



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN

Mención: Educación Básica

TEMA

---

“INCIDENCIA DEL SOFTWARE EDUCATIVO MUPPETS EN LAS  
TECNICAS DE RAZONAMIENTO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LICEO MILITAR CAPITAN  
GIOVANNI CALLES DEL CANTÓN PELILEO PERTENECIENTE A LA  
PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011”

---

Autor(a): Segovia Barrionuevo Carolina Marianela

Tutor: Ing.MSc Ivonne Beatriz Freire Llerena

AMBATO- ECUADOR

2010

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

**CERTIFICA**

Yo, Ivonne Beatriz Freire Llerena C C en mi 1802754604  
calidad de Tutora del trabajo de Graduación sobre el tema: “Incidencia del  
software educativo Muppets en las técnicas de razonamiento en los estudiantes de  
segundo año de Educación Básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni  
Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua  
, durante el año lectivo 2010-2011”, desarrollado por el egresado : Carolina  
Marianela Segovia Barrionuevo estudiante de Licenciatura en Ciencias de la  
Educación, Mención Educación Básica, considero que dicho Informe  
Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios por lo que  
autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea  
sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el  
Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la  
Educación.

Ambato, 04 de Noviembre del 2010

.....  
Ing. Ivonne Beatriz Freire Llerena

TUTOR

## **AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

.....  
Carolina Marianela Segovia Barrionuevo

CI 180423950-5

AUTOR

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

La Comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación sobre el tema: “Incidencia del software educativo Muppets en las técnicas de razonamiento en los estudiantes de segundo año de Educación Básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua, durante el año lectivo 2010-2011, presentado por la Srta. Carolina Marianela Segovia Barrionuevo egresado(a) o estudiante de la Carrera de Educación Básica, promoción Septiembre 2010-Febrero 2011 ,considera que, una vez revisado la investigación aprueba con la calificación de (números).....(letras).....en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN

-----  
Ing. Fernando Javier Carrillo Sarabia

C.I 180312639-8

-----  
Lic. Wilmer Alejandro Jordán Cordonez

C.I 180320420-3

## **DEDICATORIA**

### **A MIS PADRES**

Que con amor y sacrificio, supieron  
Motivarme moral y materialmente  
Para culminar mis estudios  
Y estar capacitada para un futuro mejor  
y siempre pondré al servicio del bien y la verdad

CAROLINA

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a mis maestros por su alegría  
y transparencia de cristal con que me  
entregaron sus sabias enseñanzas.

Gracias a mis padres que significa  
un ejemplo de superación , estabilidad  
familiar y la perfecta entrega de amor.

CAROLINA

## **INDICE GENERAL**

<b>Páginas preliminares</b>	<b>Páginas</b>
Portada.....	I
Aprobación del tutor.....	II
Autoría de tesis.....	III
Aprobación del tribunal de tesis.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenidos.....	VII-XI
Resumen ejecutivo.....	XII-XIII
Introducción.....	XIV-XV

## **CAPITULO I EL PROBLEMA**

1.1 Tema.....	1
1.2Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización.....	1-4
1.2.2 Análisis Crítico.....	5-6
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4Formulación del problema.....	7
1.2.5 Interrogantes.....	7
1.2.6.Delimitación del objeto de investigación.....	7

1.3 Justificación.....	8-9
1.4 Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivo Especifico.....	10

## **CAPÍTULO II MARCO ADMINISTRATIVO**

2.1 Antecedentes justificativos.....	11
2.2 Fundamentación filosófica.....	12
2.3 Categorías fundamentales.....	13-37
2.4 Hipótesis.....	37
2.5 Señalamiento de las variable.....	37

## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

3.1 Modalidad básica de la investigación.....	38
3.2 Tipo de investigación.....	38
3.3 Población o muestra.....	39
3.4 Operacionalización de las variables.....	40-42
3.5 Plan de recolección de información.....	43
3.6 Plan de procesamiento de la información.....	44-45

## **CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1 Análisis de los resultados.....	46-60
4.2 Interpretación de datos.....	46-60
4.3 Verificación de hipótesis.....	60-63



## **CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones.....	64
5.2 Recomendaciones.....	65

## **CAPÍTULO VI PROPUESTA**

6.1 Datos informativos.....	66
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	67
6.3 Justificación.....	68
6.4 Objetivos.....	69
6.5 Análisis de factibilidad.....	70-71
6.6 Fundamentación.....	72-81
6.7 Metodología Modelo Operativo.....	82-83
6.8 Administración.....	84

## **INDICE DE GRAFICO**

Árbol de problemas.....	4
Categorías fundamentales.....	13

## INDICE DE CUADROS

Cuadro 01 Población y muestra .....	39
Cuadro 02 Operacionalización de las variables.....	40-42
Cuadro 03 Plan de recolección de información.....	43
Cuadro 04 ¿Conoce lo que es un software? .....	46
Cuadro 05 ¿Usted a utilizado software muppets en educación?.....	48
Cuadro 06 ¿El software muppets cree que beneficiara el proceso enseñanza aprendizaje?.....	49
Cuadro 07 ¿La utilización del software muppets permite desarrollar sus objetivos?.....	50
Cuadro 08 Cree que el razonamiento es autentico e individual?.....	52
Cuadro 09 ¿Participa usted en las tareas de matemática Con el software muppets? .....	53
Cuadro 10 ¿Las técnicas de razonamiento creen que permite el desarrollo de capacidades?.....	55
Cuadro 11 ¿Con el software muppets se podrá operar con eficacia?.....	56
Cuadro 12¿Cree que el niño razona por que le gusta o por obligación?.....	57
Cuadro 13 ¿Toda actividad a realizar genera razonamiento?.....	59
Cuadro 14 Verificación de hipótesis.....	61
Cuadro 15Chi cuadrado.....	62
Cuadro 16 Factibilidad Técnica.....	71

Cuadro 17 Modelo operativo.....82-83

**MATERIALES DE REFERENCIA**

1 Bibliografía.....85-86

2 Anexos.....87-88

## **RESUMEN EJECUTIVO**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### **TEMA**

**“INCIDENCIA DEL SOFTWARE EDUCATIVO MUPPETS EN LAS TÉCNICAS DE RAZONAMIENTO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LICEO MILITAR CAPITÁN GIOVANNI CALLES DEL CANTÓN PELILEO PERTENECIENTE A LA PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011”**

De acuerdo a los avances tecnológicos que se presentan día a día en esta sociedad es importante que todos estemos y seamos capaces de desarrollar con eficacia y eficiencia.

Lo más importante es desarrollar destrezas, habilidades, capacidades, en los educandos, este objetivo cumpliremos mediante la interrelación de los estudiantes con las nuevas herramientas tecnológicas.

Nuestra investigación pretende mejorar las técnicas de razonamiento en los niños de Segundo Año de Educación Básica del Liceo Militar Capitán Giovanni Calles con la ayuda del software Muppets el mismo que permitirá al educando la participación activa y el interés por aprender con el fin de obtener estudiantes críticos propositivos.

En las instituciones el objetivo principal es la utilización del software Muppets para poder desarrollar la capacidad intelectual del niño.

Nuestra propuesta está acorde a las nuevas actualizaciones curriculares con el fin de desarrollar las habilidades intelectuales de los niños.

En el transcurso de la investigación podemos notar la falta de técnicas de razonamiento por la poca utilización de las herramientas informáticas por lo que se logra la implementación de la misma puesto que serán de gran ayuda para poder solucionar dicho problema.

Las autoridades del Liceo Militar Capitán Giovanni Calles consideran que la utilización del Software Educativo Muppets mejora las técnicas de razonamiento el mismo será de gran ayuda para facilitar el trabajo del docente en el aula y despertando interés y creatividad en los niños con los resultados obtenidos se implementara la utilización del software en todas las áreas de estudio.

## INTRODUCCION

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más cerca de las teorías de Jean Piaget, las cuales nos permitirán descubrir aspectos de gran importancia en relación con el desarrollo del pensamiento y razonamiento en los niños de edad escolar.

Este trabajo motiva a los estudiantes para que con la ayuda de el razonamiento, el sea capaz de encontrar estos relacionamientos entre los diferentes esquemas de aprendizaje, para de esta manera tenga una buena estructura cognitiva.

El razonamiento normalmente se refiere a un conjunto de actividades mentales consistentes en conectar unas ideas de otras de acuerdo a ciertas reglas a también puede referirse al estudio de ese proceso, en este sentido se observa la dinámica del razonamiento y como faculta a la especie humana permitiéndola entender el medio, usando esa facultad de forma consciente y volutiva.

El término razonamiento se define de diferente manera según el contexto normalmente se refiere a un conjunto de actividades mentales consistentes en conectar unas ideas con otras de acuerdo a ciertas reglas , además razonamiento es la facultad humana que permite resolver problemas.

Se llama también razonamiento al resultado de la actividad mental de razonar, es decir, un conjunto de proposiciones enlazadas entre sí que dan apoyo o justifican una idea.

El razonamiento se corresponde con la actividad verbal de argumentar es decir, un argumento es la expresión verbal de un razonamiento.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1.-Tema**

Incidencia del software educativo Muppets en las técnicas de razonamiento en los estudiantes de segundo año de Educación Básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua ,durante el año lectivo 2010-2011.

#### **1.2.-Planteamiento del problema**

##### **1.2.1 Contextualización**

###### **1.2.1.1 Contextualización Macro**

La educación en un país en vías de desarrollo juega un papel relevante, porque a través de ella, se forman a los técnicos y profesionales que serán los futuros dirigentes de empresas, instituciones públicas, privadas permitiendo desarrollar su rol como ciudadano en la sociedad. De ahí la importancia de abordarlo de manera real y objetiva, a los diferentes actores y procesos que intervienen en la formación educativa de los niños para mejorar su desarrollo educativo y social.



Así históricamente este concepto ha sido asociado al aprendizaje de la lectura-escritura y números, los programas vinculados a este concepto se iniciaron en los Estados Unidos cercano al año 1920 cuando las investigaciones arrojaron que entre el 20 y 40% de los alumnos de segundo año repetían de curso porque de acuerdo a la percepción de entonces “no estaban preparados para aprender” es aquí que en la década de los 80 se empieza a reconocer la importancia de los aprendizajes específicos del nivel inicial, por tal razón nuestro país presenta un alto porcentaje de dificultad en las técnicas de razonamiento en los niños de segundo año ya que este periodo es importante al inicio del año porque permite desarrollar las capacidades y habilidades del estudiante.

El reto planteado, para modificar los métodos de la educación tradicional, y para todos aquellos quienes dirigen las actividades educativas, es que debemos entrar en los terrenos de las nuevas tecnologías, el potencial de la tecnología representa un cambio fundamental en la forma como nos comunicamos para lograr los objetivos básicos, tan exigente de la sociedad actual.

Según Oñotivia y Boffa Trasci se enfocan hacia actividades y procesos de la vida mental vinculados con las etapas de maduración que son previas y necesarias al aprendizaje propiamente dicho, con esto muestran que las técnicas de razonamiento son las bases lógicas que aseguran un aprendizaje matemático razonado y no mecánico.

### **1.2.2.2 Contextualización Meso**

En nuestro país se presenta un alto porcentaje de dificultad en los niños que ingresan al segundo año de educación básica es por esto que en las aulas del instituto Isabel de Godín , Riobamba 121 docentes de Guano, Penipe, Guasuntos, y Huigra asisten al taller organizado por la dirección de educación hispana para tratar el tema .

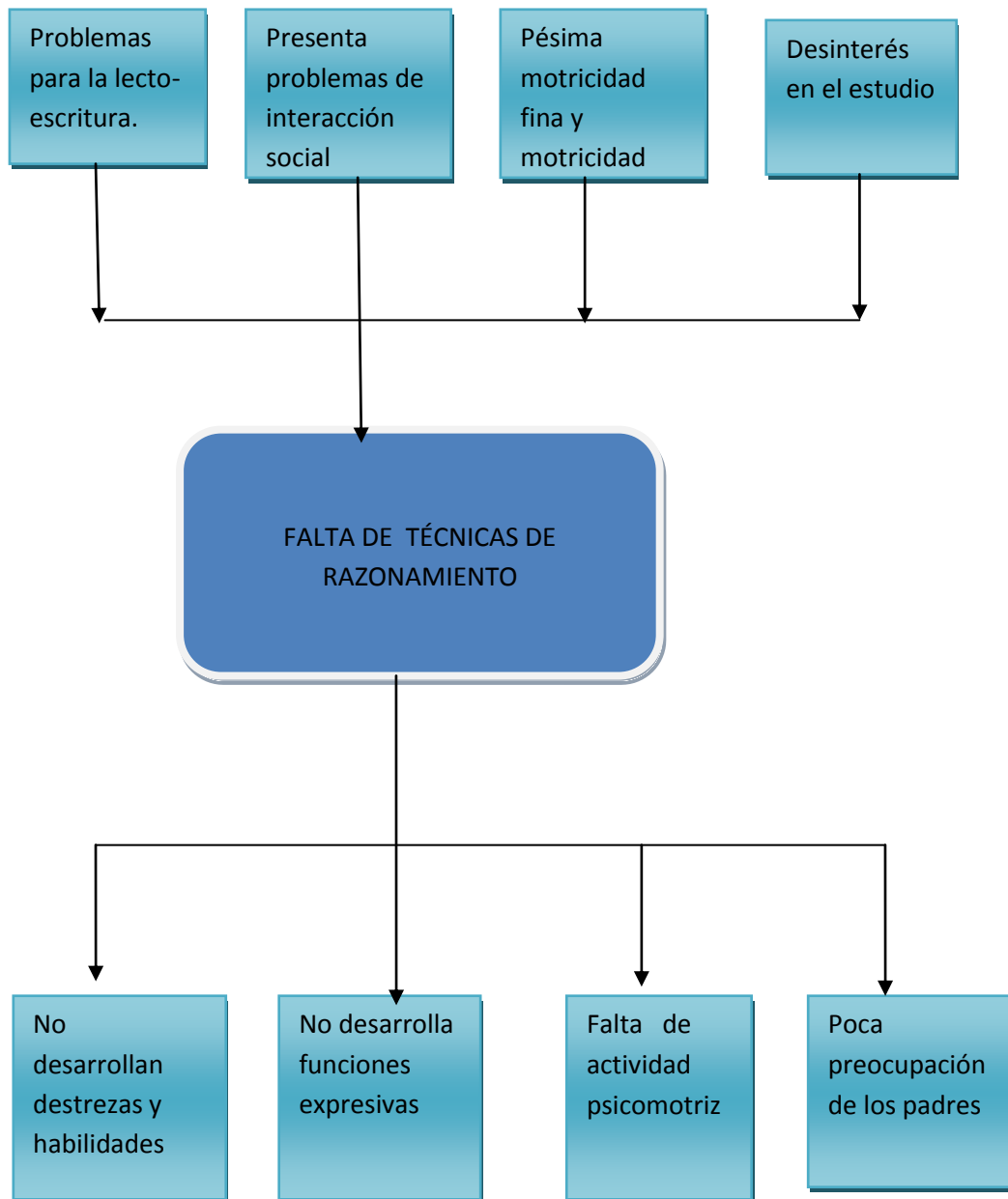
Para Efraín Guzmán jefe del departamento de Educación Especial de la Dirección Hispana el periodo de aprestamiento y las técnicas de razonamiento son importantes al inicio del año , porque permite desarrollar las capacidades del estudiante para que en futuro no tenga inconvenientes.

### **1.2.2.3 Contextualización Micro**

En todas las escuelas los niños y niñas deben tener la preparación suficiente en las técnicas de razonamiento , este término se define como preparar , disponer lo necesario para alguna cosa, aquí se maneja el desarrollo de diferentes nociones temporo- espaciales y diferentes bloques temáticos estos ayudaran al desarrollo de destrezas y habilidades con los cuales los niños podrán enfrentar problemas que se presentan en el segundo año de educación básica como: problemas de lecto- escritura , relaciones lógico matemáticas , socialización,, pero siempre basadas en las técnicas de razonamiento superaran dichos problemas y llevaran su educación escolar con éxito y mucho mas ahora con el desarrollo de la tecnología y la incidencia del software incursionaran en el adelanto de la educación de nuestros niños para de esta forma estar preparados y capacitados .

Gráfico: 01

Árbol del problema



Elaborado por: Carolina Segovia

### 1.2.2. Análisis Crítico

El periodo de aprestamiento se ejecuta antes de iniciar con los contenidos existentes en el segundo año de educación básica según la reforma curricular debe ser desarrollado con mucha eficacia y precisión puesto que si no se ejecuta así se presentara mucha dificultad ya que ellos no desarrollan destrezas y habilidades que posee cada uno y esto repercutirá en las técnicas de razonamiento .

En relación al no desarrollo de las funciones expresivas en los niños siendo el lenguaje el arma fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje junto a ello se presenta problemas de vocalización con esto vendrá el poco deseo de participar e interactuar en el aula y con los compañeros.

También la falta de actividad psicomotriz conllevara a problemas de motricidad fina y motricidad gruesa esto se notara en el proceso de escritura y sobre todo en los rasgos caligráficos de la letra cursiva aquí se evidenciara dicha causa.

Si a esto se suma la poca preocupación de los padres de familia en el proceso educativo del niño y al no contar con este apoyo el niño demuestra poco interés por el estudio , ellos a esta edad requieren de todo el apoyo y comprensión de los padres de familia para iniciar su vida escolar con mucho éxito , he ahí la importancia del buen desarrollo de las técnicas de razonamiento

### **1.2.3. Prognosis**

Si nosotros no tomamos en cuenta el problema detectado que es la falta de técnicas de razonamiento en el periodo de aprestamiento , encontraremos a futuro varios problemas en su vida escolar los cuales afectaran directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje además evidenciaríamos fuertes problemas para el proceso de lecto –escritura, problemas de motricidad fina y motricidad gruesa no lograremos la participación personal ni grupal en el aula los mismos que repercutirán en el desarrollo social e intelectual de los niños.

Es así que implementando e incursionando el uso de la tecnología y específicamente la utilización del software educativo ayudaran al buen desarrollo del niño caso contrario el niño no conocerá ni dominara el manejo de la tecnología ,esto es muy importante en el periodo de aprestamiento el niño ejecuta este a través del juegos y dinámicas de esta manera estamos superando la falta de técnicas de razonamiento en el periodo de aprestamiento y evitaremos a futuro tener problemas en la vida estudiantil .

### **1.2.4. Formulación del Problema**

¿Cómo incide el software educativo muppets en las técnicas de razonamiento en los niños de segundo año de Educación Básica de la Escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua, durante el año lectivo 2010-2011. ?

### **1.2.5 Interrogantes de la investigación**

¿Cómo incidirá el software educativo en el aprendizaje de los niños?

¿Las técnicas de razonamiento ayudaran a mejorar el aprendizaje educativo?

¿Mejorar las técnicas de razonamiento a través de la implementación del software educativo?

### **1.2.6 Delimitación temporal y espacial**

Delimitación espacial: Escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles, de la ciudad de Pelileo perteneciente a la Provincia de Tungurahua.

Delimitación Temporal: Periodo lectivo 2010-2011.

Unidades de Observación: Segundos Años de Educación Básica.

## **1.3 Justificación**

El siguiente trabajo investigativo se lo ha realizado evidenciando la falta de técnicas de razonamiento, y que no existe el correcto manejo de destrezas y habilidades que ayudan al razonamiento razón por la cual es de mucho interés desarrollar esta ya que evitaremos problemas de aprendizaje matemático.

La investigación presta todas las facilidades para ejecutarla ya que contamos con todo lo necesario para ello, además lograremos erradicar la falta de técnicas de razonamiento gracias a la cooperación de la población a investigar.

Es necesario recalcar el desarrollo y la ejecución de la investigación puesto que la utilidad y los beneficios que lograremos con esta son importantes porque ayudaremos a los niños en las técnicas de razonamiento con la implementación del software educativo mejorara el rendimiento académico de los educandos.

Tomando en cuenta la misión y visión de nuestra institución esta investigación ayudara a prevalecer con ello demostraremos que podemos inculcar en los niños hábitos de razonamiento lo cual con la practica obtendremos excelentes resultados.

La sociedad caracterizada por los cambios, de las comunicaciones, la cibernética, la informática, las telecomunicaciones, la nueva concepción acerca del ser humano y de la cultura, la innovación tecnológica permiten llegar al alumno con un conocimiento en forma ágil, oportuna, agradable, dándoles a conocer las múltiples formas, por medio de recursos tecnológicos innovadores, estos pueden modificar las costumbres, cambiar la cultura, y pueden ser la clave del éxito de los estudiantes en su proceso de formación académica. Este trabajo

esta direccionado únicamente hacia los que verdaderamente lo necesitan ya que podremos beneficiarlos y llegaremos al éxito escolar.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Determinar software educativo muppets en las técnicas de razonamiento en los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo perteneciente a la Provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2010-2011.



### **1.4.2 Objetivo Específico**

- Diagnosticar la incidencia del software educativo a través de las técnicas de razonamiento para mejorar el aprendizaje de los niños.
  
- Establecer la importancia de las técnicas de razonamiento en el aprendizaje educativo a través del software para mejorar el rendimiento escolar.
  
- Promover la utilización del software educativo muppets para mejorar las técnicas de razonamiento.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1 Antecedentes investigativos**

Una vez realizada la investigación bibliográfica relacionada a este proyecto se determina en dos Colegios, Teresiano La Castellana y Cristo Rey Altamira de la Zona Metropolitana de Caracas de clase social media alta se dio un estudio cuasi-experimental, con diseño de pre test -post test y grupos intactos, donde uno de ellos es el control y la implementación del Software educativo Los Muppets Lectura y Pronunciación y en la Coordinación viso-motora, la Discriminación Auditiva, Lenguaje, medidos a través de la Prueba de las Funciones Básicas (Berdicewski y Milicic, 1974) y la Posición en el Espacio se midió a través de la Sub -prueba IV del Test de Frostig (1973).

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

Según el paradigma constructivista de Piaget dice que la mejor forma de representar las estructuras de pensamiento es mediante el lenguaje lógico-matemático, cada una de ellas se contempla como un amplio sistema de operaciones lógicas que median y unifican los comportamientos intelectuales concretos.

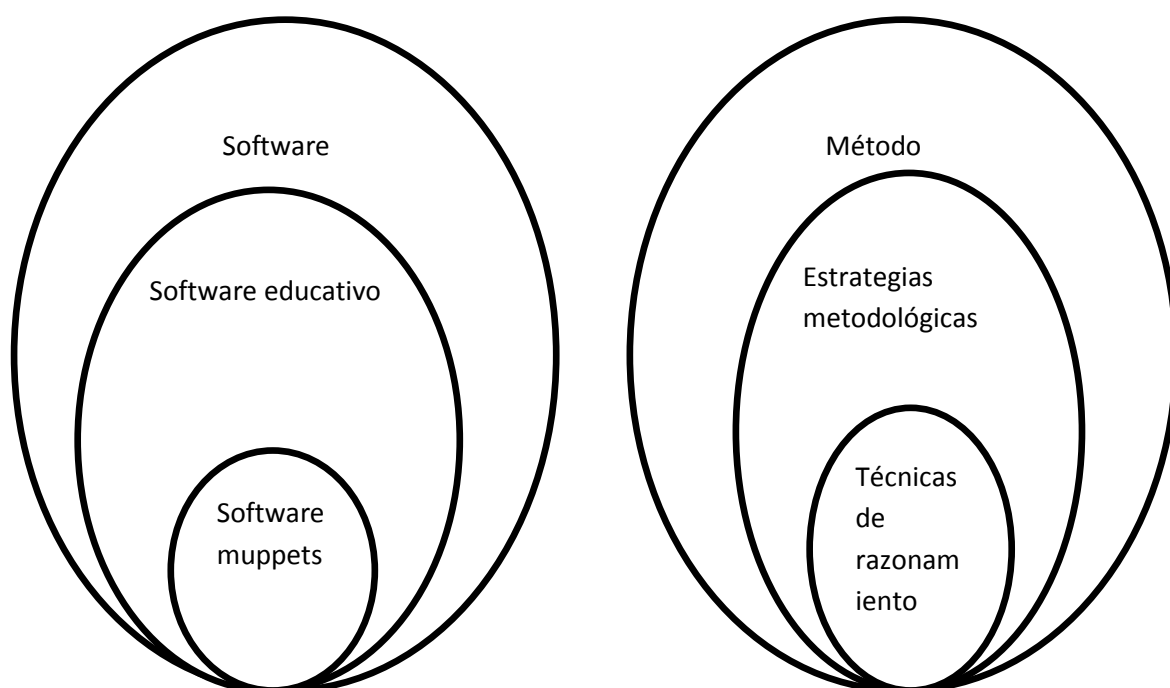
## **2.3 Fundamentación Pedagógica**

La Pedagogía Piagetiana manifiesta y hace énfasis en la importancia de estudiar los distintos procesos psicológicos que van apareciendo de manera progresiva a través del desarrollo y diferenciación del individuo la lógica concreta, formal el pensamiento aquí se combina la dimensión genética y evolutiva con la psicología y pedagogía.

## 2.4 Categorías fundamentales

### Grafico: 02

#### Organizador lógico de variables



**Variable Independiente**

**influye**

**Variable Dependiente**

Elaborado por: Carolina Segovia

## **¿Qué es el software?**

Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.

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.

El término software fue usado por primera vez en este sentido por "John W. Tukey" en 1957. En las ciencias de la computación y la ingeniería de software, el software es toda la información procesada por los sistemas informáticos: programas y datos. El concepto de leer diferentes secuencias de instrucciones desde la memoria de un dispositivo para controlar los cálculos fue introducido por Charles Babbage como parte de su máquina diferencial. La teoría que forma la base de la mayor parte del software moderno fue propuesta por primera vez por Alan Turing en su ensayo de 1936, "Los números computables", con una aplicación al problema de decisión.

El software es una producción inmaterial del cerebro humano y tal vez una de las estructuras más complicadas que la humanidad conoce. De hecho, los expertos

en computación aún no entienden del todo cómo funciona, su comportamiento, sus paradojas y sus límites. Básicamente, el software es un plan de funcionamiento para un tipo especial de máquina, una máquina "virtual" o "abstracta". Una vez escrito mediante algún lenguaje de programación, el software se hace funcionar en ordenadores, que temporalmente se convierten en esa máquina para la que el programa sirve de plan. El software permite poner en relación al ser humano y a la máquina y también a las máquinas entre sí. Sin ese conjunto de instrucciones programadas, los ordenadores serían objetos inertes, como cajas de zapatos, sin capacidad siquiera para mostrar algo en la pantalla.

### **El Software Educativo**

Según 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. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Rguez Lamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Finalmente, los Software Educativos 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.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

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.

Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

**Por parte del alumno.**

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

**Por parte del profesor.**

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.



Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.

Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.

Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.

Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.

Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

### **Individualizan el trabajo de los estudiantes**

Ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

### **Categorización de los Programas Didácticos**

Según su naturaleza informática, los podemos categorizar como:

De consulta: Como por ejemplo los atlas geográficos y los atlas biológicos

Tutoriales: Son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

Ejercitación: Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como “completar”, “unir con flechas”, “selección múltiple” entre otros.

Simulación: Simulan hechos y/o procesos en su entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.

Lúdicos: Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un “cuadro de honor”.

Micro mundos: ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos.

## **Funciones del Software Educativos**

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

### **Funciones que pueden realizar los programas**

Función informativa

Función instructiva

Función motivadora

Función evaluadora

Función investigadora

Función expresiva

Función metalingüística

Función lúdica

Función innovadora

## **Software The Muppets**

The Muppets (pronunciado mopets )conocidos en español como Los Muppets, en América, y como Los Teleñecos, en España, es el nombre original de un grupo de títeres creados por la compañía del estadounidense Jim Henson.

Individualmente, un muppet es propiamente un títere que presenta el estilo distintivo de las marionetas fabricadas por Jim Henson o por su "Taller de Criaturas". El término es a la vez un nombre informal y una marca registrada asociada a los personajes creados por The Jim Henson Company. La palabra "muppet" surgió, según Henson, de combinar las palabras en inglés equivalentes a "marioneta" y a "títere" (marioneta y puppet, respectivamente). Henson ha declarado que la palabra surgió porque le gustaba el sonido de la misma y que se inventó la explicación etimológica de "marioneta/títere" mientras hablaba con un periodista porque sonaba convincente.

Los muppets se distinguen de los muñecos de ventrífloquo, que normalmente sólo pueden mover la cabeza y la cara, en que sus brazos y otras extremidades son también móviles y expresivos. El titiritero normalmente permanece "invisible", oculto detrás de un escenario o fuera del cuadro capturado por la cámara. El uso del foco de la cámara como un "escenario" fue una innovación de The Muppets. Previamente, en televisión, generalmente había un escenario que escondía a los artistas, como en una representación en vivo.

### **Apariencia**

El diseño más común para un muppet de Jim Henson es un personaje simple de boca enorme y ojos esféricos muy grandes. Normalmente están hechos de materiales blandos. Henson fabricaba los muñecos principalmente con elementos cotidianos: pelotas de tenis de mesa, toallas, etc. Los muppets originales no tenían gran expresión facial ni articulaciones definidas pero lograban gran expresividad a través de la manipulación y voces de sus titiriteros.

## **Manejo**

El titiritero normalmente sujeta la marioneta por encima de su cabeza o frente a su cuerpo, con una mano opera la cabeza y la boca y con la otra las manos y brazos, ya sea con dos alambres rígidos o con brazos en forma de guantes. Una consecuencia de este diseño es que la mayoría de muppets son zurdos dado que el titiritero usa su mano derecha para operar la cabeza mientras que opera los brazos con su mano izquierda. Existen otros diseños comunes y formas de operarlos. En algunos muppets, varios titiriteros controlan un solo personaje; el artista que controla la boca normalmente provee la voz para el personaje. Con la evolución de la tecnología, el equipo de Jim Henson y otros titiriteros han desarrollado gran cantidad de medios para operar marionetas para cine y televisión, incluyendo el uso de hilos colgados, motores internos, control remoto e imágenes manipuladas por computadora. El uso creativo de una mezcla de técnicas han permitido crear escenas en las que los muppets aparentan montar una bicicleta, remar en un bote e incluso bailar en escena.

## **Personajes de los Muppets**

Algunos Muppets famosos son Kermit the Frog (la Rana Gustavo en España o la Rana René en latinoamérica), Piggy, Fozzie el Oso, el chef suizo, Gonzo, Rufo el Perro y Animal. Los shows televisivos más conocidos son: Sesame Street (Barrio Sésamo, en España, o Plaza Sésamo en América) y El show de los Muppets. Otro personaje muy relevante es Big Bird (también llamado en español Abelardo, en América, y Gallina Caponata, en España) de Sesame Street (Plaza o Barrio Sésamo en español)

Después de varios intentos fallidos, The Walt Disney Company compró The Muppets en 2004, exceptuando los personajes de Sesame Street, que habían sido vendidos previamente a SesameWorkshop, y algunos otros personajes.

La popularidad de The Muppets ha crecido tanto que han hecho apariciones en películas (independientes de la filmografía propia) como Rocky III, y han sido entrevistados en programas de alta audiencia en los Estados Unidos como Larry King Live.

El programa original de televisión, llamado "The Muppet Show" (El show de los Muppets, en América, o El show de los Teleñecos, en España) fue transmitido en los Estados Unidos de 1976 a 1981 y tuvo gran éxito también en Hispanoamérica y Europa. A su vez, se realizaron una serie de dibujos animados con estos personajes, llamada Muppets Babies (Los Peque ñecos en España), que representaba a varios personajes de la serie original como infantes. A mediados de los noventa, el espacio volvería bajo el nombre Muppets Tonight, con todo el elenco original y algunas adiciones.

Tanto el nombre del programa como el de los personajes varían entre Latinoamérica (donde se emitió de manera casi simultánea a las transmisiones estadounidenses con doblaje mexicano) y España. El nombre fue acuñado debido a un joven costarricense llamado Pablo Valenciano y apodado "mejenguin" debido a que este joven no pronunciaba bien el vocablo "mejenguin" este decía "mujen" debido a un problema que tenía al pronunciar la palabra luego de ciertos cambios se le terminó apodando "muppet" el cual fue popularizado en todo el país.

SOTFWARE MUPPETSSAN RAFAEL, Calif. -(businesswire)—Noviembre 30 de 2009 -Por primera vez, una serie animada en 3D hace parte del programa de televisión "Sesame Street". Hoy inició la 40va temporada del programa, incluyendo segmentos generados por computador (CG) transmitidos a través de SpeakeasyFX y realizados con el software Autodesk Softimage de Autodesk, Inc. La serie presenta una versión digital del hada en entrenamiento, AbbyCadabby. "Sesame Street" es el programa infantil de mayor duración en la televisión. SpeakeasyFX, un estudio de animación en Nueva Jersey, trabajó en 13 segmentos de nueve minutos de "Abby'sFlyingFairySchool." Estos segmentos generados completamente por computador fueron creados para promover el pensamiento crítico y las habilidades en resolución de problemas de los niños en edad preescolar. AbbyCadabby, junto con un variado grupo de nuevos amigos, asiste a la Escuela de Hadas con Mrs. Sparklenose. Abby y sus amigos resuelven problemas utilizando rimas, razonamientos y cooperación.

“Hasta ahora, Sesame Street utilizó Muppets operados manualmente de manera exclusiva. Tomamos la ruta CG con ‘Abby’sFlyingFairySchool’ de tal manera que pudimos darle vida a toda la maravillosa acción física que nuestros escritores imaginaron– como escenas bajo el agua,” explicó Carol-Lynn Parente, productor ejecutivo en SesameWorkshop. “De la misma manera, el formato CG nos permitió producir muchas opciones de juegos en línea para SesameStreet.org, ampliando la experiencia televisiva.”

SpeakeasyFX utilizó Autodesk Softimage para modelar, animar, renderizar y crear “Abby’sFlyingFairySchool.” “Hemos estado utilizando Softimage desde que abrimos nuestras puertas” afirmó Scott Stewart, director ejecutivo en SpeakeasyFX. “Nuestro lema fue el de darle animación con calidad cinematográfica a ‘Sesame Street.’ Por supuesto, necesitábamos hacerlo de manera rápida, sencilla y dentro del presupuesto. Softimage fue fundamental para lograr estos objetivos, porque pudimos hacer todo lo que necesitábamos en el software. Fue principalmente un solo flujo de trabajo del software – nos encanta Softimage por su versatilidad.”

SpeakeasyFX creó más de 500 nuevos accesorios y personajes para la serie. El desafío más grande del equipo fue la creación de personajes digitales que se comportaran como los Muppets del mundo real. Esto necesitó de simulaciones avanzadas en piel y vestuario, y de movimientos complejos. Stewart declaró, “para conservar la visión creativa, decidimos construir nuestros propios modelos de Muppets digitales como si una mano les diera el movimiento desde el interior. Esta fue una modificación increíble a nuestro flujo de trabajo y fue sumamente importante para ayudarnos a encontrar el balance perfecto entre el desempeño de los Muppets tradicionales y los creados en CG.”



SpeakeasyFX confió en el Entorno Creativo Interactivo (ICE) del software Softimage para generar efectos mágicos rápidamente. ICE fue utilizado para simular partículas, burbujas, un genio en una botella e incluso un tornado de macarrones.

### **"Plaza Sésamo": En primer lugar Muppets de animación realizado con Autodesk Softimage Software**

Ofrece SpeakeasyFX "Abby Escuela de Vuelo de hadas" generado por ordenador de la serie para la televisión y la Web

SpeakeasyFX, un estudio de animación en Nueva Jersey, trabajó en los segmentos de 13 minutos nueve de "Hada Voladora Abby Escuela." Estos segmentos CG plenamente fueron creados para promover "el pensamiento crítico niños en edad preescolar y habilidades para resolver problemas. AbbyCadabby, junto con una banda ecléctica de nuevos amigos, asiste a la escuela de hadas con la señora Sparklenose. Abby y sus amigos resolver problemas usando la rima, la razón y la cooperación.

"Hasta ahora, Sesame Street utilizados exclusivamente Muppets impulsado a mano. Fuimos la ruta del CG con 'Escuela de Abby Hada Voladora para que podamos traer a la vida de toda la acción física maravillosa nuestros escritores previstas - tales como escenas bajo el agua ", explicó Carol-Lynn Parente, productora ejecutiva en SesameWorkshop. "Además, el formato CG nos permitió producir muchas opciones de juego en línea para SesameStreet.org, extendiendo la experiencia de emisión".

SpeakeasyFX Autodesk Softimage utilizados para modelar, animar, renderizar y compuestos "Abby Hada Voladora School." "Hemos estado utilizando Softimage desde que abrimos nuestras puertas", dijo Scott Stewart, director ejecutivo de SpeakeasyFX. "Nuestra obligación era traer películas de animación de calidad a 'Sesame Street'. Por supuesto, teníamos que hacerlo rápidamente, fácilmente y en presupuesto. Softimage fue clave para lograr estos objetivos, porque hemos sido capaces de hacer todo lo necesario para en el software. Se trataba esencialmente de un flujo de trabajo de software único - Softimage amamos por su versatilidad. "

SpeakeasyFX invocado InteractiveCreative Softimage Medio Ambiente de software (ICE) para generar rápidamente los efectos mágicos. ICE se utilizó para simular partículas, burbujas, un genio en una botella e incluso un tornado macarrones. Stewart añadió: "El ICE nos ha dado el ancho de banda para incluir un montón de efectos y magia, que nos permite ofrecer un nivel de calidad que supera las expectativas iniciales. Después de construir nuestros árboles ICE y conjuntos de herramientas que fueron capaces de personalizar fácilmente y agregar efectos y magia para disparos en una mano de manera muy eficiente. "

## **Método**

El termino método proviene del griego métodos que significa camino, vía, medio para llegar al fin es decir un camino que conduce a un lugar.

Método es el componente didáctico que con sentido lógico y unitario estructura el aprendizaje y la enseñanza desde la presentación y construcción del conocimiento hasta la comprobación, evaluación y rectificación de resultados.

Métodos para el desarrollo del pensamiento:

Método de solución de problemas, conocido como el método de enseñanza problemático y se basa en la problematización de la enseñanza. Este método desarrolla el pensamiento lógico al tener que : definir, identificar, reconocer el problema , reunir la información necesaria , analizar la información, construir alternativas racionales como posibles respuestas a los problemas , diseñar la resolución razonada , evaluar a partir del problema .

Método investigativo implica la investigación que incide en la formación de la capacidad de indagar, buscar información y los sentimientos de curiosidad, disfrute con el resultado de la labor y las actitudes científicas de persistencia, organización, sistematicidad, entre otras.

Método crítico enseña al estudiante a tener criterio propio, a enjuiciar, a valorar, a no aceptarlo todo por definición ajena a tener un pensamiento más flexible y cambiante con los demás y consigo mismo.

Método del aprendizaje global y productivo, cuando se considera al estudiante aprendiendo de una forma activa, productiva, constructiva, crítica y global por una parte y por la otra cuando el conocimiento no termina con la comprensión externa sino requiere interiorizar en el proceso de construcción individual y colectivo.

En fin es un aprendizaje activo, consciente, crítico, creador, que desarrolla y transforma al individuo.

## **Estrategias Metodológicas**

Una de las actividades dentro del área educativa de gran importancia exigencia y responsabilidades la relación con la estrategia metodológicas que se cumplen en las instituciones escolares. Es necesario estas sean revisadas cuidadosamente para lograr un mejor rendimiento en el aprendizaje de los alumnos.

En los actuales momentos se reconoce la importancia y necesidad de revisar esas estrategias metodológicas para lograr así que los alumnos se sientan altamente motivado y comprometido con su aprendizaje, permitiendo así que sean capaces de asumir su responsabilidad con claro conocimiento de su misión como es el de mejorar su rendimiento académico durante y al final de sus estudios.

El propósito general de la investigación es determinar cómo influye las estrategias metodológicas en el aprendizaje de los alumnos y esto sean estudiado a través de las calificaciones obtenidas por ellos en los diferentes lapsos en el área de matemática haciendo un estudio estadístico de esos valores obtenidos.

El uso de estrategias permite una mejor metodología, considerada como formas de responder a una determinada situación dentro de una estructura conceptual. Dado que el conocimiento matemático es dinámico, hablar de estrategias implica ser creativo para elegir entre varias vías la más adecuada o inventar otras nuevas para responder a una situación. El uso de una estrategia implica el dominio de la estructura conceptual, así como grandes dosis de creatividad e imaginación, que permitan descubrir nuevas relaciones o nuevos sentidos en relaciones ya conocidas. Entre las estrategias más utilizadas por los estudiantes en la educación básica se encuentran la estimación, la aproximación, la elaboración de modelos, la construcción de tablas, la búsqueda de patrones y regularidades, la simplificación de tareas difíciles, la comprobación y el establecimiento de conjeturas.

Es muy importante lograr que la comunidad educativa entienda que la matemática es agradable si su enseñanza se imparte mediante una adecuada orientación que implique una permanente interacción entre el maestro y sus estudiantes; de modo que sean capaces a través de la exploración, de la abstracción, de clasificaciones, mediciones y estimaciones de llegar a resultados que les permitan comunicarse, hacer interpretaciones y representaciones; en fin, descubrir que la matemática está íntimamente relacionada con la realidad y con las situaciones que los rodean.

Es indudable que la matemática se relaciona con el desarrollo del pensamiento racional, es esencial para el desarrollo de la ciencia y la tecnología, pero además puede contribuir a la formación de ciudadanos responsables y diligentes frente a las situaciones y decisiones de orden nacional o local y, por tanto, al sostenimiento o consolidación de estructuras sociales democráticas.

Se encaminó hacia la búsqueda de nuevas estrategias metodológicas que incidan de manera notoria en el proceso escolar de apropiación de conocimientos de esta disciplina., identificando causas que impiden excelentes resultados, tanto a la hora de orientar por parte del docente, como al momento de apropiar nuevos conceptos por parte del educando.

La cotidianidad de la escuela y del proceso de aprendizaje, evidenciaron dificultades relacionadas con la apropiación de nuevos conocimientos en torno a las matemáticas, las cuales se originan en las diversas metodologías empleadas por los educadores durante su práctica pedagógica, en la desmotivación de los educandos en su proceso cognitivo del área y en la falta de implementación de nuevas estrategias destinadas a la dinamización de los conocimientos matemáticos desde el aula, considerando su importancia para la formación integral del individuo.

Por consiguiente, desde la investigación en el aula, se planteó la implementación de estrategias metodológicas basadas en el elemento lúdico y en el juego, partiendo de situaciones problémicas que permitieron desarrollar la capacidad de análisis y reflexión en el estudiante, en ambientes agradables y motivantes que coadyuven a la aplicación del nuevo conocimiento en la vida diaria y en el contexto, evidenciando el dominio de competencias matemáticas.

## **TECNICAS DE RAZONAMIENTO**

El razonamiento es una operación lógica mediante la cual, partiendo de uno o más juicios, se deriva la validez, la posibilidad o la falsedad de otro juicio distinto. Por lo general, los juicios en que se basa un razonamiento expresan conocimientos ya adquiridos o, por lo menos, postulados como hipótesis.

Cuando la operación se realiza rigurosamente y el juicio derivado se desprende con necesidad lógica de los juicios antecedentes, el razonamiento recibe el nombre de inferencia. Los juicios que sirven como punto de partida son denominados premisas y desempeñan la función de ser las condiciones de la inferencia. El resultado que se obtiene, o sea, el juicio inferido como consecuencia, es llamado conclusión.

La inferencia permite extraer de los conocimientos ya establecidos, otro conocimiento que se encuentre implícito en las premisas o que resulte posible de acuerdo ellas. Cuando en la conclusión se llega a un conocimiento menos general que el expresado en las premisas, se habrá efectuado una inferencia deductiva. Cuando la conclusión constituye una síntesis de las premisas y, por consiguiente, un conocimiento de mayor generalidad, se habrá practicado una inferencia inductiva, y cuando la conclusión tiene el mismo grado de generalidad o de particularidad que las premisas, entonces se habrá ejecutado una inferencia transductiva. La ejecución de las inferencias se realiza conforme a ciertas reglas que han sido dilucidadas en la experiencia y formuladas de un modo estricto por la lógica.

En todo caso, lo que se obtiene como conclusión de una inferencia es simplemente un juicio de posibilidad, o lo que es lo mismo, una hipótesis.

En sentido amplio, se entiende por razonamiento la facultad humana que permite resolver problemas.

En un sentido más restringido, se llama razonamiento al proceso mental de realizar una inferencia de una conclusión a partir de un conjunto de premisas. La conclusión puede no ser una consecuencia lógica de las premisas y aún así dar lugar a un razonamiento, ya que un mal razonamiento aún es un razonamiento.

El razonamiento en tanto actividad mental se corresponde con la actividad lingüística de argumentar. En otras palabras, un argumento es la expresión lingüística de un razonamiento. El estudio de los argumentos corresponde a la lógica, de modo que a ella también le corresponde indirectamente el estudio del razonamiento.

El razonamiento es una operación lógica mediante la cual, partiendo de uno o más juicios, se deriva la validez, la posibilidad o la falsedad de otro juicio distinto. Por lo general, los juicios en que se basa un razonamiento expresan conocimientos ya adquiridos o, por lo menos, postulados como hipótesis.

Es posible distinguir entre varios tipos de razonamiento. Por ejemplo el razonamiento deductivo, el razonamiento inductivo y razonamiento deductivo, entre otros.



Los razonamientos pueden ser válidos (correctos) o no válidos (incorrectos). En general, se considera válido un razonamiento cuando sus premisas ofrecen soporte suficiente a su conclusión. Puede discutirse el significado de "soporte suficiente", aunque cuando se trata de un razonamiento no deductivo, el razonamiento es válido si la verdad de las premisas hace probable la verdad de la conclusión. En el caso del razonamiento deductivo, el razonamiento es válido cuando la verdad de las premisas implica necesariamente la verdad de la conclusión.

Los razonamientos no válidos que, sin embargo, parecen serlo, se denominan falacias.

El razonamiento nos permite ampliar nuestros conocimientos sin tener que apelar a la experiencia. También sirve para justificar o aportar razones en favor de lo que conocemos o creemos conocer. En algunos casos, como en las matemáticas, el razonamiento nos permite demostrar lo que sabemos; es que aquí hace falta el razonamiento cuantitativo.

El término razonamiento es el punto de separación entre el instinto y el pensamiento, el instinto es la reacción de cualquier ser vivo. Por otro lado el razonar nos hace analizar, y desarrollar un criterio propio, el razonar es a su vez la separación entre un ser vivo y el hombre.

## **Razonamiento no-lógico**

Existe otro tipo de razonamiento denominado razonamiento no-lógico o informal, el cual no sólo se basa en premisas con una única alternativa correcta (razonamiento lógico-formal, el descrito anteriormente), sino que es más amplio en cuanto a soluciones, basándose en la experiencia y en el contexto. Los niveles educativos más altos suelen usar el razonamiento lógico, aunque no es excluyente. Algunos autores llaman a este tipo de razonamiento argumentación. Como ejemplo para ilustrar estos dos tipos de razonamiento, podemos situarnos en el caso de una clasificación de alimentos, el de tipo lógico-formal los ordenará por verduras, carnes, pescados, fruta, etc. en cambio el tipo informal lo hará según lo ordene en el frigorífico, según lo vaya cogiendo de la tienda, etc.

En este razonamiento se generaliza para todos los elementos de un conjunto la propiedad observada en un número finito de casos. Ahora bien, la verdad de las premisas (10.000 observaciones favorables) no convierte en verdadera la conclusión, ya que en cualquier momento podría aparecer una excepción. De ahí que la conclusión de un razonamiento inductivo sólo pueda considerarse probable y, de hecho, la información que obtenemos por medio de esta modalidad de razonamiento es siempre una información incierta y discutible. El razonamiento sólo es una síntesis incompleta de todas las premisas.

En un razonamiento inductivo válido, por tanto, es posible afirmar las premisas y, simultáneamente, negar la conclusión sin contradecirse. Acertar en la conclusión será una cuestión de probabilidades.

Esta competencia se refiere a:

Habilidad para utilizar y relacionar los números y sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir como para interpretar los distintos tipos de información.

Resolución de problemas relacionados con la vida cotidiana.

Conocer los elementos geométricos, su presencia y aplicación a la vida cotidiana.

Habilidad de interpretar y expresar con claridad y precisión, informaciones, datos y argumentaciones.

Competencia de razonamiento matemático:

Asociar conceptos matemáticos a situaciones cotidianas

Manejar los conceptos espaciales básicos en situaciones reales

Implementar procesos de razonamiento y de desarrollo de la atención

Seleccionar las operaciones adecuadas para resolver un problema

Emplear el cálculo para resolver problemas o enigmas

Utilizar el conocimiento de las formas geométricas para describir las formas de los objetos cotidianos

Interpretar la información y los datos de una receta

Usar aparatos adecuados para medir longitudes

Problemas de razonamiento, dificultad de abstracción

## **2.5 Hipótesis o pregunta directriz**

El software educativo Muppets mejorará las técnicas de razonamiento.

## **2.6 Señalamiento de variables**

**Variable independiente:** El software educativo.

**Variable dependiente:** Técnicas de razonamiento

## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Modalidad básica de la investigación

La modalidad a desarrollar en esta investigación es de **Campo** puesto que se ejecutara en la escuela anteriormente mencionada , abarcaremos directamente hacia la realidad en que se encuentra ; además es documental porque requiere y se apoya en fuentes de carácter bibliográfico.

#### 3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación que utilizaremos será la **Descriptiva** porque buscaremos todas las características que conllevan al problema desde su origen y su desarrollo , buscaremos todo lo sobresaliente referente al problema.

Además será **Exploratorio** porque nos permitirá desarrollar una nueva metodología empleando la multimedia con el software, además nos permite dar tratamiento al problema.

### 3.3 Población y Muestra

La población a ser investigada será detallada a continuación:

Cuadro 01

Autoridades educativas:	2
Docentes:	2
Padres de Familia:	30
Estudiantes:	30
Total	64

Como la población a investigar es menos de 100 no podemos sacar la muestra por tal razón trabajaremos con toda la población

### 3.4 Operacionalización de las variables

#### Cuadro 02

**Variable independiente:** Software educativo muppets

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas Instrumentos
Software educativo muppets es , en América, y como Los Teleñecos, en España, es el nombre original de un grupo de títeres creados por la compañía del estadounidense Jim Henson.	Programa educativo	Identificación  Relación  Aplicación	¿Conoce lo que es un software? ¿Usted a utilizado software muppets en educación?  ¿El software muppetscree que beneficiara el proceso enseñanza aprendizaje?  ¿La utilización del software muppetspermite desarrollar sus objetivos?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

**Variable dependiente: técnicas de razonamiento**

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas Instrumentos
Técnicas de razonamiento es operación lógica mediante la cual, partiendo de uno o más juicios, se deriva la validez, la posibilidad o la falsedad de otro juicio distinto. Por lo general, los juicios en que se basa un razonamiento expresan conocimientos ya adquiridos o, por lo menos, postulados como hipótesis.	Razonamiento	<p>Determinación</p> <p>Desarrollo</p> <p>Aplicación</p>	<p>¿Cree que el razonamiento es autentico e individual?</p> <p>¿Participa usted en las tareas de matemática con el software muppets?</p> <p>¿Las técnicas de razonamiento creen que permite el desarrollo de capacidades?</p> <p>¿Con el software muppets se podrá operar con eficacia?</p> <p>¿Cree que el niño razona por que le</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>



			gusta o por obligación? ¿Toda actividad a realizar genera razonamiento?	
--	--	--	--	--

Elaborado por: Carolina Segovia

### 3.5 PLAN DE LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Cuadro 03

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos del trabajo de Investigación.
¿ De qué personas u objetos?	Autoridad, padres de familia, docentes, niños y niñas de la institución.
¿ Sobre qué aspectos?	Uso de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática
¿Quién?	Autora del proyecto.
¿Dónde?	En la escuela Liceo militar capitán Giovanni Calles
¿ Qué técnicas de recolección?	Encuestas.
¿Con qué?	Instrumentos como cuestionarios y fichas de se observación
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto mutuo, Profesionalismo investigativo y confidencialidad.

Elaborado por: Carolina Segovia

### **3.6 Plan de procesamiento de la información**

Nuestro proyecto se rige bajo métodos técnicas y estrategias metodológicas establecidas en los objetivos e hipótesis de investigación de acuerdo con el enfoque seleccionado considerando los siguientes puntos a tratar:

Manifestación de los sujetos, personas u objetos que van a ser investigadas.

Selección de técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.

La técnica utilizada en el presente trabajo es la encuesta.

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

Según la técnica de la encuesta el instrumento es el cuestionario.

### **3.6 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION.**

**ENCUESTA:** Dirigida a la máxima autoridad, docentes, padres de familia niños y niñas de la institución.

**INSTRUMENTO:** Cuestionario elaborado con preguntas cerradas que me permitieron recaudar la información sobre las variables de investigación.

**CAPITULO IV**  
**ANALISIS E INTERPTRETACIÓN DE RESULTADOS**

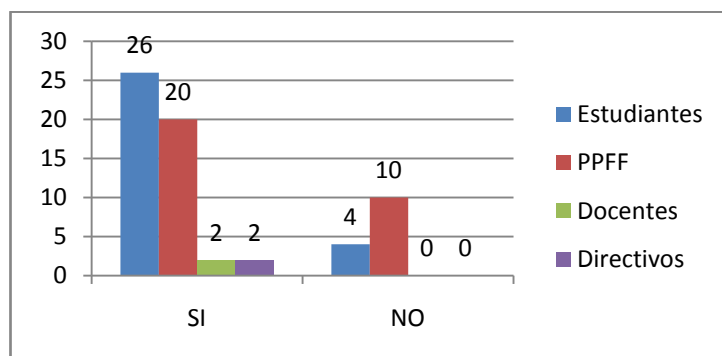
4.1 Encuesta aplicada en la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles.

**Pregunta 1.-** ¿Conoce usted lo que un software?

Cuadro 04

OPCIONES	ENCUESTADOS									
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO		TOTAL	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
SI	26	86,66	20	67	2	100	2	100	50	78
NO	4	13,33	22	33	0	0	0	0	14	21,875
TOTAL	30	100		100	2	100	2	100	64	100

Grafico: 03



Elaborado por: Carolina Segovia

**Análisis e interpretación:** De acuerdo a los datos del cuadro 1 el 78% de los encuestados expresan que si conocen lo que es un software mientras que el 21.87% desconoce.

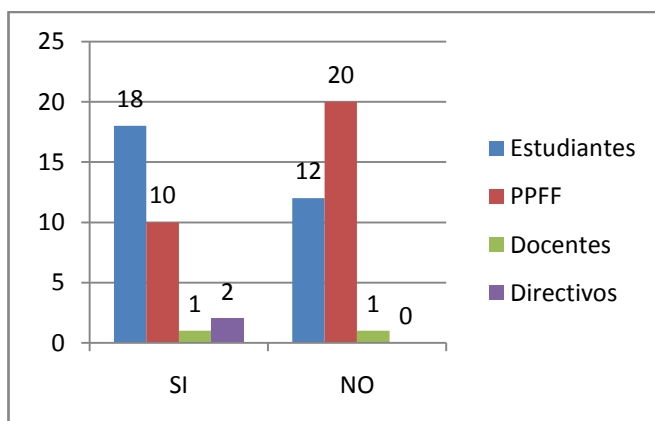
La mayor parte de los participantes esta actualizado en lo que se refiere a la terminología tecnológica y a los avances del día a día para así estar preparado y ser competente en cualquier ámbito que se presente.

**Pregunta 2.-** ¿Usted a utilizado software Muppets en educación?

Cuadro 05

OPCIONES	ENCUESTADOS									
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	18	60	10	33,33	1	50	2	100	31	48,43
NO	12	40	20	66,66	1	50	0	0	33	51,56
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100

Grafico: 04



Elaborado por: Carolina Segovia

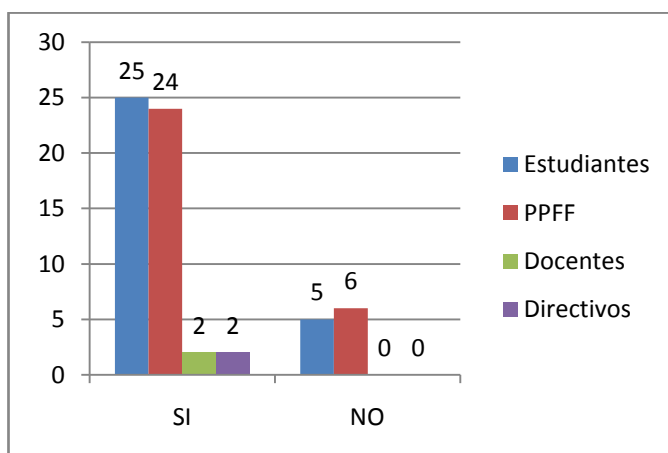
**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos se establece que el 48,4375% a utilizado el software muppets, y el 51,5625% no lo ha utilizado.

Los participantes en su mayor porcentaje no han utilizado el software muppets, porque no estuvo a su alcance por lo que no se pudo interactuar con el mismo y desarrollar diversas actividades de razonamiento las cuales le permitirán mejorar su educación.

**Pregunta 3.-** ¿El software muppets cree que beneficiara el proceso enseñanza aprendizaje?

Cuadro 06

OPCIONES	ENCUESTADOS									
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	25	83,33	24	80	2	100	2	100	53	82,81
NO	5	16,66	6	20	0	0	0	0	11	17,18
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia



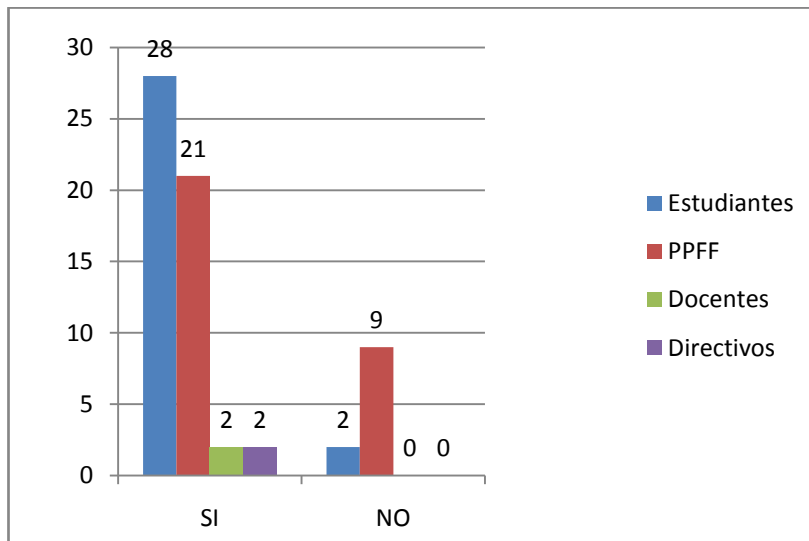
Análisis e interpretación: De los resultados obtenidos se establece que el 82,8125% de los encuestados si les beneficia la utilización del software en el proceso enseñanza aprendizaje, mientras que el 17,1875% expresa que no.

El proceso de enseñanza aprendizaje es significativo y va a la par con la tecnología lo que hace que los niños pongan interés en este proceso y sean participes activos del mismo.

Pregunta 4.- ¿La utilización del software Muppets permite desarrollar sus objetivos?

Cuadro 07

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	28	93,33	21	70	2	100	2	100	53	82,81
NO	2	6,66	9	30	0	0	0	0	11	17,18
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia

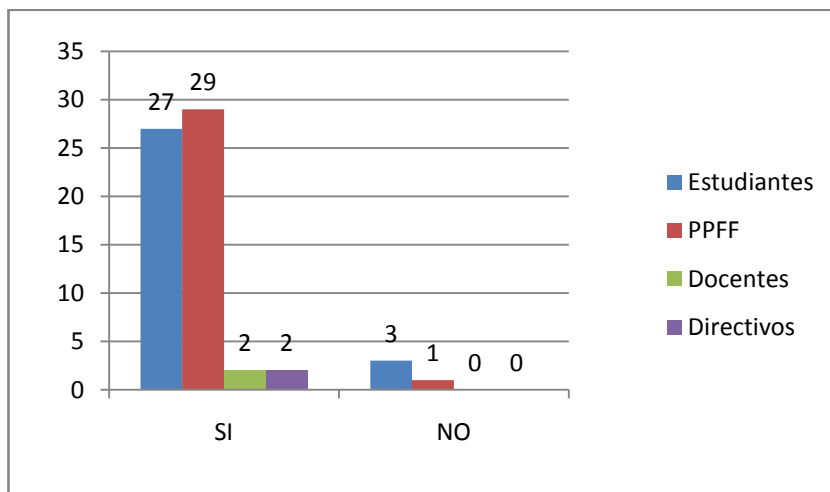
**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos se establece que 82.81% si cumple sus objetivos personales y colectivos mientras que el 17.18% manifiesta que no ha cumplido con sus objetivos.

En los encuestados el desarrollo de objetivos es primordial porque permite avanzar hacia las metas planteadas.

Pregunta 5.- ¿Cree que el razonamiento es autentico e individual?

Cuadro 08

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
SI	27	90	29	96,66	2	100	2	100	60	93,75
NO	3	10	1	3,33	0	0	0	0	4	6,25
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia

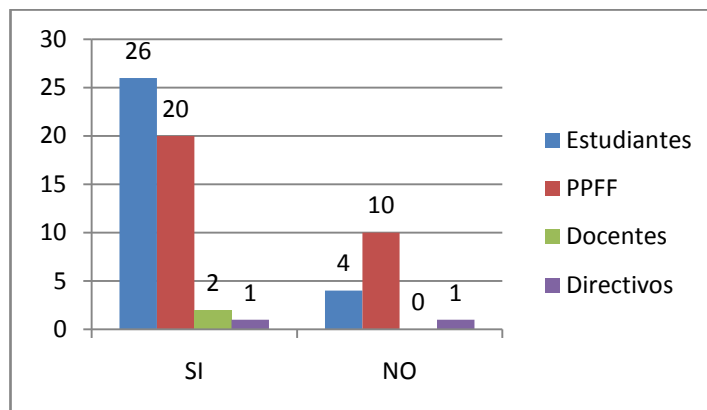
**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos el 93.75% manifiesta que si mientras que el 6.25% expresa que no.

En la mayoría de los encuestados el razonamiento es autentico e individual porque le permite visualizar la capacidad de cada persona dependiendo de sus diferencias individuales.

Pregunta 6.- ¿Participa usted en las tareas de matemática con el software muppets?

Cuadro 09

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
SI	26	86,66	20	66,66	2	100	1	50	49	76,56
NO	4	13,33	10	33,33	0	0	1	0	15	23,43
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	50	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia

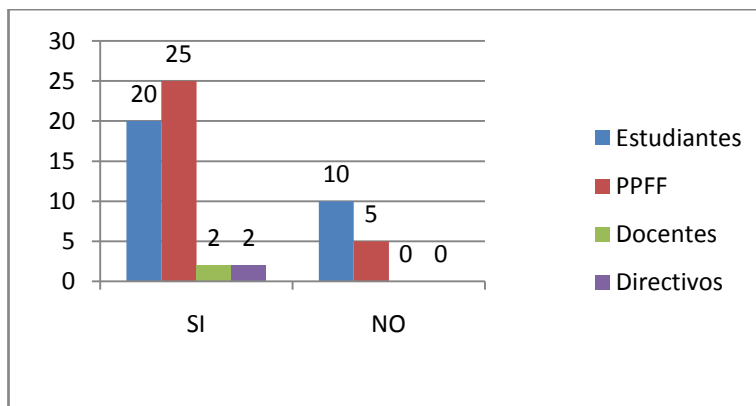
**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos manifiesta 76,5625% si participa en las tareas de matemática mientras que el 23,4375% no participa de la misma.

En la mayor parte de los encuestados su participación en las tareas escolares es de suma importancia porque podemos ser participes del proceso enseñanza aprendizaje e incluso ser parte motivadora en el proceso.

Pregunta 7.- ¿Las técnicas de razonamiento creen que permite el desarrollo de capacidades?

Cuadro 10

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	20	66,66	25	83,33	2	100	2	100	49	76,56
NO	10	33,33	5	16,66	0	0	0	0	15	23,43
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia

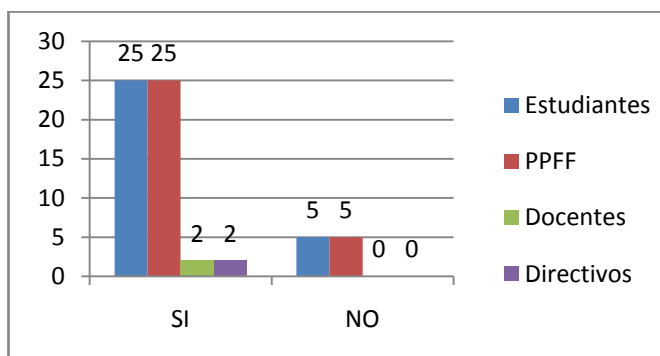
**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos se establece que el 76,562% responde a que el razonamiento permite desarrollar capacidades y el 23,4375% expresa que no permite esto.

La capacidad depende de las diferencias individuales y las destrezas que posee cada uno y de acuerdo a esto se presentara el grado de razonamiento para ejecutar alguna actividad.

Pregunta 8- ¿Con el software muppets se podrá operar con eficacia?

Cuadro 11

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	25	83,33	25	83,33	2	100	2	100	54	84,37
NO	5	16,66	5	16,66	0	0	0	0	10	15,62
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia

**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos se establece que el 84,375% si podrá operar con eficacia mientras que el 15,625 % tendrá cierta dificultad.

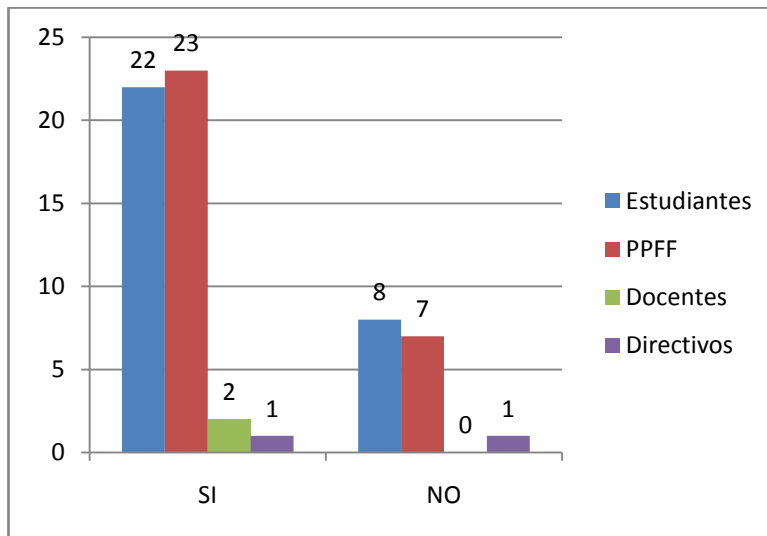
Toda operación matemática que se realiza debe ser ejecutada con eficacia para reflejar los conocimientos, capacidad y habilidad individual por ende notaríamos el desarrollo del pensamiento.

Pregunta 9.- ¿Cree que el niño razona por que le gusta o por obligación?

Cuadro 12

OPCIONES	ENCUESTADOS								TOTAL	
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	22	73,33	23	76,66	2	100	1	50	48	75
NO	8	26,66	7	23,33	0	0	1	0	16	25
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	50	64	100





Elaborado por: Carolina Segovia

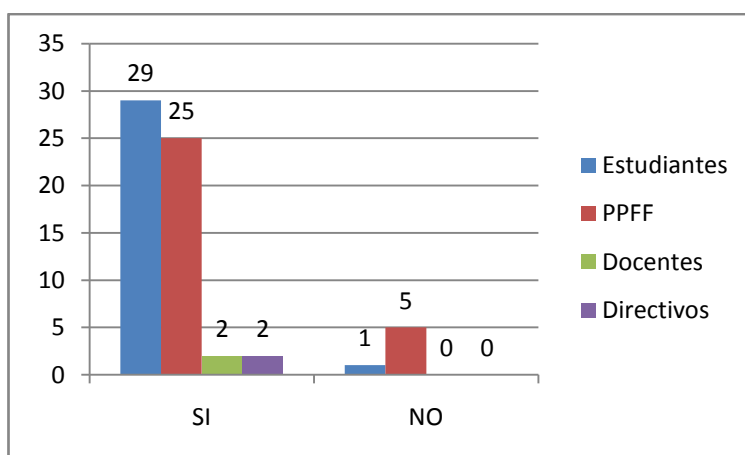
**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos se establece que el 75% razona por que le gusta mientras que el 25% manifiesta que se razona por obligación.

Todas las personas de una forma u otra estamos obligadas a razonar pero no esperemos que nos obliguen sino hacerlo porque en realidad nos gusta y con ello demostraríamos que somos lo suficientemente capaces para realizar toda actividad.

Pregunta 10.- ¿Toda actividad a realizar genera razonamiento?

Cuadro 13

OPCIONES	ENCUESTADOS									
	ESTUDIANTES		PPFF		DOCENTES		DIRECTIVO		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
SI	29	96,66	25	83,33	2	100	2	100	58	90,62
NO	1	3,33	5	16,66	0	0	0	0	6	9,37
TOTAL	30	100	30	100	2	100	2	100	64	100



Elaborado por: Carolina Segovia

**Análisis e interpretación:** De los resultados obtenidos se establece que el 90,625% es indispensable el razonamiento para cualquier actividad mientras que el 9,375% expresa que no.

Toda actividad que se realice genera razonamiento porque somos personas racionales y necesitamos razonar antes de actuar para lograr que las actividades tengan los resultados óptimos.

#### 4.3 Verificación de hipótesis

**H1** El software educativo Muppets si mejorará las técnicas de razonamiento. los estudiantes de segundo año de Educación Básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua ,durante el año lectivo 2010-2011.

**H0** El software educativo Muppets no mejorará las técnicas de razonamiento. los estudiantes de segundo año de Educación Básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua ,durante el año lectivo 2010-2011.

**Pregunta 2.-** ¿Usted ha utilizado software Muppets en educación?

Pregunta 7.- ¿Las técnicas de razonamiento creen que permite el desarrollo de capacidades?

$$X = \sum \frac{(O_i - E_i)}{E_i}$$

O<sub>i</sub>= Frecuencias Observadas

E<sub>i</sub>= Frecuencias de eventos esperados si la hipótesis nula es correcta.

Cuadro 14

Preguntas	Pregunta # 2	Pregunta # 7	Total
<b>Variables</b>	El software educativo Muppets	técnicas de razonamiento	
	<b>Observados</b>	<b>Observados</b>	
SI	31	49	80
NO	33	15	48
TOTAL	64	64	128

$$P_{sip2} = \frac{\text{Total de filas}}{\text{Total filas y columnas}}$$

$$P_{sip2} = \frac{80}{128} = 0.625$$

$$P_{sip7} = \frac{\text{Total de filas}}{\text{Total filas y columnas}}$$

$$P_{sip7} = \frac{48}{128} = 0.375$$

Frecuencias esperada es = T<sub>c</sub> VI/ VD\*Psi/P no

$$FE (SI) P2 = 64 * 0.625 = 40$$

$$FE (NO) P2 = 64 * 0.375 = 24$$

$$FE (SI) P7 = 64 * 0.625 = 40$$

$$FE (NO) P7 = 64 * 0.375 = 24$$

Cuadro 15

OBSERVADO	ESPERADO	(O <sub>i</sub> -E <sub>i</sub> )	(O <sub>i</sub> -E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	(O <sub>i</sub> -E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup> /E <sub>i</sub>
31	40	9	81	2,025
33	24	-9	81	3,375
49	40	-9	81	2,025
15	24	-9	81	3,375
<b>TOTAL</b>				<b>10.8</b>

#### GRADOS DE LIBERTAD

$$(F-1)*(2-1)$$

$$(2-1)*(2-1)$$

$$GL(1)*(1)$$

$$GL=1$$

Nivel de confianza

X 3.84

Entonces:

Constatamos el valor del chi cuadrado (x<sup>2</sup>) calculado con el valor del chi cuadrado teórico o tabular según la regla de decisión formulada que dice:

Se acepta la hipótesis nula (H<sub>0</sub>), si el valor calculado del x<sup>2</sup> es menor al valor del x<sup>2</sup> tabulado o crítico caso contrario se rechaza.

Chi cuadrado (x<sup>2</sup>) calculado mayor que chi cuadrado (x<sup>2</sup>) tabulado 7,9268 es mayor que 3,84.

Por lo tanto: Se rechaza la hipótesis nula (H<sub>0</sub>) y se ACEPTA la hipótesis alternativa (H<sub>1</sub>) por lo que: El software educativo Muppets si mejorará las técnicas de razonamiento

Por los resultados obtenidos a través de las técnicas de investigación y el análisis realizados a los mismos, se considera que la hipótesis planteada se comprueba por sí misma, por lo que el nivel del conocimiento si mejorará las técnicas de razonamiento los estudiantes de segundo año de Educación Básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua, durante el año lectivo 2010-2011.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Del la presente investigación se derivan las siguientes conclusiones y recomendaciones

#### **Conclusiones:**

- En la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles no trabajan con software educativo Muppets
- El uso del software muppets ayuda a mejorar las técnicas de razonamiento en los niños en ellos despierta interés y creatividad.

### **Recomendaciones:**

- Mejorar los recursos informáticos que dispone la institución con el fin de estar acordes a la tecnología actual.
- Las autoridades de la institución deben promover el uso del software en todas las áreas de estudio para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Implementar nuevas herramientas tecnológicas necesarias para el uso del laboratorio de computación.



## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **Título**

Aplicación del software Muppets en las técnicas de razonamiento en los niños de segundo año de educación básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles de la ciudad de Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua, en el año lectivo 2010-2011.

#### **6.1 Datos Informativos**

**Institución:** Liceo Militar Capitán Giovanni Calles

**Dirección:** Barrio la Libertad

**Teléfono:** 032820025

**Parroquia:** La Matriz

**Cantón:** Pelileo

**Provincia:** Tungurahua

Sostenimiento: Particular

## **6.2 Antecedentes de la Propuesta**

En la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles no se ha realizado proyectos con la utilización de software educativo en las técnicas de razonamiento, pero sin embargo se desarrollan actividades de razonamiento estos dirigidos a los estudiantes y docentes.

El progreso de la educación está en la utilización de nuevas metodologías y una de ellas es la actualización en la tecnología, el cual establecerá un verdadero desarrollo para la institución educativa.

### **6.3 Justificación**

Habiendo analizado las conclusiones que surgieron de la investigación es necesario llevar a cabo nuevas alternativas que permitan desarrollar eficientemente el aprendizaje a través de la utilización del software muppets , todo esto acompañado de valores que propician cambios en la sociedad , la educación, el trabajo, los cuales favorecen la manera de recibir y emitir información.

En la actualidad la formación nos exige la utilización de los recursos informáticos para que en la práctica educativa se despierte la creatividad y el interés en el estudiante y no se cierre en la educación tradicionalista que no permite desarrollar nuevos conocimientos, con la implementación de la tecnología se incrementa las posibilidades y las estrategias de trabajo siempre centradas en el estudiante , por ello la necesidad de aplicar el software muppets para mejorar las técnicas de razonamiento.

La propuesta se justifica ya que es de gran ayuda tanto para el maestro como para el estudiante es muy importante para el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **6.4 Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar un manual de usuario del software educativo muppets para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en las técnicas de razonamiento de los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela Liceo Militar Capitán Giovanni Calles del Cantón Pelileo, perteneciente a la Provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2010-2011.

### **Objetivos Específicos**

- Elaborar material didáctico impreso/virtual a emplearse en el diseño de manual de usuario del software muppets.
  
- Aplicar el manual de usuario del software muppets.

## **6.5 Análisis de factibilidad**

El Liceo Militar Capitán Giovanni Calles mantiene su sistema informático a cargo del Ingeniero Daniel Herrera, esta unidad se encarga de administrar los sistemas y redes informáticas de la institución, así como brindar la capacitación de acuerdo a la necesidad que surge día a día.

Puesto que dentro de la planificación del área de informática es brindar todos los servicios disponibles a la colectividad institucional. Mas ahora con la aplicación del software Muppets así tendremos todo el personal técnico adecuado.

Entonces la aplicación operacional para el desarrollo existe.

### **Factibilidad económica**

El software Muppets posee derechos del autor, su licencia es gratuita el cual puede garantizar las libertad de compartir y modificar todas las versiones de un programa – para asegurarse de que sea software libre para todos sus usuarios, entonces no existe licencias de tipo alguno de deban adquirirse para su implementación y uso por tanto la factibilidad económica existe.

### **Factibilidad Técnica**

## RECURSOS INSTITUCIONALES

**Cuadro 16**

DETALLE	CARACTERISTICAS
Computadoras	Procesador AMD de 2 GHz Disco duro de 120gb Entrada USB Dividí writer Monitores de 17 pulgadas Mouse óptico Teclado multimedia Parlantes
Software	Sistemaoperativo Windows XP Microsoft Office 2007

Elaborado por: Carolina Segovia

## 6.6 Fundamentación científica- técnica

**The Muppets** es el nombre original de un grupo de títeres creados por la compañía del estadounidense Jim Henson.

Individualmente, un muppet es propiamente un títere que presenta el estilo distintivo de las marionetas fabricadas por Jim Henson o por su "Taller de Criaturas". El término es a la vez un nombre informal y una marca registrada asociada a los personajes creados por TheJimHensonCompany. La palabra "muppet" surgió, según Henson, de combinar las palabras en inglés equivalentes a "marioneta" y a "títere" (marionette y puppet, respectivamente). Henson ha declarado que la palabra surgió porque le gustaba el sonido de la misma y que se inventó la explicación etimológica de "marioneta/títere".

El software presenta varias actividades con sus respectivas preguntas se debe escuchar la narración de la misma, escoger la respuesta correcta y ubicar el cursor en la opción correcta si lo ha hecho bien escuchara música y aplausos caso contrario escuchara otra música el dibujo animado moverá la cabeza en señal de que esta incorrecto.

## **Descripción de la Propuesta**

La ejecución del manual de usuario se llevo a cabo durante el año lectivo 2010-2011, para conocer los contenidos planteados del manual de usuario.

## **MANUAL DE FUNCIONES DEL SOTFWARE EDUCATIVO MUPPETS**

**Par implantar el software mupetes se debe seguir los siguientes pasos:**

- 1.-Obtener el software educativo en un Cd o en flash memory.
- 2.-Descargar en su computador siempre y cuando tenga lo requerido.
- 3.-Al realizar los pasos anteriores, está listo el programa para ejecutarse.
- 4.-Al ejecutar el programa encontraremos las siguientes pantallas.





Dar clic en la opción atrás para seleccionar el tema para trabajar.



Presione OK para continuar.

**PEQUEÑOS  
SERIES  
CHILD**

# Técnicas de razonamiento



**Haz clic aquí para comenzar**

**Catálogo**

*Jim Henson™*  
INTERACTIVE

## MUPPET™

BRIGHTER CHILD™  
*software*

(c) 1995 Jim Henson Productions, Inc. JIM HENSON'S MUPPETS.  
Logotipo de firma JIM HENSON, JIM HENSON INTERACTIVE MUPPETS.  
Los PEQUEÑECOS y los demás nombres, características y personajes son marcas  
comerciales de Jim Henson Productions Inc. Todos los derechos reservados.

(c) 1995 Wayforward Technologies

Seleccionar aquí para su inicio

## Índice de materias

Limpiar el garaje	¿A dónde va Skeeter?
¡Uno, dos y tres!	¿A dónde va Scooter?
Las pinturas de Peggy	___ es para ___
Los bloques de Fozzie	Los jugos de Nani
Las pinturas de Rowlf	Galletas de Animal
Los collares de Peggy	Invitaciones
Los patrones de Rowlf	Haciendo un pastel
¡Qué calor hace!	Haciendo palomitas
El charco	El disfraz de Animal
¿A dónde va Gustavo?	¿Quién es el gorila?

Cancelar

anterior ←    siguiente →    índice    salir

Índice de contenidos

Escoger uno de ellos y escuchar

Debe dar clic en uno de las actividades para entrar a cada una de ellas.

Ayuda a ordenar algunas cosas en el garaje de Gustavo, teniendo en cuenta que las cosas con algo en común pertenecen al mismo estante. Cuando Gustavo o Fozzie recojan algo, haz clic en el estante donde corresponda.

Mostrar respuesta

anterior ←    siguiente →    índice    salir

Escuchar la instrucción

Escuchar la narración del oso y seleccionar las opciones correctas para cada una de las actividades.

Rowlf distribuye las cosas en grupos. Mira el objeto dentro de la burbuja y, a continuación, haz clic en dos otros objetos que pertenezcan al mismo grupo.

Realizar clic en cada objeto

Mostrar respuesta

anterior ← siguiente → índice salir

Dar clic en cada uno de los objetos según al grupo al que pertenece.



Escuchar la narración y seleccionar la opción correcta ayuda a Peggy a seleccionar sus cuadros.



Debe concentrarse y buscar tres bloques semejantes para ordenar

Contesta de forma correcta dar clic en siguiente.

Pinta un cuadro junto a Rowlf. Arrastra las cosas que quieres usar hasta su casa. Cuando hayas acabado, haz clic en la profesora.

Arrastrar las cosas que debes usar

Dar clic en la profesora

Mostrar respuesta

anterior ← siguiente → índice salir

A Rowlf le encanta hacer dibujos. Ayúdale haciendo clic en la forma que completa el dibujo.

Mantener secuencia lógica

Mostrar respuesta

anterior ← siguiente → índice salir



Observar y completar



Observar y dar clic

En cada una de las actividades debe siempre escuchar la narración y ejecutar la operación correcta si contesta bien podrá seguir caso contrario también podemos descubrir la respuesta correcta.

Así tenemos algunas actividades que nos ayudan al razonamiento.



## 6.7 MODELO OPERATIVO: Matriz plan de acción

Cuadro 17

<b>FASES</b>	<b>METAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>RESULTADOS</b>
Socialización	Socializar el personal docente la necesidad de implementar la utilización de software educativos para mejorar las técnicas de razonamiento	Socialización del personal docente en software para la integración al tema.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades de la institución	Docentes motivados para la utilización de software educativo.
Planificación	Planificar al cuerpo docente sobre la utilización del software para mejorar las técnicas de razonamiento	Entrega –análisis del material para la capacitación	Humanos Materiales Institucionales	Tesista y Especialista	Personal docente entrenado para aplicar el software muppets.
Ejecución	Aplicar el software Muppets para mejorar las técnicas de razonamiento	Recibir instrucciones para la aplicación del software Muppets	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades de la institución e instructores	Aplicación del software muppets

Evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación del software muppets; para mejorar las técnicas de razonamiento	Observación y diálogo permanente con autoridades y participantes.	Humanos Materiales Institucionales	Autoridades de la institución y tesista	Los docentes se encuentran preparados para la utilización de software Muppets.
------------	---	---	--	---	--

## **6.8 Administración de la propuesta**

La ejecución será posible si tenemos claro los objetivos a alcanzar y logra desempeñarse de esta manera la administración de la propuesta será determinada en base a la ejecución del plan de acción , en el cual la planificación administrativa integrara cada uno de los recursos institucionales partiendo de una eficiente planificación , organización , y dirección donde todos los involucrados promoverán actividades de la propuesta a partir de la realización de eventos de sensibilización y capacitación permanente .

Por lo tanto el personal administrativo son los estudiantes quienes disfrutaran y aportaran en el desarrollo de las actividades del software Muppets convirtiendo al mismo en un recurso importante y necesario para el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **C. MATERIALES DE REFERENCIA**

### **1.- BIBLIOGRAFIA**

OCERIN, Reinaldo Carlos “El tiempo en la educación permanente”1976.

BLANCO, Ana Leonor”lecto-escritura aprestamiento “edición: 01, 2009.

MARTINEZ, Silva Lourdes “actividades de aprestamiento “edición, 01  
editorial: trillas 2001.

MARTINEZ, Pitt “Jugando y coloreando Edición: busca libre

Edición: 01 editorial: universidad pedagógica nacional (Bogotá, Colombia)  
2009.

<http://connigohotmailcom.blogspot.com/2009/04/aprestamiento-y-motricidad-lateralidad.html>

<http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071122190406AABvcUu>

<http://74.52.178.178/~ebiguante/images/stories/fileupload/M%F3dulo%20Apresta miento%20Mis%20Juegos.pdf>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Aprestamiento/237909.html>

<http://www.google.com>



## LICEO MILITAR CAPITAN GIOVANNI CALLES

### ENCUESTA

Lea detenidamente las preguntas y contesta de acuerdo a su criterio.

1.- ¿Conoce lo que un software?

SI  NO

2.- ¿Usted ha utilizado software muppets en educación?

SI  NO

3.- ¿El software muppets cree que beneficiara el proceso enseñanza aprendizaje?

SI  NO

4.- ¿La utilización del software muppets permite desarrollar sus objetivos?

SI  NO

5.-¿Cree que el razonamiento es autentico e individual?

SI  NO

6.-¿Participa usted en las tareas de matemática con el software muppets?

SI

NO

7.- ¿Las técnicas de razonamiento creen que permite el desarrollo de capacidades?

SI

NO

8.- ¿Con el software muppets se podrá operar con eficacia?

SI

NO

9.- ¿Cree que el niño razona por que le gusta o por obligación?

SI

NO

10.- ¿Toda actividad a realizar genera razonamiento?

SI

NO

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

