio de actitudes como la disciplina, el compañerismo; y fortalecerán valores como el respeto, la responsabilidad y la ayuda mutua.

5.2 RECOMENDACIONES

- Una recomendación que podría señalar es el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las aulas escolares, para que tanto docentes como estudiantes se esfuercen cada día más y puedan aprovechar las ventajas que ofrecen los mismos.
- Es necesario que la institución provea a los profesores de software educativo y oportunidades para que no sean solo los que dan computación quienes tengan acceso al manejo de estos programas y puedan de esta manera mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

- Integrar en la labor diaria del aula instrumentos de la multimedia que faciliten la enseñanza-aprendizaje, poniendo en práctica mecanismos de autoformación y de uso creativo de la nueva tecnología, obteniendo nuevos hábitos en los estudiantes.
- Incrementar equipos para implementar el laboratorio de computación y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Propiciar de mayores oportunidades tanto a docentes como a estudiantes para que practiquen en la computadora, creando hábitos de superación y para que aprovechen de forma creativa su tiempo libre.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

6.1.1 TITULO

Implantación del software educativo el Conejo Lector Kínder para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”.

6.2.1 INSTITUCION EJECUTORA

Jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”

6.2.2 BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos de esta propuesta son los estudiantes del primer año de educación básica de jardín de infantes “Los Pequeños Sembradores”.

Docentes del primer. Año de educación básica que utilizará este recurso como medio para mejorar los conocimientos y actualizarlos.

6.2.3 UBICACIÓN

El jardín de infantes se encuentra ubicada en la parroquia Izamba, del cantón Ambato, detrás del colegio Tirso de Molina en la calle Mentor Napoleón Tacoamán.

6.2.4 TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Inicio: Octubre

Fin: Mayo

6.2.5 EQUIPO TECNICO RESPONSABLE.

Egresada de la carrera de Educación Básica.

Autora de la propuesta.

6.2.6 COSTO DE LA PROPUESTA

Se ha realizado un estudio de estimación de costos teniendo como resultado los siguientes datos:

TABLA N° 16

Uso del computador	\$. 50
Memoria flash	\$. 15
Internet	\$. 75
Esfero gráfico	\$. 1
Hojas de papel boom	\$. 6
Copias	\$. 20
Transporte	\$. 30
Impresiones	\$ 30
Imprevistos	\$. 30
TOTAL	\$. 257

6.3 Antecedentes de la Propuesta

En el jardín de infantes Los Pequeños Sembradores no existe implantado ningún software educativo para mejora el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, pero si existe el apoyo de todo el personal docente y causa gran expectativa con el proyecto que hoy tratamos de incorporar a la institución

En los últimos años la influencia de los avances tecnológicos y de la informática en todos los campos de acción del ser humano va en constante aumento. Es muy claro que a través de la computación es más simple, rápida y entretenida una serie de actividades que hasta hace muy poco tiempo eran aburridas y rutinarias, que demandaban de mucho tiempo y un gran esfuerzo.

La computadora, el software educativo y la multimedia son una herramienta trascendental, tanto para el docente así como para el estudiante, todos juntos nos facilitan para desarrollar programas y proyectos educativos que facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje. La computadora viene a formar parte del desarrollo intelectual del ser humano, este es un proceso que involucra a las personas, las máquinas e ideas interrelacionadas entre ellas.

6.4 Justificación

Cuando se refiere a un aprendizaje indispensable para todo ser humano, estamos haciendo un enfoque a las nuevas tecnologías, siendo de mucha utilidad una cultura audio visual puesto a que vivimos en un mundo donde cada vez es más frecuente e importante la multimedia, la televisión, los medios audiovisuales. Las NTIC'S son también una herramienta que facilita la realización de múltiples trabajos en la comunidad educativa, tales como: material didáctico, instrumento de evaluación, etc.

Son también un instrumento que facilita la autoformación permanente del individuo a lo largo de toda su vida. No solo ofrece nuevas oportunidades de estudio, sino que es un gran potencial para la innovación educativa, permitiendo desarrollar nuevos entornos de aprendizaje virtual, que liberan a los estudiantes de las limitaciones de la distancia geográfica y de los horarios fijos de clase que imponen los sistemas de educación.

Una vez revisados los archivos existentes en el jardín de infantes Los Pequeños Sembradores vemos que no existe en los archivos ningún documento que sustente el uso de algún software educativo, debido a esta razón veo la necesidad de

implantar el uso del mismo para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

En la actualidad las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son de gran ayuda en las actividades diarias del ser humano, son utilizadas en todos los campos, sean estos educativos, laborales o sociales; facilitando y haciendo que el trabajo sea más rápido ahorrando tiempo, esfuerzo y recursos económicos.

Hoy todo ser humano debe conocer y dominar el uso de las diferentes tecnologías, pero nuestra meta es que éstas lleguen a formar parte del que hacer educativo en nuestra institución, que no sean las nuevas tecnologías solo un adelanto en la forma de comunicarnos sino que nos brinden nuevas posibilidades de llegar a los estudiantes para potencializar sus aprendizajes ya sea de forma individual o de manera grupal, despertando en ellos el interés por la investigación y la construcción de su propio conocimiento.

En el campo educativo las nuevas tecnologías no solo mejora y acelera la comunicación, también permite que los estudiantes desarrollen su creatividad por medio de la elaboración de trabajos, la presentación de tareas, las exposiciones en donde ellos ponen de manifiesto sus conocimientos dejando volar su imaginación al usar las diferentes herramientas de trabajo que el computador ofrece.

El tutorial del software educativo El Conejo Lector Kínder vendrá a ser un instrumento de apoyo que ayudará al docente y al estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando habilidades, destrezas y ayudando a la

consecución de objetivos y respondiendo a contenidos propuestos; generará una formación en unos y perfeccionamiento en otros, en cuanto al manejo y utilización de las NTIC'S.

6.5 OBJETIVOS

6.5.1 General

- Implantar el software educativo el Conejo Lector Kínder para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de las figuras geométricas en los niños y niñas del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores.

6.5.2 Específicos

- Estimular en los estudiantes el interés por la utilización de los recursos de multimedia y así incrementar la actividad intelectual.
- Capacitar a los docentes que laboran en la institución sobre el manejo del software educativo.
- Emplear el software educativo en el proceso de reconocimiento e identificación de las figuras geométricas.

6.6 Importancia

El software educativo proporcionará a los docentes y estudiantes de nuestra institución nuevas herramientas para la enseñanza y el aprendizaje, el uso adecuado del mismo va a facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y la

consolidación de los mismos además desarrollará destrezas y habilidades. Son aconsejables los programas que vayan de acuerdo al nivel intelectual, al ritmo de aprendizaje y a la madurez psicológica de los estudiantes. Es muy importante tomar en cuenta que el ordenador es una herramienta que permitirá al docente interactuar con el estudiante y desarrollar las habilidades y motricidad, tampoco debe utilizarse en actividades aisladas al tema que se esté tratando, en forma mecánica o repetitiva.

El Conejo Lector Kínder refuerza los conocimientos adquiridos en la escuela. Gracias a lo atractivo del argumento, los niños se sienten motivados a perseguir un objetivo mientras exploran 12 actividades interactivas, que ayudan a desarrollar el razonamiento, el lenguaje, la matemática, la creatividad y la sociabilidad.

Debemos saber que el ordenar diversos objetos por atributos tales como: volumen, tamaño, altura, forma y cantidad resulta fundamental para que los estudiantes comprendan importantes relaciones matemáticas.

6.7 Análisis de Factibilidad

6.7.1 Factibilidad Operativa

Para la aplicación del software educativo se cuenta con el apoyo total de la señora directora y todos los docentes del plantel que están predisuestos a colaborar en beneficio de los educandos que en ella estudian, además se cuenta con los equipos adecuados y suficientes para su aplicación.

El software educativo El Conejo Lector será utilizado por los estudiantes del primer año de educación básica del jardín de infantes Los Pequeños Sembradores y los profesores que laboran en esta institución, los mismos que tienen la capacidad y los conocimientos necesarios para la utilización de dicha herramienta, además se contará con la asesoría de la maestra de computación. Por lo anteriormente expuesto consideramos que la aplicación de este software educativo es operativamente factible desarrollarlo.

6.7.2 Factibilidad Técnica

10 Computadoras con las siguientes características

TABLA N° 17

HADWARE	
C.p.u.	Pentium IV
Memoria	512 Mb
Disco duro	320 gigas
Parlantes	2 por equipo
Micrófono	1 por equipo
Mouse óptico	1 por equipo

TABLA N° 18	
SOFTWARE	
Sistema operativo	Windows XP Professional, Windows Millennium, Windows 95, 98.
Nombre	Conejo Lector
Licencia	Freeware
Tipo	Didáctico
Nivel	De 4 a 6 años
Editor	The Learning Company
Formato	CD ROM
Memoria RAM	4 MB
Disco Duro	11 MB de espacio libre en Disco duro
Lector	Lector de CD
DOS	5.0 o superior

6.8 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Esta propuesta se basa en la aplicación de la tecnología educativa como es el software donde ponemos al servicio de la educación herramientas tecnológicas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Este trabajo se enfoca principalmente en un software educativo específico, Conejo Lector Kínder y al análisis de su interfaz, ya que no existen estudios enfocados a este software y nos parece de suma importancia la integración de nuevas tecnologías en los preescolares para familiarizar el uso del computador y el aprendizaje a través de éste, que sea una herramienta familiar y sobre todo el manejo de la interactividad, por este análisis llegamos al problema que no existen estudios sobre software Conejo Lector Kínder en los preescolares, bajo la mirada del diseño y la efectividad de la interfaz. Siendo nuestra meta es analizar factores gráficos y de la interfaz del software para generar un documento que sirva a próximas investigaciones y principalmente para padres y docentes de preescolares, así crear una conciencia de lo importante del incluir estos software, específicamente el Conejo Lector en la educación de los niños. También es una de nuestras metas ver posibles diferencias entre los preescolares de jardines privados y los fiscales, ya que es una brecha que atraviesa en nuestro país los logros educacionales.

El Presente proyecto de investigación, comprende el análisis del espacio educacional implementado actualmente en dos jardines de Infantiles, contrastado con el método educacional creado en Italia: Reggio Emilia. Este modelo representa al estado del arte dentro del contexto de nuestra investigación.

Software educativo

El **software** hace que una computadora tenga vida y se comporte de la manera que todos conocemos. Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente

interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo pueden tratar las diferentes materias como la Matemática, Geografía, Dibujo, de formas muy diversas a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los educandos rico en posibilidades de interacción; comparten e interactúan con los estudiantes, realimentándolos y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas.

El software educativo son programas educativos y didácticos para ordenadores creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

¿Qué es Hardware?

Hardware: es todo aquello que es tangible lo que se puede tocar. Dentro de este grupo está el monitor, el teclado, la computadora, ordenador en si la caja lo que alberga las [tarjetas](#), el disco duro, la unidad de disquete, etc. También se incluyen la [impresora](#), la [UPS \(sistema de Fuerza ininterrumpible\)](#), el ratón o mouse, la cámara de video acoplada a nuestro equipo, el micrófono, los cables, conexiones, etc.

También se encuentran dentro de esta categoría el **modem**, el **switch**, el **router**, la línea telefónica, etc., que hacen la comunicación a internet posible. Todo el **hardware** que hay no puede funcionar si no hay **software que son** programa o programas que hacen que este trabaje de manera adecuada.

Multimedia

Etimológicamente, la palabra multimedia significa “múltiples medios”, y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen “múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información”. Más precisamente, llamamos multimedia a cualquier combinación de texto, sonidos, imágenes o gráficos estáticos o en movimiento.

Sonido

Es una forma de energía que emiten los cuerpos al vibrar, existen sonidos agradables como el trino de las aves y desagradables como el sonido de motores. El sonido se propaga mediante ondas sonoras consistentes en oscilaciones de la presión del aire, que son convertidas en ondas mecánicas en el oído humano y percibidas por el cerebro. Gracias a la compresión de archivos podemos oír música en computadoras, estéreos y dispositivos portátiles. Los distintos formatos de audio se actualizan día tras día para ofrecer, a esta generación devoradora de multimedia, opciones de entretenimiento de alta calidad en diminutos archivos.

Los videos

Podemos definir un video como un conjunto de sonidos e imágenes que conjuntamente transmiten un mensaje al usuario. En el aspecto gráfico un video se compone de una secuencia de imágenes denominadas fotogramas cada una de las cuales aparece en pantalla un determinado espacio de tiempo, suficiente para crear en el espectador la sensación de continuidad entre fotogramas, generando así la visión global de una única escena en movimiento. Las imágenes pueden ser sintetizadas o captadas a partir del entorno. Hay situaciones en las que se combinan animación y video.

Texto

Conjunto de palabras que componen un escrito, es una composición de signos codificado en un sistema de escritura como un alfabeto que forma una unidad de sentido. Su tamaño puede ser variable. En otras palabras un texto es un entramado de signos con una intención comunicativa que adquiere sentido en determinado contexto. De los textos se pueden extraer ideas esenciales, a las que llamaremos "macroproposición".

Texto a la unidad de carácter lingüístico formada por un conjunto de enunciados con una estructura interna. Es el resultado de una actividad verbal, en la cual el emisor actúa con una intención comunicativa, y en un contexto determinado. Cuando tenemos que analizar un texto, identificamos los diferentes elementos lingüísticos que dotan de coherencia a esa estructura interna

Imágenes

Es una figura o representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos. En realidad, esta palabra, deriva del latín imago: figura, sombra, imitación, indica toda representación figurada y relacionada con el objeto Imagen es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, vídeo.

Tutorial

Libro de instrucciones o programa que guía al usuario a través de una secuencia predeterminada de pasos con el fin de aprender un producto. Nótese la diferencia con documentación, la cual, aunque es de naturaleza instructiva, tiende a agrupar las características y las funciones por categoría

6.9 ADMINISTRACION

El software instalado será administrado por las profesoras del primer Año de básica, los estudiantes, la autora del mismo y el profesor de computación.

6.9.1 PREVISION Y MONITOREO DE LA EVALUACIÓN

La evaluación y el monitoreo se realizara en forma continua para determinar la eficacia del tutorial del Conejo Lector Kínder teniendo en cuenta los objetivos y el tiempo estimado y la ejecución de la misma para comprobar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes.

Durante este período se podrá detectar posibles errores y deficiencias que tenga la aplicación que conlleva a tomar decisiones oportunas en cuanto a la modificación, sustitución o posible eliminación de la aplicación.

TABLA N° 19

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
¿Quién solicita evaluar?	Docentes, autoridades y persona que elaboró el tutorial.
¿Por qué evaluar?	Para determinar la eficacia del programa.
¿Para qué evaluar?	Para comprobar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes.
¿Quiénes evalúan?	Docentes y estudiantes.
¿Cuándo evaluar?	Durante la fase de publicación.
¿Cómo evaluar?	Mediante la heteroevaluación permitiendo al docente medir los conocimientos adquiridos con el uso del tutorial en sus estudiantes.
	Coevaluación permite a los estudiantes participar en la valoración de los aprendizajes logrados.
¿Con que evaluar?	Mediante cuestionario.

6.910 Diseño del Tutorial

Para la implantación del software educativo El Conejo Lector Kínder se ha diseñado diferentes prototipos de pantallas para tener una mejor percepción y comprensión tanto del texto como de las actividades que el software interactivo ofrece, dando un interaprendizaje de calidad.

PRIMERA PANTALLA



Luego de instalar el Cd en el CPU del computador e instalar el programa aparecerá éste ícono en el escritorio del computador en el cual debemos colocar el cursor y dar doble clic.

SEGUNDA PANTALLA



Al dar doble clic sobre la mochila de escritorio se abre el programa y aparece el conejo lector como lo observamos aquí atrayendo el interés del estudiante.

PANTALLA DE PRESENTACION



Nos encontramos en la siguiente pantalla la cual nos ofrece el nombre del software educativo que vamos a utilizar para nuestra clase.

PANTALLA DE LLAMADO



Aquí vemos cuando Arturo llama a Raquel a pedir ayuda para recuperar las cosas que le robaron a punto de iniciar el campamento.



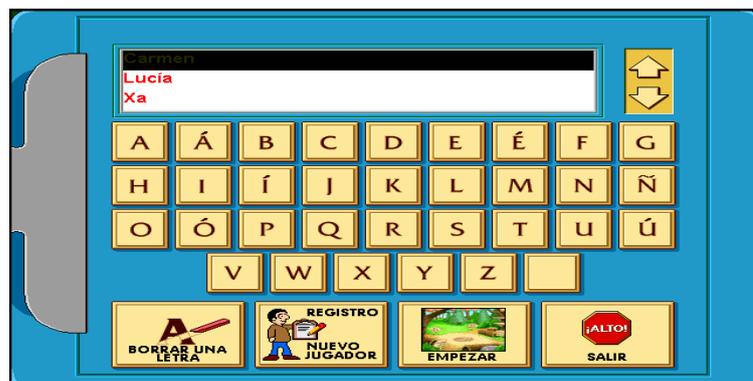
En esta pantalla tenemos a Raquel que en su caballo Poni se dirige al gran campamento para ayudar a recuperar las cosas que Crispín las ha escondido poniendo en peligro el desarrollo del campamento.

PANTALLA DE ENCUENTRO



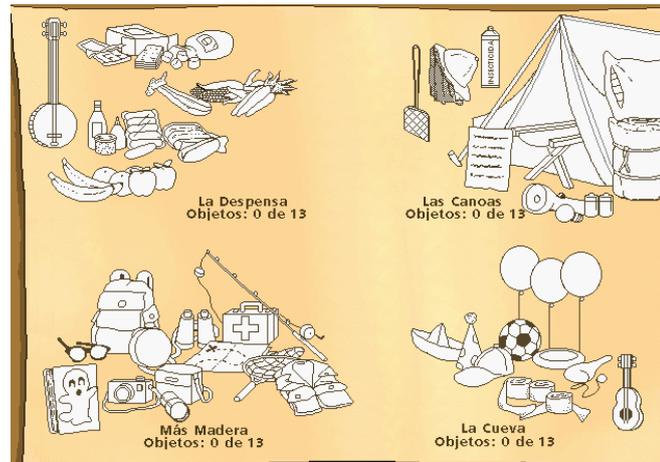
En esta pantalla vemos a Raquel encontrarse con Arturo, que es el director del Campamento, y ella comenta venir con su ayudante; que es el estudiante el mismo que deberá registrarse para poder jugar.

PANTALLA DE REGISTRO



En esta pantalla es donde el niño va a colocar el cursor y dar un clic en cada una de las letras que componen su nombre para inscribirse como un jugador más del programa.

PANTALLA DE OPBSERVACIÓN DE LA LISTA



En esta pantalla observamos todas las cosas que el malvado puerco espín se sustrajo, poniendo en peligro la buena marcha del gran campamento; es por esta razón que todo está en blanco y hay que recuperarlo.

PANTALLA DE MENU PRINCIPAL

ALTO PARLANTE

LAS CANOAS

Formas, colores y letras

Lista de cosas perdidas



LAS MADERAS

Resolución de problemas

LA CUEVA

LA DESPENSA:

Nociones de posición y dirección

Nociones de tamaño

Es importante señalar que en todas las rutas aprenden canciones, poesías, vocabulario, letras, números, etc.

PANTALLA DE DECISION



Al colocar el cursor en uno de los caminos aparecerá una flecha blanca como lo vemos en la pantalla, al dar clic en ella iniciará el juego en la ruta señalada, en este caso esta hacia las canoas.

PANTALLA DE INGRESO A LA RUTA DE LAS CANOAS



Como lo vemos en las pantallas la llave de la puerta es una figura geométrica y puede presentarse de un solo color o de varios colores.

Para ingresar al sector de las canoas en el campamento el niño debe seleccionar la figura geométrica que sea igual a la de la puerta colocar el cursor y dar un clic en ella y ésta se abrirá y podrá Raquel continuar adelante.

CAMINO HACIA LAS FORMAS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS



Al colocar el cursor delante de Raquel aparecerá la flecha, dele un clic ahí e inicia esta aventura, aquí aprenderán sonidos, letras, números y figuras geométricas.

PANTALLA DE CARRERAS DE CANOAS



Aquí le espera el Conejo Lector para solicitarle su ayuda y que los campistas puedan realizar las carreras de canoas para que el campamento se desarrolle de forma adecuada.

PANTALLA DE PRESENTACION DEL CAMPO DE CANOAS



En esta pantalla vemos que las canoas se encuentran tapadas el objetivo es destaparlas para que los campistas las utilicen, Raquel con las indicaciones del conejo lector las destapará.

PANTALLA DE PAREAMIENTO



Para destapar las canoas debe ubicar el cursor sobre la lona de cada una de las canoas y dar un clic y la lona se recogerá como lo vemos en la pantalla.

PANTALLA SOLUCIÓN



El objetivo de esto es encontrar parejas de figuras geométricas como lo vemos en la pantalla, el estudiante debe poner mucha atención para recordar en donde está cada una y poder formar parejas.



Al encontrarlas todas las parejas las canoas quedarán destapadas y los campistas las puedan utilizar en sus competencias; como recompensa a su esfuerzo cada vez que logre destapar la pantalla completa le irán entregando los implementos que necesitan para acampar con sus amigos.

PANTALLA DE NIVEL DOS



Según avanzan los estudiantes en su ruta la dificultad aumenta y en este caso requieren de mayor atención y concentración, para recordar colores y posición de las figuras geométricas y lograr destapar todas las canoas, para obtener más objetos para acampar.

PANTALLA SOLUCIÓN DEL NIVEL 2



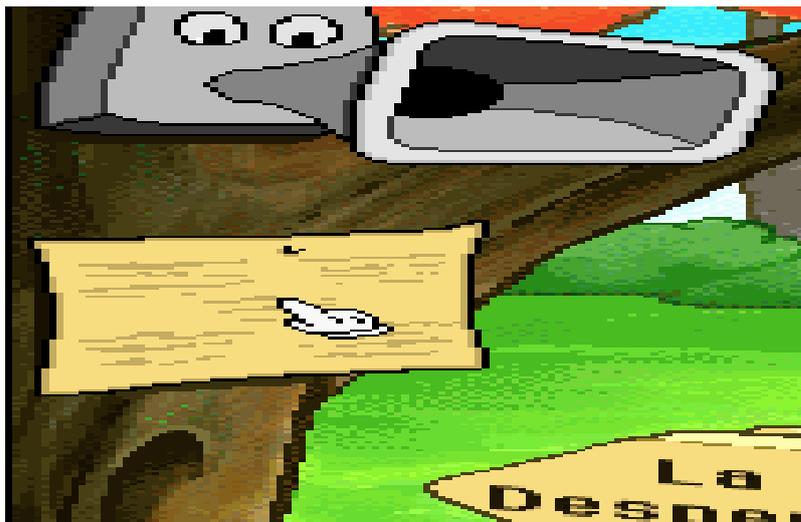
Igual que en el primer nivel el objetivo es encontrar todas las parejas, solo que esta vez la dificultad es mayor, ya que cada canoa contiene dos figuras y tienen diferentes colores y posiciones.

PANTALLA RESUELTA

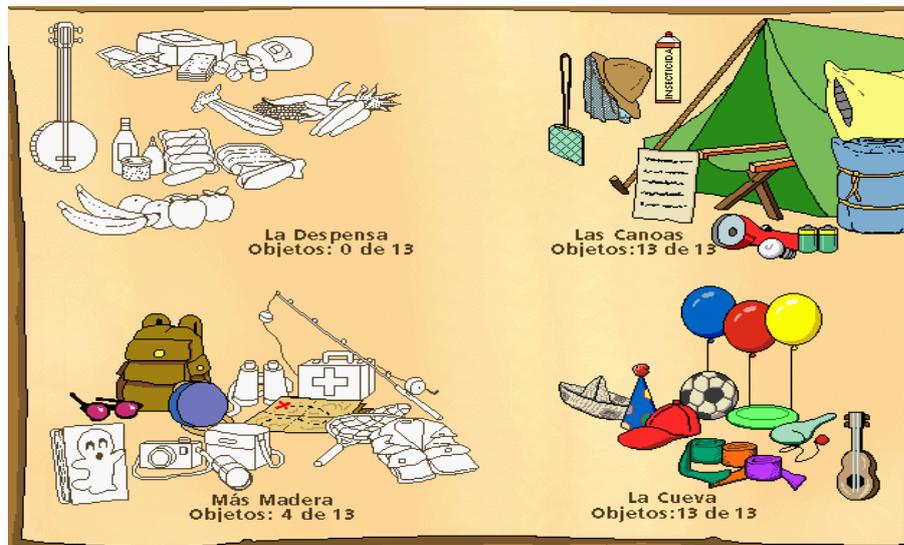


Al encontrar todas las parejas las canoas quedan descubiertas y el participante recibe como recompensa alimentos, equipos, adornos y todo el material necesario para que el campamento se desarrolle de forma que todos los participantes salgan satisfechos.

PANTALLA DE CONTROL



A colocar el cursor sobre la lista que esta en el tronco del árbol aparecerá una mano, dar un clic en ella y aparecerá la siguiente pantalla.



En ésta pantalla vemos como se va pintando los objetos que los estudiantes obtienen con cada grupo de canoas que se destapan, al encontrar las distintas parejas de figuras geométricas, podemos ir controlando los objetos recuperados del pilluelo de Crispín, quien fue el que los escondió, al visitar las distintas rutas y resolver los problemas que se nos presenten seguiremos recuperando todo lo perdido y el campamento podrá realizarse como estaba previsto desde el inicio.

PANTALLA DE SALIDA



En esta que es la última sección del CD interactivo, el remate de la experiencia del software, el niño debe llevar el cursor (estrella) a la orilla superior derecha del cuadro o marco se encuentra la palabra archivo, al posar sobre ella se debe cometer la acción del *clic* y despliega un recuadro con la palabra salir, al dar clic ahí aparece una ventana con dos conejos que tienen cada uno un cartel que contienen la palabra *SI* y NO. Para salir de debe hacer *clic* en *SI*, siendo que los conejos mueven la cabeza y orejas haciendo el gesto de afirmación y el otro de negación, correspondiente.

6.11 CONCLUSIONES

Para la realización de esta actividad llevaremos al laboratorio de computación para analizar como se desenvuelven los niños con este software educativo. Al sentar a los niños frente al computador con el Conejo Lector Kínder los resultados como conclusión fueron los siguientes: La primera reacción fue que no supieron como entrar a las actividades, ya dentro de éstas no tuvieron problema en el desarrollo, se les hace fácil entender el procedimiento. Etapa de escoger la ruta, se les hizo fácil desarrollarla, ya que solo necesitaba que se pusieran sobre ella el cursor para que apareciera la flecha, al aparecer ésta, les llamaba la atención y actuaban de inmediato para dar clic en la ella. Al finalizar esta etapa, el software les enseñaba los números, letras, figuras, formas y palabras nuevas que vienen a enriquecer su vocabulario con eso los niños se veían motivados para realizar la siguiente actividad. Etapa formas y figuras geométricas, aquí los resultados obtenidos fueron los esperados, ya que todos los niños pudieron realizar con la guía de las maestras, los niños si supieron entra y salir de las etapas, la idea es que este tipo de actividades se les haga de una forma fácil y entendible, ya que pueden desarrollar de una manera independiente, al escuchar las instrucciones que el conejo lector va dando al momento de mover y colocar el cursor en las diferentes actividades. También podemos concluir que existe un mejor manejo del computador y del software en los jardines privados que en los fiscales, ya que en los primeros tienen un mayor acceso al computador desde sus hogares y le es familiar el trabajar con los equipos y no así en el caso de los niños que pertenecen a los jardines de gobierno y del sector rural, ellos vienen de familias de bajos recursos económicos, siendo en las aulas donde inician con el conocimiento, familiarización y la utilización de las nuevas tecnologías.

Luego de la aplicación del software y al realizar una evaluación conjunta al grupo de estudiantes combinado entre los que sí utilizaron el software educativo y los que no tuvieron acceso a éste, vemos que los estudiantes que utilizaron el software educativo El Conejo Lector Kínder resolvieron en menor tiempo y con mejores resultados los problemas propuestos.

BIBLIOGRAFIA

- ARREDONDO, M. Notas para Modelos de Docencia, México 1989.
- AUSUBEL, D. Novark, J. HANESIAN H. Psicología Educativa. México, editorial Trillas segunda edición 1990.
- BANDURA, A. Ediciones Psicológicas 1993.
- BAUTISTA, Antonio Las nuevas Tecnologías en la capacitación docente: Madrid. Visor Ediciones 1994.
- COLECCIÓN AULA ABIERTA, cooperativa editorial, monografía 2008.
- DE ZUBIRIA SAMPER, Julián, Modelos pedagógicos, Hacia una Pedagogía Galopante, segunda edición 2006.
- ESCUDERO, J. La Integración escolar de la Nuevas Tecnologías y Didáctica “INFODIDAC”, 1992.
- GARCIA-VERA, A.B. Las nuevas tecnologías en la capacitación docente. Madrid, Visor 1994.
- JOYANES, Luis. Cibersociedad “Los Retos Sociales Ante un Nuevo Mundo Digital”, Madrid, McGraw-Hill, 1997.
- PEREZ GOMEZ, A. La Función y formación de profesores, Madrid, Ediciones Morata 1992.
- <http://www.latarea.com.mx/artica/artica2/brito12htm>
- <http://tecnologías.us.es/edutec/pag/158.htm>
- www.definiciones.com.mx/definicion/t/texto/
- www.mastermagazine.info/termino/6969.php

- http://tutoriales.igluppiweb.com.ar/apunte_imagenes6.pdf
www.unicrom.com/cmp_hardwaresoftware.asp

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
SEMINARIO DE: MEDIOS INFORMÁTICOS QUE INFLUYEN EN LA
EDUCACIÓN
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES, PADRES DE FAMILIA Y
ESTUDIANTES

Por favor sírvase marcar con una x junto a la opción con la que usted más se identifique.

1. ¿Posee usted un computador?

SI () NO ()

2. ¿Conoce lo que es un software?

SI () NO ()

3. ¿Ha utilizado usted un software educativo?

SIEMPRE () AVECES () NUNCA ()

4. ¿Le gustaría manejar un software educativo?

SI () NO ()

5. ¿Los docentes utilizan software educativo para la enseñanza de nuevos aprendizajes en los estudiantes?

SIEMPRE () AVECES () NUNCA ()

6. ¿El utilizar software educativo ayudará al aprendizaje de los alumnos?

SI () NO ()

7. ¿Al utilizar el software educativo mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes?

SI () NO ()

. ¿Habrá un cambio de actitud en los docentes y estudiantes al utilizar un software educativo?

SI () NO ()

¿El software educativo ayudará a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes?

SI () NO ()

¿La institución potencializará el nivel académico con el uso del software educativo?

SI () NO ()

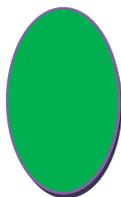
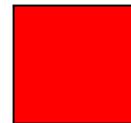
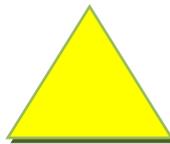
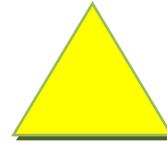
Gracias por su colaboración

Elaborado por: Carmen Lucía Muñoz.

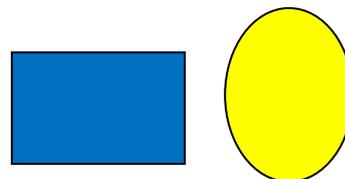
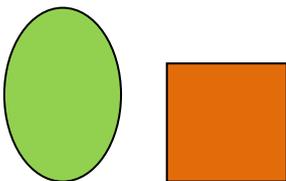
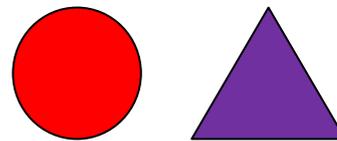
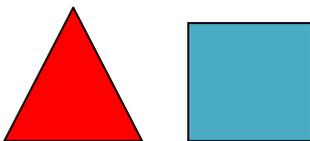
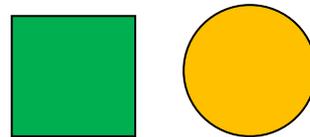
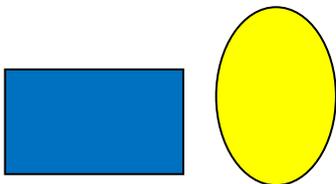
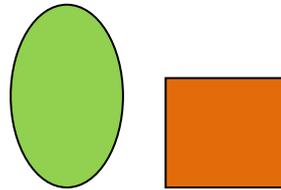
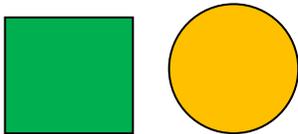
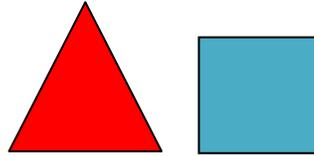
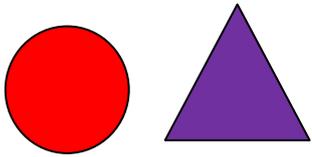
HOJA DE EVALUACION APLICADA A LOS NIÑOS DEL JARDIN DE
INFANTES LOS PEQUEÑOS SEMBRADORES

Observa con mucha atención las figuras dibujadas en la lámina.

1.- Forma parejas de figuras geométricas uniéndolas con una línea.



2.- Forma parejas y une con una línea.



6.11 Modelo operativo. Matriz de Plan de Acción

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTDOS
Socialización	Dar a conocer a directora y docentes sobre la necesidad de implantar en la institución el uso de un software educativo para mejorar en proceso enseñanza-aprendizaje.	Socialización en la instrucción en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanos Materiales Institucionales	Lunes 4 y Martes 5 de octubre del 2010	Autoridades del jardín Los Pequeños Sembradores y docentes.	Docentes motivados hacia la utilización de un software educativo para mejor su labor educativa.
Planificación	Prever al personal docente sobre el manejo del software educativo para mejor su labor educativa.	Entrega, análisis y sustentación del material a utilizarse en la capacitación	Humanos Materiales Institucionales	Del 25 al 29 de octubre del 2010	Tesista y profesor de computación	Autoridades y docentes entrenados para aplicar el software educativo.
Ejecución	Aplicar los conocimientos adquiridos al utilizar software educativo al enseñar sus aprendizajes.	Durante las clases que los docentes de la institución impartan a sus párvulos aplicarán el software educativo para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.	Humanos Materiales Institucionales	Del mes de noviembre del 2010 a Junio del 2011.	Autoridades y docentes de la institución.	Los docentes aplican software educativo para impartir los conocimientos a los estudiantes.
Evaluación	Determinar el grado de participación y logros adquiridos en sus estudiantes con el uso del software educativo El Conejo Lector Kínder.	Observación y diálogo permanente entre los docentes y autoridades sobre el alcance de los objetivos propuestos antes de su ejecución.	Humanos Materiales Institucionales	Durante el año lectivo 2010- 2011	Autoridades y docentes del plantel.	Los docentes y estudiantes del jardín Los Pequeños Sembradores se encuentran entrenados sobre el uso de software educativo.

