



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

Mención: Educación Básica

TEMA:

“El Software Educativo y su incidencia en el proceso de Lectoescritura de los niños del Segundo Año De Educación Básica de la escuela “Eduardo Mera” durante el periodo 2009-2010”

AUTORA: Muñoz López Narciza de Jesús

TUTORA: Ing. MSc. Ivonne Beatriz Freire Llerena

AMBATO-ECUADOR

2011

***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: **“El Software Educativo Abra palabra y su incidencia en el proceso de lectoescritura de los niños del Segundo Año De Educación Básica de la escuela “Eduardo Mera” durante el periodo 2009-2010”** TAL COMO CONSTA EN LA CARÁTULA presentada por la Sra.: Narciza Muñoz López estudiante de la Carrera de Educación Básica, promoción, considera que una vez revisado dicho Trabajo de Graduación, reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Ing. Fernando Javier
Carrillo Sarabia
180312639-8

Lcdo. Wilmer Alejandro
Jordán Cordóñez
180320420-3

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor(a) del Trabajo de Graduación sobre el tema: **“El Software Educativo Abra palabra y su incidencia en el proceso de lectoescritura de los niños del Segundo Año De Educación Básica de la escuela “Eduardo Mera” durante el periodo 2009-2010”** desarrollado por Narciza Muñoz López, estudiante ...de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, considero que dicho Trabajo de Graduación 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

Ingeniera: Ivonne Beatriz Freire Llerena.
CI 1802754604
TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO

El presente proyecto de investigación **“El Software Educativo Abra palabra y su incidencia en el proceso de lectoescritura de los niños del Segundo Año De Educación Básica de la escuela “Eduardo Mera” durante el periodo 2009-2010”**, elaborado por quien suscribe la presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora

Ambato, 11 de junio del 2011

Narciza de Jesús Muñoz López

CI 180151033-8

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a Dios,
que me colmó de bendiciones, salud
e inteligencia, como también a la UTA
que me abrió las puertas a la superación,
con la guía de maestros excelentes.
A la Ing. Ivonne Freire que más que
Tutora fue una gran amiga.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

| | |
|--|----|
| 2.1- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS..... | 10 |
| 2.2- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA..... | 10 |
| 2.3- FUNDAMENTACIÓN EPISTEMIOLÓGICA..... | 11 |
| 2.4- FUNDAMENTACIÓN AXEOLÓGICA..... | 12 |
| 2.5- FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA..... | 12 |
| 2.6- DEFINICIÓN DE CATEGORÍAS..... | 14 |
| 2.7- HIPÓTESIS..... | 36 |
| 2.8- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES..... | 36 |

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

| | |
|--|----|
| 3.1- ENFOQUE..... | 37 |
| 3.2- MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN..... | 37 |
| 3.3- POBLACION Y MUESTRA..... | 38 |
| 3.4- TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION..... | 42 |
| 3.5- PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE INFORMACION..... | 43 |

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

| | |
|--|----|
| 4.1- ANALISIS E INTERPRETACION..... | 44 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| 4.2- COMPROBACION DE HIPOTESIS..... | 56 |
| 4.3- APLICACIÓN PILOTO DEL SOFTWARE..... | 57 |

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

| | |
|----------------------|----|
| 5.1- CONCLUSIONES | 59 |
| 5.2- RECOMENDACIONES | 60 |

CAPITULO VI

PROPUESTA

| | |
|---|----|
| 6.1- DATOS INFORMATIVOS | 61 |
| 6.2- ANTECEDENTE DE LA PROPUESTA | 62 |
| 6.3- JUSTIFICACION | 63 |
| 6.4- OBJETIVOS | 66 |
| 6.4.1-OBJETIVOS GENERALES | 66 |
| 6.4.2- OBJETIVOS ESPECIFICOS | 66 |
| 6.5- ANALISIS DE FACTIBILIDAD | 67 |
| 6.5.1- FACTIBILIDAD OPERACIONAL | 67 |
| 6.5.2- FACTIBILIDAD ECONOMICA | 68 |
| 6.5.3- FACTIBILIDAD TECNICA | 68 |
| 6.6- FUNDAMENTACION CIENTIFICA | 70 |
| 6.7- FUNDAMENTACION TEORICA | 72 |
| 6.8- RECOMENDACIONES PARA EL USO DEL SOFTWARE | 73 |
| 6.9- INTERFACES DEL USO DEL SOFTWARE | 74 |

| | |
|-------------------------------|----|
| 6.10- EVALUACION DEL SOFTWARE | 96 |
| BIBLIOGRAFIA | 97 |
| ANEXOS | |

INDICE DE CUADROS

| | |
|-------------|----|
| CUADRO N°1 | 38 |
| CUADRO N°2 | 40 |
| CUADRO N°3 | 41 |
| CUADRO N°4 | 42 |
| CUADRO N°5 | 44 |
| CUADRO N°6 | 45 |
| CUADRO N°7 | 47 |
| CUADRO N°8 | 48 |
| CUADRO N°9 | 49 |
| CUADRO N°10 | 51 |
| CUADRO N°11 | 52 |
| CUADRO N°12 | 54 |
| CUADRO N°13 | 55 |
| CUADRO N°14 | 68 |
| CUADRO N°15 | 69 |
| CUADRO N°16 | 69 |
| CUADRO N°17 | 69 |

GRAFICOS

| | |
|-------------------------|----|
| GRAFICO N°1 | 4 |
| GRAFICO N°2 | 14 |
| GRAFICO N°3 | 44 |
| GRAFICO N°4 | 46 |
| GRAFICO N°5 | 47 |
| GRAFICO N°6 | 48 |
| GRAFICO N°7 | 50 |
| GRAFICO N°8 | 51 |
| GRAFICO N°9 | 53 |
| GRAFICO N°10 | 54 |
| GRAFICO N°11 INTERFACES | 74 |

I RESUMEN EJECUTIVO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: “El Software Educativo Abrapalabra y su incidencia en el proceso de Lectoescritura de los niños del Segundo Año De Educación Básica de la escuela “Eduardo Mera” durante el periodo 2009-2010”

AUTORA: Prof. Narciza de Jesús Muñoz López

Para una competitiva labor educativa, el Personal Docente de la escuela Eduardo Mera necesita estar en constante actualización en todos los ámbitos pedagógicos y sobre todo en el área de computación como recurso del quehacer educativo; la institución debe dotar de software educativo que optimice tiempo y un aprendizaje interactivo donde el estudiante protagonice su aprendizaje de manera.

Investigadas las causas y efectos como es la des-actualización y por ende la no utilización de computadores ni software educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de una encuesta realizada a Docentes, estudiantes y Padres de Familia, como también la aplicación piloto de una fracción del software educativo Abrapalabra; se pudo establecer que el desconocimiento de las ventajas que facilitan estos recursos hace que continuemos con los métodos y recursos tradicionales que en la actualidad desvalorizan la creatividad del estudiante.

La propuesta establecida está a disponibilidad de docentes y estudiantes de 2do y 3er de Educación Básica, recursos tecnológicos que favorecerá un proceso lector eficiente con altos niveles de comprensión lectora que mejorará los próximos aprendizajes en todas las áreas de estudio, potencializando el nivel académico de los educandos.

II INTRODUCCION:

Como educadores debemos formar a nuestros estudiantes acorde a la realidad nacional e internacional. Es momento de cambiar el modelo tradicional del proceso enseñanza aprendizaje de lectoescritura en los niños de segundo año básico, renovemos la actividad docente en todos sus aspectos: pedagógico, metodológico, didáctico etc. Al momento de prever recursos didácticos pensemos en la computadora y un software educativo que proporcione un mayor nivel de interactividad en los estudiantes que sean ellos quienes construyan sus aprendizajes en base a sus habilidades, investigación y recursos tecnológicos.

La presente investigación nos permitirá determinar la incidencia del software educativo Abrapalabra en el proceso de lectoescritura en estudiantes de segundo año básico.

En el CAPITULO I, se refiere al planteamiento del problema, se analiza su contextualización enfocando un análisis crítico y exponiendo su justificación para plantear los objetivos.

En el CAPITULO II, tenemos el marco teórico, resaltándose la fundamentación filosófica y pedagógica dado que es un tema netamente de procesos de aprendizaje y que nos permite guiar a la definición de categorías para concluir con el señalamiento de variables.

En el CAPITULO III, se describe el marco metodológico cuya modalidad de investigación se da a nivel bibliográfico, de campo y de acción, concluyendo con el procesamiento de la información.

En el CAPITULO IV, se realiza el análisis e interpretación de resultados seguida de una aplicación piloto del software ABRAPALABRA para una certera comprobación de hipótesis y formulación de conclusiones y recomendaciones.

En el CAPITULO V, se fundamenta los beneficios de la utilización del software en el proceso lector, planteándose la propuesta para aplicar todo el programa durante un año lectivo completo; concluyendo con el informe de la investigación, la bibliografía y los anexos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Software Educativo Abrapalabra y su incidencia en el proceso de lectoescritura de los niños del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Eduardo Mera durante el año lectivo 2009-2010

1.1 Contextualización:

El software educativo está destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo, que permite al estudiante el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas gracias a la relación: educador, aprendiz, conocimiento, computadora; los mismos que pretenden a que los niños programen a las máquinas y no éstas a los niños.

Los docentes ecuatorianos, en su gran mayoría fuimos capacitados en las escuelas tradicionales, donde el único proceso de enseñanza no pasaba del lápiz, tiza, papel, etc. Como única herramienta para facilitar el proceso aprendizaje-enseñanza.

En la actualidad el sistema nos exige integrar el uso de material tecnológico en el que hacer pedagógico, es nuestro deber el aprender a utilizarlos y de esta manera replantear los procesos didácticos en las aulas, así conseguiremos que los educandos evolucionen acorde al avance de la ciencia y la tecnología.

En nuestro país poco o nada se ha hecho para capacitar a los maestros en estas áreas, no pasa de la dotación de pizarras virtuales en sectores rurales donde lo más indispensable es el área de salubridad que ellos carecen.

Hasta la actualidad el único proyecto desarrollado con un convenio del *Ministerio de Educación y Cultura (MEC)* con los Institutos Superiores de la Amazonía en los cuales se están capacitando a los alumnos maestros en el uso de *las Tecnologías de la Investigación y Comunicación (NTIC'S)* en el proceso Aprendizaje Enseñanza que seguro arrojarán excelentes resultados.

La aplicación de las NTIC en las aulas de clases a nivel de la provincia de Tungurahua y del cantón Ambato se lo hace únicamente en algunas universidades y colegios particulares, los estudiantes de las demás instituciones pese a disponer de internet en sus planteles acuden a realizar sus consultas en los centros de cómputo particulares.

En la *Universidad Técnica de Ambato (UTA)* se realizaron *Proyector de Tesis* con temas relacionados al uso de las NTIC en el proceso educativo

durante el período 2009-2010 que en sus informes arrojan mejoras en los aprendizajes.

En todas las instituciones educativas fiscales del nivel básico de la provincia y en particular en la escuela Eduardo Mera del cantón Ambato, la educación no demuestra calidad, a pesar de que las maestras dotamos de todas las técnicas, materiales, tiempo y dedicación necesarias, persiste la educación tradicional y memorística con poca motivación en los estudiantes, quienes son relegados en el uso de la tecnología informática en los procesos de aprendizaje, que por carecer de estos medios tecnológicos en sus hogares se convierte en un estímulo positivo los 45 minutos semanales que tienen la oportunidad de ponerse frente a un computador para las clases de esta asignatura.

1.2 Análisis Crítico

Los docentes para guiar un proceso complejo como es la construcción del conocimiento en la mente del ser humano, debemos estar en constante actualización y mejoramiento profesional, lo que nos permitirá conocer nuevos métodos, técnicas y procedimientos acorde a los avances de la ciencia y la tecnología; así conseguiremos dejar atrás la metodología tradicional que mantiene a los estudiantes, con un aprendizaje memorístico y poco significativo.

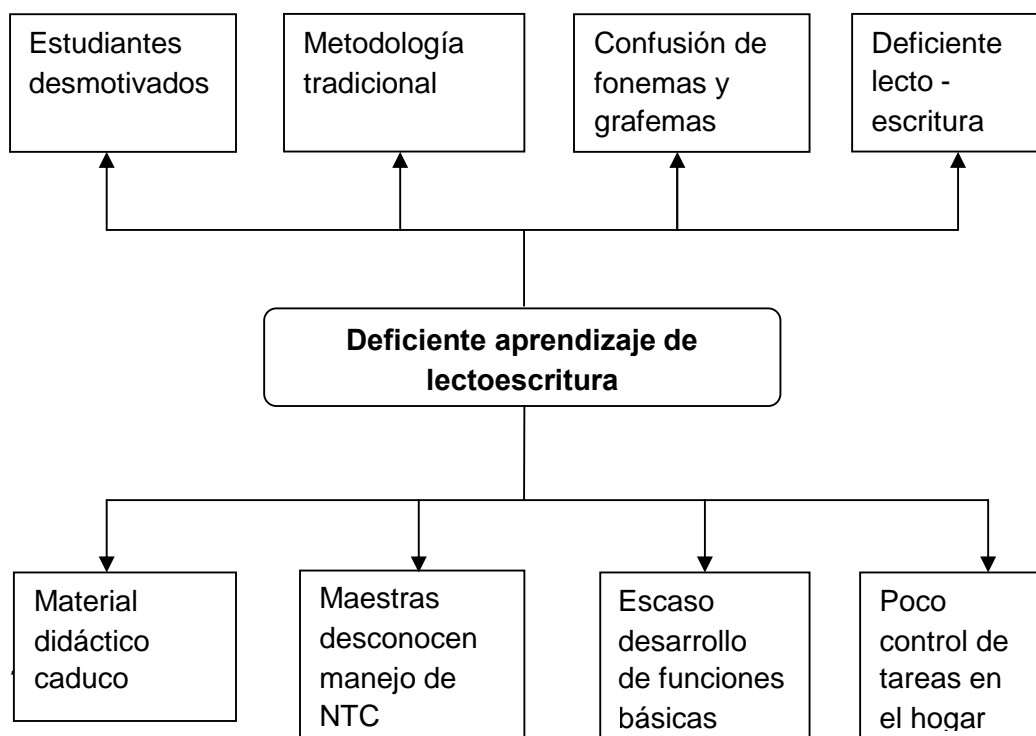
La poca importancia que se da al desarrollo de destrezas lógico motoras previas al proceso de lectoescritura en el segundo año de Educación Básica; unidas al nivel socio- económico de sus padres

quienes por desconocimiento y carencia de materiales de información relacionadas a esta etapa del aprendizaje, aparte que en su mayoría trabajan lejos de sus hogares; razón por la cual no dan la debida atención y apoyo en el control de tareas de sus hijos, A consecuencia de esto los estudiantes inician con una confusión de vocales, grafemas y fonemas tornándose en una deficiente lectura fonológica.

La aplicación de un software educativo donde los estudiantes puedan compartir, ampliar experiencias, verificar varias fuentes, despejar sus dudas, salir de la rutina, asociando los materiales tradicionales con los tecnológicos, les dará la oportunidad de reforzar sus aprendizajes haciéndolos más duraderos, satisfactorios y significativos.

Gráfico 1

Árbol del problema



El MEC según la renovación del currículum dispone que las instituciones educativas apliquen las NTIC en educación.

En su mayoría las instituciones educativas públicas y privadas están procurando ya la aplicación de las NTIC en los procesos de aprendizaje de sus estudiantes.

Si los docentes no nos capacitamos en el manejo de esta tecnología para la educación, seremos los primeros analfabetos tecnológicos, ignorando las ventajas que proporcionan las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la educación de los estudiantes; retrasando los conocimientos con el tradicionalismo memorístico que se

ha mantenido hasta la actualidad; causando el subdesarrollo de nuestro país con relación a los demás países del continente y del mundo.

Si nuestra institución educativa no camina paralela a la actualización, como es la tecnología de la información en el proceso aprendizaje-enseñanza quedaremos relegados de una verdadera educación de calidad, seremos los/as causantes de un alfabetismo en nuestros estudiantes, quienes no podrían interactuar en la nueva sociedad.

1.4 Formulación del Problema

¿Cómo influye el **software educativo** en el proceso de lectoescritura en los estudiantes del 2º Año de Educación Básica de la Escuela Eduardo Mera, de la ciudad de Ambato, durante el período 2009-2010?

1.5 Interrogantes de la Investigación

Preguntas directrices:

- 1.- Establecer las condiciones que existe en la institución acerca del software educativo.
- 2.- ¿Cómo se encuentra el proceso de aprendizaje enseñanza de lectoescritura en la escuela?
- 3.- ¿Cómo está el análisis de la investigación?
- 4.- El software educativo mejorará el proceso de lectoescritura?

Delimitación de la Investigación.

| | |
|---------------------------------|---|
| Área: | Educación |
| Espacial: | Ecuador, provincia de Tungurahua, cantón Ambato, Escuela Fiscal Mixta “Eduardo Mera”, ubicada en las calles: Ave. Dr. Luis Pachano y La Delicia. |
| Delimitación temporal: | Año Lectivo 2009-2010 |
| Unidades de Observación: | Estudiantes del Segundo Año Básico de los paralelos “A” y “B” y padres de familia |

1.6 Justificación

La Educación a nivel mundial está basada en la tecnología informática donde los estudiantes construyen sus aprendizajes en base a sus habilidades, investigación y recursos tecnológicos que disponen.

Como educadores debemos formar a nuestros estudiantes acorde a la realidad nacional e internacional.

La institución prevista para la investigación dispone de 64 estudiantes en el 2º año, con treinta y dos estudiantes en cada paralelo, por tanto existe la factibilidad de realizar la investigación experimental, la autoridad de la institución está presta a facilitar los recursos humanos y

tecnológicos que dispone la institución para la investigación. La escuela dispone de un laboratorio de computación con 15 máquinas, el compañero de computación me ayudará a instalar el software en todas las computadoras para el desarrollo de la investigación.

Al investigar la influencia del software en el proceso de lecto escritura los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar el proceso lector con recursos tecnológicos como el Software que procurarán el razonamiento concienzudo para fundamentar sus aprendizajes de lectoescritura; de estas experiencias se podrán guiar las próximas comunidades educativas.

La presente investigación propone verificar el grado de impacto que causará la aplicación del Software en los procesos educativos que favorecerán al cumplimiento de la misión y visión institucional, la misma que propone a una formación integral de sus estudiantes con un aprendizaje interactivo, significativo y funcional; donde: Estudiantes, Docentes y Padres de Familia sean los artífices del desarrollo a partir de proyectos innovadores que potencien el desarrollo de capacidades para compartir en esta sociedad cambiante.

Los beneficiados con la presente investigación: la experiencia valiosa para las Maestras, Estudiantes y Padres de Familia del Segundo Año al ser los actores de esta innovación que será compartida con toda la comunidad Educativa de la Institución y colegas interesados en los resultados del presente proyecto.

1.7 Objetivo General

Determinar la incidencia del software educativo Abrapalabra en el proceso de lectoescritura en los estudiantes del Segundo Año básico de la escuela “Eduardo Mera” durante el Año Lectivo 2009-2010.

1.8 Objetivos específicos

- 1-** Investigar cómo aplicar el software educativo.
- 2-** Interpretar los resultados de la investigación.
- 3-** Aplicar el software educativo a los estudiantes del Segundo Año.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Hecho el seguimiento respectivo, no existen trabajos similares al presentado, ya sea en forma parcial o total por esta temática en la escuela fiscal mixta Eduardo Mera no se han realizado investigaciones anteriores, por lo que el presente trabajo es original en su forma y contenido.

Por lo expuesto, mi tema de investigación es importante porque se trata de un complemento a diferentes temas o trabajos anteriores como es la aplicación del software multimedia en el proceso de lectoescritura a los estudiantes del segundo año de la Escuela Eduardo Mera.

2.2 Fundamentación Filosófica

Nuestra realidad educativa es cambiante, las instituciones educativas del nivel básico en su mayoría laboramos con parámetros similares;

existiendo una variación de acuerdo al nivel socio económico, cultural de los estudiantes y las habilidades, técnicas y recursos que el docente utilice en los procesos de aprendizaje; razones para que la Escuela “Eduardo Mera” fije su accionar bajo el paradigma constructivista que según Piaget (1948) plantea que *“El conocimiento no es una copia de la realidad, ni tampoco está totalmente determinada por las restricciones que ponga la mente sino que es el producto de una incorporación entre estos dos elementos”*. El estudiante es el único responsable de su proceso de aprendizaje a medida que interactúa con la realidad.

En virtud que la educación experimenta una evolución tecnológica permanente, en gran parte con el Software educativo en los procesos de aprendizaje, propendemos involucrarnos en la avanzada del desarrollo tecnológico en educación y más aún con el proceso de lectoescritura que es la base del aprendizaje para todas las áreas.

2.3 Fundamentación Epistemológica

Ausubel (1983-120). *“El aprendizaje ocurre cuando el estudiante relaciona la nueva información con las experiencias y conocimientos previos, la disposición de aprender como también los recursos y contenidos de aprendizaje tienen significado potencial y lógico”* El semblante epistemológico que comprende los diversos aspectos del conocimiento basándose en las teorías educativas que tratan de comprender e identificar los procesos que permiten adquirir el conocimiento, siendo el primer paso a tomar en cuenta para la investigación del Software educativo como recurso didáctico en el proceso de lectoescritura, la investigación que se va a tratar estará en

dependencia de la investigadora con los estudiantes de tal manera que la dependencia sea mutua.

2.4 Fundamentación Axiológica

El aprendizaje no puede ser neutro. Está influenciado por valores. Un investigador es el sujeto social que sintetiza el contexto sociocultural en donde está ubicado el problema de estudio; por lo tanto, es imposible separar la ideología política y religiosa para interpretar la realidad, concretando tenemos: "*Quiere para todos lo que para ti: Virtud social y justicia*". **Imperativos de Kant (1988)**

2.5 Fundamentación Pedagógica

El diccionario pedagógico (Ander Egg.1997) En relación al término pedagogía hace referencia como la adquisición de conocimientos, actitudes, habilidades y conductas asociadas al ámbito profesional o para el conocimiento de ciertas disciplinas.

Sobre este tema el Instituto Pedagógico de Colombia establece que los aprendizajes exigen de docentes con una gran sensibilización hacia lo creativo, lo lúdico y la valoración de las cosas sencillas de la vida que son el punto de partida del desarrollo psicoafectivo y cognitivo del estudiante.

El aprender haciendo es una técnica adecuada para estudiantes y maestros, no solo como forma de aprendizaje enseñanza, sino también como ayuda esencial en la construcción de valores y el conocimiento e

interpretación de sus realidades; dado que las imágenes construidas y desarrolladas por cada uno de los sentidos no se dan en forma aislada o independiente. Sino en una interrelación profunda entre el hacer-conocer-aprender y disfrutar.

Este planteamiento pedagógico del aprender haciendo conlleva al desarrollo de destrezas de confrontación de los elementos teóricos a los prácticos tanto en el campo pedagógico como metodológico.

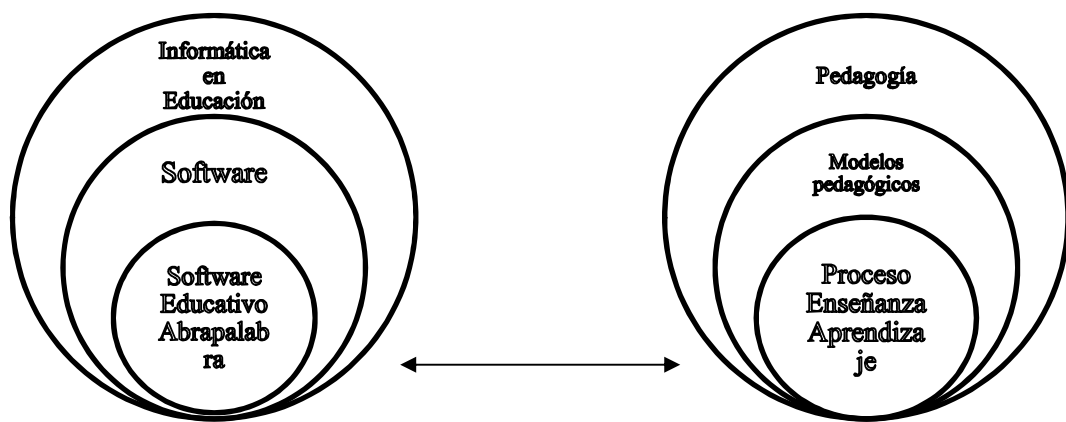
Se reconoce la importancia de trabajar en educación en procesos y estrategias desde el que aprende; así se transita por diversas posturas que buscan la autonomía de los actores que crecen y se transforman para ser otros, por tanto la interacción con materiales concretos para fundamentar la producción gráfica-escritural, la competencia de búsqueda de información y su apropiación comprensiva y crítica, es un elemento a visibilizar.

El amplio espectro de posibilidades de los medios estructurando ambientes propicios para la lectura, escritura y producción textual en los niños niñas y maestros en la escuela de Freinet, el trabajo político y cultural de Pablo Freire y el uso de la imagen para crear situaciones sociológicas en los procesos de alfabetización, el aporte creador y abierto de Gianni Rodari y el amplísimo reto planteado para este milenio por Ítalo Calvino, en visibilidad nos plantea a noción de una particular pedagogía desde la imagen.

Las voces de maestros innovadores reconocen que gran parte de las cosas exitosas surgen de una parte de observar y escuchar los intereses de los estudiantes, por atreverse a ingresar a sus aulas los recursos que circulan en la red.

Gráfico 2

Categorías Fundamentales



Variable Independiente

Variable Dependiente

2.6 Definición de Categorías

Informática en la Educación

A lo largo de los últimos 34 años, sobre todo en el mundo desarrollado; y en las dos últimas décadas en Latinoamérica, los profesionales de la educación se han esforzado por buscar las mejores aplicaciones del computador y sus programas en todos los campos que implica la actividad educativa: como instrumento de gestión administrativa y académica, como herramienta facilitadora de la enseñanza aprendizaje y apoyo a las actividades investigativas.

Sin lugar a dudas que estamos viviendo la década de la integración de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC) en la educación Ecuatoriana.

En todos los casos señalados, las expectativas han sobrepasado las realidades, pudiéndose observar como elemento constante en todos estos intentos lo que se podría denominar un optimismo pedagógico exagerado, ya que el resultado ha sido la inexistencia de una verdadera integración de estos nuevos, poderosos y motivantes recursos al proceso pedagógico.

Inicialmente las aplicaciones informáticas (software) no respondían a las necesidades de las Instituciones Educativas sino a la industria del software.

La Informática Educativa puede emplearse como un apoyo para la enseñanza con la finalidad de estimular varios sentidos del sujeto que posibilite el aprendizaje.

Es una herramienta con la cual se puede operar el proceso educativo pero el diseño previo, la planificación y la estrategia a utilizar estarán a cargo del experto educativo.

La acción docente, la estrategia educativa y la Informática Educativa, trae consigo un aprendizaje más rico, donde se estimulan nuevas habilidades del pensamiento y la acción como la capacidad de descubrir por si mismo los conocimientos; se fortalecen valores como la cooperación y la colaboración.

Nueva Tecnología

Utilizar la nueva tecnología sin tener una necesidad aparente siempre conduce a las preguntas:

¿Para qué lo necesito?

¿Si siempre he dado mis clases sin necesidad de la computadora para que pueda hoy necesitarla?

¿Qué ventajas tengo al usar la computadora como apoyo en mis clases?

¿Si utilizo este medio mejorará el nivel de aprendizaje, será más rápido, etcétera?

Recordar que el uso de la nueva tecnología siempre provoca tener miedo al cambio.

De lo expuesto anteriormente la presente investigación pretende involucrar al educador y al estudiante en un mutuo accionar donde el estudiante pueda construir sus aprendizajes más duraderos, interactivos y prácticos.

El Software

Se conoce como *software* al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos del sistema, llamados hardware.

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.

El software evoluciona con el tiempo. Los requisitos del usuario y del producto suelen cambiar conforme se desarrolla el mismo. Las fechas de mercado y la competencia hacen que no sea posible esperar a poner en el mercado un producto absolutamente completo, por lo que se debe introducir una versión funcional limitada de alguna forma para aliviar las presiones competitivas.

Software, es la parte lógica del computador que está compuesta por todos los programas, rutinas y sistemas que permiten al computador ejecutar sus funciones. El Software se divide en: Software Utilitario, Software Operativos y Software de Aplicación.

El Software de Aplicación

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.¹ 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.

Es aquel que nos ayuda a realizar una tarea determinada, existen varias categorías de Software de Aplicación porque hay muchos programas (solo nombramos algunos) los cuales son: Aplicaciones de negocio, Aplicaciones de Utilería, Aplicaciones Personales, aplicaciones de Entretenimiento.

El software de aplicación ha sido escrito con el fin de realizar casi cualquier tarea imaginable. Este puede ser utilizado en cualquier instalación informática, independiente del empleo que vayamos a hacer de ella. Existen literalmente miles de estos programas para ser aplicados en diferentes tareas, desde procesamiento de palabras hasta cómo seleccionar una universidad. Como existen muchos programas se dividen en cuatro categorías de software de aplicaciones:

Hoy estamos explorando la computadora para fines didácticos de la misma forma, es común que el maestro utilice la computadora en los procesos de aprendizaje como utiliza el pizarrón, el libro, las notas, etc.

Al igual que transición radio-televisión, se necesitan años de experiencia y un grupo multidisciplinario que explote las características de la computadora y ofrezca nuevos métodos en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

El Software Educativo Multimedia

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

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

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

La sociedad del conocimiento plantea retos muy grandes a los educadores, no sólo por la proliferación ubicua de información y por el

rompimiento de muchas barreras espacio-temporales para acceder al conocimiento, sino que también por el cambio de paradigma que conlleva formar para el cambio y para la competitividad, dentro de un entorno en el que educación ya no es sinónimo de escolaridad, es un requerimiento permanente. Dentro de este contexto los *materiales educativos computarizados*, en particular los que desarrollan *micro mundos lúdicos interactivos*, son una pieza clave: están llamados a favorecer que los aprendices, dentro de contextos que tengan significado para ellos, en los que se puedan vivir experiencias entretenidas, excitantes y retadoras, predominantemente bajo control del usuario, desarrollen habilidades que difícilmente se pueden lograr con otros medios. Estas van ligadas a procesos que son críticos para el aprendizaje permanente, como son la observación y escucha, el planteo y la solución de problemas, la creatividad y el pensamiento divergente, el juicio crítico, la habilidad para cooperar y trabajar en grupo. Este trabajo analiza el potencial que tienen los micro mundos lúdicos interactivos para apoyar algunas de estas dimensiones formativas y comparte lo que, a juicio del autor, son los elementos críticos en el diseño y desarrollo de estos ambientes educativos, en particular los relacionados con las fases de análisis, diseño, desarrollo e implementación de estos. El escrito concluye destacando la necesidad de repensar la educación como un todo, no sólo los medios para apoyarla.

El software educativo hoy fomenta en el alumno la capacidad de: Experimentar, aprender, ejecutar, crea, modelar, etc.

Antes, algunos modelos eran difíciles de enseñar; hoy, con la ayuda de la computadora, los alumnos tienen una forma más para practicar lo aprendido.

Los métodos actuales de enseñanza son mucho menos costosos que los tradicionales; por ejemplo, con la ayuda de la computadora un piloto puede aprender a volar en un simulador de vuelo.

Antes se requería de mucho tiempo para el aprendizaje; hoy, con el uso de la computadora:

- Se puede disminuir el tiempo de aprendizaje.
- Ofrecer herramientas a los maestros en su difícil tarea de impartir el conocimiento
- Ayudar al alumno a ejercitarse y aprender.
- Ayudar al alumno a crear su propio conocimiento.
- Crear ambientes virtuales en donde el alumno participe en experimentos.
- Que el alumno aprenda sin darse cuenta.

El Software Educativo Abrapalabra

Es un curso multimedia e interactivo para la enseñanza de lectura de la lengua castellana. El programa cubre un amplio espectro de materias, desde la motivación y familiarización con el **proceso lector** hasta los niveles básicos de lectura comprensiva y actividades caligráficas.

Abrapalabra toma del modelo holístico de aprendizaje, el requerimiento de operar en ambientes y contextos significativos fomentando el encuentro del niño con todos los ámbitos donde puede encontrar estímulos para la lectura puesto que:

- Motiva al niño en su aprendizaje de la lectura.
- Ejercita en el niño habilidades de percepción auditiva, visual, orientación espacial y orientación temporal requeridas para el aprendizaje de la lectura.
- Familiariza al niño con los códigos de la lectura.
- Desarrolla en el niño habilidades psicolingüísticas involucradas en el aprendizaje de lectura.
- Desarrolla en el niño niveles de lectura comprensiva.
- Fomenta en el niño el gusto e interés por la lectura.

La bases teóricas del modelo holístico muestran que el aprendizaje es más eficiente y motivador, si se parte del contexto y su significado. Ello permite que el niño elabore sus aprendizajes y tenga una mayor retención debido a la motivación y el significado que él le asigna.

Abrapalabra es un programa interactivo y multimedia, en que el niño se ve motivado a aprender a través del juego y la exploración.

La interactividad es un elemento esencial en el diseño de *Abrapalabra*, con ello, se hace referencia al rol protagónico que el niño toma frente al aprendizaje, lo que tiene un impacto muy significativo sobre la motivación por aprender y la retención de lo aprendido.

El uso de multimedios (integración de texto, voz, música, imágenes y videos) contribuye poderosamente a capturar la atención del niño y estimula el aprendizaje desde distintas áreas de destreza. Con ello se hace posible que cada niño aprenda, dependiendo de sus áreas fuertes y deficitarias, utilizando sus propias claves.

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.

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. No era la palabra de una ciencia. 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. Ha de señalarse que relacionada con este campo disciplinar está la andragogía.

Por eso, reiteradas veces se ha explicado "pedagogía" como "andragogía", significante que no ha llegado a tener la misma fortuna. Tal vez porque "pedagogía", además de la tradición, tenía a su favor la

insistencia en la infancia como el tiempo crucial para construir la persona a perfeccionar. Otra razón importante era la de evitar las preocupaciones del lenguaje sexista actual que sugería el uso de "andragogía" y "ginegogía". 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.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la pedagogía como *ciencia* es un debate que actualmente tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de cientificidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia). Existen autores, pues, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio.

Pedagogía: en un sentido clásico- conducir al niño, acción de cuidarlo, de formarlo, de desarrollo-. Según Alejandro Sanvisens entendemos a la pedagogía como el arte de educar, como la técnica propia de la educación, como la ciencia de la educación, y es la educación el tema principal de su estudio. Dependiendo de la filosofía moral y la psicología.

La Tecnología Educativa

(El uso de las TIC en la educación): 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.

Los Modelos Pedagógico

Implica el contenido de la enseñanza, el desarrollo del niño y las características de la práctica docente. Pretende lograr aprendizajes y se concreta en el aula.

Instrumento de la investigación de carácter teórico creado para reproducir idealmente el proceso enseñanza aprendizaje.

Paradigma que sirve para entender, orientar y dirigir la educación. Se hace evidente la diversidad de conceptos determinantes asociados a la definición de modelo pedagógico.

Asumir una definición operativa implica declarar de qué presupuestos teóricos se parten, en los que se deje claro el término pedagógico quien revela la esencia del modelo.

La educación es una función social caracterizada, en primer lugar, por su esencia clasista. Cada sociedad se impone la formación de un "modelo de hombre" que asimila y reproduce al nivel individual las normas y patrones socialmente válidos, que vienen dispuestos por la clase dominante en un momento histórico concreto, pero que tienen su origen en las condiciones específicas del desarrollo económico - social alcanzado.

Como es natural, la institución escolar, el sistema de instrucción socialmente organizado refleja este modelo educativo y lo traduce, de manera concreta, en el proceso pedagógico, en el trabajo de la escuela.

En el terreno de la teoría de la Educación se ha manifestado una constante confrontación entre los promotores de unos u otros "modelos" que, a su modo de ver, cumplirían con mayor eficacia las funciones sociales conferidas a la educación en general y a la enseñanza en particular se plantean dos modelos pedagógicos: el tradicionalista y el humanista.

Para la concepción Humanista, también llamada "desarrolladora" o Escuela Activa, el sujeto ocupa el primer plano dentro de todo el fenómeno educativo y del proceso pedagógico. Los factores internos de la personalidad se reconocen como elementos activos de la educación del sujeto, en particular sus motivaciones, a la vez que se admite la variedad de respuestas posibles ante las mismas influencias externas.

Desde esta concepción el sujeto se auto educa mediante la recreación de la realidad, participa en ella y la transforma. Por esta razón la enseñanza - aprendizaje debe ponerse en función de las necesidades individuales y no puede aspirar a la reproducción de un modelo único de individuo, sino a la combinación de la socialización y la individualización del sujeto de la manera más plena posible.

En la Pedagogía Desarrolladora pueden ubicarse varias propuestas pedagógicas de carácter renovador como el proyecto Reconstruccionista de José A. Huergo, denominado también Pedagogía de la Emancipación, la Pedagogía Insurgente de Enrique Pérez Luna, o la Pedagogía de la Liberación de Paulo Freyre.

De lo expuesto anteriormente resumo que la pedagogía la hace el maestro, su pedagogía es única porque las habilidades, técnicas, estrategias, recursos, etc. Que utilice en el proceso educativo sumado al nivel sociocultural del educando y su entorno natural que son las bases para un nuevo aprendizaje.

La Educación

(Ausubel y cols.,1990). *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.*

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, 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.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha 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 moderno, es la utilización de los multimedios, 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.

Enseñanza Aprendizaje

La enseñanza 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.

Aprendizajes

Pérez Gómez (1992) determina así: El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectual y motriz. En consecuencia, durante los primeros años de vida el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después de indeterminado tiempo el componente voluntario adquiere mayor importancia, (como aprender a leer, aprende conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir una asociativa entre respuesta y estímulo. A veces el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida

El aprendizaje se produce también por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de resolver los problemas cotidianos, pero siempre el ser humano se queda estático, al contrario cada día aprende más y mejor.

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.

Método de Enseñanza

Es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del estudiante hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de la unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje.

Métodos del Proceso de Lectoescritura

Los métodos de lectura siempre han dado que hablar entre pedagogos y psicopedagogos, hoy vamos a mirar a los mismos, desde la única óptica que todos debemos hacerlo, en función del niño objeto de la educación. Los métodos de lectura se dividen en dos grupos: Los que parten del sonido o conocimiento de la letra, sílaba y palabra realizando procesos de síntesis, llamados *sintéticos*.

Los segundos que parten de grupos de palabras para luego ir a las partes, cumpliendo procesos de análisis, denominados *métodos analíticos*.

El Proceso de Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje es un fenómeno complejo que ha ocupado el tiempo de un gran número de teóricos quienes han intentado comprender cómo y cuándo se lleva a cabo el aprendizaje. No es una tarea fácil debido a que el ser humano es muy complejo y hay muchos factores que intervienen en el proceso.

Desde tiempos de Aristóteles se ha analizado cómo se aprende. En nuestros días vemos que existen áreas como la pedagogía y la psicología que se encargan de comprender los procesos que se llevan a cabo en el ser humano en diferentes tareas, estudian cómo es posible optimizar la curva de aprendizaje, cómo podemos evaluar si el ser humano mantiene en su memoria de corto o largo plazo lo aprendido, etc.

Existe una gran colección de técnicas que garantizan que el alumno realmente puede utilizar los conocimientos adquiridos, y éstas se utilizarán en el desarrollo de software educativo.

Conclusión

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 entender y adecuar según el sistema

que se esté utilizando, así transformar el acervo de conocimiento a lo que es hoy la era de la tecnología en educación.

Proceso de Lectoescritura

El proceso de lectoescritura es una función neurofisiológica a nivel cerebral y es preciso determinar que en el hemisferio cerebral derecho está el centro de la organización e integración de figuras, estímulos visuales y espaciales; el hemisferio cerebral izquierdo es el centro principal del lenguaje, de la palabra y de los símbolos lingüísticos y específicamente auditivo y visual del lóbulo temporal y occipital de este hemisferio. La función que cumple el cerebro es la decodificación de estímulos para dar una respuesta correcta.

Es necesario recordar que el proceso de escribir es la decodificación de símbolos en palabras, mientras que el leer sería la decodificación de palabras en ideas, concluyendo que el hablar constituye la decodificación de ideas en palabras.

La lectoescritura es un proceso y una estrategia. Como proceso lo utilizamos para acercarnos a la comprensión del texto. Como estrategia de enseñanza-aprendizaje, enfocamos la interrelación intrínseca de la lectura y la escritura, y la utilizamos como un sistema de comunicación y meta cognición integrado.

La lectura y la escritura son elementos inseparables de un mismo proceso mental. Por ejemplo, cuando leemos, vamos descifrando los

signos para captar la imagen acústica de estos y simultáneamente los vamos cifrando en unidades mayores: palabras, frases y oraciones para obtener significado. Cuando escribimos, ciframos en código las palabras que a su vez vamos leyendo (descifrando) para asegurarnos de que estamos escribiendo lo que queremos comunicar (Retroalimentación).

Para leer y escribir el lectoescritor utiliza claves grafo-fonético, sintácticas y semánticas. La grafo-fonética nos ayuda a establecer una relación entre el código (letras o signos) y la imagen acústica que representan. La clave sintáctica nos revela la estructura del lenguaje utilizado en el texto, mientras que la clave semántica se refiere a los conocimientos léxicos y experiencias extra textuales del lectoescritor (conocimiento previo).

Si bien la lectoescritura necesita de mecanismos motores: ojos, manos y en ocasiones oídos, el proceso de cifrar, descifrar e interpretar es función del intelecto. El propósito fundamental de la lectoescritura es construir significados. Conociendo su proceso podemos diseñar y ofrecer actividades dirigidas a desarrollar y refinar destrezas lingüísticas necesarias para una mejor utilización de las artes del lenguaje.

La enseñanza de lectoescritura consiste en proveer actividades que estimulen el desarrollo de destrezas de codificación, descodificación e interpretación de contenidos textuales. (Cabe apuntar, que la enseñanza-aprendizaje de lectoescritura comienza desde que el bebé descubre el lenguaje, y se prolonga durante toda la vida.)

2.7 Hipótesis

El empleo del Software Educativo Abra palabra mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del Segundo Año Básico de la escuela Eduardo Mera de la ciudad de Ambato, durante el año lectivo 2009-2010.

2.8 Señalamiento de variables

Variable dependiente.

El proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura.

Variable independiente.

El software educativo Abra palabra

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO:

3 .1 Enfoque

El presente trabajo de investigación se marcará dentro del análisis del método cuantitativo y cualitativo, los mismos que me permitirán delinear la aplicación del software educativo en el proceso de lectoescritura de los estudiantes del Segundo Año Básico de la escuela Eduardo Mera: cuyo propósito es plantear acciones inmediatas para integrar a maestras y estudiantes de 6 y 7 años en un aprendizaje interactivo en lectoescritura, con materiales acordes a la tecnología educativa actual.

3.2 Modalidad básica de la investigación

Será bibliográfica.-Porque la fundamentación científica lo hago a través de: revistas, internet, libros, folletos, etc.

De campo: porque la investigación se la realiza en la planta física de la Escuela “Eduardo Mera” y en el laboratorio de computación ya que esté encaminada a la utilización del Software Educativo.

Hipotética: porque utilizaremos una hipótesis, que deberá ser verificada, con sus respectivas variables.

Se utilizará los métodos: inductivo, deductivo, analítico en razón de que tenemos que procesar la información recolectada.

Será descriptivo: porque está previsto el análisis, descripción e interpretación de las experiencias que se afloren en el aprendizaje de lectoescritura.

Será de acción: porque estará orientada a lograr cambios en el proceso de los aprendizajes. Además se empleará técnicas de estudio como: *la encuesta* con sus respectivos instrumentos de análisis e interpretación.

3.3 Población y muestra

Para la presente investigación se tomará en cuenta la siguiente población:

Cuadro 1

Población

| | |
|-------------------|-----|
| Directora | 1 |
| Docentes | 3 |
| Estudiantes | 57 |
| Padres de Familia | 57 |
| Total | 118 |

Estratificación de la población.

Fórmula de la muestra

$$N = \frac{m}{e^2 (m-1) + 1}$$

Simbología:

n= Tamaño de la muestra

m= Tamaño de la población

e= Error máximo admisible (al 1%=0.01; 2%=0.02; 3%=0.03; 4%=0.04; 8%=0.08; 9%=0.09; 10%=0.1)

$$N = \frac{118}{0.05^2 \times (118-1) + 1}$$

$$N = \frac{118}{0.0025 (117) + 1}$$

N= 91

Cuadro N°2
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: El Software Educativo

| Conceptualización | Categorías | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|--|---|--|---|---|
| El Software Educativo Abra palabra es un programa destinado a la enseñanza- aprendizaje autónomo o refuerzo de aprendizaje atendido por computadora, que permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas en el estudiante. | Programa -Aprendizaje -Autónomo -Refuerzos -Habilidades | - Instrucciones -Funciones específicas -Acciones -Interactivas -Aptitudes -Técnicas | 1-¿Conoce Ud. qué es un Software Educativo? 2-¿Ha utilizado Ud. Alguna vez un software educativo? -¿El software educativo motivará al niño en su aprendizaje? 4-¿Cree Ud. que un software educativo dirija el aprendizaje acertadamente? | -Técnica: encuesta -Instrumentos: Cuestionario a Maestros y Estudiantes |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Cuadro N°3

VARIABLE DEPENDIENTE: Enseñanza aprendizaje de lectoescritura

| Conceptualización | Categorías | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|---|---|--|---|---|
| <p>Enseñanza aprendizaje: Acto didáctico comunicativo complejo, donde intervienen: docente, discente, contenidos y contexto, de los que resultan cambios cualitativos en los participantes tales como: nuevos conocimientos y desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes y valores que influyen en la conciencia y responsabilidad del estudiante ante la sociedad..</p> | <p>-Comunicación</p> <p>-Contextos culturales</p> <p>-Construcción</p> <p>-Responsabilidad.</p> | <p>-Intercambio</p> <p>-Entorno interdisciplinario</p> <p>-Ambiente didáctico</p> <p>Técnicas e instrumentos actualizados.</p> <p>Compromiso</p> | <p>1-¿Cree Ud. que la computadora ayuda a adquirir conocimientos a los estudiantes?</p> <p>2¿Utiliza la tecnología informática en sus clases?</p> <p>3-¿Le agradaría utilizar un software educativo en el inter-aprendizaje?</p> <p>4-¿Cree Ud. que se potencializará el nivel académico?</p> | <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario a Maestros y Estudiantes.</p> |

Elaborado por: Narciza Muñoz

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Encuesta: dirigida a: directivo, docentes, estudiantes y padres de familia del segundo año de la escuela Eduardo Mera.

Instrumentos: El cuestionario elaborado con preguntas cerradas que permitieron recabar información sobre las variables del estudio.

Validez y confiabilidad:

Los expertos validaron los instrumentos, mientras que la confiabilidad se realizó una prueba piloto.

Cuadro 4

| PREGUNTAS BÁSICAS | EXPLICACIÓN |
|-------------------------------|---|
| ¿Para qué? | Para alcanzar los objetivos de la investigación |
| ¿De qué personas u objetos? | Directora, maestras, estudiantes y padres de familia de los segundos años y maestro de computación de la escuela Eduardo Mera de la ciudad de Ambato. |
| ¿Sobre qué aspectos? | El software educativo en el proceso enseñanza aprendizaje de lectoescritura |
| ¿Quién? | Autora del proyecto |
| ¿Cuándo? | Septiembre y octubre del 2010 |
| ¿Dónde? | Planta física de la escuela Eduardo Mera |
| ¿Qué técnicas de recolección? | Encuestas , aplicación piloto |
| ¿Con qué? | Instrumentos como: cuestionario, hojas de evaluación. |
| ¿En qué situación? | Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad. |

3.5 Plan de Procesamiento y Análisis de la 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 que se van a emplear en el proceso de recolección de información. En este caso la encuesta oral y escrita.
- Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación.

Como la técnica es la encuesta, el instrumento es el cuestionario.

- Selección de recursos de apoyo (Equipo de trabajo).
- Explicación de procedimientos para la recolección de información.
- Explicitación de procedimientos para la recolección de información, como se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, etc.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Cuestionario

1.-¿Conoce usted qué es un software educativo?

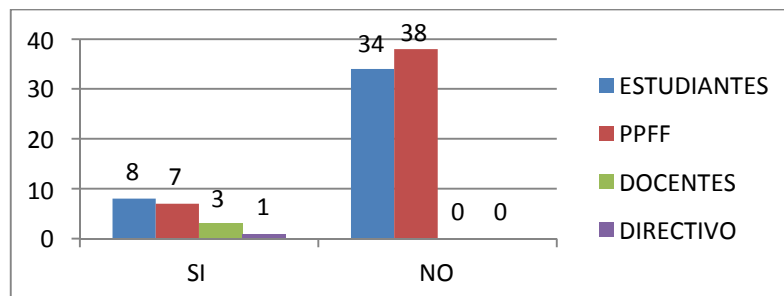
Cuadro N° 5

Tabla resumen de la pregunta 1

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|-----------|-------------|-------|--------|-------|----------|-----|-----------|-----|-------|-------------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 8 | 19,04 | 7 | 15,56 | 3 | 100 | 1 | 100 | 19 | 20,9 |
| NO | 34 | 80,95 | 38 | 84,44 | 0 | 0 | 0 | 0 | 72 | 79,1 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Gráfico N.3



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

4.1 Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, tan sólo el 20,9% **si** conoce lo que es un software educativo y el 79,1% dice que **no**.

De los datos se deduce que en su mayoría desconocen la existencia del software educativo o simplemente escuchó su nombre de casualidad. Se recomienda la adquisición de estos programas en lugar de juegos de video que corroen la mente a los niños.

2.-¿Ha utilizado alguna vez un software educativo?

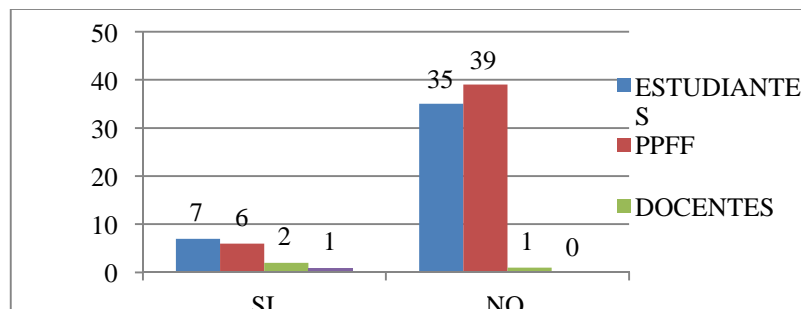
Cuadro N° 6

Nombre: Tabla resumen de la pregunta 2

| OPCIONES | ENCUESTADOS | | | | | | | | TOTAL | |
|----------|-------------|-------|--------|-------|----------|-------|-----------|-----|-------|-------------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 7 | 16,66 | 6 | 13,33 | 2 | 66,67 | 1 | 100 | 16 | 17,6 |
| NO | 35 | 83,33 | 39 | 86,67 | 1 | 33,33 | 0 | 0 | 75 | 82,4 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Gráfico N. 4



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela "Eduardo Mera" de la ciudad de Ambato, tan sólo el 17,6% **si** ha utilizado un software educativo y el 82,4% dice que **no** lo ha utilizado.

Lo que denota muy poco conocimiento de lo importante de la tecnología educativa. Es necesario recomendar a la institución focalice sus acciones al conocimiento de las ventajas de la tecnología informática en educación.

3.- ¿El software Educativo motivará el aprendizaje?

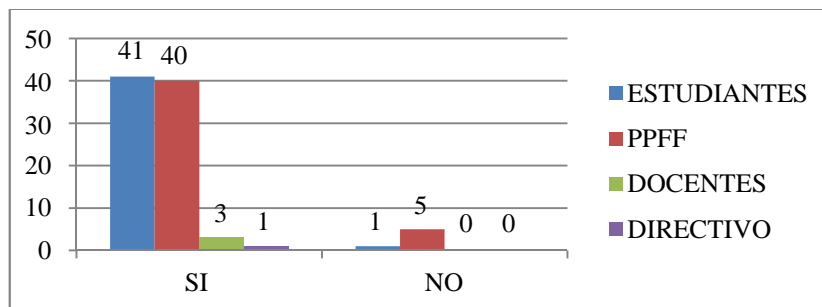
Cuadro N° 7

Nombre: Tabla resumen de la pregunta 3

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|--------------|-------------|-------|--------|-------|----------|-----|-----------|-----|-------|-------------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 41 | 97,61 | 40 | 88,89 | 3 | 100 | 1 | 100 | 85 | 93,4 |
| NO | 1 | 2,38 | 5 | 11,11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6,59 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Grafico 5



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, se observa que el 93,4% manifiesta que un software educativo **si** puede motivar el aprendizaje de los estudiantes, y sólo el 6,59% dice que **no**.

Al utilizar un software educativo como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje, los estudiantes se motivarán, no solo por el hecho de manejar la computadora sino por llegar al conocimiento nuevo de manera interactiva, a la vez que adquirirán mecanismos de autoformación, gusto e interés por aprender.

4.- ¿Cree que un software educativo dirija acertadamente el aprendizaje?

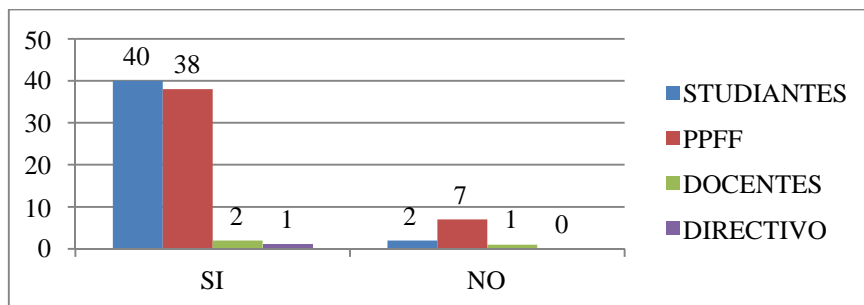
Cuadro N° 8

Tabla resumen de la pregunta 4

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|--------------|-------------|-------|--------|-------|----------|-------|-----------|-----|-------|-----------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 40 | 95,23 | 38 | 84,44 | 2 | 66,67 | 1 | 100 | 81 | 89 |
| NO | 2 | 4,76 | 7 | 15,56 | 1 | 33,33 | 0 | 0 | 10 | 11 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Grafico 6



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, se observa que el 89% manifiesta que un software educativo **si** puede dirigir acertadamente el aprendizaje de los estudiantes, y sólo el 11% de los casos dicen que **no**.

De esto se deduce que los encuestados están conscientes que un software educativo es beneficioso como material de apoyo pedagógico y/o refuerzo de aprendizajes, siempre que sea supervisado por un tutor para direccionar los conocimientos.

5.- ¿Juzga Ud. Que la computadora ayudará a adquirir conocimientos a los estudiantes?

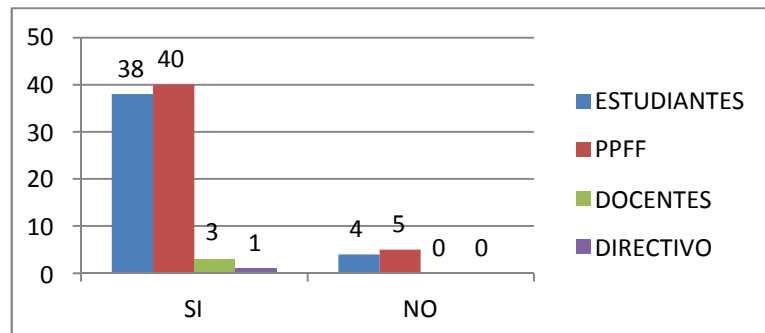
Cuadro N° 9

Tabla resumen de la pregunta 5

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|--------------|-------------|-------|--------|-------|----------|-----|-----------|-----|-------|-------------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 38 | 90,47 | 40 | 88,89 | 3 | 100 | 1 | 100 | 82 | 90,1 |
| NO | 4 | 9,52 | 5 | 11,11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 9,89 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Grafico 7



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, se observa que el 90,1% manifiesta que la computadora **si** favorece la transmisión de conocimientos, y sólo el 9,89% de los casos dicen que **no**.

Estas personas están conscientes que el uso de la computadora y manejo del software educativo con la guía del docente o un adulto optimiza la información y comprensión, valorando así la efectividad de la computadora en el aula de clases.

6.- ¿Utiliza la computadora en sus clases?

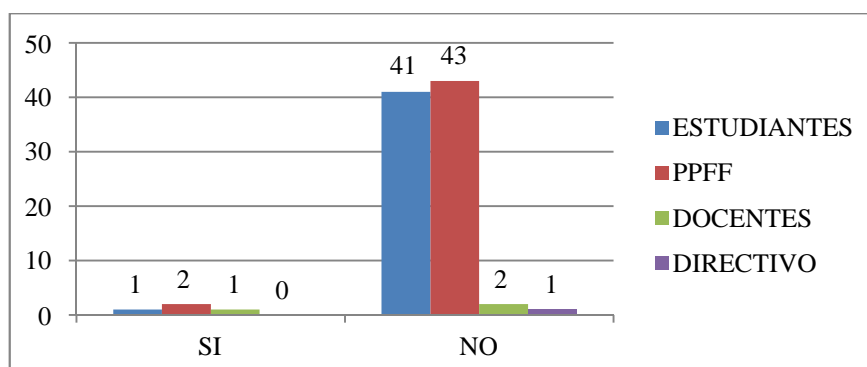
Cuadro N° 10

Tabla resumen de la pregunta 6

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|--------------|-------------|-------|--------|-------|----------|-------|-----------|-----|-------|-------------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 1 | 2,38 | 2 | 4,44 | 1 | 33,33 | 0 | 0 | 4 | 4,4 |
| NO | 41 | 97,61 | 43 | 95,56 | 2 | 66,67 | 1 | 100 | 87 | 95,6 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Grafico 8



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, tan sólo el 4,4% **si** ha utilizado la tecnología informática en sus clases y el 95,6% dice que **no** la ha utilizado.

Analizada esta pregunta se deduce que los maestros no disponen de software educativo o desconocen la importancia de la tecnología en los procesos educativos. La institución debe proveer de software educativo y oportunidades para el uso de las computadoras como recurso en el aula de clases.

7.- ¿Utilizaría un software educativo en el inter-aprendizaje?

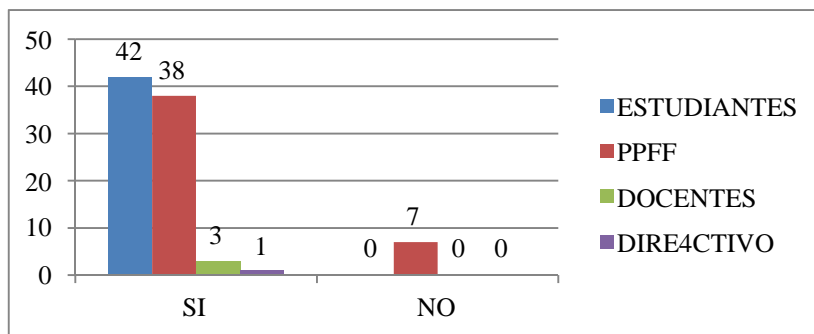
Cuadro N° 11

Tabla resumen de la pregunta 7

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|--------------|-------------|-----|--------|-------|----------|-----|-----------|-----|-------|-------------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 42 | 100 | 38 | 84,44 | 3 | 100 | 1 | 100 | 82 | 90,1 |
| NO | 0 | 0 | 7 | 15,56 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 9,89 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Grafico 9



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, se observa que el 90,1% manifiesta que **si** utilizaría un software educativo, y sólo el 9,89% de los casos dicen que **no** porque no disponen.

Tanto docentes, estudiantes y padres de familia están optimistas por la utilización del software educativo en el inter-aprendizaje. Se recomienda a la autoridad de la institución aprovechar esta predisposición y viabilizar esta aplicación.

8.- ¿El software educativo potencializará el nivel académico?

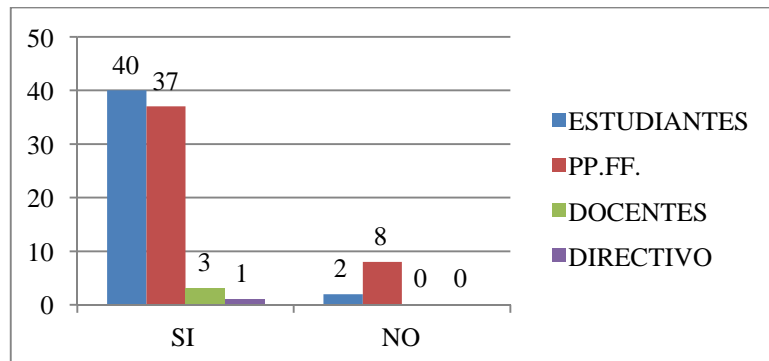
Cuadro N° 12

Tabla resumen de la pregunta 8

| OPCIONES | ENCUESTADS | | | | | | | | TOTAL | |
|-----------|-------------|-------|--------|-------|----------|-----|-----------|-----|-------|-----------|
| | ESTUDIANTES | | PP.FF. | | DOCENTES | | DIRECTIVO | | | |
| | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % | Nº | % |
| SI | 40 | 95,23 | 37 | 82,22 | 3 | 100 | 1 | 100 | 81 | 89 |
| NO | 2 | 4,76 | 8 | 17,78 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 11 |
| TOTAL | 42 | 100 | 45 | 100 | 3 | 100 | 1 | 100 | 91 | 100 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Grafico 10



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Narciza Muñoz

Análisis e interpretación

De las 91 personas encuestadas, pertenecientes a la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato, se observa que el 89% manifiesta que un software educativo **si** potencializará el nivel académico, y tan sólo el 11% de los casos dicen que **no**.

Los encuestados concuerdan que la utilización del software educativo mejorará el desarrollo de destrezas: auditivas, visuales, psicolingüísticas durante el proceso lector; porque estos programas contienen: sonido, voces, imágenes y actividades que permiten la interacción del estudiante frente al computador.

CUADRO N° 13

RESUMEN DE ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA, DOCENTES Y DIRECTIVA DE LA ESCUELA “EDUARDO MERA”.

| PREGUNTA | SI | NO |
|---|---------------|---------------|
| ¿Conoce usted qué es un software educativo? | 20,9 | 79,1 |
| ¿Ha utilizado alguna vez un software educativo? | 17,6 | 82,4 |
| ¿El software Educativo motivará el aprendizaje? | 93,4 | 6,59 |
| ¿Cree que un software educativo dirija acertadamente el aprendizaje? | 89 | 11 |
| ¿Juzga Ud. Que la computadora ayudará a adquirir conocimientos a los estudiantes? | 90,1 | 9,89 |
| ¿Utiliza la computadora en sus clases? | 4,4 | 95,6 |
| ¿Utilizaría un software educativo en el inter-aprendizaje? | 90,1 | 9,89 |
| ¿El software potencializará el nivel académico? | 89 | 11 |
| PROMEDIO | 61,81% | 38,18% |

Elaborado por: Narciza Muñoz

4.2 Comprobación de hipótesis

La hipótesis de la presente investigación expone: ***“El empleo del Software Educativo Abra palabra mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del Segundo Año Básico de la Escuela Eduardo Mera de la ciudad de Ambato”.***

De acuerdo con el análisis de los datos que muestra la tabla número13 y según la interpretación de resultados de las encuestas se demuestra

que la utilización de un software educativo mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del segundo año e la escuela “Eduardo Mera”, pues en todas las preguntas tanto de docentes, estudiantes y padres de familia se manifiestan mayoritariamente (61,81%) sobre la necesidad de utilizar un software educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de lectoescritura.

De los encuestados: docentes, estudiantes y padres de familia en un 82,4% no ha utilizado un software educativo por lo que apremia la necesidad de utilizar estos programas tecnológicos que permitan a los docentes y : motivar, actualizar y optimizar su tarea educativa.

Por lo anteriormente citado, queda comprobada la hipótesis sin la necesidad de profundizar en una demostración matemática utilizando fórmulas.

4.3 Aplicación Piloto del Software Educativo Abrapalabra

Tiempo aproximado para la aplicación:

Septiembre del 2010

Modo Operativo

Para la aplicación del software ABRAPALABRA se procedió de la siguiente manera:

- 1) Solicitar la autorización de la Sra. Directora de la institución y docentes, tanto para la utilización del laboratorio como para la aplicación del programa a los estudiantes.
- 2) Instalar en cada máquina el CD 1 que sirve como base para el programa, quemar 15 CDS, por cada unidad de trabajo; uno para cada máquina
- 3) Una vez instalado el CD 1 insertamos en cada máquina el CD que vamos a manipular (CD. N° 4); pueden trabajar dos estudiantes por máquina, lo que les permitirá percibir las imágenes, la guía del interlocutor y la actividad a realizar; creando así la interactividad entre los usuarios y la computadora originando un aprendizaje óptimo.
- 4) Motivar al niño contándole de qué se trata el programa para que escoja libremente trabajar en él.
- 5) Por intermedio de un cuento se familiarizó con los personajes protagonistas del software.
- 6) Con la colaboración del compañero maestro de computación se capacitó a los estudiantes con el manejo del mouse, personajes, menú y significados de los íconos del software.
- 7) La aplicación se ejecutó en dos períodos de clases, en dos semanas consecutivas, para proceder inmediatamente a la evaluación de aprendizajes desarrollando un cuestionario de preguntas, tales como: completar palabras, anteponer artículos y estructurar oraciones etc.
- 8) Al día siguiente se procede a aplicar el mismo cuestionario a los niños del segundo año paralelo "B" a quienes *no se aplicó* el software educativo.
- 9) . Finalmente se procede a la tabulación de resultados los mismos que arrojan los siguiente:
- 10) Luego de sacados los porcentajes el 84% de estudiantes del paralelo "A" alcanzan un puntaje de 18-19-y 20 equivalente a Muy

Buena y Sobresaliente; los estudiantes del paralelo "B" que no utilizó el software alcanzan estos puntajes únicamente un 32% del total de niños.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

5.1 Conclusiones

En vista que en la institución investigada no se ha utilizado la computadora como recurso didáctico en el aula de clases es imperante la necesidad de capacitar al personal docente en el área de computación para incluir esta tecnología en los procesos didácticos.

La institución carece de software educativo por lo cual resulta desconocido para la mayoría de integrantes de la comunidad educativa; siendo indispensable la adquisición y manejo de estos recursos.

Puesto que para el desarrollo del proceso de aprendizaje hace falta una utilización adecuada del software educativo para encaminar a los estudiantes a una educación con tecnología, donde almacenen experiencias, competencias y talento para llevar a la práctica de su diario vivir.

Observada la motivación que demuestran los estudiantes previa la manipulación de un software educativo y comprobado los resultados después de la aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje, concluyo que estas herramientas tecnológicas no deben faltar en el proceso educativo si queremos impartir una educación de calidad para nuestros estudiantes.

5.2 Recomendaciones:

La institución debe priorizar una capacitación intensiva a todo el personal docente en el uso de la tecnología educativa para que conozcan sus ventajas.

Adquirir variedad de software educativo para que maestros y estudiantes se familiaricen con el manejo y lo utilicen como recurso didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje propendiendo a facilitar los mecanismos de autoformación, creatividad y buen uso del tiempo libre en los estudiantes.

Que el laboratorio de computación esté disponible para que los maestros que dictan materias de cultura general refuercen sus contenidos utilizando computadoras para que los estudiantes interactúen y desarrollen destrezas lectoras e investigativas.

Para utilizar efectivamente el laboratorio de computación con todas las máquinas, es necesario que se actualice instrumentos periféricos de entrada y salida a las computadoras.

Comprobada el progreso en los aprendizajes de lectoescritura con la aplicación de un solo CD; es necesario aplicar todo software educativo ABRAPALABRA durante un año lectivo y así fundamentar con bases sólidas el éxito en un buen proceso lector y comprensión lectora.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos:

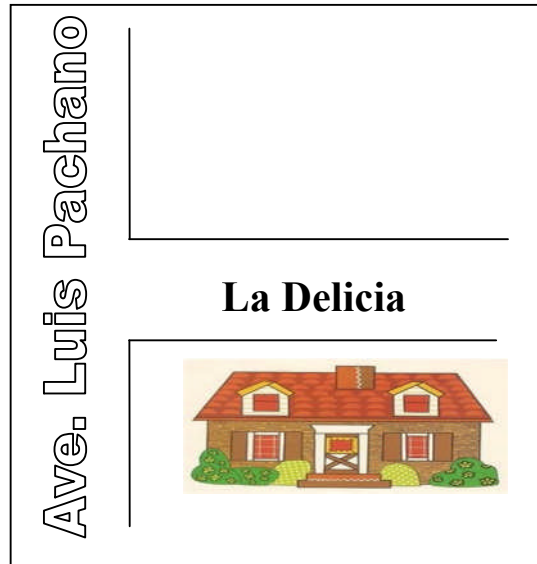
Tema:

Aplicación Del Software Educativo Abrapalabra en el proceso de Lectoescritura de los niños del Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Eduardo Mera” durante el periodo 2009-2010”

Beneficiarios:

Estudiantes y docentes del 2ª y 3ª años de la Escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato.

Ubicación:



6.2 Antecedentes de la propuesta

En la escuela Eduardo Mera no se ha utilizado la computadora como recurso tecnológico en los procesos de enseñanza-aprendizaje, peor aún un software educativo, por lo que luego de analizar los resultados de las encuestas y la aplicación piloto de un C.D. (Nº 4) del software Abrapalabra donde los estudiantes que tuvieron la oportunidad de manipular este material que les permitió encontrar estímulos para la lectura, el mismo que les mantuvo motivados, activos y predispuestos a seguir interactuando; genera un gran interés en docentes, estudiantes y padres de familia por verificar las ventajas de estos recursos con la aplicación total de este software educativo durante todo el proceso lector en un año lectivo completo.

La actualización de la educación viene con la integración de las NTCS en los procesos de aprendizaje, cambio de roles tanto de docentes como

de estudiantes que faciliten un aprendizaje óptimo con menor tiempo y esfuerzo.

Lo que nos permitirá la formación de estudiantes críticos propositivos, autónomos donde se unifique la tecnología de la computadora como una nueva estrategia de enseñanza-aprendizaje; olvidándose de la pedagogía tradicionalista que forma una mente receptiva en los estudiantes.

La actualización del currículo educativo propone la implantación de la computadora en el aula de clases, puesto que es un recurso que ameniza y simplifica tiempo y esfuerzo en maestros y estudiantes.

Hoy en día la computadora es un recurso indispensable para el maestro y el estudiante, que junto con programas educativos facilitan los procesos de aprendizaje, convirtiéndose en un medio de expresión personal y desarrollo intelectual

6.3 Justificación

Según Rodríguez Lamas (2000), “El Software educativo 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”.

Software educativo es 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 y/o aprendizajes.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias, de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos, son ricos en posibilidades de interacción, inciden en el desarrollo de habilidades, permiten simular procesos complejos, reducen el tiempo del que se dispone para tratar temas extensos; introduciendo al estudiante al uso de los medios computarizados como actividades básicas de la vida diaria y técnicas más avanzadas.

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.

El software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en nuestro país se ha implementado teniendo en cuenta los avances tecnológicos en este sentido, es decir, a medida que avanza la informatización de nuestra sociedad y por ende la implementación de recursos informáticos en nuestras escuelas se introducen en las mismas recursos informáticos beneficiando la calidad de labores en nuestras aulas.

El software educativo (SE) constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la educación pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el estudiante y profesor convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento.

Usar la informática como apoyo a procesos de aprendizaje es una inquietud que durante mucho tiempo viene siendo investigada. Su asimilación dentro de las instituciones educativas ha aumentado a un nivel excepcional teniendo en cuenta su aceptación en innumerables instituciones del país.

Sin lugar a dudas, en la educación es donde mayores perspectivas actuales existen por la tremenda diversidad de asignaturas, su forma de programación y su conjugación con otras asignaturas, entre otros muchos factores, de aquí que la construcción de medios de enseñanza computarizados sea un reto en los momentos actuales y una inversión cuyos resultados se obtienen en tiempo futuro pero que todo país y toda política educacional debe tener en cuenta y tiene que desarrollar.

La computadora es un medio de enseñanza al igual que un libro o un vídeo, pero con mayor nivel de interactividad, elemento a tener en cuenta al decidir el medio a utilizar en un momento dado.

Es momento de renovar la actividad docente en los aspectos: didácticos pedagógicos y tecnológicos; para lo cual el software educativo ABRAPALABRA permitirá optimizar la labor educativa bien como apoyo pedagógico o como refuerzo del aprendizaje; previo el estudio de claves y pautas que harán posible la óptima utilización y aprovechamiento del programa. El mismo que desarrollará las habilidades en el proceso lector, respondiendo a los objetivos, contenidos y objetos de evaluación.

El uso de multimedia (Integración de textos, voz, música, imágenes y video) contribuye poderosamente a capturar la atención del niño y estimula el aprendizaje desde distintas áreas de destreza, consolidando su aprendizaje utilizando sus propias claves.

6.4 Objetivos

6.4.1 General

Cambiar el modelo tradicional del proceso enseñanza-aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del segundo año básico de la escuela “Eduardo Mera” con la utilización del software educativo ABRAPALABRA.

6.4.2 Específicos

- Integrar en los estudiantes elementos de juego con la actividad didáctica para motivar un aprendizaje autónomo.
- Involucrar en el proceso lector actividades interactivas que ocasionen mayor atención y concentración para conseguir un trabajo con éxito.
- Apoyar en la escritura los aprendizajes logrados a través de este programa.

6.5 Análisis de la factibilidad

6.5.1 Factibilidad operacional

La Sra. Directora de la escuela Eduardo Mera es una profesional que está en constante actualización y conocedora de las ventajas de las

NTICS, por tanto dispone el laboratorio de computación y la sala de audiovisuales para el desarrollo de la presente investigación. Las y los docentes de la institución al encontrarse capacitándose en el manejo de la computadora apoyan la ejecución del proyecto, facilitando a los estudiantes cuando la investigadora los necesite para el efecto.

laboratorio de computación que está bajo la responsabilidad del Ing. Kléber Chaglla, quien recibe la disposición de la señora directora para colaborar en todos los aspectos técnicos e informáticos que sean necesarios para la investigación; por tanto existe la factibilidad operacional para el desarrollo de la misma.

6.5.2 Factibilidad económica

El software educativo Abrapalabra fue publicada su venta hace dos años atrás conjuntamente con el diario El Universo (Multiverso), más otros valores estimados.

CUADRO N° 14

| DESCRIPCIÓN | COSTO (DÓLARES) |
|---|------------------------|
| Software Educativo | 36.00 |
| Elaboración, copias de encuestas | 6.00 |
| 150 CDS en blanco | 40.00 |
| Evaluación de resultados de aprendizaje | 6.00 |
| Cartuchos para impresora | 20.00 |
| Total | 108.00 |

Elaborado por: Narciza Muñoz

Una vez estimados los costos, se concluye que el proyecto es económicamente factible.

6.5.3 Factibilidad técnica

La escuela cuenta con un laboratorio de computación apropiadamente equipado para aplicar el software educativo, ya que dispone de 15 computadores de las siguientes características:

CUADRO N° 15

| HARDWARE | |
|-----------------|--------------|
| C.P.U | Pentium IV |
| Memoria | 512 M b |
| Disco duro | 320 gigas |
| Parlantes | 2 equipo |
| Micrófono | 1 por equipo |
| Mouse óptico | 1 por equipo |

Elaborado por: Narciza Muñoz

CUADRO N° 16

| SOFTWARE | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Nombre | Software educativo Abrapalabra |
| Tipo | Didáctico |
| Nivel | 6-7 años |
| Idioma | Español |
| Editora | Multiverso |
| Formato | C D Room |

Elaborado por: Narciza Muñoz

CUADRO N° 17

| SISTEMA OPERATIVO | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Windows 98 | Windows XP |
| Velocidad de procesador | 1 G H 8 |
| Memoria requerida | 128 Mb |
| Disco duro | Más de 100 Mb |
| Hardware requerido | Parlantes, micrófono |
| Requerimiento de conexión a internet | No |

Elaborado por: Narciza Muñoz

6.6 Fundamentación científica

El Software Educativo Abrapalabra bajo las teorías: dimensiones conductista, cognitivista y constructivista; se prevén actividades y condiciones donde se propone un análisis de actividades en las que los alumnos le den un sentido a ejecutar con una consideración individual a lo que están aprendiendo, competencias y la retroalimentación. Se consideran la construcción de aprendizajes significativos centrado en el juego, con imágenes atractivas de acuerdo a los intereses de los niños .Análisis de tareas basado en orientaciones y contenido con mayor énfasis auditivo y visual. Orientado a la interactividad del estudiante con el medio para mantener su atención.

Planificación, selección de contenido acorde a las destrezas que deben desarrollarse para el alcance de competencias en el estudiante en el área de lectura (percepción auditiva, visual, ubicación espacial y temporal) Desarrolla actividades aumentando el nivel de complejidad

paulatinamente. Ofrece retroalimentación y orientaciones luego de realizadas las actividades. Ubicado en un entorno que permite involucrar al estudiante con libertad de actuación dentro de cada actividad, permite aprender a su ritmo, de acuerdo con sus intereses y en concordancia con lo que ya conocen (aprendizaje significativo). Se expresan de forma integral y totalizadora, centrados en las necesidades del aprendiz considerando las estructuras mentales previas y siguiendo la taxonomía de Gagné

Objetivos del programa (de enseñanza): orientados a la motivación del estudiante, al dominio de contenido y al desarrollo de habilidades.

Objetivos del estudiante (de aprendizaje): son implícitos. Cada niño o niña plantea sus propios objetivos, de forma intuitiva y en sintonía con sus ideas previas, habilidades e intereses.

El contenido está basado en los procesos (tanto virtuales como físicos) para desarrollar habilidades que permitan al estudiante aprender, fomentando una actitud positiva hacia la lectura. Contiene unidades y sub-unidades en orden creciente de complejidad, hilados linealmente. Cada ejercicio nuevo presupone realizados los anteriores. Permite la selección de unidades según los intereses, conocimientos y habilidades previas del estudiante.

Se presentan elementos de interacción usuario – máquina, más elaborados (menús, botones, hipertextos, hipermedia) brindando facilidad y flexibilidad en el recorrido de la información con instrucciones precisas. Presentación de mapa de navegación que permite escoger con cierto grado diseño visual y navegación secuencial y lineal de libertad, Propone metáforas, micro mundos y del uso de colores, hipertextos, Estrategias de mini casos esquemas, hipermedia, mapas enseñanza. Presenta contextos

significativos de conceptuales analogías y ejemplos, aprendizaje que orientan procesualmente el contenido.

El software educativo proporciona a los docentes y estudiantes una nueva herramienta para la enseñanza aprendizaje, el correcto uso del mismo facilitará la adquisición de nuevos conocimientos y su consolidación, puesto que el programa está diseñado acorde a la madurez psicológica y ritmo de aprendizaje de los estudiantes de 6 a 7 años, facilitando la interacción entre maestros y educandos y potencializando el desarrollo de destrezas y habilidades

Permite el aprendizaje “heurístico” basado en la interacción dinámica dentro de actividades propuestas mediante micro entornos virtuales. EL estudiante adquiere el conocimiento a partir de experiencias, creando modelos particulares de pensamiento, construyendo su propia interpretación del mundo y lo que aprende.

6.7 Fundamentación teórica

ABRAPALABRA es un curso interactivo multimedia para la enseñanza de la lectura de la lengua castellana, iniciándose con la motivación y familiarización con el proceso lector, hasta los niveles básicos de lectura comprensiva y actividades caligráficas.

El programa contiene 12 CD-ROMS, con ejercicios agrupados en unidades de aprendizaje, juegos interactivos de memorice y

reconocimiento de letras, caligrafía, cantapalabra; son 186 ejercicios destinados al desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje del proceso lector en los niveles de aprestamiento, lectura inicial y comprensión lectora. Las unidades de aprendizaje se presentan en niveles de complejidad creciente, además está inserta en un contexto general donde los protagonistas generales son el mago Nombrón y el conejo Cuentín, quienes con sus múltiples aventuras van introduciendo gradualmente al niño en un mundo rico en imágenes y personajes que facilitan la interacción del estudiante con esta fantasía, favoreciendo poderosamente la motivación por el aprendizaje de la lectura y su retención.

Además de los ejercicios frente a la pantalla Abrapalabra fomenta el encuentro del niño con todos los ámbitos que estimulan la lectura, también incluyen una serie de juegos, material didáctico y actividades imprimibles que refuerzan lo aprendido en el computador y que el estudiante puede realizar en conjunto con sus padres o maestros.

Abrapalabra utiliza los más sólidos y modernos modelos para la enseñanza de la lectura así como la tecnología interactiva más avanzada.

6.8 Recomendaciones para el uso del Software.

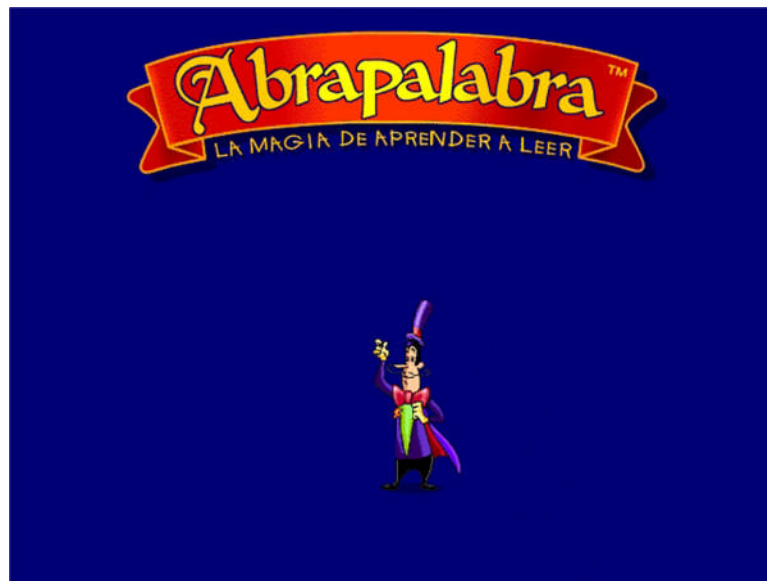
1. Se sugiere períodos de estadía frente al computador de un máximo de 30 minutos intercalando con actividades anexas relacionadas al tema; lo que le permitirá al docente verificar niveles de comprensión y aprendizaje.

2. Permitir que el niño explore en forma libre el programa, y que vea y escuche las veces que él estime conveniente las partes que le parezcan más entretenidas.
3. Respetar el ritmo de aprendizaje del niño.
4. Trabajar en un lugar silencioso donde el niño pueda escuchar instrucciones y retroalimentaciones dadas por el programa.
5. Sacar el mejor provecho de cada juego, posteriormente imprimirlo y reutilizarlo en variedad de situaciones.

6.9 Interfaces del Software Abrapalabra

Grafico 11

Pantalla de Presentación



Esta pantalla emprende una presentación de bienvenida donde el mago atrae el interés y el deseo de conocer el fondo de su contenido, posee además voces animaciones y efectos especiales.

Grafico 12

Pantalla de Menú Principal



Esta pantalla es el lugar trascendental desde donde con un clic izquierdo en la bocina recibe la orden para seleccionar los submenús, contenidos o subtemas del CD que se está manipulando, para el proceso lector inicial se recomienda avanzar en forma secuencial.

Grafico 13

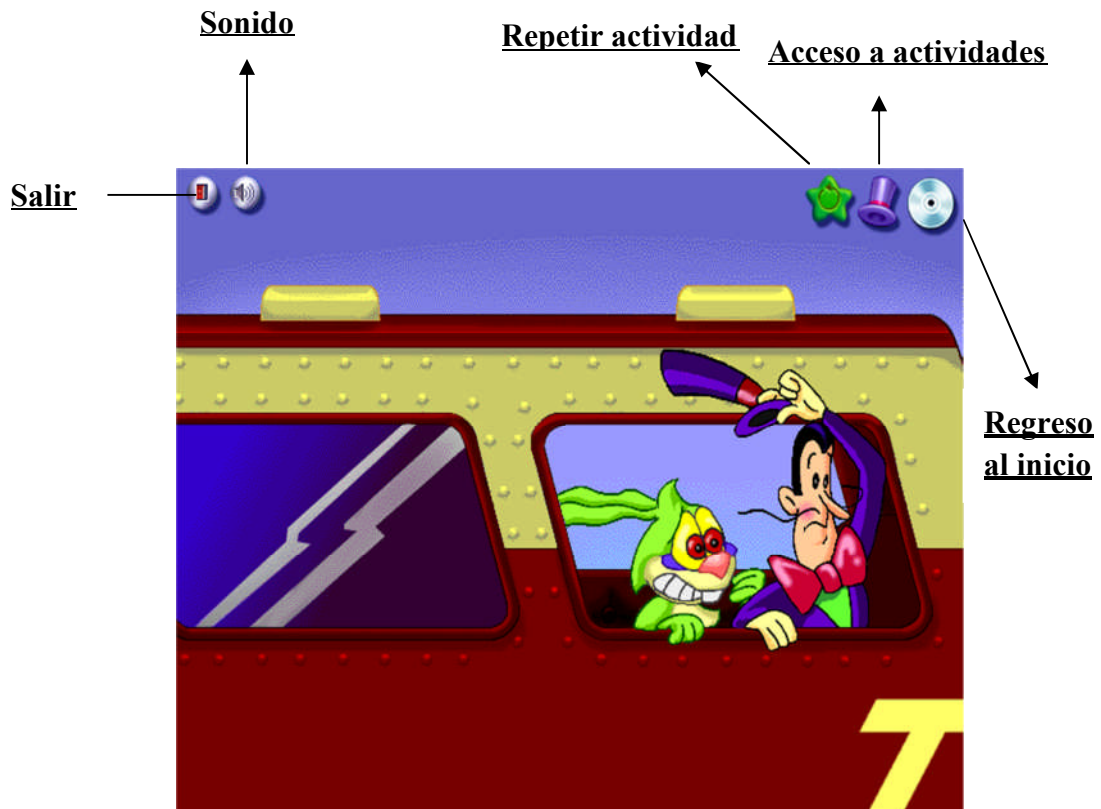
Pantalla de Introducción



En esta pantalla se puede distinguir un video acerca de los fonemas motivo de estudio, acciones previas que viven los personajes principales del software, en base a las cuales se estructura la lectura para arrancar con las demás actividades.

Grafico 14

Pantalla de Comando

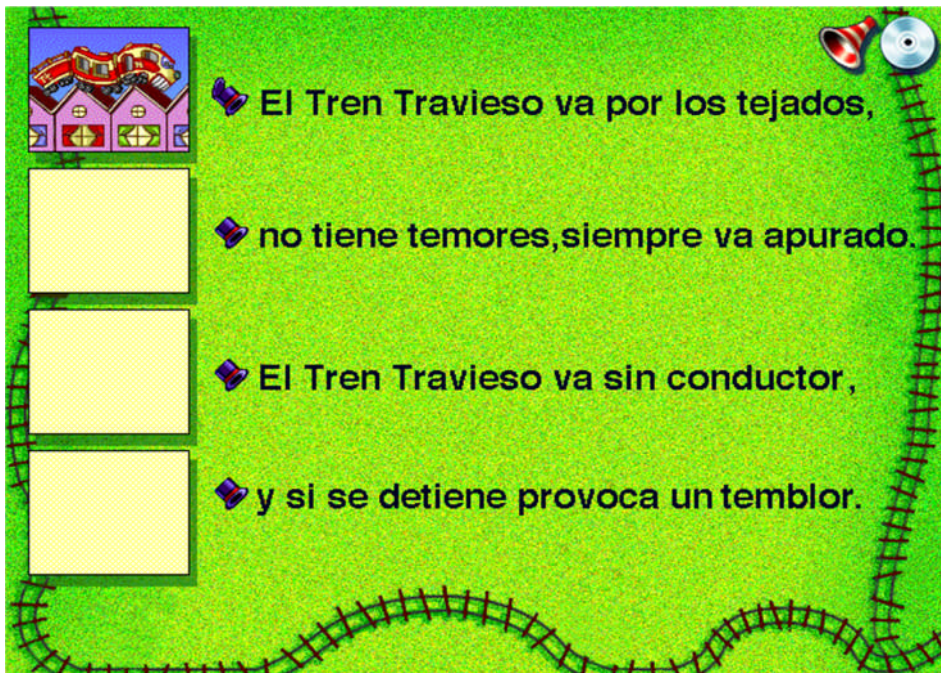



En esta pantalla observamos el gráfico; en la parte superior hay cinco íconos que orientan las actividades del software.


Al hacer clic en el sombrero de acceso a actividades, se activa la interacción entre la voz, sonido, actividad, lectura y el gráfico escuchando inmediatamente la actividad a realizar.


Grafico 15


Pantalla de comprensión lectora





 

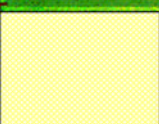
 El Tren Travieso va por los tejados,




 no tiene temores, siempre va apurado.



 El Tren Travieso va sin conductor,



 y si se detiene provoca un temblor.

Con un clic en la bocina, el estudiante recibe la disposición para su interacción (lee cada oración haciendo un clic en los sombreritos). Al terminar de leer la oración, aparece la ilustración de la acción leída en el recuadro respectivo.

Grafico 16

Pantalla de asociación entre gráfico y oración

The image shows a digital interface for an educational activity. It features a green background with a white dotted pattern. On the left, there are four empty yellow rectangular boxes stacked vertically, intended for placing images. To the right of these boxes are four sentences, each preceded by a small purple megaphone icon. At the top right, there is a red and white megaphone icon and a blue CD icon. At the bottom, there are four small images: a red and white train on a checkered track, a red and white train on a track with trees, a red and white train on a track with a purple house, and a red and white train on a track with a yellow house.

El Tren Travieso va por los tejados,

no tiene temores, siempre va apurado.

El Tren Travieso va sin conductor,

y si se detiene provoca un temblor.

Con un clic en la bocina, recibe la orden de (arrastrar gráficos a las oraciones respectivas), el estudiante va leyendo gráficos y oraciones.

Grafico 17

Pantalla de reconocimiento de fonemas



Con clic en la bocina recibe la siguiente orden (Haz clic en todas las letra T, t, escucha la lectura de la palabra).El estudiante asocia. Fonema, palabra, mayúsculas y minúsculas.

Grafico 18

Pantalla de asociación de palabra y gráfico



Con clic en la bocina, se escucha la siguiente orden (arrastra los objetos que se inicien con el fonema t y ubícalos en el tren).

Grafico 19

Pantalla de asociación gráfico y sílaba inicial



La orden que recibe el estudiante es (Selecciona las sílabas que suenen igual al inicio, guiándote por el gráfico que se presenta entre las cajas). Esta actividad le permite al estudiante desarrollar la discriminación auditiva, asociar nombre y gráfico.

Grafico 20

Pantalla de rompecabezas



Al hacer clic en la bocina, el niño recibe la orden de (Seleccionar el balde del color deseado pintar los fonemas del mismo color hasta completar el rompecabezas).Les permite asociar colores, fonemas minúsculos y mayúsculos.

Grafico 21

Pantalla de asociación gráfico, palabra, oración



- ◆ El tomate es rojo.
- ◆ La _____ tiene dos ruedas.
- ◆ La _____ está en el fuego.
- ◆ En la _____ tengo té.

tetera

sartén

moto

taza

El estudiante recibe la orden de hacer clic en los sombreros para escuchar la lectura de la oración, seleccionar la palabra, arrastrar al lugar correspondiente y observar la acción del gráfico si seleccionó correctamente.

Grafico 22

Pantalla de completación de palabras



El estudiante después de escuchar la orden del programa analiza el gráfico, la palabra y selecciona el fonema correcto para completar las palabras.

Grafico 23

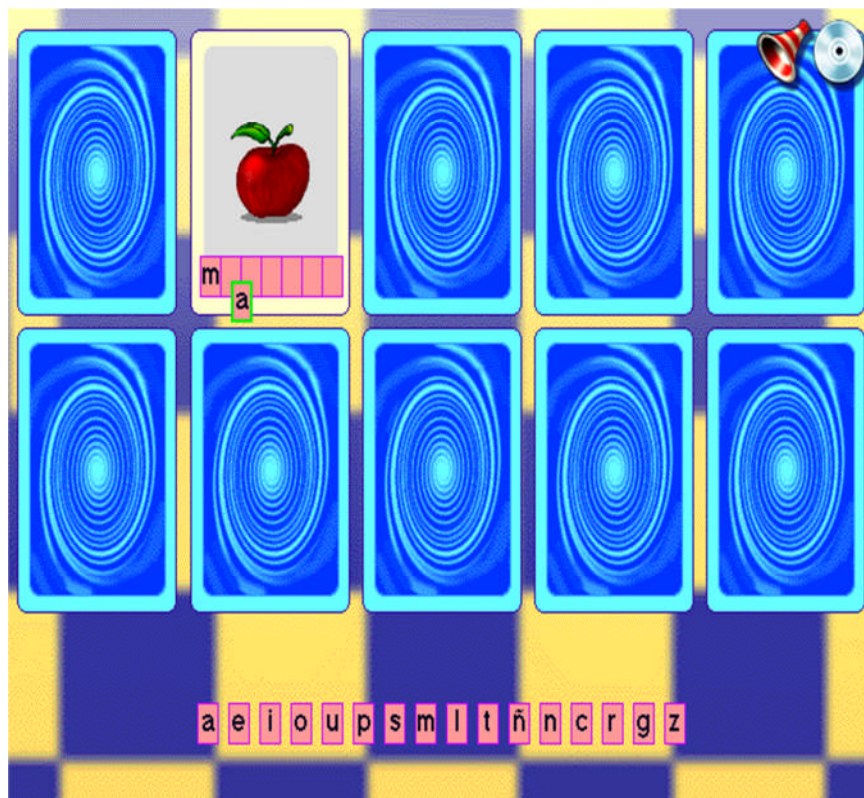
Pantalla de vocabulario visual



Al hacer clic en la bocina recibe la siguiente orden: "Observa cada dibujo y haz clic sobre la palabra que le corresponda"; el niño reconoce la palabra, escucha su lectura y asocia con el gráfico respectivo.

Grafico 24

Pantalla de completación



Con clic en la bocina el estudiante interactúa descubriendo cada gráfico y arrastrando los fonemas necesarios para completar la palabra correspondiente.

Grafico 25

Pantalla de relación artículo sustantivo

___ pala ___ pollos ___ pipa

___ lápiz ___ ardillas ___ plátanos

un una unos unas

En esta pantalla el estudiante recibe la orden de arrastrar el artículo a la palabra y gráfico respectivos.

Al asociar la palabra con el gráfico los estudiantes reconocen la concordancia entre género y número, reforzando de esta manera el aprendizaje.

Grafico 26

Pantalla de sonido inicial



En esta pantalla el niño recibe la sugerencia de: " Haz clic en todos los objetos que comienzan con la letra n". Lo que le permite identificar y reconocer sonidos iniciales de los nombres de los gráficos.

Grafico 27

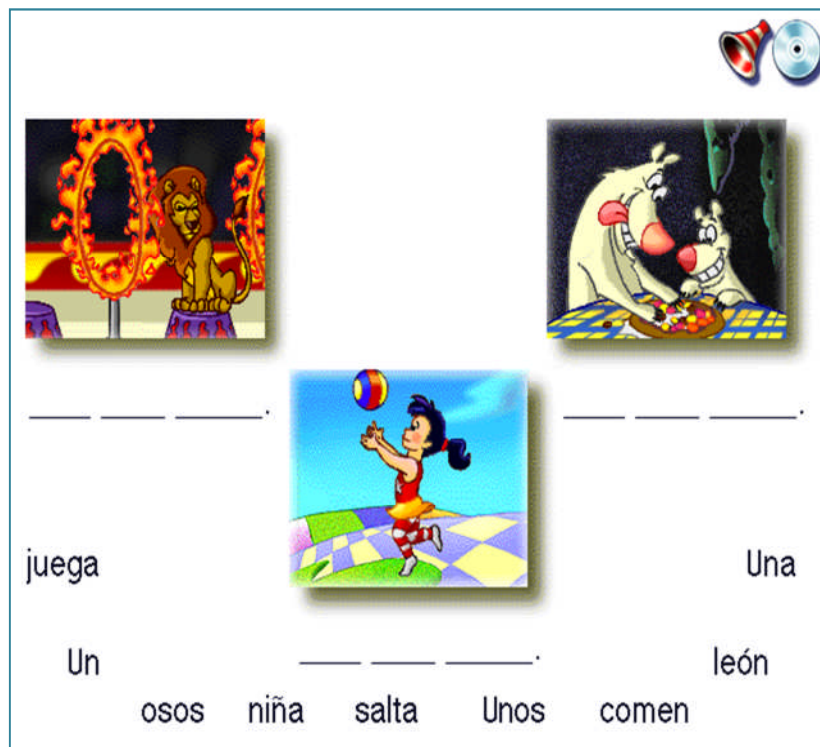
Pantalla de armar oraciones



En esta pantalla el estudiante recibe la orden de arrastrar la palabra correspondiente para completar la oración, realizándose la interacción entre la oración estructurada y el gráfico respectivo

Grafico 28

Pantalla de estructurar oraciones



Unos osos comen.

Una niña salta.

Un león juega.

Unos osos comen.

Una niña salta.

Un león juega.

En esta pantalla recibe la orden de estructurar oraciones guiándose por los gráficos. El estudiante tiene la oportunidad de predecir, analizar el gráfico y ordenar coherentemente las oraciones relacionadas con los mismos.

Grafico 29

Pantalla de memorice



Haz clic en la bocina y te responde: "Selecciona el tipo de juego y haz clic en las cartas para formar parejas, puedes hacer clic en el reloj para jugar contra el tiempo.

Con esta actividad el estudiante asocia la retención visual y memoria para recordar exactamente la ubicación de la pareja de tarjeta que necesita para asociar

Grafico 30

Pantalla de karaoke



En esta pantalla el niño interactúa cantando y asociando el abecedario en mayúsculas y minúsculas con los gráficos y personajes.

Grafico 31

Pantalla de caligrafía



Con clic en la bocina recibe la orden: "Observa cómo se construye la letra", haz clic en el botón imprimir y tendrás una página de caligrafía para practicar.

Grafico 32

Pantalla de teclado



En esta pantalla el estudiante interactúa identificando el fonema, tecleando el mismo para romper los globos y descubrir los personajes o gráficos correspondientes.

6.10 Evaluación del Software

El software Abrapalabra está instalado en cada una de las máquinas con los respectivos CDS, en el laboratorio de computación de la institución investigada; programa que está a disposición de los docentes de los segundos y terceros años de Educación Básica, quienes pueden evaluar su factibilidad de ser aplicado en el proceso de enseñanza de lectoescritura como un material que ellos creyeren conveniente.

BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ, Ángel (1996) Actividades cognitivas con material didáctico, Bases metodológicas y didácticas.

ABRAPALABRA, Varios autores (2007) La magia de aprender a leer, Guía del adulto, Ediciones Multiverso CL.

DE ZUBIRÍA, Miguel (1993) Fundamentación teórica de lectura, Santa Fe de Bogotá.

DINACAPED, Varios autores (1993) Fundamentos psicopedagógicos del proceso enseñanza –aprendizaje, ediciones ARTEGRAF.

FAMILIA, revista dominical (2010, Nº1296,1298), grupo El Comercio,

MEC-PROMECEB, (1993), Boletín Pedagógico Nº 10-11 y 12; inicio, afianzamiento y desarrollo de la lectura, Quito-Ecuador.

MENA, María Soledad, (2009) ¿Qué es enseñar y Qué es aprender?, grupo Santillana, Quito- Ecuador.

PRADO, Teresita (2008) Conocimientos pedagógicos. Compilación.

Software educativo. Metodología y criterio para su elaboración y evaluación. Mg. Martha Ramos (www.uned.ac.cr)

Declaración de Luis Ignacio Gómez en la página Web:
www.cubaminrex.cu sobre los software educativos.

Discurso de nuestro comandante Fidel Castro en pedagogía 2003.

<http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml>

http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=3375>

<http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml>

<http://www.softeduc.com/index.php?page=software-educativo>

<http://softwareeducativo.org/>

<http://www.mailxmail.com/curso-diseno-software-educativo/multimedia-sus-implicaciones>

<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/184.html>

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=84>

Modelo operativo: Matriz de plan de acción

Anexo 1

| FASES | METAS | ACTIVIDADES | RECURSOS | TIEMPO | RESPONSABLES | RESULTADOS |
|------------------------|--|---|--|--------------------------------|---------------------|--|
| Sensibilización | Sensibilizar a maestros, estudiantes y padres de familia sobre la importancia de los recursos didácticos interactivos en el proceso de lecto-escritura | Establecer compromisos con autoridades y docentes | Humanos Materiales Institucionales | 03-04 Julio 2010 | Investigadora | Docentes motivados sobre la incursión de un nuevo recurso didáctico para el aula |
| Diagnóstico | Investigar el conocimiento y manejo de computador y software educativo en el proceso de aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuestas a autoridad, docentes, estudiantes y padres de familia. ➤ Análisis e interpretación de resultados. | Humanos Materiales Institucionales | 13 al 24 Septiembre 2010 | Investigadora | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuestados colaboradores, sinceros, optimistas. ➤ Hipótesis comprobadas. |

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|--|-----------------------------|---|---|
| Aplicación | Involucrar la participación de docentes y estudiantes para el uso permanente de estos recursos. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instalación del software. ➤ Monitoreo ➤ Aplicación. | Humanos Materiales Institucionales | 03 al 15 Octubre 2010 | Investigadora, docente de computación y de aula. | Docentes y estudiantes motivados dispuestos a continuar utilizando este recurso |
| Evaluación | Determinar la influencia del software educativo Abrapalabra en el proceso lector. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluar a estudiantes del segundo año. ➤ Establecer comparaciones. ➤ Plantear la propuesta. | Humanos Materiales Institucionales | 16 al 28 Octubre 2010 | Investigadora | La interacción de los estudiantes mejora la discriminación auditiva, visual y la comprensión lectora. |

Anexo 2

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

**ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTIVO, DOCENTES, ESTUDIANTES Y
MPADRES DE FAMILIA DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA ESCUELA EDUARDO MERA**

Por favor lea atentamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio.

1- ¿Conoce Ud. Qué es un software educativo?

SI ()

NO ()

2-¿Ha utilizado Ud. Alguna vez un software educativo?

SI ()

NO ()

3-¿El software educativo motivará a su niño en el aprendizaje?

SI ()

NO ()

4.- ¿Cree Ud. Que un software educativo dirija acertadamente el aprendizaje?

SI ()

NO ()

5-¿Cree Ud. que la computadora ayuda a adquirir conocimientos a los estudiantes?

SI ()

NO ()

6-¿Los maestros/as utilizan la tecnología informática en sus clases?

SI ()

NO ()

7-¿Le agradecería que utilicen un software educativo en el aprendizaje?

SI ()

NO ()

8.- ¿Cree Ud. Que mejorará el nivel académico?

SI ()

NO ()

Anexo 3

EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO
ABRAPALABRA A LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO "A" DE LA
ESCUELA ADUARDO MERA.

NOMBRE: _____ 22-09-2010

1.-Selecciones la letra y complete las palabras.

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |    |
| _argarita | _anzana | sa_o | p_lota | pa_oma |
|  |  |  |  |  |
| _so | _rraca | ca_a | _ren | _raña |
| t m | e u | p m | s a | o l |

2.-Complete las oraciones con la palabra adecuada.



- 📣 El _____ bebe la leche.
- 📣 La _____ es jugosa.
- 📣 Una _____ tapa al sol.
- 📣 La ardilla come una _____.

nuez

nube

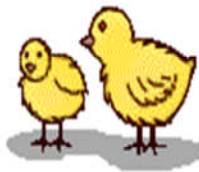
niño

naranja

3.-Anteponga el artículo según el gráfico correspondiente.



___ pala



___ pollos



___ pipa



___ lápiz



___ ardillas



___ plátanos

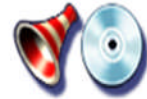
un

una

unos

unas

4.-Guíese por el gráfico, selecciones las palabras y complete las oraciones.



_____.

_____.

juega

Una



Un

león

osos

niña

salta

Unos

comen

Anexo 4

Cuadro comparativo de evaluación del software:

4 preguntas x 5 puntos = nota 20 puntos.

| Nº | Estudiantes que utilizaron el software | | Estudiantes que <u>no</u> lo utilizaron | |
|----|--|--------------|---|--------------|
| | Nómina | Puntaje | Nómina | Puntaje |
| 1 | Araujo Sebastián | 20 | Basante Pazmiño Edison | 18 |
| 2 | Arias Nayhelli | 20 | Benavidez Ibarra Bryan | 13 |
| 3 | Campaña Steven | 19 | Cecén Chacha Juan | 11 |
| 4 | Cayambe Darwin | 18 | Garcés Saltos Edison | 16 |
| 5 | Cruz Daniela | 20 | Guamán Gavilánez Juan | 19 |
| 6 | Chávez Santiago | 20 | López Serrano Freddy | 16 |
| 7 | Chisag Lizbeth | 11 | Masabanda Ibarra Juan | 15 |
| 8 | Gavilanes Said | 20 | Masaquiza Paucar Justin | 10 |
| 9 | Guevara Ancrés | 20 | Minguando Guatza Johnny | 18 |
| 10 | Montachana Steven | 18 | Nata Guamán Alan | 17 |
| 11 | Montachana Joselin | 19 | Pilatagsi Galarza Bryan | 11 |
| 12 | Nata Helen | 20 | Ramos Sagñay Jefferson | 16 |
| 13 | Núñez Christopher | 18 | Sisalema Chisag Edwin | 12 |
| 14 | Oña Noemí | 20 | Sulca Tubón Mateo Josué | 14 |
| 15 | Ortiz Jorge | 12 | Taipe Taipe Jefferson Raúl | 13 |
| 16 | Peláez Erick | 19 | Toalombo Adame Darwin | 19 |
| 17 | Poalacín Freddy | 14 | Chango Cajilema Joice | 08 |
| 18 | Pilataxi Clever | 17 | Lagua Llugsa Diana | 15 |
| 19 | Quincha Melanie | 20 | León Olovacha Diana | 17 |
| 20 | Ramos Ángel | 17 | López Mayorga Emily | 15 |
| 21 | Ramón Katherine | 19 | Masaquiza Guacha Jeselyn | 13 |
| 22 | Reyes Gabriela | 20 | Narváez Terán Cristina | 11 |
| 23 | Salazar Anthony | 12 | Pombosa Vllamarín Emily | 12 |
| 24 | Toalombo Jeremy | 18 | Quilligana Toapanta María | 18 |
| 25 | Toaza Juan | 18 | Reyes Paredes Karen | 18 |
| 26 | | | Tualombo Ases Naomi | 10 |
| | | | Velarde Molina María José | 19 |
| | PROMEDIO | 17,96 | PROMEDIO | 14,59 |

