



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.
Mención: Informática y Computación.

TEMA:

“Estrategias Metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”

Autora: Jacqueline del Pilar Núñez Paucar

Tutor: Ing. MSc. Mentor Javier Sánchez Guerrero

Ambato-Ecuador.

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema: **“Estrategias Metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”**, desarrollado por la egresada Núñez Paucar Jacqueline del Pilar , considero que dicho informa Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios , por lo que autorizo la presentación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ing. MSc.Mentor Javier Sánchez Guerrero

EL TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Núñez Paucar Jacqueline del Pilar

CC: 180425799-4

EL AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema : “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICO DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA OFIMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL HASTA NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL PARA DEFICIENCIA AUDITIVA DR. CAMILO GALLEGOS”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Núñez Paucar Jacqueline del Pilar

CC: 180425799-4

EL AUTORA

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

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICO DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA OFIMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL HASTA NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL PARA DEFICIENCIA AUDITIVA DR. CAMILO GALLEGOS”

Presentada por la Sra. Núñez Paucar Jacqueline del Pilar, egresada de la Carrera de Docencia en Informática, Promoción marzo – agosto 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 28 de octubre de 2013

Dr. Mg Marcelo Wilfrido Núñez Espinoza

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Ing. Sandra Lucrecia Carrillo Rios
MIEMBRO

Ing. Rina Katherine Sánchez Reinoso
MIEMBRO

DEDICATORIA

Deseo dedicar de manera muy en especial, por brindarme su apoyo incondicional a mis padres: Jaime Núñez y Rocío Paucar

Por ser quienes me impulsaron a conseguir mis sueños, gracias a su dedicación y buen ejemplo por ser la inspiración que me ayudo a conseguir este logro.

A mis hermanos: Jaime y Carla

Por a ver estado a mi lado en los instantes que más los necesite y haberme brindado su apoyo y su confianza.

A mis abuelitos porque me brindaron sus consejos y ánimos para seguir adelante, venciendo todo obstáculo y dificultad de la vida

Y a toda mi familia y amigos por brindarme su afecto y cariño.

AGRADECIMIENTO

Deseo agradecer infinitamente a Dios, por todas sus bendiciones y por darme sabiduría y fortaleza en el transcurso del camino que recorrí, que me sirvieron para vencer cualquier obstáculo que se me presentaba.

Al alma mater Ambateña, cuna del saber y forjadora de excelentes profesionales a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, carrera de Docencia en Informática, a su personal docente quienes nos inculcaron sus conocimientos durante nuestros años de estudios, otorgándonos el soporte intelectual para ser entes formadores de las nuevas generaciones.

Al Ingeniero Javier Sánchez, por su asesoría y dirección.

Y a quienes de una u otra manera, me ofrecieron su ayuda de forma desinteresada permitiéndome lograr la culminación de la presente tesis.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE.....	viii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1.TEMA.....	3
1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1.Contextualización.....	3
Macro.....	3
Meso.....	4
Micro.....	5
1.2.2.Análisis crítico.....	7
1.2.3.Prognosis.....	8
1.2.4.Formulación del problema.....	9
1.2.5.Interrogantes de la investigación.....	9
1.2.6.Delimitación de la investigación.....	10
1.3.JUSTIFICACIÓN.....	10
1.4.OBJETIVOS.....	12
1.4.1.Objetivo general.....	12
1.4.2.Objetivos específicos.....	12

CAPITULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1.ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	13
2.2.FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.2.1.FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.....	14
2.2.2.FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	15
2.2.3.FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.....	15
2.2.4.FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.....	15
2.2.5.FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA	15
2.3.FUNDAMENTACIÓN LEGAL	16
Artículo 385 numeral 3.....	16
Artículo 387	16
Artículo 388	17
Artículo 1	17
Artículo 2	17
Artículo 3	18
Artículo 4	18
Artículo 5	18
Artículo 6	19
Artículo 7	19
LEY SOBRE DISCAPACIDAD	19
Art. 65.....	19
Art. 66.....	20
Art. 67.....	20
Art. 68.....	20
2.4.CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	20
Red de constelación de ideas Variable Independiente	21
Red de constelación de ideas Variable Dependiente.....	22
2.4.1.Estrategias Metodológicas	23
2.4.1.1.Técnicas y estrategias	23
TÉCNICAS	23

ESTRATEGIA	24
De las técnicas de estudio a las estrategias de aprendizaje.....	25
Características de la actuación estratégica:.....	25
CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIASL	26
Estrategias de ensayo.....	26
2.2. Estrategias de elaboración.....	26
Estrategias de organización.	26
Estrategias de control de la comprensión.	26
Estrategias de planificación.	27
Estrategias de regulación, dirección y supervisión.	27
Estrategias de evaluación.....	27
Estrategias de apoyo o afectivas.	28
LA ELECCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.....	29
2.2.1ENSEÑANZA DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	29
Por qué enseñar estrategias de aprendizaje.....	29
Qué estrategias enseñar y cuándo.	30
Cómo enseñar las estrategias de aprendizaje.	32
Los pasos serían los siguientes:	33
EL PROFESOR ANTE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.....	34
DIFICULTADES PRÁCTICAS PARA ENSEÑAR A LOS ALUMNOS	35
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.	35
Dificultades por parte del profesor:.....	35
Dificultades por parte del alumno:	35
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS LUDICAS DIGITALES	36
Estrategia Metodológica Lúdica Digital.....	36
ENFOQUE LÚDICO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA	38
2.4.2. Metodología	39
2.4.3. Proyecto Curricular.....	44
FINALIDADES DEL PROYECTO CURRÍCULAR.....	45
Proceso.....	46
2.4.4. Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	49

Enseñanza	49
Aprendizaje	52
Dimensiones esenciales	56
Componentes personales	56
Componentes no personales.....	57
(EcuRed).....	57
Estrategias de Enseñanza	57
Estrategias de Aprendizaje	58
Clasificación de las estrategias de Aprendizaje	58
Estrategias Metacognitivas	58
Estrategias Cognitivas	59
Estrategias de apoyo motivacionales.....	59
Estrategias metodologías para el uso de las Ntic's	60
Ofimática	62
Historia/origen de la ofimática.....	64
Evolución de la Ofimática	64
Primera etapa (1975-1980)	64
Segunda etapa (1980-1990).....	65
Tercera etapa (1990-2000).....	65
Cuarta etapa (a partir del año 2000)	65
(Wikipedia, Wikipedia)	66
Ofimática en la actualidad	66
Suites Básicas de Ofimática.....	67
Sun® StarOffice / OpenOffice.....	67
Writer.....	67
Calc.....	67
Impress.....	67
Draw	67
Sun® StarOffice / OpenOffice.....	67
Writer.....	68
Calc.....	68

Impress.....	68
Draw	68
Base	68
Microsoft® Office / Microsoft® OfficeMac	68
Qué es Word	68
Qué es Excel	68
Qué es PowerPoint	68
Qué es Outlook.....	68
Qué es Access	68
Qué es Visio	68
Qué es Front Page	68
Apple® iWork.....	68
Pages.....	69
Numbers.....	69
Keynote.....	69
Corel® WordPerfect Office	69
WordPerfect	69
Quattro Pro.....	69
Corel Presentations.....	69
Paradox	69
Microsoft® Works	69
Word.....	69
Works.	69
Digital Image	69
Encarta.....	69
AutoruteEssentials	70
2.4.5.Didáctica	70
Ámbito de la didáctica.....	74
2.4.6.Pedagogía	74
Etimología.....	75
Pedagogía, socialización y escuela.....	76

Pedagogía y saber.....	76
La pedagogía entre métodos y modelos	77
El método en pedagogía	77
Los polos metódicos	78
Enseñar	80
Aprender	82
De los métodos a los modelos.....	83
El sentido de la pedagogía	83
2.1.HIPÓTESIS.....	84
2.2.SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	84
2.2.1 Variable Independiente	84
2.2.2. Variable Dependiente	84
CAPITULO III	85
METODOLOGIA	85
3.1. ENFOQUE.....	85
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	86
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	87
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	87
3.5. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES	89
3.5.1. Variable independiente.....	89
3.5.2 Variable dependiente.....	90
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	91
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN..	92
CAPITULO IV	93
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	94
4.3 Verificación de hipótesis	104
CAPITULO V	108
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	108
5.1. CONCLUSIONES.....	108
5.2. RECOMENDACIONES.....	109
CAPITULO VI	110

PROPUESTA	110
Tema	110
6.1 Datos Informativos:	110
6.2 Antecedentes de la propuesta	111
6.3 Justificación	111
6.4 Objetivos:	112
6.4.1 General	112
6.4.2 Específicos	113
6.5. Análisis de factibilidad	113
6.5.1 Factibilidad Técnica.....	113
6.5.2 Factibilidad Económica	113
6.6 Fundamentación teórico –científica.....	115
Estrategias Metodológicas	115
Lúdico Digitales	115
Ofimática	116
Word.....	119
Excel.....	119
PowerPoint.....	120
MindManager.....	120
OOo4Kids	130
Imágenes Vectoriales	132
Activar o desactivar extrusión	134
Crear gráficos vectoriales	134
Crear diapositivas.....	134
Seleccionar.....	137
Texto.....	137
Curva	137
Conectores	137
Desde archivo.....	138
Insertar	138
Girar.....	138

Alineación.....	138
Disposición	138
OOo4kids Writer.....	132
OOo4Kids Draw.....	133
OOo4Kids Impress	136
OOo4Kids Calc	140
Abrir un archivo	141
Bichos	142
La Abeja Buba	144
Childsplay	144
Memory Game	147
Animalandia.....	148
Astronautas	149
Libros Electrónicos	150
Esqueleto.....	150
Números.....	151
Parejas.....	151
Puzzles de animales.....	152
Sumas	153
6.7 Modelo operativo	155
6.8 Administración	156
6.9 Previsión de la evaluación	157
BIBLIOGRAFÍA:	158
WEBGRAFÍA:	158
4.1. Anexos.....	161
ANEXO 1	161
Encuesta.....	161
Anexo 2	163

A. MATERIAL DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA:	158
ANEXOS.....	159

INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS

A. CUADROS

TABLA # 1 DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (VI)	80
TABLA # 2 DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (VD).....	81
TABLA # 3 Recolección de Información.	84
TABLA # 4 Interpretación de datos de la encuesta.	84
TABLA # 5: Tabla de frecuencias (preg.1).....	85
TABLA # 6: Tabla de frecuencias (preg.2).....	86
TABLA # 7: Tabla de frecuencias (preg.3).....	87
TABLA # 8: Tabla de frecuencias (preg.4).....	88
TABLA # 9: Tabla de frecuencias (preg.5).....	89
TABLA # 10: Tabla de frecuencias (preg. 6).....	90
TABLA # 11: Tabla de frecuencias (preg.7).....	91
TABLA # 12: Tabla de frecuencias (preg. 8).....	92
TABLA # 13: Tabla de frecuencias (preg.9).....	93
TABLA # 14: Tabla de frecuencias (preg. 10).....	94
TABLA # 15: De la recolección de datos	96
TABLA # 16: Del cálculo de chi cuadrado(x^2).....	97
TABLA # 17: Del nivel de error	97
TABLA # 18: Factibilidad Económica	105
TABLA # 19: Plan de acción la propuesta.....	153
TABLA # 20: Previsión de la evaluación	153

B. GRAFICOS

GRAFICO # 1 ANÁLISIS CRITICO.....	7
GRAFICO # 2 DE CATEGORIAS FUNDAMENTALES	20
GRAFICO # 3 RED DE CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE (VI)	21
GRAFICO # 4 RED DE CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE (VD).....	22
GRAFICO # 5 ESTRATEGIAS METODOLOGICAS.....	23
GRAFICO # 6 CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS	29
GRAFICO # 7 DE LA ENSEÑANZA DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.....	30
GRAFICO # 8 DE METODOLOGIA	38
GRAFICO # 9 PROYECTO CURRICULAR.....	42
GRAFICO # 10 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	46
GRAFICO # 11 DE ENSEÑANZA.....	47
GRAFICO # 12 DE APRENDIZAJE	49
GRAFICO # 13 DE OFIMATICA	56
GRAFICO # 14 DE OFIMATICA EN LA ACTUALIDAD	59
GRAFICO # 15 DE DIDACTICA	62
GRAFICO # 16 DE PEDAGOGIA	66
GRAFICO # 17 de la interpretación de resultados (preg. 1).....	65
GRAFICO # 18 de la interpretacion de resultados (preg. 2).....	86
GRAFICO # 19 de la interpretacion de resultados (preg. 3).....	87
GRAFICO # 20 delainterpretacion de resultados (preg. 4).....	88
GRAFICO # 21 delainterpretacion de resultados (preg. 5).....	89
GRAFICO # 22 dela interpretacion de resultados (preg. 6).....	90
GRAFICO # 23 de la interpretacion de resultados (preg. 7).....	91
GRAFICO # 24 de la interpretacion de resultados (preg. 8).....	92
GRAFICO # 25 de la interpretacion de resultados (preg. 9).....	93
GRAFICO # 26 de la interpretacion de resultados (preg. 10).....	94
GRAFICO # 27 Representacion grafica de toma de decisiones	98
GRAFICO # 28 del cálculo de chi tabular	160

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: DOCENCIA EN INFORMATICA

MODALIDAD PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: “Estrategias Metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”

Autora de Tesis: Jacqueline del Pilar Núñez Paucar

Tutor de Tesis: Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero

Resumen: La presente investigación pretende generar y establecer una nueva forma de conducir el proceso de enseñanza aprendizaje, a través del uso de estrategias metodológicas lúdico digitales, orientada para el uso de los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica en el Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos. Para el logro de éste propósito se analizan contenidos referentes a las a la ofimática y el aprendizaje de matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, ingles entre otros, quienes actúan en condiciones de variables que conducirán la propuesta. En este trabajo investigativo se incluye un manual de usuario y la información científica que mediante la utilización de ésta aplicación se tornará más comprensible.

También será un aspecto relevante, ya que será una más de las instituciones en estrategias metodológicas lúdico digitales para complementar el aprendizaje.

Palabras claves: estrategias, metodológicas, lúdico, digitales, multimedia, proceso de enseñanza aprendizaje, pedagogía, metodología, didáctica, LISMI.

INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo, la forma de aprendizaje se limitaba al tradicionalismo sin embargo hoy en día las nuevas tecnologías forman parte importante y fundamental del aprendizaje lo cual nos lleva al uso de las mismas para mejora y excelencia en cuanto a conocimientos , es así como hoy en día la educación utiliza bibliotecas virtuales, plataformas virtuales , entre otros. El uso de estrategias metodológicas lúdico digitales complementara el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Las estrategias metodológicas lúdico digitales se define como una herramienta o instrumento para el aprendizaje mediante su uso los miembros de una comunidad educativa y la sociedad podrán obtener un mejor aprendizaje. Además lo que hace posible utilizar las estrategias metodológicas lúdico digitales es que puede ser son fáciles de manejar y proporcionan el afán de los estudiantes por superarse y asimilar nuevos conocimientos que en un futuro no muy lejano les van a ser de gran ayuda.

Adicionalmente, este nuevo recurso que se están utilizando debe evaluarse continuamente a fin de conocer sus ventajas y desventajas en cuanto a su uso como instrumento para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes. Esto conllevará a obtener información acerca del funcionamiento y utilización, lo cual permitirá ir mejorándole, añadirle nuevos materiales y adaptarlo de manera exitosa en el ámbito en el que se está desarrollando ésta nueva forma de investigación y consulta.

Este proyecto se desarrollará en base a seis capítulos, los mismos que contienen lo siguiente:

CAPÍTULO I.- El problema.- Abarca el inicio de la investigación con el enfoque del planteamiento del problema, la contextualización macro, meso y micro, el árbol de problemas con el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes de la investigación, delimitación de la investigación, la justificación y los objetivos.

CAPÍTULO II.- Marco teórico.- Se iniciará con los antecedentes investigativos, las fundamentaciones, el organizador lógico de variables, la fundamentación teórica de las variables, hipótesis y el señalamiento de las variables de la hipótesis.

CAPÍTULO III.- Metodología.- Este capítulo abarca la orientación de la investigación, modalidad de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, recolección de la información, procesamiento de la información.

CAPÍTULO IV.- Análisis e interpretación de resultados.- En este capítulo se desarrolla el análisis de los resultados (observación directa), interpretación de los datos (observación directa), verificación de la hipótesis.

CAPÍTULO V.- Conclusiones y recomendaciones.- En este capítulo se anotan las conclusiones y recomendaciones de la interpretación de los datos obtenidos en la observación directa.

CAPÍTULO VI.- Propuesta.- Se inicia con datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos: general y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración de la propuesta, plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“Estrategias Metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido a la aplicación de nuevas estrategias, metodologías lúdicas digitales técnicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje es una necesidad implementar los mismos para mejorar el manejo de la ofimática. Por lo tanto con el afán de conseguir la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, se busca el uso y manejo correcto de las estrategias metodológicas adecuadas para los niños con discapacidad auditiva.

1.2.1. Contextualización

Macro

A nivel mundial la informática contribuye al desarrollo de países para crear nuevas formas de organización del trabajo desenvolviéndose en el medio laboral con el objetivo de lograr mayor productividad, eficiencia y calidad en lo que se hace.

A partir de los años 50, aparecen los primeros ordenadores, los mismos que son utilizados como sistemas de información, esto permite adentrarnos en el uso de la información como fuente de aprendizaje colectivo, los países más desarrollados como Alemania, Corea del Sur, Canadá, Estados Unidos, Italia, Japón, Francia son los que utilizan grandes cantidades de recursos informáticos. Los cuales ayudan al desarrollo de comunidades, pueblos entre otros.

Gracias a los avances tecnológicos cada comunidad desarrolla sus capacidades y tiene mejor preparación académica tomando muy en cuenta a las personas niños y niñas con discapacidad lo que promueve el enriquecimiento social conjunto sin ningún tipo de desigualdad.

Meso

La sociedad del siglo XXI está alcanzando un notable grado de madurez en cuanto a la consideración de la discapacidad. En este sentido, el mundo universitario, como componente destacado de la sociedad, debe transformar esa madurez en nuevos planteamientos y nuevos enfoques que consoliden y pongan en práctica un sentir ciudadano que, de manera progresiva, contemple la discapacidad, no como una desigualdad, sino como un elemento que, desde la diversidad, enriquece al conjunto social.

En el Ecuador la promulgación de la Ley de Integración Social del Minusválido (LISMI) supuso un punto de inflexión en el tratamiento educativo de las personas con discapacidad. La Ley 4/2007, de 12 de abril, en su disposición adicional vigésima cuarta, da un paso más al tratar expresamente la inclusión de las personas con discapacidad en las universidades, escuelas y colegios señalando que promoverán acciones para favorecer que todos los miembros de la comunidad que presenten necesidades especiales o particulares asociadas a la discapacidad dispongan de los

medios, apoyos y recursos que asegúren la igualdad real y efectiva de oportunidades en relación con los demás componentes de la comunidad universitaria.

Micro

En el Instituto de Educación Especial para Deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos se ha querido mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, por consiguiente se busca diseñar estrategias metodológicas lúdico digitales adecuadas para formar el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática, y no solo limitarlo a la ofimática sino también a otras materias como Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas, Pensamiento Lógico, Lenguaje y Comunicación, Inglés entre otras.

Una forma sencilla y eficaz es por medio de la lúdica ya que los estudiantes se sienten atraídos por los juegos y por lo tanto asimilan de mejor manera el conocimiento y les gusta aprender. Esto con lleva a que el conocimiento sea óptimo, divertido, y significativo ,además ayuda de forma favorable a todo el proceso de enseñanza aprendizaje porque así el estudiante obtendrá una formación integral, no solo se convierte en un receptor de conocimientos sino que interactúa en la clase.

Para esto el docente debe estar abierto a la criticidad de los estudiantes, y convertirse en actor fundamental de el proceso de enseñanza aprendizaje, y no solo fomentar lo que fue en la antigüedad con la antigua escuela, porque la misma se centraba en el memorismo, repetición y en que el docente tenía la última palabra. Hoy en día podemos observar que esto ha quedado en el pasado porque el estudiante ahora es actor fundamental del aprendizaje , tiene la libertad de ser crítico y parte activa ,además el docente se convierte en un guía que le ayuda a que el estudiante sea intuitivo y se vaya en busca de más conocimientos.

En la actualidad la problemática que existe en el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales es que las instituciones educativas no las utilizan en su totalidad y mucho menos escuelas o institutos de educación especial por lo tanto se busca la

implementación de estrategias metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta problemática se ha llevado a investigación, pues se pretende conocer más acerca de las estrategias metodológicas lúdico digitales y su aplicación en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de Educación Básica del Instituto de Educación Especial para Deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos

El Instituto de Educación Especial Dr. Camilo Gallegos durante sus veinticinco años de vida institucional y venciendo muchas dificultades y se ha ubicado en un importante nivel educativo al practicar valores e interactuar con la sociedad. Estos logros significativos han permitido incluir a los estudiantes en el ámbito socio, laboral y con la implementación de estrategias metodológicas lúdicas digitales los estudiantes obtendrán un nivel muy alto en cuanto a preparación educativa llenando vacíos y cumpliendo un correcto proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.2. Análisis crítico

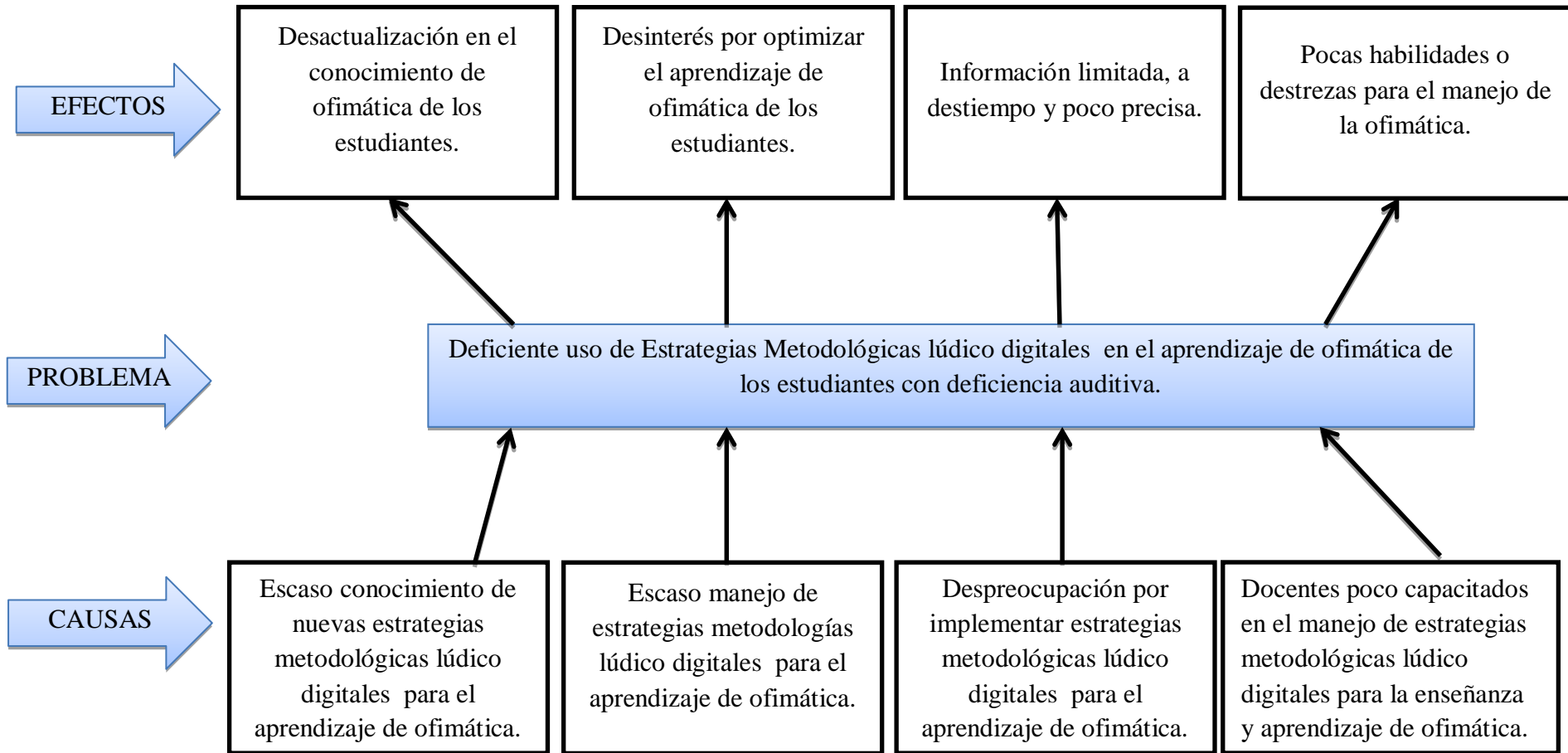


GRAFICO # 1 ANÁLISIS CRITICO

7
Elaborado por: Jacqueline Núñez

El escaso conocimiento de nuevas estrategias metodológicas lúdico digitales para el aprendizaje de ofimática, conlleva a que exista desactualización en los conocimientos de ofimática de los estudiantes, igualmente el escaso manejo de dichas estrategias provocan desinterés por optimizar el aprendizaje de la ofimática de los estudiantes con discapacidad auditiva teniendo que tener mucha más aptitud para que el conocimiento sea asimilado por los mismos.

Escaso manejo de estrategias metodológicas lúdico digitales para el aprendizaje de ofimática conlleva al desinterés por optimizar el aprendizaje de ofimática de los estudiantes, lo cual es perjudicial ya que hoy en día la tecnología es parte fundamental en la obtención de conocimientos, un óptimo desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

La despreocupación por implementar estrategias metodológicas lúdico digitales para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje limita a los estudiantes, porque obtienen información limitada a destiempo y poco precisa esto genera pérdida de recursos, tiempo.

Además los docentes están poco capacitados en el manejo de estrategias metodológicas lúdico digitales para la enseñanza aprendizaje de ofimática lo cual conlleva a que los estudiantes obtengan pocas habilidades y destrezas para el manejo de la informática y esto recae en bajo rendimiento académico y deficiente aprendizaje.

1.2.3. Prognosis

Al no darse la utilización de estrategias metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, no se podrá contar con métodos, técnicas, que formen a los estudiantes de forma correcta para su desarrollo académico adecuado.

Además al no contar la respectiva capacitación para el manejo de dichas estrategias surge el desinterés por la optimización e implementación de estrategias

metodológicas lúdico digitales lo que generaría desperdicio de recursos, tiempo lo cual, no permite el desarrollo intelectual adecuado de los estudiantes.

Es por esto que debemos buscar alternativas de solución para ayudar al correcto desarrollo académico de los estudiantes y así contribuir favorablemente, para esto los docentes deben tener la debida capacitación en el manejo de las estrategias metodológicas lúdico digitales para poder desarrollar al máximo el potencial académico y practico de los estudiantes, desarrollando habilidades y destrezas que les permitan actuar en el ámbito laboral e intelectual y formar un ente productivo para la sociedad.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo ayudaran las estrategias metodológicas lúdico digitales a mejorar el proceso de enseñanza de los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos?

1.2.5. Interrogantes de la investigación

- ¿Existe estrategias metodológicas lúdico digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos?
- ¿Cómo aplicar efectivamente el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cómo optimizar el uso de recursos que brinda las estrategias metodológicas lúdico digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Utilizan estrategias metodológicas lúdico digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Las estrategias metodológicas lúdico digitales influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje?

1.2.6. Delimitación de la investigación

Campo.- Educativo.

Área.-La presente investigación se realizara en el área de informática con los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de Educación Básica.

Aspecto.- La presente investigación se realizara en el aspecto tecnológico.

Espacial.-La presente investigación se realizara con los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica en el Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos ubicada en las calles Isidro Ayora y Galo Plaza esquina en el cantón Ambato.

Temporal.- La presente investigación se realizara en el periodo Marzo-Agosto del 2013.

1.3.JUSTIFICACIÓN

Los avances tecnológicos cada vez se vuelven más evidentes e importantes ya que hoy en día aparecen dispositivos electrónicos o digitales que permiten realizar tareas de nuestro diario vivir, nuestra civilización cada vez va evolucionando y dicho cambio se debe a los continuos avances tecnológicos que nos brindan beneficios como investigación y comunicación que permite que muchos pueblos comunidades, ciudades y países tengan acceso a información.

En base al conocimiento el interés colectivo o individual es mucho mas amplio y va en busca de la integración y familiarización con las nuevas tecnologías, además de compartir conocimientos, investigaciones, tareas, trabajos, aporta de favorable en el ámbito laboral.

Como se observa en los últimos años el impacto que ha causado la tecnología va abarcando muchos ámbitos como el empresarial, educativo, profesional entre otros,

así que un sistema contribuye de manera favorable al mejoramiento de procesos administrativos, educativos o empresariales.

Es por esto que la utilidad que tiene el uso de estrategias metodológicas nos conduce a planear, programar, organizar, direccionar, medir, gestionar como referentes claves obtener un buen nivel académico.

El aprender nuevas formas de procesar información contribuyen en forma significativa a la formación integral del estudiante porque lo hace capaz de desarrollar proceso cognoscitivo, para mejorar su condición de estudiante y de ciudadanos generando el desarrollo de un pensamiento integrador cónsono con las necesidades actuales relacionado con el vertiginoso avance de la ciencia, tecnologías y el consiguiente cúmulo de información que es necesario aprender a manejar.

El uso de estrategias adecuadas que permitan un aprendizaje más efectivo deriva de la concepción cognoscitivista del aprendizaje, en la que el sujeto construye ordena y utiliza los conceptos que adquiere en el proceso de enseñanza. En este estudio se plantea la posibilidad de que los estudiantes alcanza un aprendizaje más efectivo diseñando estrategias metodológicas innovadora que permitan mejorar el resultado del rendimiento de la asignatura en estudio y por ende mejorar la calidad de la educación lo que incidirán directamente no solo para el ingreso de los alumnos a la educación superior, sino como agente productivo para el futuro del país el cual exige cambio significativo en todas la índoles

Tomado en cuenta los beneficios que genera el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales se debe aprovechar al máximo las mismas para crear conocimientos correctos y prácticos que fortalecerán el buen desarrollo académico.

En consecuencia de todo lo antes mencionado este proyecto de investigación es factible porque se cuenta con el apoyo de la institución educativa, con todos los recursos y sustentos económicos necesarios para hacerlo, y de esta forma llevar a cabo las metas y objetivos señalados.

Además se cuenta con la tecnología adecuada para poder realizar éste proyecto, es decir se posee los equipos básicos como es un computador, internet, impresora y también se cuenta con el software necesario del cual se desarrollará la aplicación respectiva para facilitar el proceso de diseño del sistema de gestión de información docente. La investigación se hizo con el propósito de orientar para contribuir de manera positiva a la institución educativa para que puede ser utilizado y practicado a los largo de los procesos que se lo requiera.

1.4.OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

- Aplicar estrategias metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos.

1.4.2. Objetivos específicos

- Analizar el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos.
- Identificar la forma de mejorar la utilidad de estrategias metodológicas lúdico digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Crear estrategias metodológicas lúdico digitales adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisando los archivos de la Universidad Técnica de Ambato se encontró los siguientes temas relacionados con nuestro tema de investigación.

“El software educativo y su incidencia en la unificación de la lengua de señas de los docentes y estudiantes del Instituto Especial para Deficitarios Auditivos “Dr. Camilo Gallegos” cantón Ambato provincia del Tungurahua durante el período junio a octubre 2010”

Autora:Eguiguren Valdivieso Eulalia

Tutora:Lcda. Mg. Paulina Nieto Viteri.

Año: Ambato – Ecuador 2010

Conclusiones

- Para comunicarse con los estudiantes los docentes utilizan diversas señas esto hace que los educando se confundan y por ende se distorsione el mensaje.
- Desarticular entre la teoría con la práctica para el desenvolvimiento adecuado de los educandos.
- El nivel de comunicación en el seno familiar es deficiente ya que los padres de familia desconocen la lengua de señas esto dificulta la comunicación con sus hijos.

“Sistema de Codificación de Señales de voz a texto usando matlab para personas con deficiencia auditiva del Instituto de Educación Especial Dr. Camilo Gallegos”

Autor: Jaime Andrés Cárdenas Córdova

Tutor: Ing. Luis Alfredo Pomaquero Moreno

Año: Ambato – Ecuador 2012

Conclusiones

- Los procesos matemáticos utilizados como la Transformada Rápida de Fourier fueron herramientas útiles y necesarias para el desarrollo de la aplicación.
- Las codificaciones de las señales de voz a texto se realizan con normalidad, aún incluso cuando se lo trabaja en ambientes con ruido moderado.
- Los datos generados en el programa depende de la vocalización, tipo de persona y del acento utilizado en cada pronunciación

2.2.FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El desarrollo de la investigación que se plantea se encuentra bajo los procedimientos del paradigma Crítico-Propositivo es decir en el estudio e implementación de estrategias metodológicas, pretende mostrar mayor información y organización de la misma con mayor agilidad, aportando de esta manera al estudio de optimización y agilidad para lograr un mejor conocimiento y por ende un óptimo desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática.

2.2.1. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

La investigación asume que la realidad está en transformación por lo tanto las metodologías del docente en la concepción de la enseñanza de calidad, mediante la aplicación de la tecnología para el desarrollo de destrezas de comunicación, en el trabajo en grupo e individual para ayudar a la realización de cambios reales en el sistema de enseñanza - aprendizaje.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La investigación se enmarca en el enfoque epistemológico que generaliza y concreta los procedimientos adecuados para aplicar metodologías docentes fundamentadas en la informática y la comunicación.

2.2.3. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Esta investigación se ubica en la teoría del conflicto por lo que se asume que en las metodologías docentes aplicadas hay factores tradicionales ajenos a la tecnología educativa, que producen desmotivación, desinterés, deserción escolar, memorísticos carentes de criticidad, reflexión, creatividad en quienes reciben el aprendizaje.

2.2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

En esta investigación es fundamental el rescate de valores que desarrollen y fortalezcan la práctica de respeto, equidad, solidaridad, responsabilidad

2.2.5. FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

Esta investigación se enfoca en la teoría del Psicólogo Vygotsky en el uso de herramientas psicológicas como condición necesaria, aunque no es suficiente, para el desarrollo de las funciones psicológicas superiores para el uso de herramientas semióticas (signos) logra el desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

La teoría de Feuerstein quien propone la experiencia de aprendizaje mediado produce en el individuo la propensión para aprender a aprender.

2.3.FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo de investigación se basa en las siguientes leyes:

La Constitución Política Del Ecuador 2008

Título VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Artículo 385 numeral 3: desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Artículo 387: Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, alsumakkawsay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

Artículo 388: El estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento.

Partiendo desde esta perspectiva de la constitución política de nuestro país, y sabiendo también que la educación es el derecho de todo ser humano, y pilar fundamental del desarrollo de los pueblos, es necesario recalcar la importancia, el estudio de la incorporación, el desarrollo y la aplicación de las nuevas tecnologías en la educación, que cada vez se hacen más necesarias en una nueva forma de entender la educación, que mejore los resultados escolares y no únicamente queden en palabras, queremos que sea la herramienta de cambio y apoyo para atender las nuevas exigencias de este mundo en constante evolución tecnológica.

Según el decreto ejecutivo N° 1014 Planteado por el Señor Presidente de la República del Ecuador. Se señala de manera textual lo siguiente sobre el uso de estándares abiertos y software libre, como herramientas informáticas.

Artículo 1.- Establecer como política pública para las Entidades de la Administración Pública Central la utilización de Software Libre en sus sistemas y equipamientos informáticos.

Artículo 2.- Se entiende por Software Libre, a los programas de computación que se pueden utilizar y distribuir sin restricción alguna, que permitan su acceso a los códigos fuentes y que sus aplicaciones puedan ser mejoradas. Estos programas de computación tienen las siguientes libertades:

- a) Utilización del programa con cualquier propósito de uso común.
- b) Distribución de copias sin restricción alguna.
- c) Estudio y modificación del programa (Requisito: código fuente disponible).
- d) Publicación del programa mejorado (Requisito: código fuente disponible).

Artículo 3.- Las entidades de la Administración Pública Central previa a la instalación del software libre en sus equipos, deberán verificar la existencia de capacidad técnica que brinde el soporte necesario para el uso de éste tipo de software.

Artículo 4.- Se faculta la utilización de software propietario (no libre) únicamente cuando no exista una solución de Software Libre que supla las necesidades requeridas, o cuando esté en riesgo la seguridad nacional, o cuando el proyecto informático se encuentre en un punto de no retorno.

En este caso, se concibe como seguridad nacional, las garantías para la supervivencia de la colectividad y la defensa del patrimonio nacional.

Para efectos de este decreto se entiende por un punto de no retorno, cuando el sistema o proyecto informático se encuentre en cualquiera de estas condiciones:

- a) Sistema en producción funcionando satisfactoriamente y que un análisis de costo – beneficio muestre que no es razonable ni conveniente una migración a Software Libre.
- b) Proyecto en estado de desarrollo y que un análisis de costo – beneficio muestre que no es conveniente modificar el proyecto y utilizar Software Libre.

Periódicamente se evaluarán los sistemas informáticos que utilizan software propietario con la finalidad de migrarlos a Software Libre.

Artículo 5.- Tanto para software libre como software propietario, siempre y cuando se satisfagan los requerimientos, se debe preferir las soluciones en este orden:

- a) Nacionales que permitan autonomía y soberanía tecnológica.

- b) Regionales con componente nacional.
- c) Regionales con proveedores nacionales.
- d) Internacionales con componente nacional.
- e) Internacionales con proveedores nacionales.
- f) Internacionales.

Artículo 6.- La Subsecretaría de Informática como órgano regulador y ejecutor de las políticas y proyectos informáticos en las entidades del Gobierno Central deberá realizar el control y seguimiento de éste Decreto.

Para todas las evaluaciones constantes en este decreto la Subsecretaría de Informática establecerá los parámetros y metodologías obligatorias.

Artículo 7.- Encárguese de la ejecución de este decreto a los señores Ministros Coordinadores y el señor Secretario General de la Administración Pública y Comunicación.

LEY SOBRE DISCAPACIDAD

Registro Oficial N.- 301 de viernes 6 de abril de 2001

CODIFICACIÓN DE LA LEY SOBRE DISCAPACIDADES

CAPÍTULO II

DE LA EDUCACIÓN

Art. 65.- Sistema de educación para discapacitados.- La educación de personas con discapacidad debe incluir la participación de los padres, personal profesional, familia y comunidad.

La educación para las personas con discapacidad, se proporcionará a través de:

- Programas en instituciones especiales.
- Programas de educación integrada.
- Educación no formal.

Art. 66.- Establecimientos de educación especial obligatorio a mantener un sistema de becas para la educación.- Los establecimientos de educación especial que se financien con recursos del Estado o reciban partidas para personal u otros aspectos, tanto del Gobierno Central, como de los gobiernos seccionales tienen la obligación de mantener un sistema de becas para la educación de personas con discapacidad de bajos recursos económicos en al menos el cinco por ciento del número de estudiantes de cada plantel.

Art. 67.- Pensión en instituciones que se benefician de becas otorgadas por el IESS.- Cuando la institución privada se beneficie con becas otorgadas por el Instituto de Seguridad Social, el alumno no pagará pensión completa, si debe hacerlo, será la diferencia entre la beca y la pensión autorizada por los representantes provinciales de educación. Estos recursos deberán invertirse en implementos, dotación de recursos y prestación de servicios ocasionales, en beneficio directo de las personas con discapacidad.

Art. 68.- Programas de becas para discapacitados.- El Ministerio de Educación y de Bienestar Social deberán organizar un programa de becas para la educación de las personas con discapacidad en todos los niveles. El IECE deberá establecer un sistema especial de becas para la educación de las personas con discapacidad, que será el 10% de lo estimado cada año.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

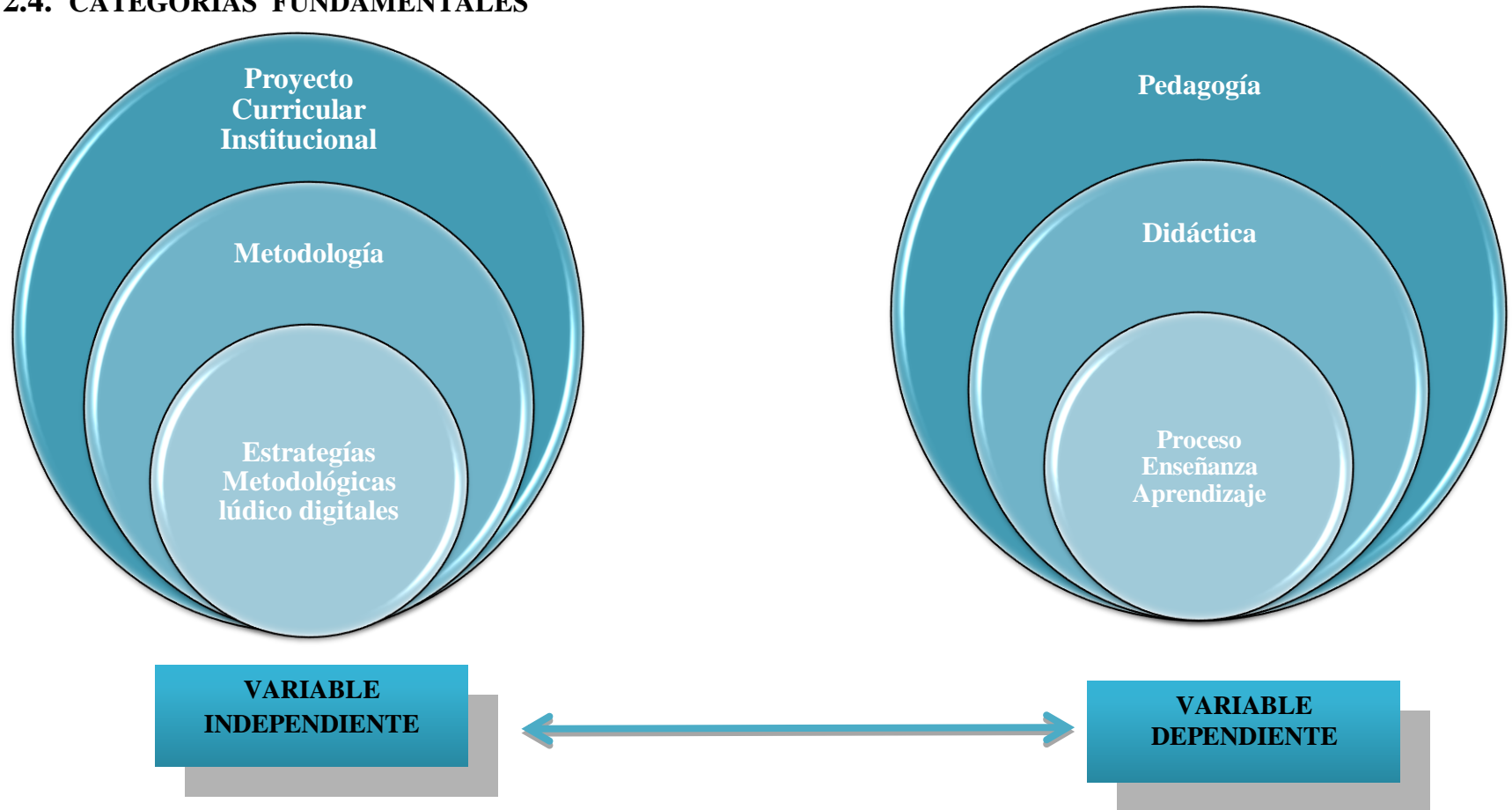


GRAFICO # 2 DE CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Elaborado por: Jacqueline Núñez

Red de constelación de ideas Variable Independiente



GRAFICO # 3 DE RED DE CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE

Elaborado por: Jacqueline Núñez

Red de constelación de ideas Variable Dependiente

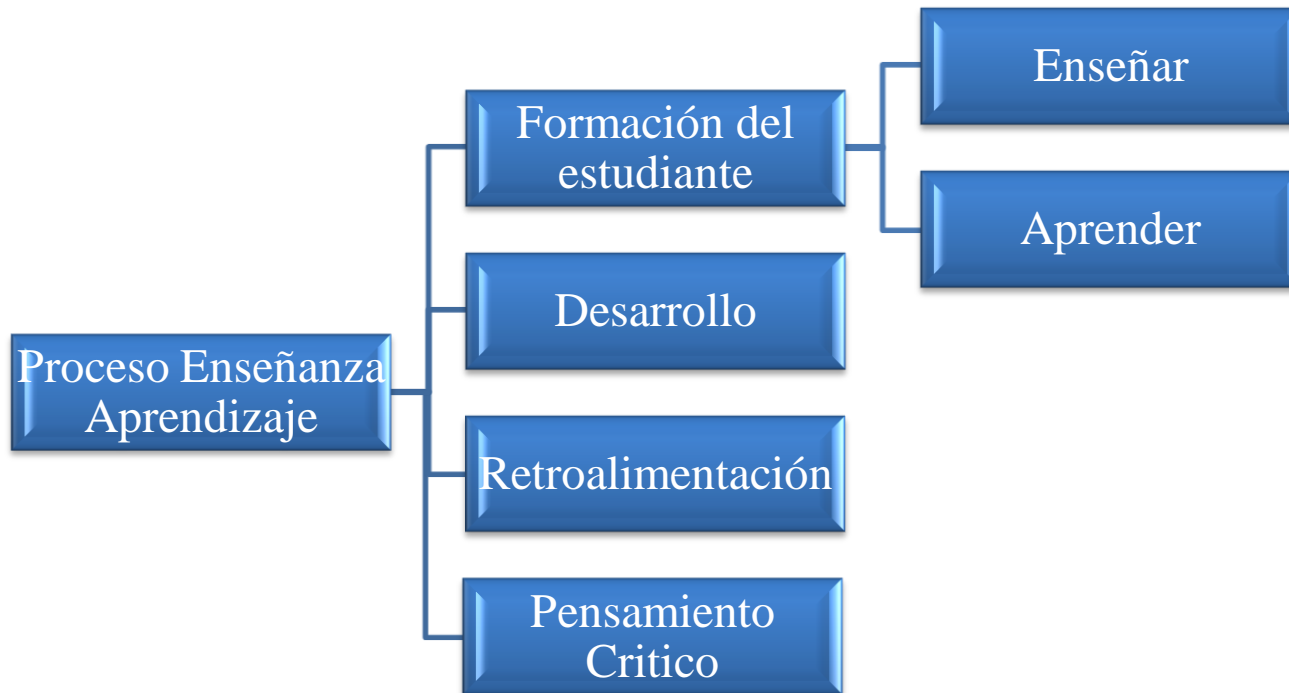


GRAFICO # 4 DE RED DE CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE

Elaborado por: Jacqueline Núñez

2.4.1. Estrategias Metodológicas

2.4.1.1. Técnicas y estrategias



GRAFICO # 5 DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/-bU03QMmqW4k/ThOOp-YmYgI/AAAAAAAAABYo/RsSmenYP17k/s1600/gramatica.jpg>

se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Brandt (1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andrológico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

TÉCNICAS: actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica.

ESTRATEGIA: se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Para que una institución pueda ser generadora y socializadora de conocimientos es conveniente que sus estrategias de enseñanza sean continuamente actualizadas, atendiendo a las exigencias y necesidades de la comunidad donde esté ubicada.

Las cuales están desarrolladas con la preocupación de proponer el uso de recursos variados que permitan atender a las necesidades y habilidades de los diferentes estudiantes, además de incidir en aspectos tales como:

- Potenciar una actitud activa.
- Despertar la curiosidad del estudiante por el tema.
- Debatir con los colegas.
- Compartir el conocimiento con el grupo.
- Fomentar la iniciativa y la toma de decisión.
- Trabajo en equipo

Todos estos elementos interactúan entre sí para procesar los datos (incluyendo procesos manuales y automáticos) dando lugar a información más elaborada y distribuyéndola de la manera más adecuada posible en una determinada organización en función de sus objetivos.

Normalmente el término es usado de manera errónea como sinónimo de sistema de información informático, en parte porque en la mayoría de los casos los recursos materiales de un sistema de información están constituidos casi en su totalidad por

sistemas informáticos, pero siendo estrictos, un sistema de información no tiene por qué disponer de dichos recursos.

De las técnicas de estudio a las estrategias de aprendizaje.

Desde este punto de vista, las estrategias de aprendizaje, no van, ni mucho menos, en contra de las técnicas de estudio, sino que se considera una etapa más avanzada, y que se basa en ellas mismas.

Es evidente pues que existe una estrecha relación entre las técnicas de estudio y las estrategias de aprendizaje:

- Las estrategias, son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas más adecuadas a utilizar, controla su aplicación y toma decisiones posteriores en función de los resultados.
- Las técnicas son las responsables de la realización directa de éste, a través de procedimientos concretos.

Características de la actuación estratégica:

Se dice que un alumno emplea una estrategia, cuando es capaz de ajustar su comportamiento, (lo que piensa y hace), a las exigencias de una actividad o tarea encomendada por el profesor, y a las circunstancias en que se produce. Por tanto, para que la actuación de un alumno sea considerada como estratégica es necesario que:

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo: es obvio, que el alumno ha de disponer de un repertorio de recursos entre los que escoger.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuál es la bondad de ese procedimiento (lo que se llamaría conocimiento condicional).

Si se quiere formar alumnos expertos en el uso de estrategias de aprendizaje, estos son los contenidos en los que habrá que instruirlos.

(Monografías)

CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO ACADÉMICO.

Se han identificado cinco tipos de estrategias generales en el ámbito educativo.

Estrategias de ensayo.

Son aquellas que implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), o centrarse en partes claves de él. Son ejemplos:

- Repetir términos en voz alta, reglas mnemotécnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado.

2.2. Estrategias de elaboración.

- Implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar. Por ejemplo:
- Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas no literales, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el alumno), describir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

Estrategias de organización.

Agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Implican imponer estructura de contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando relaciones y jerarquías. Incluyen ejemplos como:

- Resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, red semántica, mapa conceptual, árbol ordenado.

Estrategias de control de la comprensión.

Estas son las estrategias ligadas a la Metacognición. Implican permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia.

Si utilizásemos la metáfora de comparar la mente con un ordenador, estas estrategias actuarían como un procesador central de ordenador. Son un sistema supervisor de la acción y el pensamiento del alumno, y se caracterizan por un alto nivel de conciencia y control voluntario.

Entre las estrategias metacognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación.

Estrategias de planificación.

Son aquellas mediante las cuales los alumnos dirigen y controlan su conducta. Son, por tanto, anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objetivo y la meta de aprendizaje
- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevarla a cabo
- Descomponer la tarea en pasos sucesivos
- Programar un calendario de ejecución
- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, los recursos que se necesitan, el esfuerzo necesario
- Seleccionar la estrategia a seguir

Estrategias de regulación, dirección y supervisión.

Se utilizan durante la ejecución de la tarea. Indican la capacidad que el alumno tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia. Se realizan actividades como:

- Formularles preguntas
- Seguir el plan trazado
- Ajustar el tiempo y el esfuerzo requerido por la tarea
- Modificar y buscar estrategias alternativas en el caso de que las seleccionadas anteriormente no sean eficaces.

Estrategias de evaluación.

Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo durante y al final del proceso. Se realizan actividades como:

- Revisar los pasos dados.
- Valorar si se han conseguido o no los objetivos propuestos.
- Evaluar la calidad de los resultados finales.
- Decidir cuándo concluir el proceso emprendido, cuando hacer pausas, la duración de las pausas, etc.

Estrategias de apoyo o afectivas.

Estas estrategias, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluyen:

- Establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, etc.
- Por último señalar, que algunos autores relacionan la estrategia de aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje. Para estos autores cada tipo de aprendizaje (por asociación/por reestructuración) estaría vinculado a una serie de estrategias que le son propias.
- El aprendizaje asociativo: **ESTRATEGIAS DE ENSAYO**
- El aprendizaje por reestructuración: **ESTRATEGIAS DE ELABORACIÓN, O DE ORGANIZACIÓN.**

El siguiente esquema representa gráficamente los distintos tipos de estrategias.

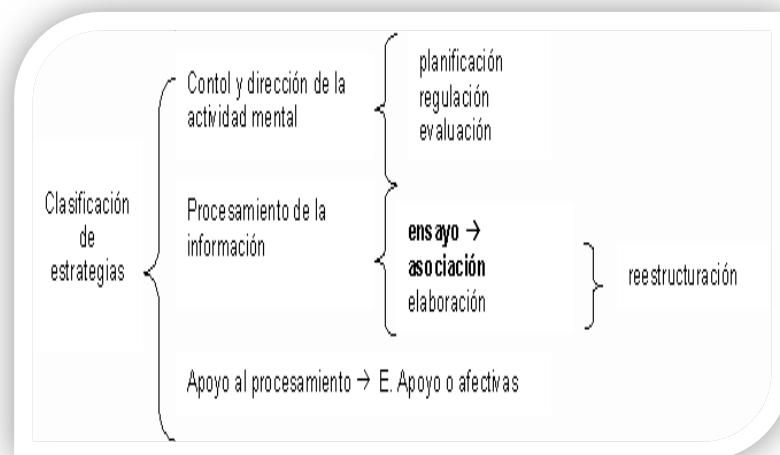


Grafico # 6 de Clasificación de estrategias

Fuente: http://html.rincondelvago.com/estrategias-de-aprendizaje_1.html

LA ELECCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.

El alumno debe escoger, de entre las de su repertorio, la estrategia de aprendizaje más adecuada en función de varios criterios:

- Los contenidos de aprendizaje (tipo y cantidad): la estrategia utilizada puede variar en función de lo que se tiene que aprender, (datos o hechos, conceptos, etc.), así como de la cantidad de información que debe ser aprendida.
- Los conocimientos previos que tenga sobre el contenido de aprendizaje: si el alumno quiere relacionar, p.e., los distintos tipos de aviones que existen y clasificarlos es necesario tener unos conocimientos más amplios que saber el nombre.
- Las condiciones de aprendizaje (tiempo disponible, la motivación, las ganas de estudiar, etc.). En general puede decirse que a menos tiempo y más motivación extrínseca para el aprendizaje más fácil es usar estrategias que favorecen el recordar literalmente la información (como el ensayo),
- El tipo de evaluación al que va a ser sometido: en la mayoría de los aprendizajes educativos la finalidad esencial es superar los exámenes; por tanto, será útil saber el tipo de examen al que se va a enfrentar.

(Minedu)

2.2.1 LA ENSEÑANZA DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Por qué enseñar estrategias de aprendizaje.



Gráfico # 7 de La enseñanza de las estrategias de aprendizaje

Fuente: <http://alid-edualidgen09.blogspot.com/2010/12/estrategias-de-aprendizaje-y-ensenanza.html>

Como profesores todos nos hemos preguntado muchas veces, por qué ante una misma clase, unos alumnos aprenden más que otros. ¿Qué es lo que distingue a los alumnos que aprenden bien de los que lo hacen mal?. Existen muchas diferencias individuales entre los alumnos que causan estas variaciones. Una de ellas es la capacidad del alumno para usar las estrategias de aprendizaje:

Por tanto, enseñar estrategias de aprendizaje a los alumnos, es garantizar el aprendizaje: el aprendizaje eficaz, y fomentar su independencia, (enseñarle a aprender a aprender).

Por otro lado, una actividad necesaria en la mayoría de los aprendizajes educativos es que el alumno estudie. El conocimiento de estrategias de aprendizaje por parte del alumno influye directamente en que el alumno sepa, pueda y quiera estudiar.

- **SABER:** el estudio es un trabajo que debe hacer el alumno, y puede realizarse por métodos que faciliten su eficacia. Esto es lo que pretenden las estrategias de aprendizaje: que se llegue a alcanzar el máximo rendimiento con menor esfuerzo y más satisfacción personal.
- **PODER:** para poder estudiar se requiere un mínimo de capacidad o inteligencia. Está demostrado que esta capacidad aumenta cuando se explota adecuadamente. Y esto se consigue con las estrategias de aprendizaje.
- **QUERER:** ¿es posible mantener la motivación del alumno por mucho tiempo cuando el esfuerzo (mal empleado por falta de estrategias) resulta insuficiente?. El uso de buenas estrategias garantiza que el alumno conozca el esfuerzo que requiere una tarea y que utilice los recursos para realizarla. Consigue buenos resultados y esto produce que (al conseguir más éxitos) esté más motivado.

Qué estrategias enseñar y cuándo.

Durante mucho tiempo los profesores se han preocupado fundamentalmente de la transmisión de los contenidos de sus asignaturas. Algunos valoraban el uso de las técnicas de estudio, pero las enseñaban desconectadas de los contenidos de las asignaturas.

Para estos profesores, los alumnos serían capaces por sí mismos, de aplicarlas a los distintos contenidos, sin necesidad de una intervención educativa que promueva su desarrollo o aplicación. Las últimas investigaciones indican:

Es insuficiente enseñar a los alumnos técnicas que no vayan acompañadas de un uso estratégico (dosis de meta conocimiento en su empleo). La repetición ciega y mecánica de ciertas técnicas no supone una estrategia de aprendizaje.

Desde este punto de vista, no sólo hay que enseñar las técnicas, (subrayar, toma apuntes, hacer resumen.), también hay que adiestrar al alumno para que sea capaz de realizar por si mismo las dos tareas meta cognitivas básicas:

- **PLANIFICAR:** la ejecución de esas actividades, decidiendo cuáles son las más adecuadas en cada caso , y tras aplicarlas;
- **EVALUAR** su éxito o fracaso, e indagar en sus causas.
- Por tanto, hay que enseñar estrategias, ¿pero cuáles?:
- ¿Estrategias específicas (las que se aplican en situaciones o en contenidos concretos)
- generales (las que se aplican por igual en diferentes situaciones o contenidos)?.

La respuesta es clara: hay que guiarse por los contenidos y enseñar las que más se usen en el curriculum y en la vida cotidiana, esto es; aquellas que resulten más funcionales.

Partiendo de esto se puede deducir fácilmente que el inicio de la enseñanza de estrategias de aprendizaje se puede fijar desde el principio de la escolaridad (aunque puede iniciarse en cualquier momento).

Son muchos los autores que han trabajado en este tema. Algunos proponen un plan que incluye las destrezas y estrategias básicas de aprendizaje, así como un calendario a través de todo el sistema educativo. En nuestra institución, por la edad y el nivel académico de nuestros alumnos, es de suponer que muchos de ellos ya posean gran parte de estas estrategias.

- Comprensión lectora.

- Identificar y subrayar las ideas principales.
- Hacer resúmenes.
- Expresión escrita y oral.
- Orientación básica en el uso de la atención y de la memoria y en el saber escuchar.
- Estrategias de memorización para recordar vocabulario, definiciones, fórmulas.
- Realización de síntesis y esquemas.
- Estrategias para los exámenes, para aprovechar las clases y para tomar apuntes.
- Realización de mapas conceptuales.
- Estrategias de aprendizaje más específicas de cada materia, (realización de análisis morfosintáctico, enseñanza explícita de razonamiento, estrategias de resolución de problemas, pensamiento crítico).
- Cómo utilizar la biblioteca.
- Cómo organizar y archivar la información en el estudio.
- Cómo realizar trabajos monográficos y hacer citas bibliográficas.
- Por último decir, que se recomienda además:
- Enseñar cómo se emplea la estrategia.
- Cuando se puede usar:

Cómo enseñar las estrategias de aprendizaje.

Nadie discute la utilidad y la necesidad de enseñar estrategias de aprendizaje. Pero, ¿cómo podemos enseñarlas a nuestros alumnos?

Una de las cuestiones más discutidas es si es mejor realizar la enseñanza incorporada al currículo o separada de él. En el primer caso el profesor introduce la enseñanza de las estrategias con la del contenido normal de la asignatura. En el segundo caso se imparte un curso específico centrado en la enseñanza de las estrategias.

En la actualidad, existen cursos de enseñanza de las estrategias de aprendizaje fuera del currículum, (los llamados talleres para aprender). Sin embargo, una de las

dificultades que presentan estos métodos de aprendizaje de estrategias fuera del currículum normal, es que se corre el riesgo, de que los alumnos no lo conecten con sus asignaturas. Si es así, la incidencia será mínima. Por eso, en la actualidad todos los expertos están de acuerdo en que:

El método más usual para estimular la enseñanza directa de las estrategias, es el **MOLDEAMIENTO** seguida de una **PRÁCTICA GUIADA**.

En el moldeamiento se entiende que se va más allá de la imitación. Se trata de que el control y dirección, que en un principio son ejercidos por el profesor, sean asumidos por el alumno. El medio utilizado para conseguir esto es la verbalización.

Los pasos serían los siguientes:

El profesor enseña la forma adecuada de ejecutar la estrategia. En esta fase él marca qué hacer, selecciona las técnicas más adecuadas y evalúa los resultados. Lo puede hacer a través de:

- Explicitar una guía concreta.
- Ejemplificar cómo utilizar la estrategia a través de un modelo, (que puede ser el mismo profesor).
- Exponer en voz alta las decisiones que deben tomarse para la aplicación.
- El alumno aplica la estrategia enseñada por el profesor con la constante supervisión de este: en esta fase el profesor vigila el trabajo del alumno y puede ir guiándole. La interrogación guiada; es decir, ir haciendo preguntas al alumno sobre el trabajo es una buena técnica, (¿qué has hecho primero?, ¿qué has hecho después?, ¿qué pasos has llevado a cabo?, ¿por qué has hecho eso?, etc.).
- Se practicará la estrategia en temas y contextos distintos: el alumno debe enfrentarse a tareas que requieran reflexión y toma de decisiones para ir asumiendo el control estratégico.
- Una vez consolidada la ejecución de la estrategia, se debe comprender en qué circunstancias se puede utilizar y en cuáles no es recomendable su utilización.

- Aquí, el profesor, comienza a responsabilizar a sus alumnos, de las decisiones que deben tomarse al extender la estrategia a distintas áreas. En este caso, el profesor puede, para aprovechar a los alumnos más aventajados, facilitar la práctica en pequeños grupos heterogéneos; y debe ofrecer feed-back (retroalimentación) continuo con respecto a los problemas que vayan surgiendo.
- Se facilitará que el alumno generalice la estrategia a otros temas y tareas de mayor complejidad, con la mínima ayuda del profesor. Se van retirando las ayudas, y promoviendo que el alumno practique la estrategia de forma autónoma en entornos de aprendizaje tan reales como sea posible.

En definitiva, la enseñanza de las estrategias de aprendizaje exige que:

- Se produzca la interacción profesor - alumno.
- El alumno desempeñe un papel activo en su aprendizaje.
- Se centre la enseñanza en los procesos de aprendizaje y no sólo en los productos.

Esto lleva en muchos casos, a un cambio en los métodos didácticos. Donde se implique al alumno en el aprendizaje, se diseñen actividades teniendo en cuenta el objetivo y la estrategia necesaria para realizarla, y donde después de llevarlas a cabo, se dedique un tiempo a evaluar los pasos dados.

(Rincondelvago)

EL PROFESOR ANTE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.

Todos estaríamos de acuerdo en afirmar que nadie puede enseñar lo que no sabe. Si es el profesor el que debe enseñar las estrategias de aprendizaje, es necesario formar profesores estratégicos. Es decir, profesores que:

- Conozcan su propio proceso de aprendizaje, las estrategias que poseen y las que utilizan normalmente. Esto implica plantearse y responder preguntas como: ¿soy capaz de tomar notas sintéticas en una charla o conferencia?, ¿sé cómo ampliar mis conocimientos profesionales?, etc.

- Aprendan los contenidos de sus asignaturas empleando estrategias de aprendizaje: No olvidemos, que en la forma en que los profesores aprenden un tema para enseñarlo a sus alumnos, así lo enseñaran; y la metodología de enseñanza, influye directamente en la manera en que los alumnos estudian y aprenden.
- Planifiquen, regulen y evalúen reflexivamente su actuación docente. Es decir, plantearse cuestiones del tipo ¿cuáles son los objetivos que pretendo conseguir?, ¿qué conocimientos necesitaré para realizar bien mi trabajo?, ¿son adecuados los procedimientos que estoy utilizando?, ¿me atengo al tiempo de que dispongo?, ¿he conseguido, al finalizar la clase, los objetivos que me propuse?, si volviese a dar la clase, ¿qué cosas modificaría?, etc.

DIFICULTADES PRÁCTICAS PARA ENSEÑAR A LOS ALUMNOS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.

Las dificultades que se presentan se pueden analizar en 3 niveles:

Dificultades por parte del profesor:

- Rechazo de toda innovación: La enseñanza de estrategias de aprendizaje lleva aparejado utilizar unos determinados métodos de instrucción. En muchos casos, éstos son distintos de los que los profesores venían utilizando. Para algunos profesionales, esto supone una inferencia con la práctica aceptada, y lo rechazan.
- Desconocimiento del propio proceso de aprendizaje: Enseñar estas estrategias depende, en buena medida, de la capacidad que el profesor tenga para discutir el aprendizaje con sus alumnos. Para ello, es necesario que éste sea capaz de hacer consciente su propio proceso de aprendizaje. Esto no siempre es así.
- No formación en los métodos desarrollados para la enseñanza de este contenido.

Dificultades por parte del alumno:

El principal problema es la resistencia del alumno a ser activo en su aprendizaje. Esto es así, porque los modelos tradicionales de enseñanza así lo fomentaban y, sobre

todo, porque no aprecia la utilidad de este aprendizaje para el rendimiento en los exámenes; pues normalmente éstos premian el aprendizaje más o menos mecánico o memorístico.

Problemas administrativos:

- El tiempo: es difícil con el actual plan de estudios encontrar tiempo para introducir este aprendizaje en el aula. Por otro lado, también el profesor necesita tiempo para preparar actividades. Esto es especialmente complicado en las Academias y Escuelas, donde los profesores, además de las labores docentes, suelen tener otras obligaciones profesionales (guardias, ser responsable de otras actividades, etc.).
- Disposición del mobiliario en clase: el debate y el trabajo en grupo es una de las maneras de llevar a cabo esta enseñanza. Se necesita contar con un mobiliario adecuado donde, p.e., se cuente con mesas y sillas móviles.
- Presiones sociales: existen presiones sociales que dificultan esta enseñanza: necesidad de dar determinados contenidos, el tener alumnos que deben superar examen basados, fundamentalmente, en los contenidos conceptuales (en muchos casos puestos por el jefe del departamento u otro profesor), tradición de un sistema de educación tradicional, etc.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS LUDICAS DIGITALES

Estrategia Metodológica Lúdica Digital: El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares

en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

ENFOQUE LÚDICO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Por enfoque lúdico entendemos todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.

De allí que, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, que pueden organizarse en “rincones” tales como el rincón del dibujo, y el rincón de la música para guiar al niño o niña a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante el uso de la LE. Según Uberman (1998), las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” (p.20). Coincidiendo con Uberman, De Borja (1998), manifiesta:

El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico (p. 156). De las palabras de Uberman y De Borja se desprende que la escuela debería incorporar esta práctica que favorece el desarrollo integral de los niños, sino en las demás áreas. Y es que aprender a través del juego como enfoque de aprendizaje, es una variación

de las rutinas lingüísticas escolares que favorece la motivación del niño y niña hacia el aprendizaje y propicia un ambiente de diversión y agrado, idóneo para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas hacia el uso de la LE.

En consecuencia, el juego representa una alternativa pedagógica para enseñar y aprender inglés debido a que constituye un elemento esencial para promover la

interacción, comunicación desarrollo cognitivo del niño o niña. Aprender inglés desde la Educación Primaria es, en principio, intentar comprender cómo ocurre el habla, jugar con ella, intentar producirla y reproducirla. A través del juego como actividad espontánea, libre, desinhibida y desinteresada, el niño o niña exterioriza sus inquietudes aprendizajes, sin barreras, ni inhibiciones.

Mediante el juego como actividad lúdica, el estudiante utiliza el lenguaje de forma significativa usando su potencial creativo para cantar, jugar, dibujar, colorear, dramatizar e improvisar en inglés. Dentro de esta perspectiva, sugerimos que el docente considere los contenidos de manera interdisciplinaria relacionando el inglés con el entorno del niño y las demás áreas temáticas previstas en cada etapa teniendo en consideración que la adquisición del inglés debe fomentarse mediante acciones breves que promuevan, estimulen, motiven y despierten el interés para explorar, manipular, experimentar, preguntar, arriesgarse, y desarrollar procesos cognitivos en la LE. Junto a las actividades lúdicas.

(InnovacionEduactiva)

2.4.2. Metodología



Gráfico # 8 de Metodología

Fuente: <http://foroulisesrhh.blogspot.com/2012/11/la-necesidad-de-un-paradigma-de.html>

La metodología es una pieza esencial de toda investigación (método científico) que sigue a la propedéutica ya que permite sistematizar los procedimientos y técnicas que se requieren para concretar el desafío. Cabe aclarar que la propedéutica da nombre a la acumulación de conocimientos y disciplinas que son necesarios para **abordar y entender** cualquier materia. El término proviene del griego *pró* (“**antes**”) y *paideutikós* (“**referente a la enseñanza**”)

En otras palabras, la metodología es un recurso concreto que deriva de una **posición teórica y epistemológica**, para la selección de técnicas específicas de investigación. La metodología, entonces, depende de los postulados que el investigador crea que son válidos, ya que la acción metodológica será su herramienta para analizar la realidad estudiada. La metodología para ser eficiente debe ser disciplinada y sistemática y permitir un enfoque que permite analizar un problema en su totalidad.

Dentro de una investigación pueden desarrollarse muchas metodologías, pero todas ellas pueden encasillarse en dos grandes grupos, la metodología de investigación **cualitativa y cuantitativa**. La primera es la que permite acceder a la información a través de la recolección de datos sobre variables, llegando a determinadas conclusiones al comparar estadísticas; la segunda, realiza registros narrativos sobre fenómenos investigados, dejando a un lado la cuantificación de datos y obteniéndolos a través de entrevistas o técnicas no-numéricas, estudiando la relación entre las variables que se obtuvieron a partir de la observación, teniendo en cuenta por sobre todo los contextos y las situaciones que giran en torno al problema estudiado.

El objetivo de este post es describir cómo puede afectar la innovación educativa a los diferentes tipos de metodologías educativas.

Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el colectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.

Que me perdonen los expertos en pedagogía, pero utilizaré un método de clasificación basado en lo que día a día hacemos en nuestras aulas, laboratorios y despachos. Hay metodologías que utilizamos a diario, otras las utilizamos excepcionalmente y otras sencillamente no las utilizamos (porque requieren mucho esfuerzo, no las conocemos o simplemente no queremos usarlas).

Metodologías educativas utilizadas habitualmente. Son las que utilizamos de forma mayoritaria en la formación (primaria, eso, bachiller, universidad,...); estas son las más conocidas y habituales:

- Clases magistrales. La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica (última tecnología disponible, muy eficaz por cierto).
- Clases prácticas. La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.
- Clases de Laboratorio. Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.
- Tutorías. Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado.
- Evaluación. Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación.
- Planificación. Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones.

- Trabajos individuales y en grupo de tipo caja negra. Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

¿Cómo puede ayudar la innovación educativa a estas metodologías?, la mayoría de las personas aplican innovación educativa para sustituir estas metodologías; sin embargo, la innovación educativa se debe utilizar PARA MEJORARLAS NO PARA SUSTITUIRLAS, por ejemplo, si el objetivo de la clase magistral es transmitir unos conceptos para que los alumnos los asimilen, la innovación educativa debe ayudar a transmitir esos conceptos y a que los alumnos los adquieran con menos esfuerzo.

En este caso la innovación educativa produce un cambio, no metodológico pero sí de eficacia.

Metodologías educativas no utilizadas pero ampliamente conocidas por el profesorado. Son metodologías que cualquier docente conoce, pero que normalmente no se aplican porque el esfuerzo que requieren es muy alto. Suelen estar relacionadas con los paradigmas basados en el aprendizaje.

- Evaluación diagnóstica. Es la evaluación que se realiza para conocer las condiciones de las que parte cada alumno; es muy eficaz, ya que permite conocer lo que el alumno sabe, lo que no sabe y lo que cree saber.
- Evaluación formativa. Se emplea para ayudar al alumno con su proceso de formación; se trata de comprobar el aprendizaje para, en caso de que no vaya como debiera, tomar acciones correctoras.
- Planificación personalizada. Es una asignación de recursos en el tiempo para que el alumno alcance los objetivos formativos; se suele planificar en función del estilo de aprendizaje de cada alumno.
- Trabajos individuales y grupales tipo caja blanca. Son trabajos en los que el profesor participa como miembro del equipo de trabajo; básicamente hace unas veces de director (las menos) y otras de asesor del grupo.

¿Cómo puede ayudar la innovación educativa en este tipo de metodologías? Este tipo de metodologías son conocidas por todos, están muy relacionadas con el paradigma

centrado en el alumno; pero tienen un gran problema: “el esfuerzo para realizarlas”, se imaginan que tengo que hacer una evaluación diagnóstica a cada alumno, una planificación personalizada, una evaluación formativa, re-planificar y participar en cada trabajo en grupos. Imposible dirán.

Muchas personas piensan que la innovación educativa se basa, precisamente en introducir estas metodologías en la formación; sin embargo, **EL OBJETIVO DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA ES REDUCIR EL ESFUERZO ASOCIADO A ESTAS METODOLOGÍAS**, dicho de otra forma poder utilizarlas sin aumentar el esfuerzo actual.

Metodologías educativas no utilizadas por desconocimiento de las mismas. Se suele creer que en este grupo de metodologías se engloban las correspondientes a los últimos avances, esto es así, pero también hay otras “muy antiguas” pero nada conocidas.

- Tutoría proactiva. Se basa en anticiparse a la demanda de información por parte del alumno; es una metodología altamente eficaz, ya que el objetivo es resolver la duda en el momento en que se produce (realmente antes de que se produzca).
- Trabajo cooperativo. Se basa en aprovechar los recursos creados por los propios alumnos y profesores. Se confunde bastante con el trabajo en grupo pero no tiene nada que ver; básicamente actúa como una cooperativa donde todos sus miembros son constructores y beneficiarios de la cooperación.
- Ciclo de Kolb: Esta metodología se basa en la acción como efecto transformador del conocimiento; entre acción y acción se relaciona el resultado con los conocimientos abstractos. Es una metodología muy eficaz para asignaturas en las que se quiera enfocar hacia la adquisición de habilidades y capacidades.

Estas metodologías se suelen asociar a paradigmas basados en el aprendizaje, pero también al enfoque basado en la práctica. ¿Cómo puede ayudar la innovación

educativa a estas metodologías? Básicamente a plantear las asignaturas de una forma completamente distinta.

Las innovaciones más fáciles de conseguir son las que afectan a las metodologías que más se utilizan y pienso que es un buen comienzo, ya que no requieren que se cambie el planteamiento de las asignaturas; sobre este tipo de innovaciones es fácil realizar “políticas educativas”.

Las innovaciones sobre las metodologías poco utilizadas pero conocidas, requieren unas herramientas tecnológicas concretas; por tanto hay que formar al profesorado en habilidades.

Finalmente las innovaciones sobre las metodologías no conocidas, requieren una capacitación distinta y lamentablemente en algunas asignaturas no se pueden llevar a cabo.

(ProyectoCurricular)

2.4.3. Proyecto Curricular



Gráfico # 9 de Proyecto Curricular

Fuente: <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/didactica>

El proyecto curricular es el proceso de tomas de decisiones por el cual el profesorado de un Área educativa determinada establece, a partir del análisis del contexto del

Centro, una serie de acuerdos acerca de estrategias de intervención didáctica que va a utilizar, con el fin de asegurar la coherencia de su práctica docente.

La necesidad de establecer este nuevo elemento de reflexión en el centro surge del convencimiento de que la actividad docente ve incrementada considerablemente su eficacia cuando es el fruto de una serie de decisiones discutidas y asumidas colectivamente por los equipos de profesores del Centro. Y que, por el contrario, El modelo de funcionamiento basado en una estructura básicamente individual, en el que cada profesor organiza su enseñanza para su grupo de alumno, disminuye significativamente la calidad de la formación escolar.

Este proceso es enormemente enriquecedor, sobre todo si se lleva a cabo por el conjunto de profesores que intervienen sobre un mismo colectivo de alumnos, trabajando en equipo. Es un proceso formativo en sí mismo que ayuda a incrementar y actualizar el conocimiento de los docentes, mejorando con ello su práctica en el aula.

FINALIDADES DEL PROYECTO CURRÍCULAR

- a) Aumentar la coherencia de la práctica educativa a través de la toma de decisiones conjuntas por parte del equipo de profesores de cada área.
- b) Aumentar la competencia docente del profesorado a través de la reflexión sobre su práctica, reflexión necesaria para hacer explícito los criterios que justifican las decisiones tomadas en el Proyecto curricular.
- c) Adecuar al contexto las prescripciones y correcciones del Consorcio.

Los elementos que configuran el PCC son los siguientes:

- Análisis de las variables socio contextuales (demandas de formación del medio ambiente socio-cultural), diferenciación de las características de los grupos de incidencia.
- Análisis de las variables psicológicas de los alumnos/as por niveles y grupos de incidencia.
- Prioridades, objetivos y metas para la secuenciación de los contenidos y criterios de evaluación y el modelo de intervención.

- Secuenciación de contenidos y criterios de evaluación.
- Selección de metodologías, recursos y materiales.
- Plan de Atención a la Diversidad: Adaptaciones Curriculares.
- Plan de evaluación del P.C.C.
- Plan de Formación del Profesorado
- Plan de Orientación

(Wikipedia, Wikipedia)

Proceso

El proceso a desarrollar debería ir paralelo al orden de los elementos, que acabamos de describir en el anterior punto:

El equipo directivo debería, en primer lugar, coordinar y dinamizar el análisis de los principales aspectos (tanto positivos como negativos) que facilitan o dificultan la acción didáctica, organizativa y educativa en el centro.

Por otra parte, deben, en colaboración con el resto de los profesores/as e incluso alumnos/as y padres, analizar la realidad socio-cultural de sus alumnos/as, caracterizando los grupos de incidencia y las subculturas y sus necesidades de formación (actitudes, hábitos de trabajo intelectual, carencias afectivas y de relación personal o conocimientos y su transferencia al entorno social).

Definir y consensuar las prioridades de intervención y criterios de secuencia de las capacidades, contenidos (tipos) y criterios de evaluación, así como el modelo de intervención en función del grupo de incidencia prioritario y necesidades de formación detectadas.

A través del PCC se pueden encontrar soluciones concretas que ayuden a redefinir los roles y funciones de los agentes que intervienen en la Comunidad Escolar, de manera que posibiliten el fin de la crisis de identidad del sistema educativo y del profesorado, disminuyendo la inseguridad de las indeterminaciones técnicas (Fernández Pérez, 1988), las angustias, las soledades y las frustraciones.

Los PCC ponen en marcha un proceso caracterizado por la innovación curricular, son una palanca e instrumento de cambio de los centros y tienen consecuencias directas en la reorganización y la reestructuración de los centros.

Esta situación demanda un desarrollo más extenso en lo referente a la organización y estructura de un centro que permita entre otras cosas: la reestructuración de los espacios arquitectónicos, los reagrupamientos de alumnos, la reorganización de los horarios y dentro del horario escolar y de sus instalaciones, la potenciación de los planes de formación del profesorado en los centros, para que se puedan elaborar los Proyectos Curriculares como respuesta innovadora a los problemas concretos que tienen (motivar a los alumnos, descargar y dar prioridad a los contenidos de los programas, coordinarse y trabajar en equipo con otros compañeros, conseguir recursos y medios, etc.).

De esta forma se conseguiría crear una cultura de participación en los centros en todos los niveles: agentes socio-económicos, padres, alumnos/as, personal no docente, equipo directivo y profesores del centro.

Esta cultura de participación sería la base necesaria para mejorar la oferta y ayudar a crear compromisos de todos los agentes de la comunidad como una tarea común y plantear una dinámica colaborativa y de participación responsable.

Este es, quizás, el gran reto de los equipos directivos en los próximos años: la organización de los centros para desarrollar (aplicar, evaluar y reelaborar) estos Proyectos Curriculares con la participación y el compromiso del profesorado; y la contribución, no sólo de los directivos, sino, sobre todo, de la Administración para posibilitar, crear y potenciar el clima apropiado y los medios para su consecución.

Con el fin de conseguir y facilitar esta cultura de participación y compromiso del profesorado se deberá tener en cuenta:

El trabajo en equipo, con espacios y tiempos específicos para ello, con la participación también de algunos miembros del Consejo Escolar en los grupos de trabajo, según las necesidades y los intereses.

- La elaboración de un Plan de Formación del Centro en función de las necesidades de formación que vayan surgiendo en los grupos de profesores durante el trabajo en equipo, y que deberán tener como prioridad la aplicación, el desarrollo, la evaluación y la reelaboración de los Proyectos Educativos y Curriculares, en los diferentes niveles de concreción. De esta forma, se debería convertir el centro en el espacio y ámbito de formación más importante.
- Los proyectos han de convertirse en hipótesis de intervención a experimentar, en un proceso permanente de investigación en la acción.
- Los modelos de intervención propuestos en el PCC deben ser discutidas, negociadas, consensuadas y pactadas entre todos, y en todos y cada uno de sus aspectos: análisis del contexto, prioridades, filosofía o líneas que orienten los modelos de intervención, fases de temporalización, criterios de evaluación, de promoción, etc.
- Todo este proceso de experimentación debe convertirse en una dinámica de trabajo permanente, de puesta en común e intercambio de experiencias y resultados.
- La evaluación de estos proyectos deben constituir la base para la reelaboración de los otros Planes Institucionales (cada año de la Programación General; cada dos o tres años, del Reglamento de Régimen Interno; y a más largo plazo, de tres a cinco, del Proyecto Educativo de Centro), con el fin de reajustarlos a la dinámica de la innovación curricular y a las nuevas necesidades.

(Educando.edu.do)

2.4.4. Proceso Enseñanza Aprendizaje



Gráfico # 10 de Proceso Enseñanza Aprendizaje

Fuente: <http://team1informatica.files.wordpress.com/2011/05/modelo-pedagogico1.jpg>

Proceso enseñanza-aprendizaje, donde la primera, con todos sus componentes, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en última instancia, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad objetiva. Se exponen algunos elementos conceptuales básicos relacionados con el aprendizaje, un proceso de naturaleza compleja, cuya esencia es la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o capacidades.

(AprendizajeConocimientos)

Enseñanza



Gráfico # 11 de Enseñanza

Fuente: <http://epistemeducere.files.wordpress.com/2011/03/la-ensec3b1anza.jpg>

La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno. El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua.

Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva de la representación que con la misma se persigue.

La enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas

de carácter general como las internas. Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, como una consecuencia obligada, el neuroreflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuanti-cualitativas diferentes, no se limita al plano de lo abstracto solamente sino que continúa elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde sin dejar de incluirse lo teórico se logra un mayor grado de entendimiento del proceso real.

Todo proceso de enseñanza científica será como un motor impulsor del desarrollo que, subsiguientemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio desarrollo futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al cual se enseña, es decir, todo proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza desarrolladora, promotora de la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua, sostenible, del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es él un componente inseparable.

La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida. No debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; que la enseñanza está de manera necesaria, sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, de las necesidades materiales y espirituales de las colectividades; que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural. La enseñanza existe para el aprendizaje, sin ella no se alcanza el segundo en la medida y cualidad requeridas; mediante la misma el aprendizaje estimula, lo que posibilita a su vez que estos dos aspectos integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje conserven, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades y al mismo tiempo conformen una unidad entre el papel orientador del maestro o profesor y la actividad del educando.

La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su movimiento evolutivo está condicionado por las contradicciones internas, las cuales constituyen y devienen indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por leyes objetivas además de las condiciones fundamentales que hacen posible su concreción. El proceso de enseñanza, de todos sus componentes asociados se debe considerar como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre la cual, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, de comprender y transformar la realidad objetiva que lo circunda. Este proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, respecto al cual el mismo debe ser organizado y dirigido. En su esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social.

La enseñanza tiene un punto de partida y una gran premisa pedagógica general en los objetivos de la misma. Estos desempeñan la importante función de determinar los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo, en consecuencia con las transformaciones planificadas que se desean alcanzar en el individuo al cual se enseña.

Fuente: (Monografias.com)

Aprendizaje



Gráfico # 12 de Aprendizaje

Fuente: <http://tareas-rolando.blogspot.com/>

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.⁸El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas) No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neuronal, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte receptor neuronal. El individuo ante tal influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente sino también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la antes mencionada realidad objetiva le entrega, debiéndose advertir sobre la posibilidad de que si la forma en que se produce la transmisión de las esencialidades reales resultan interferidas de manera adversa o debido al hecho de que el propio educando no pone, por parte de sí, interés o voluntad, que equivale a decir la atención y concentración necesarias, sólo se alcanzaran aprendizajes frágiles y de corta duración.

Asimismo, en el aprendizaje de algo influye, de manera importante, el significado que lo que se aprende tiene para el individuo en cuestión, pudiéndose hacer una distinción entre el llamado significado lógico y el significado psicológico de los aprendizajes; por muy relevante que sea en sí mismo un contenido de aprendizaje, es necesario que la persona lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete, un aprendizaje

significativo que equivale a decir, se produzca una real asimilación, adquisición y retención del conocimiento ofrecido. El aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una interacción social y desde este punto de vista es, intrínsecamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera.

No puede ser concebido como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, ignorándose todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende.

No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del propio individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante del componente social de éste.

No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto del reflejo de los mismos por una estructura material neuronal que resulta preparada o pre acondicionada por factores tales como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos llamar causales o determinantes del mismo, de manera dialéctica y necesaria.

La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes haberla aprendido, sobre todo, las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal.

Es importante recalcar o insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema enfrentado devienen condiciones necesarias

para su aprendizaje, recreación y solución; que en la adquisición de cualquier conocimiento, la organización de la estructura del sistema informativo que conlleven a él, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar tal propósito u objetivo, a sabiendas de que todo aprendizaje que está unido o relacionado con una consciente y consecuente comprensión sobre aquello que se aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, va a influir en la determinación de un aprendizaje también correcto en un tiempo menor, sobre todo si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones propuestos por el individuo que aprende.

En la misma medida en que se sea consecuente en la práctica con las consideraciones referidas se podrá llegar a influir sobre la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje según el modelo de la ruta crítica: la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, calidad y duración. Hay quienes consideran que cuando registramos nuestros pensamientos en base de determinadas sensaciones, en el primer momento, no nos detenemos en el análisis de los detalles pero que más tarde los mismos resultan ubicados en determinadas locaciones de la mente que, equivale a decir, en diferentes fondos neuronales del subsistema nervioso central interrelacionados funcionalmente, para formar o construir partes de entidades o patrones organizados con determinada significación para el individuo que aprende. Luego este construye en su mente, fruto de su actividad nerviosa superior, sus propias estructuras y patrones cognitivos de la realidad objetiva, del conocimiento que en definitiva va adquiriendo de distintos aspectos de la misma; así cuando pretende resolver un problema concreto, gracias a la capacidad que tiene para elaborar un pensamiento analizador y especulador, compara entre si posibles patrones diferentes, formas en última instancia, comparación que va a permitirle llegar a la solución de la situación problemática de que se trate.

De igual manera, otros consideran que es en el pensamiento donde asienta el aprendizaje, que este no es más que la consecuencia de un conjunto de mecanismo que el organismo pone en movimiento para adaptarse al entorno donde existe y se mueve evolutivamente. El individuo primero asimila y luego acomoda lo asimilado. Es como si el organismo explorara el ambiente, tomara algunas de sus partes, las transformara y terminara luego incorporándolas a sí mismo en base de la existencia de esquemas mentales de asimilación o de acciones previamente realizadas, conceptos aprendidos con anterioridad que configuran, todos ellos, esquemas mentales que posibilitan subsiguientemente incorporar nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas.

A su vez, mediante la acomodación, el organismo cambia su propia estructura, sobre todo a nivel del subsistema nervioso central, para adaptarse debidamente a la naturaleza de los nuevos aspectos de la realidad objetiva que serán aprendidos; que la mente, en última instancia, acepta como imposiciones de la referida realidad objetiva.

Dimensiones esenciales

En este proceso de formación se identifican tres dimensiones esenciales, que en su integración expresan la nueva cualidad a formar: Preparar al profesional para su desempeño exitoso en la Sociedad. Ellas son:

- La dimensión instructiva. Es el proceso y el resultado cuya función es la formación del individuo en una rama del saber.
- La dimensión desarrolladora. Es el proceso de crecimiento progresivo de las facultades innatas y potencialidades funcionales de cada individuo.
- La dimensión educativa. Es la formación del hombre para la vida.

Componentes personales

Está incluido el Profesor que actúa como un encargo social y es sujeto del proceso pedagógico que enseña y el alumno que aprende, como objeto de la enseñanza y sujeto de su propio aprendizaje que necesita actuar para poder asimilar.

Componentes no personales

Incluyen: el objetivo, el contenido, el método, los medios, las Formas organizativas de la enseñanza y la evaluación, estos se relacionan entre sí y persiguen un fin común.

- **Objetivo:** Es la categoría rectora que debe expresar las aspiraciones educativas del mismo, en función del desarrollo de la Personalidad de los estudiantes, expresa la transformación que deseamos lograr en el estudiante.
- **Contenido:** Es la parte de la cultura de la humanidad que se expresa en una asignatura.
- **Método:** Los métodos de enseñanza se definen como los modos de organizar la actividad cognoscitiva de los estudiantes que aseguran el dominio de los conocimientos, métodos de conocimiento y actividad práctica, así como el proceso formativo en general.
- **Medio:** Es el soporte material del método. Se señala que los medios de enseñanza, es todo lo que sirve al profesor para objetividad de la enseñanza y evitar el verbalismo, existen una gran variedad de ellos, que van desde el más antiguo hasta los más modernos.
- **Formas organizativa de la enseñanza:** Es la organización externa que adopta el proceso de acuerdo al contenido.
- **Evaluación:** Es la comprobación del grado de cumplimiento de los objetivos y además la comprobación de si fueron utilizados adecuadamente el resto de los objetivos

(EcuRed)

Estrategias de Enseñanza

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos. Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las

[características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.

Estrategias de Aprendizaje

Las acciones las realiza el alumno, con el objetivo siempre consciente de apoyar y mejorar su aprendizaje, son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. Tienen un alto grado de complejidad. Las acciones que ejecuta el estudiante dependen de su elección, de acuerdo a los procedimientos y conocimientos asimilados, a sus motivos y a la orientación que haya recibido, por tanto media la decisión del alumno. Forma parte del aprendizaje estratégico. Se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir. Son procedimientos internos fundamentalmente de carácter cognitivo.

Clasificación de las estrategias de Aprendizaje

La más común que contempla tres tipos de estrategias y tiene en cuenta los aspectos motivacionales; por la importancia que revisten los aspectos afectivos, en la adquisición y uso de una estrategia específica en los educandos. Son las estrategias metacognitivas, estrategias cognitivas y estrategias de apoyo motivacionales

Estrategias Metacognitivas

La acción del docente favorece la reflexión metacognitiva individual más que la colectiva. Usted como estudiante tiene que percibir el sentido de las actividades que el profesor le propone. Esto significa que es necesario que usted como estudiante le pida al docente que le ayude a:

- Hacer emerger sus propias representaciones antes de un nuevo aprendizaje.
- Seleccionar lo esencial y anticiparse a sus exigencias.
- Transferir los conocimientos aprendidos a contextos diferentes.
- Descentrarse utilizando un lenguaje adaptado al par con el cual está en interacción.
- Elegir técnicas de estudio, estrategias de memorización que sean eficaces para usted.

- Descubrir las etapas del razonamiento que él ha realizado.
- Descubrir sus propios errores, analizar los orígenes.

Usted como estudiante debe aprender a analizar sus propias **estrategias** y su propio contexto de trabajo. El encargado de hacer reflexionar a los alumnos es el profesor, de desarrollar en ellos la autonomía y la **motivación**, pero usted como estudiante debe solicitarlo.

Estrategias Cognitivas

Las estrategias son conductas u operaciones mentales.

Es lo que el alumno realiza en el momento de aprender y que está relacionado con una meta. Son conductas observables (directa o indirectamente) durante el aprendizaje.

Los procesos que mejor representan los sucesos internos presentes en el acto de aprender son:

- Sensibilización: motivación, emoción y actitudes.
- Atención.
- Adquisición: comprensión, retención y transformación.
- Personalización y control.
- Recuperación.
- Transfer: generalización.
- Evaluación

Estrategias de apoyo motivacionales

Estrategias motivacionales, se refieren a aquellos recursos que despliega el aprendiz para auto estimularse y auto dominar su conducta y garantizar que sus propósitos se cumplan con éxito. Con estas estrategias el estudiante trata de conocer lo que siente al estudiar, discute su estado de ánimo con otras personas, pide que lo corrijan, reconoce las necesidades y emociones de los demás, coopera con los demás y reclama cooperación.

Corresponde a los educadores la tarea de construir estrategias de enseñanza que formen en sus alumnos la capacidad para responder a las exigencias del aprendizaje de la manera más adecuada. Nos referimos al desarrollo integral de la personalidad, es decir, la capacidad para autorregular su conducta, autoconocerse, percibir incluso de las reacciones de los demás, pensar reflexivamente. Estrategia que no se desarrolla en una clase, en un semestre, ni siquiera en un curso. Esa estrategia debe ir más allá del facilitar que los alumnos relacionen la nueva información con los contenidos asimilados anteriormente, es lograr que el aprendizaje tenga un sentido personal para el discípulo. Relación entre estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza

Es muy estrecha la relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza porque el educador debe dirigir los cognitivos, procesos y procesos volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de aprendizaje. Para que esta dirección sea efectiva la enseñanza debe organizarse según la naturaleza, características y condiciones del aprendizaje, que la condicionan.

Estrategias metodológicas para el uso de las Ntic's

Una de las principales cuestiones que se plantea el profesor para integrar las tecnologías en el ámbito educativo es cómo desarrollar experiencias innovadoras apoyadas en el uso de las TIC. Las tecnologías pueden ser utilizadas en un contexto educativo como objeto de conocimiento (enseñar a utilizar las TIC), como canal de comunicación para llevar a cabo situaciones de enseñanza-aprendizaje en la distancia (enseñar a través de TIC) y como recursos complementarios a la enseñanza presencial (enseñar con TIC). Atendiendo a las etapas educativas en la que se van a integrar estas tecnologías (Educación Infantil y Primaria) por su carácter presencial tan sólo nos centraremos en estrategias que contribuyan a formar a los alumnos en el uso de las TIC (aunque no desde una visión exclusivamente técnica) y en utilizar las TIC como recursos complementarios a la enseñanza presencial.

Las tecnologías pueden ser utilizadas como recurso complementarios y de apoyo en sesiones en gran grupo en las que se utilice el método expositivo y en sesiones en las que el protagonista sea el alumno, y por tanto, se promueva su participación y la colaboración orientada a un objetivo común, y que, a diferencia de la anterior, se basan en un modelo interactivo. Adell (2008) llama la atención sobre la diferenciación entre las tecnologías del aprendizaje y las tecnologías de la enseñanza; las primeras son manejadas por los alumnos y adquieren significado cuando éstos las utilizan para el logro de sus competencias básicas.

Sin embargo, las tecnologías de la enseñanza son las que utiliza el profesor para acercar los contenidos a los alumnos, por tanto el control y la manipulación de la información por parte de éstos es casi inexistente. Se parte de la concepción de que las tecnologías que manipulan el alumno influyen más en su aprendizaje porque los contenidos adoptarán más significación y el proceso de aprendizaje se realizará en colaboración. De este modo, una presentación visual que diseñe el profesor para transmitir unos contenidos establecidos será una tecnología de enseñanza del mismo modo que lo ha sido durante mucho tiempo la pizarra.

Sin embargo, en una wiki es imprescindible que los alumnos editen y re elaboren información generalmente orientada a la resolución de un problema, por lo que se considera una tecnología de aprendizaje. En ningún caso podríamos decir que se aprende mejor con un medio que con otro, pero en tanto que las estrategias que utilizaremos estarán adaptadas a la función educativa y por tanto que las competencias que se desarrollarán serán diferentes.

Asimismo, en el análisis que vamos a realizar de las estrategias didácticas, es necesario retomar la reflexión sobre las competencias digitales que acabamos de realizar, en el sentido de que las estrategias a seleccionar deberán orientarse, por un lado hacia el acceso de recursos en red para adquirir información y posteriormente convertirla en conocimiento, por otro lado hacia la utilización de las tecnologías como recursos de expresión y publicación en red, y por último, hacia la

comunicación, colaboración y constitución de redes sociales entre diferentes agentes educativos.

En palabras de Vivancos (2008), el desarrollo de la competencia digital (TICD) requiere de la selección de estrategias y actividades que utilicen parcial o íntegramente los recursos de acceso, selección y reelaboración de la información (recursos informacionales), recursos que garanticen la comunicación y la colaboración (o recursos comunicacionales), y recursos que permitan la edición y publicación de contenidos (o recursos instrumentales según la clasificación que hace el autor). En este trabajo vamos a retomar la clasificación utilizada en un trabajo anterior (Solano, 2010) así como las aportaciones de Adell (2005) acerca de las estrategias y actividades que se pueden realizar en red.

(Psicopedagogia.com)

Ofimática



Gráfico # 13 de Ofimática

Fuente: <http://ofimaticajche94.blogspot.com/>

Se llama **ofimática** el conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas que se utilizan en funciones de oficina para optimizar, automatizar y mejorar los procedimientos o tareas relacionadas.

Las herramientas ofimáticas permiten idear, crear, manipular, transmitir y almacenar o parar la información necesaria en una oficina. Actualmente es fundamental que estas estén conectadas a una red local y/o a internet.

Cualquier actividad que pueda hacerse manualmente en una oficina puede ser automatizada o ayudada por herramientas ofimáticas: dictado, mecanografía, archivado, fax, microfilmado, gestión de archivos y documentos, etc.

La ofimática comienza a desarrollarse en la década del 70, con la masificación de los equipos de oficina que comienzan a incluir microprocesadores, dejándose de usar métodos y herramientas por otras más modernas. Por ejemplo, se deja la máquina de escribir y se remplaza por computadoras y sus procesadores de texto e incluso el dictado por voz automatizado.

Herramientas y procedimientos ofimáticos:

- Procesamiento de textos: Ver Procesador de texto.
- Hojas de cálculo
- Herramientas de presentación multimedia.
- Base de datos.
- Utilidades: agendas, calculadoras, engrapadora etc.
- Programas de e-mail, correo de voz, mensajeros.
- Herramientas de reconocimiento de voz.
- Suite o paquete ofimático: paquete de múltiples herramientas ofimáticas como Microsoft Office, OpenOffice, etc.

INSTRUMENTOS DE LA OFIMATICA

- Microsoft Excel stater 2010
- Microsoft Word stater 2010
- Microsoft office picture manager
- Microsoft office stater móvil
- Microsoft Silverlight
- Microsoft Access
- PowerPoint

- Outlook
- Open office
- Photoshop

Historia/origen de la ofimática

La ofimática o la automatización de la oficina moderna, comienza con la máquina de escribir y con la fotocopidora, que permitieron mecanizar tareas que antes eran manuales.

Más cerca en el tiempo, la automatización de la oficina también comenzó a incluir el traspaso de información hacia medios electrónicos.

Pero la revolución de la automatización llegó de la mano de las computadoras, en especial de las computadoras personales en 1980.

La ofimática básicamente se originó para la gestión de datos (gracias al poder de cálculo y procesamiento de las computadoras), luego para el almacenamiento de información (dado que la capacidad de almacenamiento crecía y se hacía más barato) y finalmente el intercambio de datos (gracias a las facilidades de las redes, la conexión a internet, etc.).

Evolución de la Ofimática

Originariamente, la ofimática surge como una necesidad para mecanizar las tareas más costosas y repetitivas que se desarrollaban en las oficinas y de este modo aparecieron las primeras calculadoras o máquinas de escribir. Hoy en día se ha evolucionado en este concepto y lo que antes eran máquinas de escribir o calculadoras, se ha transformado con el paso del tiempo, gracias a la entrada de los ordenadores de oficina. En la actualidad cualquier lugar de trabajo en una oficina suele utilizar sistemas ofimáticos.

Primera etapa (1975-1980)

Compuesta por elementos aislados, la ofimática no tenía relación entre sí. En estos inicios, era soportada por grandes ordenadores corporativos (mainframes). En ellos se almacenaba gran cantidad de información centralizada, y provocaba un nivel de gestión costoso.

Segunda etapa (1980-1990)

Es en esta etapa donde aparecen diferentes conjuntos de herramientas que daban solución a la mayoría de funcionalidades normalmente requeridas. Uno de los mayores inconvenientes que se presentaban en esta época era el de adquirir todo el paquete de funcionalidades ofertadas, aunque únicamente se necesitara una o dos funciones del mismo.

Otro inconveniente era la gran complejidad para formar al personal. A finales de los años 1980, se abaratan los costes en los programas y aumentan las prestaciones de estos de forma espectacular. Es en estos momentos, a finales de los 80 cuando Microsoft introduce la más famosa suite ofimática conocida (Microsoft Office). En 1989 aparece para Apple Macintosh y en 1990 para sistemas operativos Windows.

Tercera etapa (1990-2000)

Durante este periodo la ofimática se apoya en ordenadores personales con monitores en color y soporte lógico desarrollado. La información fluye a través de las redes de área local (LAN) y se comparte por todos los miembros de un grupo de trabajo que puede compartir o no un mismo espacio físico. Comienza a distribuirse de forma lógica el trabajo y la información necesaria para desarrollarlo.

Cuarta etapa (a partir del año 2000)

Se comienza a generalizar la utilización de Internet como método de trabajo y los sistemas ofimáticos permiten que las Intranet se utilicen como espacios de trabajo en dos direcciones, donde los usuarios pueden publicar, compartir, administrar y colaborar documentos en un solo lugar. El beneficio más importante que se puede extraer es que ese contenido de un fichero ofimático puede ser visualizado universalmente por cualquier persona que tenga un buscador.

Otra nueva característica es la aparición de versiones diseñadas para hacer más fácil y simple su utilización con las tareas de rutina y la asistencia mejorada para el usuario.

(Wikipedia, Wikipedia)

Ofimática en la actualidad



Gráfico # 14de Ofimática en la actualidad

Fuente: <http://www.cursosdeofimatica.net/definicion-de-ofimatica.html>

Como bien hemos dicho en diversos artículos de nuestro sitio una de las características principales de los programas de ofimática, es que los mismos dependen de una red. Esto quiere decir que para poder manejar todas las herramientas correspondientes y para que podamos entender completamente a lo que nos referimos cuando explicamos la definición de ofimática, debemos conocer también de que manera trabaja la misma.

De esta manera debemos decir que mientras mejor entendamos a la ofimática, más sencillo será para nosotros lograr utilizarla a la perfección; además como hemos mencionado anteriormente, hoy en día estos sistemas son tan importantes en todas las oficinas, que incluso existen academias especializadas para que las personas puedan capacitarse en ofimática y es fundamental que tengamos esto en cuenta ya que puede ayudarnos mucho a que logremos evolucionar en nuestro propio trabajo.

Por último no queremos dejar de mencionar que la definición de ofimática abarca todo lo que tiene que ver con el tema, desde una máquina de escribir hasta un procesador de texto de lo más moderno, todas las herramientas ofimáticas son importantes por eso también es importante que quienes las utilicen sepan cómo hacerlo, y para ello es necesario que se capaciten en los establecimientos correspondientes.

Suites Básicas de Ofimática

Hay una gran gama de productos en el mercado, tanto comerciales como *Freeware*, las cuales tienen como fin común la realización de actividades propias de oficina y algunos complementos. Contienen varios programas compatibles entre sí e integran gran cantidad de herramientas (menús, íconos, reglas, etc.), para obtener los resultados deseados.

Sun® StarOffice / OpenOffice

Se trata de un software comercial desarrollado por la empresa SUN® Microsystems, basándose en la suite libre denominada OpenOffice (la cuál es la versión libre del producto, que incluso puede ser modificada para las necesidades del usuario). Incluye los siguientes programas:

- **Writer:** es un procesador de palabras, difiere de un editor de textos porque no maneja texto plano, sino que es posible darle formato a las palabras, insertar imágenes, animaciones, colores, etc.
- **Calc:** es un gestor de hojas de cálculo, con el que se pueden realizar tablas, cálculos, gráficas, macros (procesos programados), etc.
- **Impress:** es una aplicación para generar y proyectar diapositivas electrónicas, para uso de animaciones, importación de gráficas, sonidos, etc.
- **Draw:** permite la creación de dibujos a nivel vectorial (utiliza instrucciones en lugar de mapas de bits a diferencia de Microsoft® Paint).
- **Base:** es un gestor de bases de datos para generar, tablas relacionadas, reportes, etc.

Sun® StarOffice / OpenOffice

Se trata de un software comercial desarrollado por la empresa SUN® Microsystems, basándose en la suite libre denominada OpenOffice (la cuál es la versión libre del producto, que incluso puede ser modificada para las necesidades del usuario). Incluye los siguientes programas:

- **Writer:** es un procesador de palabras, difiere de un editor de textos porque no maneja texto plano, sino que es posible darle formato a las palabras, insertar imágenes, animaciones, colores, etc.
- **Calc:** es un gestor de hojas de cálculo, con el que se pueden realizar tablas, cálculos, gráficas, macros (procesos programados), etc.
- **Impress:** es una aplicación para generar y proyectar diapositivas electrónicas, para uso de animaciones, importación de gráficas, sonidos, etc.
- **Draw:** permite la creación de dibujos a nivel vectorial (utiliza instrucciones en lugar de mapas de bits a diferencia de Microsoft® Paint).
- **Base:** es un gestor de bases de datos para generar, tablas relacionadas, reportes,

Microsoft® Office / Microsoft® OfficeMac

Se trata de un software muy comercial, que incluye las siguientes aplicaciones:

- **Qué es Word:** es un procesador de palabras, difiere de un editor de textos porque no maneja texto plano, sino que es posible darle formato a las palabras, insertar imágenes, animaciones, colores, etc.
- **Qué es Excel:** es un gestor de hojas de cálculo, con el que se pueden realizar tablas, cálculos, gráficas, macros (procesos programados), etc.
- **Qué es PowerPoint:** es una aplicación para generar y proyectar diapositivas electrónicas, para uso de animaciones, importación de gráficas, sonidos, etc.
- **Qué es Outlook:** es una aplicación de gestión de correo.
- **Qué es Access:** es un gestor de bases de datos para generar, tablas relacionadas, reportes, etc.
- **Qué es Visio:** permite la generación de diversos gráficos, entre ellos los más utilizados son los diagramas de flujo..3
- **Qué es Front Page:** permite la creación de páginas Web, además incluye utilería FTP.

Apple® iWork

Se trata de un software muy comercial utilizado en equipos Apple® Mac, que incluye las siguientes aplicaciones:

- **Pages:** es un procesador de palabras, difiere de un editor de textos porque no maneja texto plano, sino que es posible darle formato a las palabras, insertar imágenes, animaciones, colores, etc.
- **Numbers:** es un gestor de hojas de cálculo, con el que se pueden realizar tablas, cálculos, gráficas, macros (procesos programados), etc.
- **Keynote:** es una aplicación para generar y proyectar diapositivas electrónicas, para uso de animaciones, importación de gráficas, sonidos, etc.

Corel® WordPerfect Office

Se trata de un software muy comercial, que incluye las siguientes aplicaciones:

- **WordPerfect:** es un procesador de palabras, difiere de un editor de textos porque no maneja texto plano, sino que es posible darle formato a las palabras, insertar imágenes, animaciones, colores, etc.
- **Quattro Pro:** es un gestor de hojas de cálculo, con el que se pueden realizar tablas, cálculos, gráficas, macros (procesos programados), etc.
- **Corel Presentations:** es una aplicación para generar y proyectar diapositivas electrónicas, para uso de animaciones, importación de gráficas, sonidos, etc.
- **Paradox:** es un gestor de bases de datos para generar, tablas relacionadas, reportes, etc.

Microsoft® Works

Se trata de un software muy comercial utilizado en equipos Apple®, que incluye las siguientes aplicaciones:

- **Word:** es un procesador de palabras, difiere de un editor de textos porque no maneja texto plano, sino que es posible darle formato a las palabras, insertar imágenes, animaciones, colores, etc.
- **Works:** son herramientas para la productividad doméstica y tareas diarias.
- **Digital Image:** utilizado para organizar y compartir fotografías digitales.
- **Encarta:** es una enciclopedia que se instala directamente en el disco duro.

- **AutoruteEssenciales:** utilizado para la organización de viajes ya que cuenta con indicaciones de rutas.

(biblioteca.idict)

2.4.5. Didáctica



Gráfico # 15 de Didáctica

Fuente: <http://dmanganaro.blogspot.com/>

La **didáctica** (del griego *didaskhein*, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza,¹ destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. Díaz Barriga la define como: una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia.

Es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos. Y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social (Díaz Barriga, 1992:23), cabe destacar que esta disciplina es la encargada de articular la teoría con la práctica. Juan Amos Comenio fue quién acuñó la palabra didáctica en su obra "Didáctica Magna", desarrollada en 1657. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor

- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo

El currículo escolar es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la *escuela nueva*) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Cabe distinguir:

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.
- Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

Dentro la didáctica especial o específica se ubica a la Didáctica tecnológica. Con la incorporación de distintas tecnologías en educación, fue necesario pensar en estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que posibiliten mejores vínculos con el conocimiento. A partir de la década del 90 y con el aporte de diferentes teorías (lingüísticas, culturales y cognitivas) el acercamiento de la tecnología educativa y la didáctica fue mayor. Por ello el campo de la didáctica tecnológica se conformó como un cuerpo de conocimientos referidos a las nuevas prácticas de enseñanza. Pero este cuerpo teórico necesitó y necesita constantemente, incorporar trabajos empíricos y analizados a la luz de los debates teóricos y prácticas referidas a la tarea de enseñanza. Fuente: Litwin Edith; Tecnologías educativas en tiempos de Internet; 1995; Amorrortu Editores.

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle.

Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se «juegan» entre tres polos: maestro, alumno, saber, porque se analiza:

- La distribución de los roles de cada uno.
- El proyecto de cada uno.
- Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.

(Ricardo Isaac Arévalo Herrarte)

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

- El modelo llamado «normativo», «reproductivo» o «pasivo» (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de «hacer pasar un saber».
- El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
- El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.

- El saber ya está acabado, ya está construido.

El modelo llamado «incitativo, o germinal» (centrado en el alumno).

- El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet).
- El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
- El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).

El modelo llamado «aproximativo» o «constructivo» (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.

El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).

El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute.

El saber es considerado en lógica propia.

Para determinar cuál es, relativamente la técnica más recomendable de enseñanza, la didáctica utiliza:

- a) Los principios, normas y conclusiones de la Filosofía de la educación.
- b) Los descubrimientos y conclusiones de las ciencias educativas, como la biología, la psicología y la sociología de la educación
- c) La experimentación y las prácticas de más comprobada eficacia de la enseñanza moderna.

d) Los criterios y normas de la moderna racionalización científica del trabajo. La enseñanza y el aprendizaje son modalidades típicas de trabajo intelectual que deben obtener productos educativos y culturales bien definidos.

Ámbito de la didáctica.

Son cinco los componentes de la situación docente que la didáctica procura analizar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos de la labor docente: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método.

a) El educando, no sólo como alumno que debe aprender con su memoria y con su inteligencia, sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, peculiaridades, impulsos, intereses y reacciones, pues toda esa compleja dinámica vital condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.

b) El maestro, no sólo como explicador de la asignatura, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus alumnos, con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.

Luis Alves de Mattos. Compendio de didáctica general.

Con la autorización de Editorial Kapelusz.

(Wikipedia, Wikipedia)

2.4.6. Pedagogía

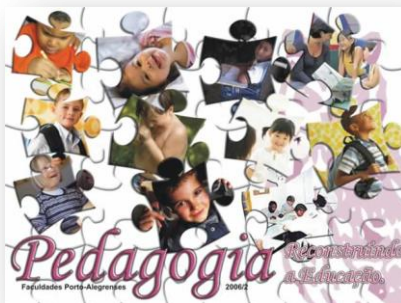


Gráfico # 16 de la Pedagogía

Fuente: <http://rosangelaprendizagem.blogspot.com/p/pedagogia-ontem-e-hoje.html>

La **pedagogía** (del griego παιδαγωγία, παιδιον (paidon -niño) y γωγος (gogos -conducir)) es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación. Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, y tiene como fundamento principal los estudios de Kant y Herbart. Usualmente se logra apreciar, en textos académicos y documentos universitarios oficiales, la presencia ya sea de Ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes o, como aquí se trata, de ambas en una misma categoría que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud epistemológica.

El objeto de estudio de la Pedagogía es la educación, tomada ésta en el sentido general que le han atribuido diversas legislaciones internacionales, como lo referido en documentos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y los propios de cada país (como las leyes generales o nacionales sobre educación). También es posible encontrar la palabra formación como objeto de estudio de la Pedagogía, siendo educación y formación vocablos sinónimos en tal contexto (existe un debate que indica que son términos diferentes).

La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la Historia, la Sociología, la Psicología y la Política, entre otras. «La Pedagogía comprende un conjunto de proposiciones teóricas y metodológicas, enfoques, estrategias y técnicas que se articulan en torno al proceso educativo, formal e informal, con la intención de comprenderlo e incidir efectiva y propositivamente sobre él. Es la Pedagogía la Ciencia de la Educación».

Etimología

La palabra proviene del griego παιδαγωγέω (paidagōgeō); en el cual παις (παιδός, paidos) significa "niño" y ἄγω (ágō) significa "líder", o sea "dirigir al niño".

Ciencia multidisciplinaria, que pertenece al campo de las ciencias sociales y humanidades, tiene por objeto analizar y comprender el fenómeno de la educación, intrínseco a la especie humana, basado en procesos sistemáticos de aprendizaje, conocimiento, desarrollo de capacidades y habilidades, que facilitan la toma de decisiones. Orienta las acciones educativas y de formación, basada en pilares como: principios, métodos, prácticas, técnicas, aportaciones y posturas de pensamiento, presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Cabe mencionarse que esta ciencia se basa de herramientas tecnológicas como el internet.

Pedagogía, socialización y escuela

Durkheim subrayaba también que la actividad pedagógica es una actividad de “socialización” y una actividad social. Como socialización, ella concierne, en un mismo proceso, a la construcción individual y a la organización de una sociedad; como actividad social, ella extrae de esta sociedad los modos de pensamiento que constituyen su coherencia. La actividad y su objeto están de esta manera ligados. Este doble fundamento de la pedagogía, crea una relación dinámica entre actividad social y principio educativo.

Pedagogía y saber

Existe un lazo cultural, funcional, y quizás fundador, entre pedagogía y saber. La cuestión pedagógica apareció y permanece atada al desafío de su transmisión y de su construcción. El principio de una pedagogía escolar (y el proyecto de escuela) se sitúa entre ignorancia y saber(es). El derecho al saber es el principio central de la ley francesa de educación (1989). Al respecto se puede distinguir:

- de una parte, los saberes, es decir el conjunto de conocimientos (principal, pero no exclusivamente, según las disciplinas), tal como son enseñados en la escuela;
- de otra parte, el saber, como bien propio (sustantivo: tener, adquisición) y acción singular (verbo: yo sé o yo no sé). Para Legroux (1981): “El conocimiento se construye y se confunde con la identidad de la persona; él corresponde al orden del ser. El saber es el sistema interferencial entre la información y el conocimiento; está

constituido por las informaciones que se relacionan entre sí, luego también en relación con la persona.”

En esta relación de saberes y saber, las maneras de aprender y los procedimientos de enseñanza tienen su propia lógica. Lo que puede suponer una parte común en las maneras de enseñar e incluso en las materias a enseñar. Una reflexión sobre las meditaciones y sobre la comprensión tiene por objeto, según Britt-Barth (1993), desarrollar los procesos mismos por los cuales el saber se elabora en aquel que aprende: “Las capacidades de adquirir, de utilizar y de crear un saber llegan a ser entonces tan importantes como los saberes adquiridos.” Este cambio de actitud resultaría de una evolución histórica, confirmaría las intuiciones de la corriente de educación denominada la Educación Nueva; y se inscribe en el desarrollo de las teorías del aprendizaje. El aprender es siempre contextualizado por un saber: el contenido no es indiferente.

La pedagogía entre métodos y modelos

El método en pedagogía

La problemática del método juega un papel central en la pedagogía. La pedagogía es sinónimo de “método” como modo organizado y consciente de prácticas, regularidad implícita o explícita de mecanismos de acción, de un hacer y de un cómo hacer. Numerosos métodos tienen lugar o han hecho carrera en pedagogía: el inventario aquí es imposible. Cada momento o modelo pedagógico ha tenido por objeto la definición, la justificación o la invención de métodos. ¿Cuál es su estatuto, su papel práctico y teórico? El método es, etimológicamente, lo que permite acceder al lugar que se busca: es el camino (odos, “ruta”) que permite atravesar (meta, “a través”). El sentido de un “método” es aquel de un andar y de un paso o gestión, del seguimiento finalizado y organizado de una actividad sobre un camino que permite encontrar.

El método depende a su vez del hacia donde se tiende y del camino que allí conduce: él es camino y marcha. Se sigue un método como se sigue una pista. Un método no es el resultado o el medio seguro de producir un resultado, y en consecuencia una solución preestablecida, sino una manera de comprometer las prácticas concebidas.

La idea general de una regla a seguir, de un orden al cual se debe conformar, está en el centro de la acción pedagógica. Este orden puede ser una simple regla de saber-hacer, una invención práctica (la “clase” como enseñanza simultánea), una herramienta técnica (como el texto escolar, la imprenta escolar), una receta o un consejo (lo que debe hacerse y lo que no debe hacerse), o una regla general (“tener autoridad”), todos estos elementos pueden ser empleados coherentemente en un modelo (ver por ejemplo el sentido que le da a la imprenta en la escuela Freinet, siguiendo a Decroly).

No se aplica un método: se sigue, o se le pone en marcha como un modo de realización. Él es, simultáneamente, procedimiento y concepción del hacer (los enunciados del método “natural”, o del texto “libre” ilustraran esta relación). Los métodos no son más que guías, los organizadores del trabajo pedagógico (profesor y estudiante). Escoger un método, es hacer un plan: esto no exime del recorrido y no lo substituye).

Los polos metódicos

Un método en pedagogía se presenta como una organización de los objetos, de la actividad de la enseñanza, de los modos de trabajo de los alumnos y, con los alumnos, y de las bases de este trabajo. El método coordina el conjunto de disposiciones que un profesor prevé para sus intervenciones y el camino a recorrer por sus estudiantes. Para Peretti (1987), los métodos pedagógicos se constituirían alrededor de ocho polos metódicos (paradigmas) que representan, a manera de síntesis, las diferentes proposiciones metodológicas y sus autores:

1o. La tecnología, Este polo hace énfasis sobre el sometimiento de la enseñanza y el aprendizaje a los medios materiales. Para Freinet, las técnicas son los verdaderos soportes de los métodos. La imprenta, al someter el trabajo de los niños a las exigencias técnicas en su realización, se convierte en un principio activo. Se definirá una ingeniería pedagógica, asociada a las nuevas necesidades en materia de enseñanza: documentación, enseñanza a distancia, etc.;

2o. El dominio de operaciones intelectuales. Técnicas o materiales. Por ejemplo, la pedagogía reposa sobre el “manejo libre de un material complejo” que permite al niño alcanzar los “saberes dominados”. El “pensar” es actuar” anunciado de Piaget, que sitúa la dirección y las múltiples vías que definen una dirección: imitación, repetición, intuición, conceptualización o simulación. La diferenciación de los modos de pensamiento, de los “régimenes intelectuales”, de los estilos de aprendizaje, podrá encontrar aquí una responsabilidad metodológica;

3o. Las acciones, Entrañan la acción motivada de adquisición de conocimientos. Acciones y situaciones están en el centro de los métodos activos. Estos pueden ser considerados a priori (por ejemplo bajo la forma de centros de interés por Decroly), en interacción con un medio, según el principio de la acción reflexiva, como actividad social (por ejemplo la cooperación en la escuela, o aún como proyectos);

4o. El desarrollo de las relaciones, Entre maestros y alumnos, pero también entre éstos (enseñanza “mutual”, tutorías entre alumnos, trabajo en grupos, expresión, etc.). Rogers (1960), describe las condiciones de un aprendizaje en los modos de comunicación interpersonales;

5o. La consideración de las representaciones: Aparece necesaria para situar las nuevas nociones, tener en cuenta las representaciones espontaneas de los alumnos, las “concepciones” de los alumnos, como lo han mostrado Giordan y de Vecchi (1987). Este tomar en cuenta es también el de la diversidad cultural; el trabajo sobre las representaciones se esfuerza por constituir las condiciones de la recepción y de la asimilación de los saberes;

6o. La expresión: Constituye el polo metódico de la producción personal de los alumnos, del dominio del lenguaje en el contexto (social o/y cognitivo) e inclusive en el proyecto del alumno. El tema rogarían del “aprendizaje significativo” (además “vivenciado”) puede ser aquí citado, así como las variadas situaciones de expresión en Decroly, o en Freinet (trabajo de expresión libre alrededor de un texto, organización social de la clase, etc.);

7o. La cultura: Es uno de los ejes fundamentales de la pedagogía “tradicional, que permanece asociado a cualquier pedagogía. Según una expresión de Metz, no se enseña más que la cultura, y esta aparece como un sentido compartido (por ejemplo bajo la forma de una cultura científica), cultura de la apropiación (proyectos de acción cultural), como fundadora de una universalidad (humanismo en Alain), o al contrario cultura que separa (Bourdieu, 1980);

8o. Los saberes: Objetos declarados de la enseñanza, constituyen un eje metódico fuerte, que como hemos visto ya está estrechamente relacionado con la problemática pedagógica. Diferentes concepciones de las relaciones con el saber, de su naturaleza y de su gestión, darán un sentido a los métodos.

(Wikipedia, Wikipedia)

Enseñar: experto, métodos o estilos de enseñanza

¿Si los métodos son las referencias de la organización de la actividad pedagógica, constituyen éstos la lógica de las prácticas de enseñanza? En este sentido, se puede distinguir las representaciones que se hace el profesor de un método (concebido como real o ideal) y su realización en la conducción de una clase, adaptada a la personalidad y a las particularidades de los alumnos.

“¿Cómo enseñan los profesores?”. Para responder a esta cuestión, a menudo se considera a menudo que el profesor no ejecuta un programa sino que se emplea en conducir una interacción entre métodos y prácticas, según los principios de “improvisación experta” (Tochon, 1993).

En materia de decisiones, Postic y Ketele (1994), traen a colación los trabajos de S. N. Bennett, para plantear seis dimensiones de observación del estilo del profesor, a saber:

1. La manera de organizar la clase
2. El grado de control social y las eventuales funciones que le corresponden
3. El tipo de contenido y de planificación del programa de estudios
4. Las estrategias de instrucción

5. Las técnicas de motivación; y
6. Los procedimientos de evaluación.

Es observando los modelos de trabajo del alumno, que se infieren de estas dimensiones, y por la combinación de estos elementos, como se pueden reconstruir doce estilos multidimensionales de enseñanza que presentamos aquí parcialmente, y que van desde el más liberal hasta el más “tradicional”:

Estilo 1: Los alumnos escogen libremente sus lugares, las tareas de trabajo individual o en grupo, trabajo que es no es evaluado cuantitativamente;

Estilo 2: Los alumnos no seleccionan sus lugares; pueden hablar libremente, desplazarse, escoger sus tareas; las notas son poco frecuentes;

Estilo 3: La principal manera de enseñanza es frontal recurriendo al trabajo en grupo; las notas y los trabajos en casa no son frecuentes;

Estilo 4: El tiempo se organiza en materias separadas; los profesores permiten regularmente los trabajos individuales o en grupo sobre temas seleccionados; tests y calificación son frecuentes;

Estilo 5: Los tiempos están organizados de forma alternativa: la manera de trabajo preferido es el de grupo, a iniciativa del profesor; los tests son numerosos; el profesor organiza las actividades fuera de la escuela;

Estilo 6: Las materias están separadas y el trabajo en grupo es sistemático: poco trabajo individual, ejercicios para calificar se le plantean a los alumnos;

Estilo 7: Las materias están separadas y el trabajo individual controlado; la calificación y los tests son escasos;

Estilo 8: Las materias están integradas, la enseñanza es frontal y el trabajo individual especificado; los alumnos tienen poca libertad de movimiento. El profesor organiza las actividades escolares fuera de la escuela;

Estilo 9: El maestro recurre masivamente al trabajo individual por materia; los lugares son atribuidos por nivel de aptitud; el control es estricto, la calificación y recompensa son poco empleados;

Estilo 10: La enseñanza es frontal y los trabajos en grupo especificados; el control es estricto; el profesor da los castigos y las recompensas; los tests y los controles son sistemáticos;

Estilo 11: La enseñanza es organizada por materias separadas, algunos trabajos fijados por el profesor se hacen en grupo; la única escogencia permitida es la del lugar; el control es constante;

Estilo 12: Las materias están compartimentadas, la enseñanza es frontal y el trabajo es individual; la selección, la palabra y los desplazamientos están controlados; los tests, la calificación y las recompensas son masivamente practicadas.

En una aproximación diferente a la de los profesores en situación, Gayet (1995), describe las estrategias dispensadas, ignoradas (los saberes que no han sido todavía vistos), corrosivas (puestas en duda de todos los conocimientos de los alumnos), pendientes (“cueste lo que cueste” de los profesores. Claro, estas son muy distintas de los métodos propiamente dichos.

Por diferentes razones los estilos, los modos de conducir las actividades e inclusive las estrategias de los profesores están asociadas a los métodos, sin llegar a confundirse con ellos. Cuando se pone en marcha el método interactúa con la lógica individual del profesor. Los elementos metódicos y el estilo de enseñanza se consideran entonces de manera separada, pero dentro de un conjunto más amplio.

Aprender: el método también

Cousinet ha insistido sobre el hecho de que los métodos de enseñanza y los métodos de aprendizaje constituyen dos variables dependientes pero no superpuestas del trabajo pedagógico. Si los métodos constituyen los modos de trabajo y los principios comunes en la clase, el método del alumno no es nunca el del maestro, salvo, quizás, de manera ideal, en un modelo formal de enseñanza como el que presenta Herbart. La diferencia entre los dos, que por cierto el modelo formal intenta resolver, es el lugar y el principio dinámico del sistema pedagógico. Una cosa es concebir el trabajo del profesor y describirlo, otra es identificar (y no sobreponer) los métodos correspondientes del trabajo del alumno. La pedagogía es también un “oficio de

alumno” (La Borderie, 1991). La educación nueva vuelve a ubicar el concepto de método alrededor del funcionamiento del alumno. Los métodos de trabajo personal se convierten en medios y objetos de aprendizaje sistemático, según los principios de creciente autonomía.

Una relación organizada existe en pedagogía allí donde concurren los métodos, conductores de prácticas, búsquedas de principios de hacer; y los modelos, a la vez, principios fundadores y reguladores, búsquedas de modos de pensar.

(wordpress.com)

De los métodos a los modelos

Para dar cuenta de las prácticas, de los métodos de los profesores, de los estudiantes o alumnos, y de la relación que los une y les da coherencia, se debe buscar el modelo, la dimensión pedagógica, es decir su modo de pensar.

e puede describir un modelo, en el sentido de “paradigma sociocultural”, ofrecido por de Peretti (1987), como un “conjunto de creencias, de concepciones o generalizaciones y de valores que comprenden una concepción del conocimiento, una concepción de las relaciones persona-sociedad-naturaleza, un conjunto de valores-intereses, una manera de hacer, un sentido global.” En pedagogía los medios participan de los fines. Los modelos dan un sentido a las diferentes posibilidades de situaciones de enseñanza y aprendizaje coherentes. Los modelos hacen parte tanto del estado de una sociedad, de una cultura y de su escuela, así como de las representaciones que le están asociadas. Esta descripción de lo que es un modelo, nos permite plantear la existencia de un conjunto evolutivo y crítico de los mismos: modelo tradicional, modelo de educación nueva, modelo de dominio, modelo global y de autonomía creciente

El sentido de la pedagogía

La pedagogía describe una conducta específica, socialmente construida, y las acciones combinadas de enseñar y aprender. El objeto de la pedagogía, no es ni la enseñanza, ni el saber, ni el alumno, sino la actividad que los reúne. Este conjunto fundador crea una coherencia entre la identidad de la persona, los saberes, la cultura,

la sociedad y la actividad que los produce. Los modelos pedagógicos son los principios conductores de esta actividad, mientras que los métodos son su modo de realización.

El término “pedagogía”, con frecuencia ha sido mal entendido. Sin embargo, aquí, él renueva el sentido de una actividad esencial y de un cuerpo de pensamiento en evolución y proceso de formalización. Disciplina de acción, que debe racionalizar la incertidumbre en una problemática de la decisión, la pedagogía da cuenta del principio de competencia profesional para los profesores, y la profesionalización en una organización aprendiz compleja: la escuela y las instituciones formadoras.

(utp.edu.ec)

2.1.HIPÓTESIS

Las estrategias metodológicas lúdico digitales ayudarán a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva
Dr. Camilo Gallegos

2.2.SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.2.1. Variable Independiente

- Estrategias Metodológicas lúdico digitales

2.2.2. Variable Dependiente

- Proceso Enseñanza Aprendizaje

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1.ENFOQUE

El desarrollo de la investigación que se ejecutara en el Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos, tendrá un enfoque cualitativo y cuantitativo, ya que se caracteriza por estar orientada a observar, describir, interpretar y comprender el problema y por relacionarse con la incorporación de una herramienta informática en el proceso educativo, también por que se realizara un análisis del problema y se asumirá una posición dinámica, con una perspectiva de adentro hacia fuera y se pondrá énfasis tanto en el proceso de trabajo, como en los resultados del mismo hasta llegar a comprobar la hipótesis y alcanzar los objetivos.

Se caracteriza por los siguientes factores:

- Se basa en muestras reducidas de sujetos seleccionados por métodos no probabilísticos.
- Le interesa la interpretación del fenómeno o problema de estudio.
- Se realiza “desde dentro”, es decir quien investiga comparte los hechos o fenómenos, viviendo sus experiencias.
- Es de carácter interpretativa, generalmente sobre la vida de las personas o grupos pequeños.

- La investigadora se convierte en el instrumento de medida, porque todos los datos son procesados por ella.
- Es más subjetiva porque quien investiga procesa los datos según su criterio.
- Los estudios son a pequeña escala y no permiten generalizar los resultados, solo representan a sí mismos.
- El trabajo de campo se basa en evidencias documental

3.2.MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para la elaboración de este proyecto es necesario de utilizar las siguientes modalidades:

Bibliográfica o documental:

Porque éste tipo de investigación tiene por propósito detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada. Utilizando internet, revistas y textos.

De campo:

La presente investigación es de campo ya que se realiza el estudio del tema es en el lugar de los hechos o donde se produce los acontecimientos, en el " Instituto de Educación Especial para deficiencia auditiva Dr. Camilo Gallegos" ubicada en las calles Isidro Ayora y Galo Plaza esquina en el cantón Ambato.

3.3.NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Explicativo.- Porque medio de los datos obtenidos de las encuestas se puede explicar si la hipótesis planteada es verdadera.

Descriptiva.- Por que se realiza un análisis crítico profundo y general del problema ya que al asociar la variable independiente con la dependiente esta investigación determina como el sistema de gestión de información, optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática.

Asociación de variables.- La presente investigación tiene relación entre la variable dependiente y la variable independiente ya que la lectura comprensiva incide manejo de estrategias metodológicas y por ende el proceso de enseñanza aprendizaje.

Exploratorio.- Se realiza un diagnóstico para saber si se puede implementar estrategias metodológicas que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática.

3.4.POBLACIÓN Y MUESTRA

La población son todos los estudiantes del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos de nivel inicial hasta noveno año de educación básica, que cuenta con una población total de 47 personas.

Para la muestra, se trabaja con todo el universo o población, de acuerdo al lineamiento internacional de Santiago de Chile que dice:

“Cuando el universo o población de investigación no excede de 100 elementos no se calcula la muestra”.

Por consiguiente la investigación tiene una muestra de 47 personas.

Modalidad	Año de Educación Básica	N. de Estudiantes
Presencial	Inicial	4
	Primero	5
	Segundo	4
	Tercero	5
	Cuarto	5
	Quinto	5
	Sexto	5
	Séptimo	5
	Octavo	5
	Noveno	4
Total		47

3.5. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1. Variable independiente

TABLA # 1 DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (VI)

VI: Estrategias Metodológicas lúdico digitales					
Conceptualización	Categoría/ Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	
Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.	Actividades	- Apreciar las experiencias descubiertas en el uso de la estrategias metodológicas lúdico digitales	1. ¿Considera Ud. que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales beneficiaran a los estudiantes? Si() No()	<u>Técnica:</u> Encuesta <u>Instrumento:</u> Cuestionario	
	Técnicas	- Destacar la solidaridad en el ambiente de trabajo con hardware y software de ultima tecnológica	2. ¿Considera Ud. que el uso de multimedia (imágenes, sonido, video, texto) ayudará a los estudiantes? Si() No()		
	Objetivos		- Motivar a la creatividad de los estudiantes en el uso frecuente de los recursos de informáticos mediante técnicas.		3. ¿Considera Ud. Que el uso y aplicación estrategias metodológicas lúdico digitales ayudara a desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes? Si() No()
			- Acrecentar el grado de uso de las herramientas tecnológicas.		4. ¿Considera Ud. que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudara al trabajo colaborativo en el aula? Si() No()
					5. ¿Considera que el conocimiento de estrategias metodológicas lúdicas digitales ayudarán a formar sus conocimientos? Si() No()

3.5.2 Variable dependiente

TABLA # 2 DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (VD)

VD: Proceso Enseñanza Aprendizaje				
Conceptualización	Categoría/ Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Proceso enseñanza aprendizaje Es el que tiene como fin la formación del estudiante, donde el maestro enseña cosas nuevas para el desarrollo de habilidades y destrezas	Estudiante	-Expresividad, aprende y participa - Identificar métodos y técnicas del proceso de enseñanza aprendizaje.	1. ¿El uso de herramientas tecnológicas ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática? Si () No ()	<u>Técnica:</u> Encuesta <u>Instrumento:</u> Cuestionario
	Maestro	- Desarrollar habilidades y destrezas. - Conocer nueva información. - Utiliza lenguaje adecuado y comprensible para el estudiante. - Realizar una determinada actividad de manera ordenada.	2. ¿Los conocimientos que brinda docente son adecuados? Si() No() 3. ¿Considera Ud. Que los métodos y técnicas que utiliza en benefician el proceso enseñanza aprendizaje? Si() No()	
	Habilidades y Destrezas	- Utilizar un conjunto de reglas para llegar a un fin determinado.	4. ¿Considera Ud. que es necesario la actualización tecnológica de la institución? Si() No() 5. ¿Cree usted que al no usar estrategias metodológicas lúdico digitales adecuadas el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática sea inadecuado? Si() No()	

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Plan empleado para la recolección de la información. Se va a investigar las estrategias metodológicas lúdico digitales, como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos. Para alcanzar los objetivos de la investigación, se aplicará una encuesta, se lo realizará desplazándose a la institución para poder aplicarla a cada uno de los estudiantes, con mi identificación personal, una guía de preguntas (Cuestionario de 10 preguntas cerradas), una cámara fotográfica, una libreta de apuntes, en los meses comprendidos entre Enero 2013 hasta Junio del 2013. Se hace necesario contestar ciertas interrogantes antes de elaborar el plan de recolección de la información, expuesto en el gráfico adjunto.

PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	
Preguntas Básicas	Información
1. ¿Para qué?	Para lograr alcanzar los objetivos propuestos de investigación y poder comprobar mediante las encuestas la hipótesis.
2. ¿De qué personas u objetos?	De los Estudiantes de Nivel inicial hasta noveno Año de Educación Básica del Instituto de Educación Especial para Deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los indicadores traducidos a ítems; el uso de Estrategias Metodológicas Lúdico Digitales para mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Ofimática.
4. ¿Quién/Quiénes?	Núñez Paucar Jacqueline del Pilar
5. ¿Cuándo?	Enero–Junio 2013.
6. ¿Dónde?	Ambato, Instituto de Educación Especial para Deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos.
7. ¿Cuántas veces?	Por una sola vez.
8. ¿Qué técnicas de investigación?	Encuesta.
9. ¿Con que?	Un cuestionario (Papel y lápiz).
10. ¿En qué situación?	En un ambiente favorable.

Tabla N. 3. Recolección de la información

Realizado por: Jacqueline Núñez

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.

Es un proceso del contexto de investigación, que consiste en recolectar datos mediante la encuesta a los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos.

Se hará una recolección de información por medio de preguntas escritas a: administrativos, con la guía de preguntas sobre hechos y aspectos que nos interesa indagar, el estudio de la información se lo realizara de una manera metódica, reflexiva y crítica con la recolección de la información adecuada y fiable, suprimiendo fenómenos casuales, resultantes de esta investigación, es decir el filtrado de datos de información incorrecta, errónea, rudimentaria, artificial, contradictoria y otros errores que se puedan presentar, en casos específicos e individuales se tiene que repetir la recolección de información para corregir fallas de respuestas inconclusas o errores por olvido, se realizara una tabulación o cuadros según variables de la hipótesis, cuadro de una sola variable, cuadro con cruce de variables, se ejecutara un manejo de información, estudio estadístico de datos para exposición de resultados, de igual forma se realizara unas representaciones escritas puesto que algunos datos no son numerosos, tendremos representaciones gráficas o figuras de los resultados obtenidos en la encuesta, así como un análisis e interpretación después de cada representación gráfica o figura, un estudio de los resultados estadísticos, destacando estilos o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis, interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto adecuado, asimismo tendremos la demostración de hipótesis y el establecimiento de soluciones y recomendaciones.

CAPITULO IV

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Origen de los datos: Estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de Educación Básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”.

Una vez concluida con la recolección de datos a través de la encuesta, se procederá con el análisis en forma técnica y pormenorizada, lo que permitirá obtener la interpretación descifrada y científica de los resultados obtenidos.

TABLA # 4 Interpretación de datos de la encuesta.

Pregunta N°	Alternativas	Encuestados	Respuestas		% Totales	
			Si	No	Si	No
1.	Si – No	47	46	1	97.8	2.2
2.	Si – No	47	47	0	100	0
3.	Si – No	47	46	1	97.8	2.2
4.	Si – No	47	41	6	87	13
5.	Si – No	47	46	1	97.8	2.2
6.	Si – No	47	46	1	97.8	2.2
7.	Si – No	47	37	10	78	22
8.	Si – No	47	37	10	78	22
9.	Si – No	47	46	1	97.8	2.2
10.	Si – No	47	40	7	85	15

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta N° 1

¿Considera Ud. que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales beneficiaran a los estudiantes?

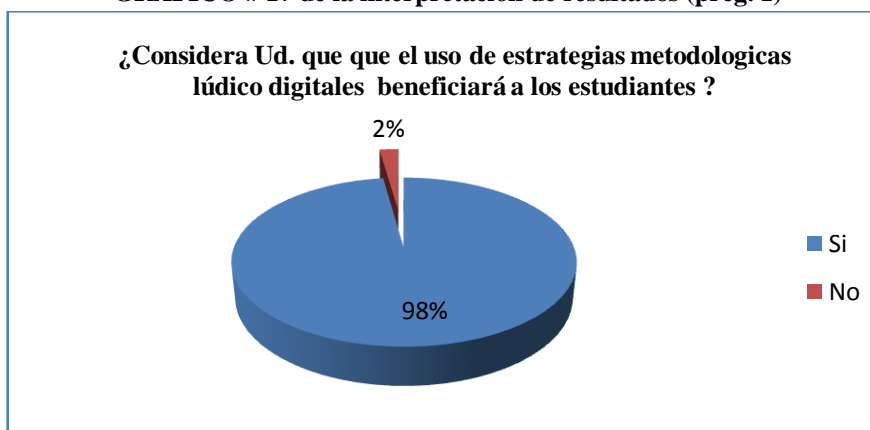
TABLA # 5Tabla de frecuencias (preg.1).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	46	97.8 %
No	1	2.2 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 17 de la interpretación de resultados (preg. 1)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

De los datos adquiridos se determina que el 97.8 % de los estudiantes encuestados consideran que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales si mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 2% está en desacuerdo. El uso de estrategias metodológicas lúdico digitales constituirá en una herramienta informática muy útil dentro del aprendizaje, ya que con el uso de las mismas ayudan a complementar su desempeño estudiantil.

Pregunta N° 2

¿Considera Ud. que un sistema multimedia (imágenes, sonido, video, texto) ayudará a los estudiantes?

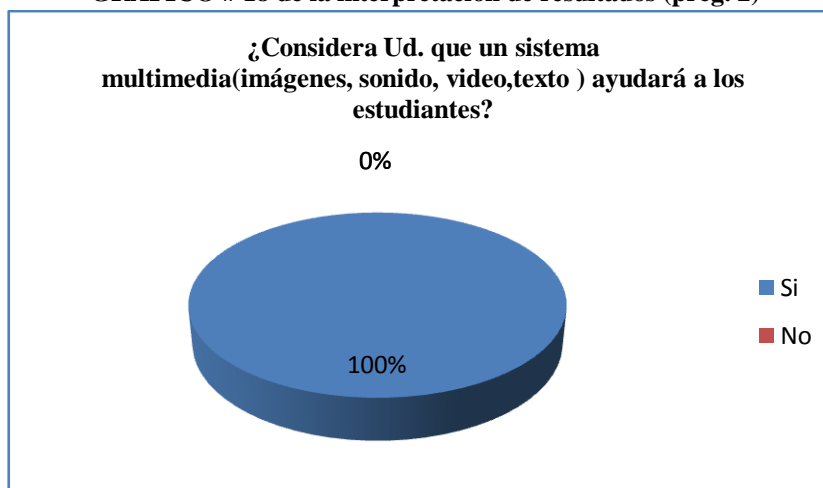
TABLA # 6 Tabla de frecuencias (preg.2).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	47	100 %
No	0	0 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 18 de la interpretación de resultados (preg. 2)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

Los datos obtenidos muestran que el 100% de los estudiantes consideran que el uso de multimedia si ayuda a la interactividad, mientras que el 0% está en discrepancia. El sistema multimedia es un programa o conjunto de programas que efectúan la gestión de los procesos y que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información, y que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Pregunta N° 3

¿Considera Ud. que el uso y aplicación de estrategias metodológicas lúdicas digitales ayudara a desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes?

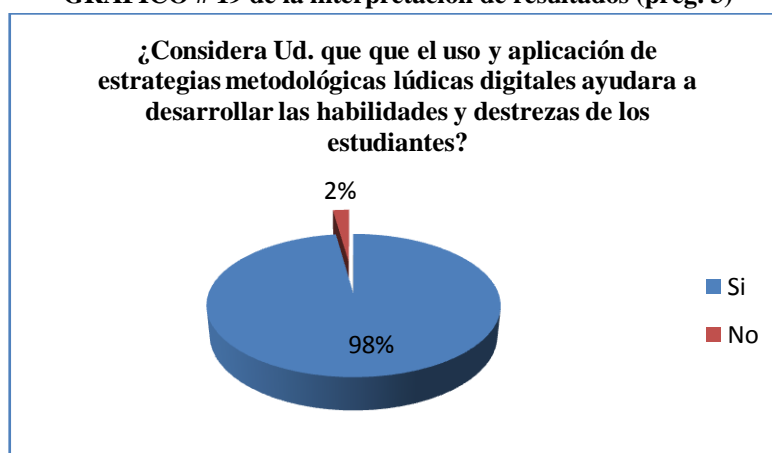
TABLA # 7Tabla de frecuencias (preg.3).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	46	97.8 %
No	1	2.2%
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 19 de la interpretación de resultados (preg. 3)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

De la tabulación obtenida se puede señalar que el 97.8% de los estudiantes consideran que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales si ayudará a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática, mientras que el 2.2% está en discordancia. Las estrategias metodológicas lúdico digitales son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Pregunta N° 4

¿Considera Ud. que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudaran al trabajo colaborativo en el aula?

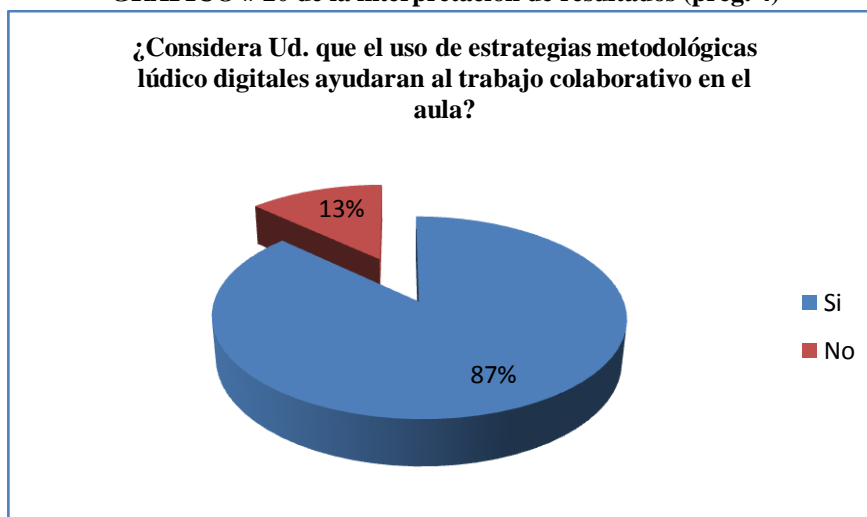
TABLA # 8 Tabla de frecuencias (preg.4).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	41	87 %
No	6	13 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 20 de la interpretación de resultados (preg. 4)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

Los datos obtenidos reflejan que, el 87% de los estudiantes están de acuerdo en que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudaran a fomentar el trabajo colaborativo en el aula, mientras el 13% responde que no está de acuerdo. El trabajo colaborativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Por lo tanto se obtendrá un mejor conocimiento y aprendizaje.

Pregunta N° 5

¿Considera que el conocimiento de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudara a formar sus conocimientos?

TABLA # 9 Tabla de frecuencias (preg.5).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	46	97.8 %
No	1	2.2%
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 21 de la interpretación de resultados (preg. 5)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

Según los datos calculados se obtiene que el 97.8% de los estudiantes consideran que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudará mejorar sus conocimientos, mientras que el 2.2% está en desacuerdo.

Las estrategias metodológicas lúdico digitales favorecen el fortalecimiento de conocimientos, el proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y

otros recursos. De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

Pregunta N° 6

¿El uso de herramientas tecnológicas ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática?

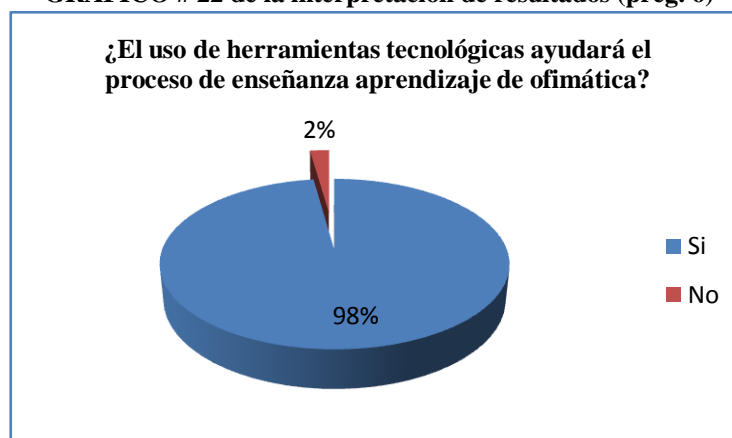
TABLA # 10 Tabla de frecuencias (preg.6).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	46	97.8 %
No	1	2.2 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 22 de la interpretación de resultados (preg. 6)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos se determina que el 97.8% de los estudiantes consideran que el uso de herramientas tecnológicas si ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, en cuanto el 2.2 % está en desacuerdo. Las herramientas tecnológicas conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla, y por medio de ese proceso los estudiantes obtiene información confiable.

Pregunta N° 7

¿Los conocimientos que brindan los docentes son adecuados?

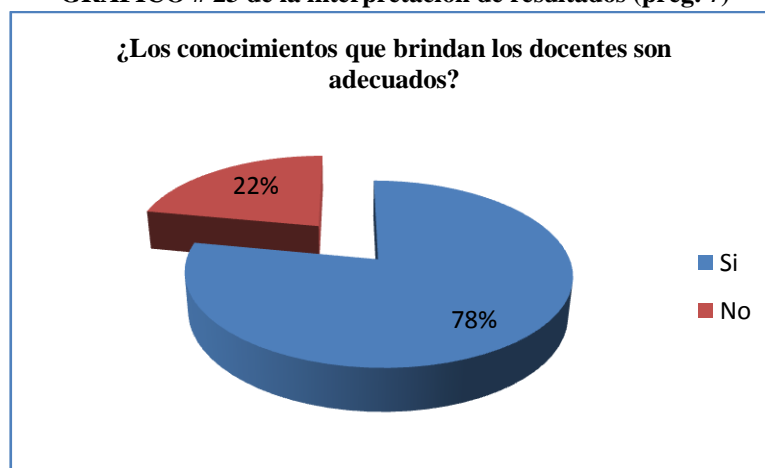
TABLA # 11 Tabla de frecuencias (preg.7).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	37	78 %
No	10	22 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 23 de la interpretación de resultados (preg. 7)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

De los datos tabulados se obtiene que el 78% de los estudiantes consideran que los conocimientos de los docentes son adecuados, mientras que el 22% está en desacuerdo.

Los docentes cuentan con capacitación adecuada lo cual garantiza que los conocimientos impartidos son los adecuados para el correcto desarrollo de sus estudiantes para que los mismos sean protagonistas de su aprendizaje, pero con ayuda u orientación del docente.

Pregunta N° 8

¿Considera Ud. que los métodos y técnicas que utilizados son adecuados?

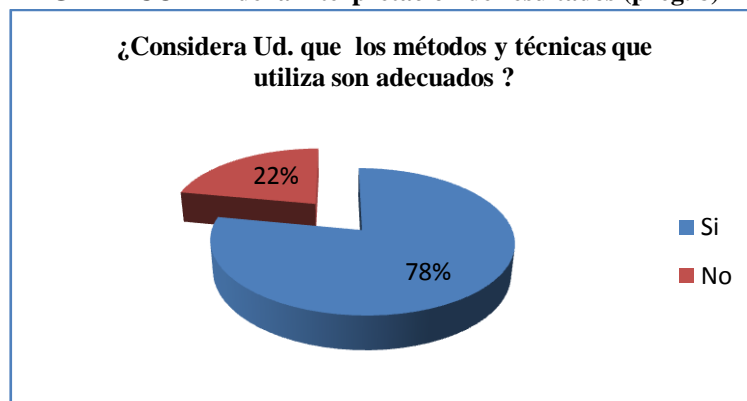
TABLA # 12 Tabla de frecuencias (preg.8).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	37	78 %
No	10	22 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 24 de la interpretación de resultados (preg. 8)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

Con la tabulación de los datos se determina que el 78% de los estudiantes consideran que los métodos y técnicas que utiliza los docentes son adecuados, mientras que el 22% piensa lo contrario. Los métodos son los procedimientos o caminos que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla, mientras que las técnicas es el conjunto de herramientas y recursos de que se vale una ciencia o un arte para enseñar, entonces el profesor usa varios caminos o procedimientos conjuntamente con las diferentes herramientas y recursos para poder llegar con el conocimiento al estudiante y el mismo pueda asimilarlo y llegar a un aprendizaje pleno.

Pregunta N° 9

¿Considera Ud. que es necesaria la actualización tecnológica de la institución?

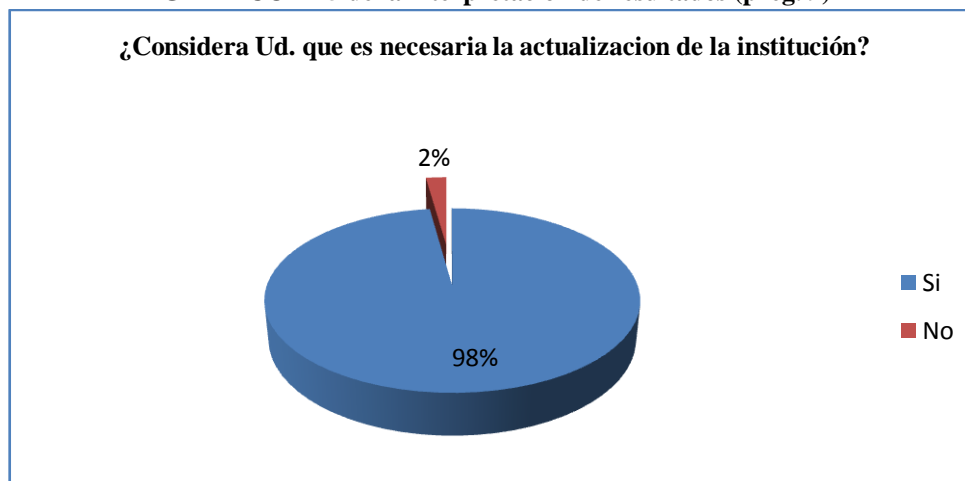
TABLA # 13 Tabla de frecuencias (preg.9).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	46	97.8%
No	1	2.2 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 25 de la interpretación de resultados (preg. 9)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

Según los datos obtenidos se determina que el 97.8% de los estudiantes estiman que la actualización tecnológica si les permite mejorar académicamente, mientras que el 2.2% está en desacuerdo.

La actualización tecnológica se refiera al uso de las TIC'S dentro del campo de la educación como pueden ser proyectores, redes sociales, wikis, chats, bibliotecas virtuales entre otros recursos que ofrecen las Tic's, todo ello para mejorar el entendimiento, inteligencia, conocimiento, conductas y destrezas del estudiante.

Pregunta N° 10

¿Cree Ud. que la no usar estrategias metodológicas lúdicas digitales adecuadas el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática sea inadecuado?

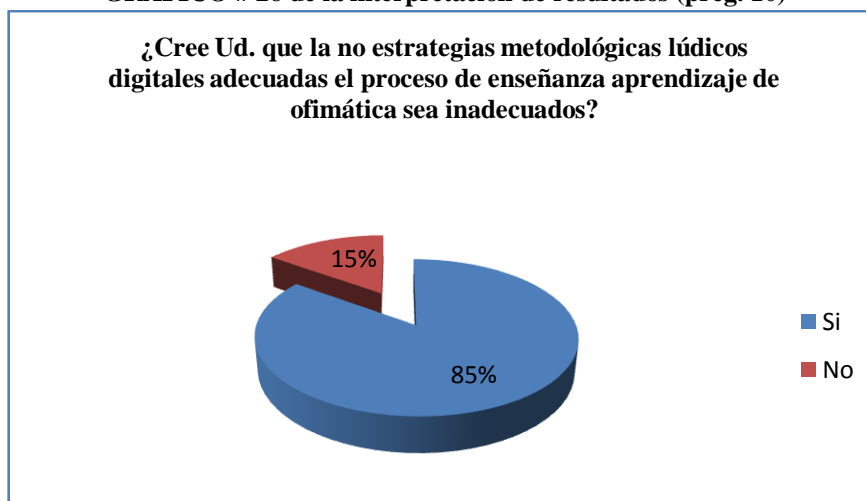
TABLA # 14 Tabla de frecuencias (preg.10).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	40	85 %
No	7	15 %
TOTAL	47	100 %

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Jacqueline Núñez

GRAFICO # 26 de la interpretación de resultados (preg. 10)



Elaborado por: Jacqueline Núñez

Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a los datos obtenidos se determina que, el 85% de los estudiantes consideran que si, que al no usar estrategias metodológicas lúdico digitales adecuadas el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática será inadecuado, mientras que el 15% está en desacuerdo. Las estrategias metodológicas lúdico digitales consisten en la organización secuencial, por parte del docente, del contenido a aprender, la selección de los medios instrucciones idóneos para presentar ese contenido , los miasmas se presentan a través de juegos interactivos que permiten el desarrollo intelectual y aprendizaje de los estudiantes.

4.3.Verificación de hipótesis

Comprobación de la hipótesis con el Chi cuadrado.

Modelo Lógico

Ho:

Las estrategias metodológicas lúdico digitales NO ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática.

H₁:

Las estrategias metodológicas lúdico digitales SI ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática.

Modelo Estadístico

	Pregunta N°1: Estrategias Metodológicas Lúdico Digitales		Pregunta N° 8: Proceso Enseñanza Aprendizaje		Total Horizontal
	Op1	Ep1	Op2	Ep2	
Si	46		37		83
No	1		10		11
Total	47		47		94

Fórmula de Chi Cuadrado

$$X^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

X² = Chi cuadrado

∑ = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

Recolección de Datos

TABLA # 35 de la recolección de datos

$$E_1 = \text{Totaldefrecuenciasobservadas} * \text{promedioponderadodel}(si)$$

$$E_1 = 47 * 0.88$$

$$E_1 = 41.36$$

$$E_2 = \text{Totaldefrecuenciasobservadas} * \text{promedioponderadodel}(no)$$

$$E_2 = 47 * 0.11$$

$$E_2 = 5.17$$

$$E_3 = \text{Totaldefrecuenciasobservadas} * \text{promedioponderadodel}(si)$$

$$E_3 = 47 * 0.88$$

$$E_3 = 41.36$$

$$E_4 = \text{Totaldefrecuenciasobservadas} * \text{promedioponderadodel}(no)$$

$$E_4 = 47 * 0.11$$

$$E_4 = 5.17$$

$$P_1 = \frac{\sum \text{cantidades Observadas del}(si)}{\text{Totaldefilas y columnas}}$$

$$P_1 = \frac{83}{94} = 0.88$$

$$P_2 = \frac{\sum \text{cantidades Observadas del}(no)}{\text{Totaldefilas y columnas}}$$

$$P_2 = \frac{11}{94} = 0.11$$

Cálculo del X^2

TABLA # 46 del cálculo de chi cuadrado(x^2)

Observadas(Oi)	Esperadas(E)	Oi-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
46	41.36	4.64	21.52	0.52
1	5.17	-4.17	17.38	3.36
37	41.36	-4.36	19.00	0.45
10	5.17	4.83	23.32	4.51
				Chi cuadrado calculado =8.84

Grados de Libertad

$$gl=(\text{filas}-1) (\text{columnas}-1)$$

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

$$gl=(1) (1)$$

$$gl=1$$

Cálculo del Chi cuadrado Tabular o teórico

Nivel de confianza = 95% (0.95)

Grados de libertad = 1

X^2 tabular= 3.84

Ver anexo # 2

NIVEL DE ERROR		
0,05	5%	error
	95%	aceptable

TABLA # 57 del nivel de error

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

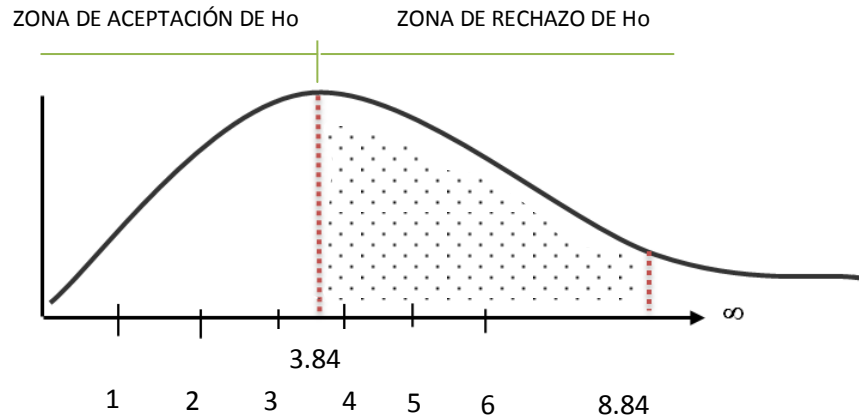


GRAFICO # 1de la representación gráfica de (h_0) toma de decisión

Decisión

Regla de decisión:

Se acepta la Hipótesis nula (H_0) si el valor del Chi Cuadrado Calculado es menor al valor del Chi cuadrado Tabular, caso contrario se rechaza H_0 y se acepta H_1 .

Por tanto:

$$X^2_{\text{Calculado}} > X^2_{\text{Tabulado}}$$

$$8.84 > 3.84$$

Entonces:

Se **RECHAZA** la hipótesis nula (H_0) que dice “Las estrategias metodológicas lúdico digitales no ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática”, y se **ACEPTA** la hipótesis alternativa (H_1) que dice “Las estrategias metodológicas lúdico digitales si ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Los estudiantes del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos, están de acuerdo que las estrategias metodológicas lúdico digitales ayudará a mejorar el aprendizaje significativo en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje, así lo demuestra la pregunta #1 de la encuesta aplicada, por lo que es necesario el diseño de las mismas, para desarrollar las habilidades y destrezas en forma adecuada, lo que permitirá mejorar el rendimiento académico.

- En el Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos, utilizan muy pocas estrategias metodológicas lúdico digitales, por lo que es necesario reforzar el conocimiento sobre el uso de las mismas para desarrollar sus habilidades y destrezas que potencien su aprendizaje.

- Los docentes del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos no emplean métodos y técnicas apropiados para llegar de mejor manera con el aprendizaje a los estudiantes, así lo demuestra la pregunta # 7 de la encuesta realizada a los estudiantes, por lo que es necesario que tanto docentes y estudiantes faciliten una correcta comunicación entre sí, para definir la mejor estrategia de aprendizaje.

- El interés de los estudiantes por conocer multimedia es alto, porque ofrece interactividad entre los usuarios y máquina mediante imágenes, video, animación, permitiendo compartir y optimizar recursos.

- El uso de estrategias metodológicas lúdico digitales como herramienta de aprendizaje constituyen aporte favorable que permite mejorar los conocimientos, conductas y destrezas de los estudiantes.

5.2. RECOMENDACIONES

- Mejorar los conocimientos y el uso estrategias metodológicas lúdico digitales dentro de la Unidad educativa, para satisfacer las necesidades de los estudiantes e incentivar al uso de las mismas.
- Dar a conocer a los estudiantes un sistema multimedia gratuito, para que puedan y aprendan a interactuar entre usuarios y máquina, y poder optimizar recursos multimedia entre compañeros.
- Promover el dialogo entre estudiantes y docentes, para que exista una armonía dentro del aula escolar y así plantear el mejor método y técnica que ayude al docente a llegar con el conocimiento a los estudiantes.
- Implementar estrategias metodológicas lúdico digitales dentro del plantel educativo, para que los estudiantes empiecen a mejorar sus habilidades y destrezas en el uso de la misma, y por consiguiente permita mejorar el aprendizaje significativo del estudiante.
- Iniciar el uso estrategias metodológicas lúdico digitales dentro de horas clases de informática, permitiendo que los estudiantes socialicen sus experiencias e inconvenientes en el uso de este tipo de estrategias.

CAPITULO VI

PROPUESTA

Tema:

“CD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON ACTIVIDADES LÚDICO DIGITALES PARAMEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL HASTA NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL PARA DEFICIENCIA AUDITIVA DR. CAMILO GALLEGOS”

6.1 Datos Informativos:

Institución: Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva
Dr. Camilo Gallegos

País: Ecuador

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Situación geográfica: Ciudadela Presidencial calles Isidro Ayora y Galo Plaza

Rector: MSc. Rosa Masaquiza

Área: Informática

Equipo técnico: Realizado por el investigador y guiada por el tutor

Lugar y fecha: Ambato, Junio 2013

Costo: 1012.00

6.2 Antecedentes de la propuesta (una redacción a partir de las conclusiones y recomendaciones del cap. 5)

En los estudiantes del “Instituto de Educación Especial para Deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”, se ha vislumbrado que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales en su aprendizaje es muy limitado, así lo demuestra los datos de la encuesta estructurada, aplicada a los estudiantes, aquello puede darse por varios factores, el más propenso es el desconocimiento de estrategias metodológicas lúdico digitales como herramienta tecnológica en la Unidad Educativa.

Al aplicar la encuesta se pudo observar igualmente que las estrategias metodológicas lúdico digitales causaron una gran conmoción entre los estudiantes, a si además el interés por conocer de qué se trata dicha herramienta tecnológica.

Es así, que después de haber observado todo lo concerniente al impacto que causa las estrategias metodológicas lúdico digitales en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del “Instituto de Educación Especial para Deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”, la propuesta de esta investigación es el poder contribuir con el desarrollo de estrategias metodológicas lúdico digitales, que permita al estudiante mejorar su aprendizaje significativo, complementando el uso de las mismas en el aula de clases.

6.3 Justificación

El motivo para plantear esta propuesta, es buscar nuevas fuentes de aprendizaje las mismas están relacionadas con la informática porque están forma parte de nuestra vida diaria, una vez observada son incuestionables las ventajas que proporcionan a los procesos formativos del aprendizaje, el empleo e integración de estrategias metodológicas lúdico digitales, de tal modo que esta tecnología es ideal para mejorar y potenciar en los estudiantes el descubrimiento de sus propios conocimientos.

Es decir que al aplicar las estrategias metodológicas lúdicas digitales en los distintos contextos del aprendizaje podamos alcanzar la consecución de los objetivos de la presente propuesta.

Examinar, desde una perspectiva curricular y en todos los niveles educativos esta tecnología, como parte invariable de nuestra educación actual, a la que están configurando y definiendo. Para que los estudiantes estén construyan su propio conocimiento, mediante el empleo en los procesos de aprendizaje.

La presencia de las estrategias metodológicas lúdico digitales en los entornos educativos, puede darse desde dos amplias vertientes: por un lado como elementos presentes en la sociedad de hoy, que como tales, deben ser conocidos, estudiados y analizados críticamente en las etapas formativas de los estudiantes por otro, pueden ser contemplados como herramientas educativa para perfeccionar o culminar diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje.

El uso de estrategias metodológicas lúdico digitales, en los contextos escolares únicamente como recursos de aprendizaje. Sería como emplear la literatura para, tan sólo, enseñar a deletrear palabras. Se impone aprovecharlas para alcanzar un mejor conocimiento de la realidad, de la sociedad actual, de sus características y elementos que la configuran. Además, es decisivo enseñar al estudiante a determinar cuál es la verdadera presencia que hoy tienen en el mundo, a interpretar y construir sus nuevos conocimientos, desde una perspectiva madura y crítica, y potenciar sus indudables conocimientos y aportaciones a la sociedad.

6.4 Objetivos:

6.4.1 General

- Diseñar un CD multimedia interactivo con actividades lúdico digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Camilo Gallegos, en diferentes áreas.

6.4.2 Específicos

- Desarrollar actividades lúdicas digitales como estrategias metodológicas relacionadas en el ámbito académico.
- Capacitar a los estudiantes en el uso del CD con las actividades lúdico digitales, dentro del desarrollo de sus deberes y trabajos escolares.
- Motivar a los estudiantes, a que usen estrategias metodológicas lúdico digitales, explicándoles que por medio del uso de las mismas pueden ahorrar tiempo, dinero y optimizar recursos.

6.5. Análisis de factibilidad

6.5.1 Factibilidad Técnica

Dentro de la unidad educativa existe un laboratorio de informática.

El aula de computación cuenta con: 11 PC's Pentium 4 con las siguientes características:

- Procesador Pentium 4 a 1,7 GHz
- Memoria RAM de 256 MB
- Disco Duro IDE de 40 GB
- CD-ROM LG de 52x
- CDRW / DVD
- Disquetes de 3,5 \ "
- Puertos serial y Paralelo, 4 USB
- Tarjeta de red 10/100kbps Ethernet
- Tarjeta de sonido surround
- Mouse óptico
- Teclado
- Monitor de CRT de 15" LG

6.5.2 Factibilidad Económica

La Unidad Educativa cuenta con la infraestructura adecuada y los equipos tecnológicos apropiados para implementar la presente propuesta, hay que tomar en cuenta que el diseño será un aporte del investigador en beneficio de la Unidad Educativa.

Costos Directos

Descripción	Costos
Internet (investigador)	150.00
Computador (investigador)	150.00
Análisis	80.00
Diseño	100.00
Desarrollo(Programación)	100.00
Total	580.00

Costos Indirectos

Descripción	Costos
Pasajes	100.00
Materiales de oficina	50.00
Luz	100.00
Teléfono	30.00
Anillado	30.00
Empastado	30.00
Total	340

Imprevistos	92
TOTAL: Costos Directos +costos Indirectos + Imprevistos	1012

TABLA # 68 Factibilidad Económica

Elaborado por: Jacqueline Núñez.

Por las razones expuestas se concluye que la propuesta es técnica y económicamente factible para su realización.

6.6 Fundamentación teórico –científica

Estrategias Metodológicas

Las estrategias metodológicas le sirven al maestro para manejar las situaciones cotidianas. Son el producto de una actividad constructiva y creativa por parte del maestro. El maestro crea relaciones significativas. Las estrategias que se usan para manejar situaciones son no solamente constructivas, sino también adaptativas. Son soluciones creativas para los problemas cotidianos corrientes.

Como se dijo anteriormente: son estrategias utilizadas para manejar situaciones, pero queda claro, sin embargo, que existen límites a la variedad de estilos o actitudes que los maestros pueden adoptar en el aula: las actitudes que el maestro tiende a adoptar y mantener vigentes son generalmente aquellas que le permitieron y permiten manejar las situaciones con éxito.

Mientras mejor “funcionen” estas soluciones, más rápido se convierten en algo instituido, rutinario y, en consecuencia, abiertamente aceptado como un hecho, no sólo como una versión posible de la enseñanza, sino como la enseñanza misma. Es en este momento en que las estrategias se aceptan, institucional y profesionalmente, como formas pedagógicas legítimas, de manera que resisten las innovaciones que surgen constantemente.

(digitum.um.es, digitum.um.es)

Lúdico Digitales

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor,

afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Las bibliotecas virtuales no necesitan de mobiliaria ni amplios estantes, si bien dependen de un software y un servidor donde se instala el sitio. Quizás no sea notable un futuro cercano que la “biblioteca virtual” resulte muy rentable, pero lo importante es transmitir la información y que el estudiante posea motivación para la investigación, de cualquier tema. La finalidad más importante, por lo que hay que apoyar y propagar las bibliotecas virtuales, es el elemento especialmente auxiliar de la enseñanza, que a su vez hace más accesible con estas nuevas formas de comunicación, con estudios a distancia, que van presentando poco a poco más opciones.

Las organizaciones gubernamentales relacionadas con la educación, están sumándose a la formación de bibliotecas virtuales y archivos de documentación para investigación. Se forman consorcios para lograr un mayor aprovechamiento de los recursos y del trabajo en común y cooperativo. Así van armándose diversos tipos de bibliotecas de acceso libre, privadas, especializadas, escolares y demás.

Fuente: (efdeportes.com)

Ofimática

Se llama ofimática el conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas que se utilizan en funciones de oficina para optimizar, automatizar y mejorar los procedimientos o tareas relacionados.

Las herramientas ofimáticas permiten idear, crear, manipular, transmitir y almacenar información necesaria en una oficina. Actualmente es fundamental que estas estén conectadas a una red local y/o a internet.

Cualquier actividad que pueda hacerse manualmente en una oficina puede ser automatizada o ayudada por herramientas ofimáticas: dictado, mecanografía, archivado, fax, microfilmado, gestión de archivos y documentos, etc.

La ofimática comienza a desarrollarse en la década del 70, con la masificación de los equipos de oficina que comienzan a incluir microprocesadores, dejándose de usar métodos y herramientas por otras más modernas. Por ejemplo, se deja la máquina de escribir y se reemplaza por computadoras y sus procesadores de texto e incluso el dictado por voz automatizado.

Herramientas y procedimientos ofimáticos

- Procesamiento de textos: Ver Procesador de texto.
- Hoja de cálculo
- Herramientas de presentación multimedia.
- Base de datos.
- Utilidades: agendas, calculadoras, etc.
- Programas de e-mail, correo de voz, mensajeros.
- Herramientas de reconocimiento de voz.
- Suite o paquete ofimático: paquete de múltiples herramientas ofimáticas como Microsoft Office, Open Office, etc.

(InformaticaModerna, InformaticaModerna, pág. 3)

Historia/origen de la ofimática

La ofimática o la automatización de la oficina moderna, comienza con la máquina de escribir y con la fotocopidora, que permitieron mecanizar tareas que antes eran manuales.

Más cerca en el tiempo, la automatización de la oficina también comenzó a incluir el traspaso de información hacia medios electrónicos.

Pero la revolución de la automatización llegó de la mano de las computadoras, en especial de las computadoras personales en 1980.

La ofimática básicamente se originó para la gestión de datos (gracias al poder de cálculo y procesamiento de las computadoras), luego para el almacenamiento de información (dado que la capacidad de almacenamiento crecía y se hacía más barato) y finalmente el intercambio de datos (gracias a las facilidades de las redes, la conexión a internet, etc.).

(Wikipedia.org)

Ofimática en línea

Este tipo de aplicaciones permiten crear y compartir el trabajo en línea. Los documentos se pueden crear desde cero o importarlos a partir de archivos de texto, presentaciones y hojas de cálculo existentes. Una de las principales aportaciones de estas herramientas es que permiten compartir o editar documentos entre varios usuarios (o simplemente visualizarlos) en tiempo real. Aplicaciones educativas
Acceder, editar, formatear, compartir y revisar documentos. Crear contenidos de forma colectiva y colaborativa. Fomentar el trabajo en equipo. Colaborar en proyectos conjuntos de forma no presencial. Editar contenidos de manera simultánea por diferentes usuarios.

La ofimática con red de área local (LAN) permite a los usuarios transmitir datos, correo electrónico e incluso voz por la red. Todas las funciones propias del trabajo en oficina, incluyendo dictados, mecanografía, archivado, copias, fax, télex, microfilmado y gestión de archivos, operación de los teléfonos y la centralita, caen en esta categoría. La ofimática fue un concepto muy popular en los años 1970 y 1980, cuando los ordenadores de sobremesa se popularizaron.

(wikipedia.org)

Word

Microsoft Word es un software destinado al procesamiento de textos.

Fue creado por la empresa Microsoft, y actualmente viene integrado en la suite ofimática Microsoft Office.

Originalmente fue desarrollado por Richard Brodie para el computador de IBM bajo sistema operativo DOS en 1983. Versiones subsecuentes fueron programadas para muchas otras plataformas, incluyendo, las computadoras IBM que corrían en MS-DOS (1983). Es un componente de la suite ofimática Microsoft Office; también es vendido de forma independiente e incluido en la Suite de Microsoft Works. Las versiones actuales son Microsoft Office Word 2010 para Windows y Microsoft Office Word 2011 para Mac. Ha llegado a ser el procesador de texto más popular del mundo.

Excel

Microsoft Excel es un programa de hojas de cálculo desarrollado por la empresa Microsoft para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS, ampliamente usado en distintos campos como la enseñanza, negocios, etc. Según las cifras de Microsoft Corporation, cerca de 30 millones de hojas de cálculo y libros electrónicos son realizadas con Microsoft Excel cada día. Forma parte de la suite Microsoft Office.

Excel2007 es una hoja de cálculo integrada en Microsoft Office. Esto quiere decir que si ya conoces otro programa de Office, como Word, Access, Outlook, PowerPoint, te resultará familiar utilizar Excel, puesto que muchos iconos y comandos funcionan de forma similar en todos los programas de Office.

Probablemente no te sirva de mucho saber que Excel es una hoja de cálculo, no te preocupes, ahora te lo explicamos. Una hoja de cálculo es un programa que es capaz de trabajar con números de forma sencilla e intuitiva. Para ello se utiliza una cuadrícula donde en cada celda de la cuadrícula se pueden introducir

números, letras y gráficos. Microsoft Excel viene integrado en el paquete Microsoft Office como un elemento más, que puede aprovechar las ventajas que le ofrecen los demás componentes del equipo para obtener un resultado óptimo.

PowerPoint

Microsoft PowerPoint es un programa de presentación desarrollado por la empresa Microsoft para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS, ampliamente usado en distintos campos como la enseñanza, negocios, etc. Según las cifras de Microsoft Corporation, cerca de 30 millones de presentaciones son realizadas con PowerPoint cada día. Forma parte de la suite Microsoft Office.

Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Este tipo de presentaciones suele ser muy llamativo y mucho más práctico que los de Microsoft Word.

PowerPoint es uno de los programas de presentación más extendidos. Viene integrado en el paquete Microsoft Office como un elemento más, que puede aprovechar las ventajas que le ofrecen los demás componentes del equipo para obtener un resultado óptimo.

Con PowerPoint y los dispositivos de impresión adecuados se pueden realizar muchos tipos de resultados relacionados con las presentaciones: transparencias, documentos impresos para las asistentes a la presentación, notas y esquemas para el presentador, o diapositivas estándar de 35mm.

MindManager

MindManager, llamado MindMan, hasta la versión 3.5, es un programa comercial de mapas mentales (mind map por su descripción en inglés) desarrollado por Mindjet Corporation. Los mapas mentales creados en

MindManager se basan en el método de mapeo de la mente por Tony Buzan. La última versión, MindManager 8, está disponible solamente para Microsoft Windows, aunque las versiones anteriores apoyadas Mac OS X y los archivos creados en las versiones más recientes son compatibles con ambas plataformas. En 2008 presentó Mindjet Connect, un servicio de colaboración en línea con el almacenamiento centralizado, Instant Meeting, y las características de comunicación. Connect es accesible con MindManager 8 en Windows y Web a través de MindManager, basado en un cliente de Flash.

Las características que se incluyen en el manual son para el soporte de gestión de tareas, filtros, proceso abierto API, y el apoyo de RSS. Los mapas pueden extraer datos de Microsoft Excel y Outlook, y pueden ser exportados a Microsoft Word, PowerPoint, Visio y Project, así como a páginas web HTML y como a documentos en formato PDF.

(cursosdeofimatica.net)

Neobook

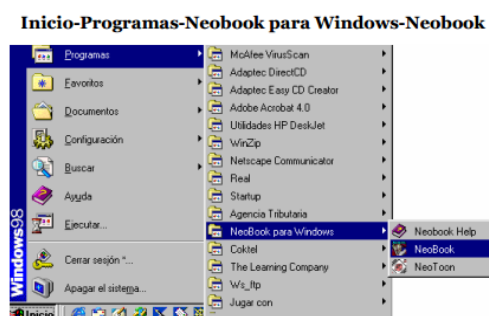
Neobook es un Software de autor de gran difusión en el ámbito educativo, que goza de mucha popularidad debido a su facilidad de uso y bajo costo.

En el campo informático se entiende como herramienta de autor, a todo software que permite crear aplicaciones independientes del software que lo generó. Estas aplicaciones son programas o archivos ejecutables (del tipo *.EXE).

Inicio del Programa

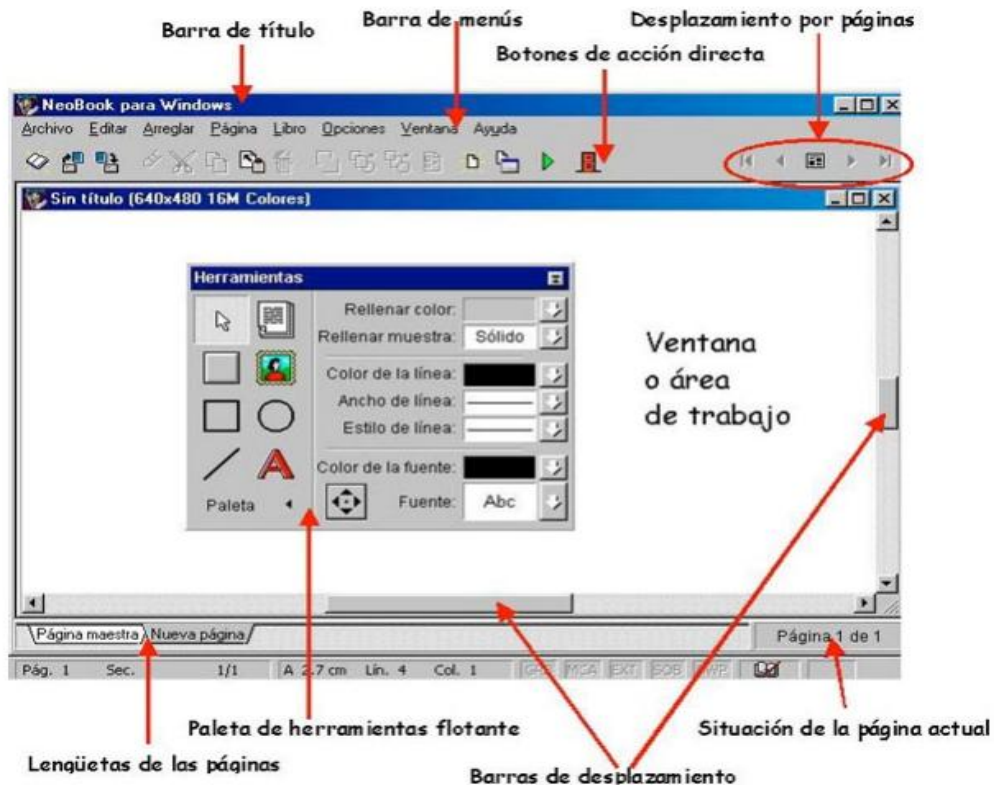
Para arrancar Neobook debes ejecutar:

- Inicio
- Programas
- Neobook



La primera vez que inicies el programa deberás introducir tus datos personales y el número de serie de producto, en caso contrario no te dejará continuar.

La pantalla de Neobook



Al iniciar Neobook, la primera pantalla que aparece es un documento en blanco. Esta pantalla está dividida en las siguientes partes:

Esta pantalla es similar a la de cualquier otra aplicación que funcione bajo Windows.

Sus elementos son:

- Barra de título. Es la barra situada en la parte superior de la ventana, aparece sombreada y muestra el nombre del programa (Neobook para Windows). A la izquierda de esta barra aparece el menú de control y a la derecha encontramos los botones que permiten modificar el tamaño de la ventana (minimizar, restaurar y cerrar).
- Menú principal o barra de menú. Está situada debajo de la barra de título. Presenta unas opciones que nos dan acceso a todas las funciones del programa.

- Barra de acceso directo o barra de herramientas. Está situada debajo de la barra de menú y contiene unos botones que nos dan acceso a las opciones más frecuentes de Neobook.



Para ver la función de un botón, coloca el puntero del ratón sobre él y aparecerá una etiqueta con la misma.

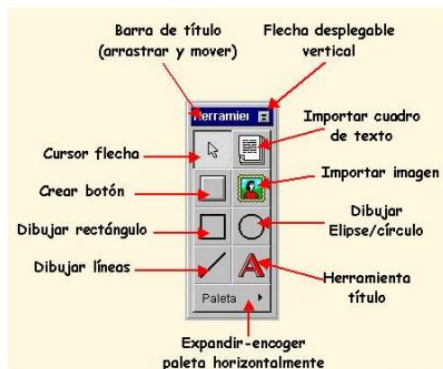
- Botones de navegación. Están situados a la derecha de la barra de herramientas y permiten respectivamente: ir a la primera página de la publicación, ir a la página anterior de la tengo en pantalla actualmente, ir a la página maestra, ir a la siguiente página y el botón de la derecha me lleva a la última página de la publicación.



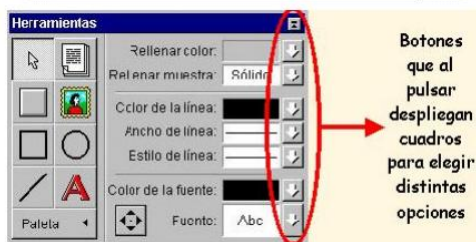
- Área de trabajo. Ocupa casi toda la pantalla y es la zona donde el usuario irá creando las diferentes páginas que contenga su publicación
- Lengüetas de las páginas o marcadores. Las lengüetas están colocadas en la parte inferior de la ventana y muestran el título de las páginas que contiene nuestra publicación. Estas lengüetas nos permiten saltar de una página a otra, basta con hacer clic sobre ellas.
- Paleta flotante de herramientas. Esta paleta está compuesta por una serie de herramientas necesarias para crear nuestras publicaciones.
- Barras de desplazamiento. Están situadas a la derecha y debajo del área de trabajo y permiten desplazar el campo visual de la página a otras zonas que actualmente no aparecen en pantalla.

- Ubicación de la página actual. Aparece en la zona inferior derecha de la pantalla y nos indica la página en la que nos encontramos dentro del total de páginas de la publicación.

La paleta de herramientas



La paleta de herramientas de Neobook está dividida en dos secciones por medio de una línea vertical. A la izquierda se encuentran las herramientas propiamente dichas, y a la derecha encontramos los atributos que podemos aplicar a las mismas.



- Barra de título. Permite cambiar la ubicación de la paleta, basta con hacer clic sobre ella y arrastrarla hasta la nueva posición. Esto se suele hacer cuando la paleta nos impide manipular objetos que están detrás.

- Menú desplegable vertical. Al pulsar sobre este botón se reducirá el tamaño de la paleta y sólo permanecerá la barra de título. Si la paleta está reducida se desplegará.

- Reduce y despliega la paleta de herramientas.

Herramienta línea

Se utiliza para trazar líneas rectas en la página. Para dibujar una línea:

1. Haz clic sobre la herramienta línea para seleccionarla.
2. Desplaza el puntero del ratón hasta el punto donde desees iniciar la línea.
3. Haz clic y arrastra hasta el punto donde desees que finalice.

Obtendrás rectas verticales, horizontales o con una inclinación de 45° si mantienes pulsada la tecla de Mayúsculas (tecla Shift), mientras trazas la línea.

- Herramienta rectángulo. Es la herramienta que permite realizar rectángulos. Para trazar un rectángulo:

Las figuras que obtenemos tienen los atributos (relleno, ancho de línea, color, estilo, etc.) que estén definidos, aunque podrán modificarse posteriormente.

- Cursor flecha. Esta herramienta se utiliza para seleccionar los objetos en la página, mover un objeto (o un grupo de objetos) o cambiar el tamaño de los objetos.

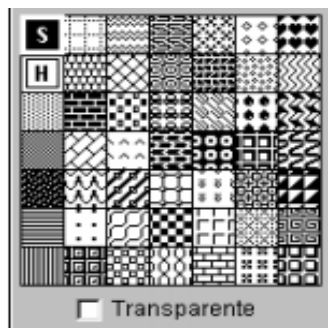
Para seleccionar un objeto:

- Rellenar color. Pulsa la flecha que aparece a la derecha de este campo para asignar otro color del objeto seleccionado en la actualidad.



Aparecerá la paleta de colores, para elegir un color basta con hacer clic sobre él. El número de colores de la paleta estará en función de la resolución de la pantalla que yo tenga asignada a mi ordenador y de la configuración de colores de mi libro. La paleta de la figura se corresponde con la de un libro configurado a 16 millones de colores. También puedes seleccionar los colores ajustando los controles RGB, que se corresponden con rojo, verde y azul respectivamente.

- **Rellenar muestra**



Pulsa la flecha que aparece a la derecha de este campo para asignar un diseño al interior del objeto seleccionado. Selecciona “H” para que el objeto aparezca hueco y sin relleno. Activando “S” el objeto dispondrá de un relleno sólido según el color de relleno

seleccionado en la actualidad. Marca la casilla Transparente para permitir que los objetos que están debajo del actual se vean a través del diseño seleccionado.

➤ Color de la línea. Pulsa la flecha que aparece a la derecha de este campo para aplicar otro color de línea al objeto seleccionado.

➤ Ancho de la línea. Pulsa la flecha que aparece a la derecha de este campo para seleccionar entre los distintos anchos de líneas disponibles para el objeto seleccionado. Si eliges Ninguno, no se verá ningún borde.

➤ Modifica el ancho de la línea de algún objeto que tienes en la pantalla.

➤ Estilo de línea. Pulsa la flecha que aparece a la derecha de este campo para seleccionar otro estilo de línea (continua, discontinua, etc.).



Herramienta elipse/círculo. Para trazar una elipse:

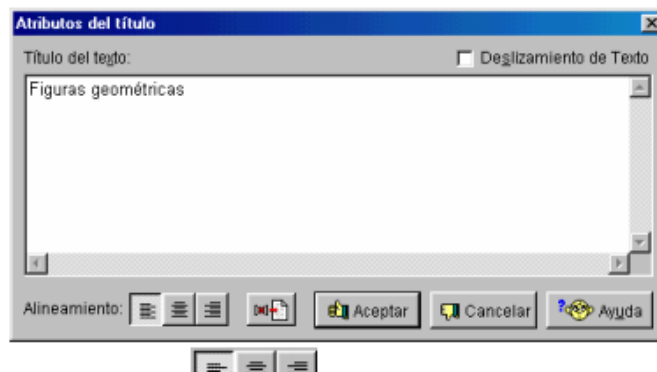
- 1 Selecciona la herramienta.
- 2 Sitúa el puntero del ratón en el punto donde desees iniciar la elipse.
- 3 Arrastra en diagonal hasta el punto donde desees que finalice.

Los círculos se obtienen manteniendo pulsada la tecla de Mayúsculas mientras lo dibujas.

➤ Herramienta títulos. Usaremos esta herramienta para insertar textos cortos (como por ejemplo un título) en la página que tenemos en la pantalla. Para insertar un título:

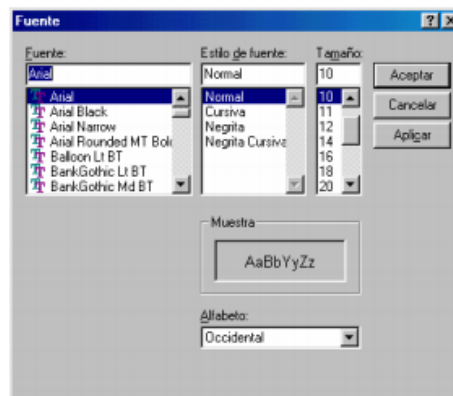
1. Selecciona la herramienta.
2. Haz clic en la pantalla.

3. Aparecerá el cuadro de diálogo Atributos del título para que tecleemos el texto deseado.



Los botones Alineamiento situados en la parte inferior sirven para controlar la justificación del texto (izquierda, centro y derecha, respectivamente).

- Color de la fuente. Pulsando sobre la flecha situada a la derecha de este campo, aparecerá la paleta de colores, que te permite aplicar un color al texto.



- Fuente. Al pulsar sobre la flecha situada a la derecha de este campo, aparecerá el cuadro de diálogo Fuente, que te permite seleccionar una de las fuentes que tienes instaladas en tu ordenador.
- Herramienta desplazar. Sirve para mover el objeto u objetos seleccionados píxel a píxel (punto a punto) hacia la dirección indicada por la punta de la flecha. Usa esta herramienta para realizar alineaciones y ajustes finos.

- Ampliar/reducir paleta. Al pulsar sobre este botón se reducirá el tamaño de la paleta y únicamente se mostrarán las herramientas principales de la izquierda. Cuando la paleta está reducida, este mismo botón permite ampliarla y mostrarla completa.
- Herramienta importar texto. Usa esta herramienta para importar archivos de texto ASCII o ANSI a tu publicación. Estos archivos se pueden crear con la mayoría de los editores o procesadores de textos (Bloc de Notas, WorPad, Works, Word, etc.), tan sólo debes tener la precaución de guardarlo en formato txt.
- Herramienta importar imagen. Usa esta herramienta para insertar archivos de

Imágenes en tu publicación. Neobook permite importar imágenes de los formatos más conocidos: bmp, pcx, tif, png, gif, jpeg, etc.

Para insertar una imagen:

1. Selecciona la herramienta.
2. Arrastrar en diagonal sobre la zona donde desees que quede situada la imagen.
3. Aparecerá el cuadro de diálogo Selecciona una imagen, que te permite elegir el fichero que desees importar.

Configuración general.

En el campo de texto puedes teclear la frase que aparecerá en el botón y puede ser una breve descripción, instrucciones, etc. La fuente, tamaño, colores, etc. del botón, se fijan mediante las opciones de la derecha de la paleta de herramientas.

Estilo del botón.

Fuente: (platea.pntic.mec.es)

PROPUESTA
ACTIVIDAD INTERACTIVA EDUCATIVA

APRENDE JUGANDO

La presente propuesta fue elaborada en Adobe Flash 5 Profesional, funciona como una interfaz de inicio la cual nos permite ingresar a diversas actividades, para esto se debe hacer clic sobre la actividad requerida y automáticamente ingresaremos a la misma. Para lo cual pongo a consideración la presente imagen la cual indica que contiene la interfaz.



Al momento de dar clic en iniciar aparecen varios submenús los mismos nos permiten ingresar a los juegos, ofimática o libros electrónicos.



El submenú de ofimática contiene un paquete de ofimática para niños.



OOo4Kids



La idea principal es la de proveer a estudiantes de 7 a 12 años de edad este software basado en el proyecto internacional OpenOffice.org solo que más simplificado. Todo se hace con la intención de contribuir el Proyecto OpenOffice.org, por medio de OpenOffice.org

Education Project y otros proyectos estudiantiles, pero no solamente ellos (toda clase de contribuciones son bienvenidas por supuesto). Los recursos están gestionados por la asociación sin ánimo de lucro de EducOOo.

(Escuela2.0Primaria)

OOo4Kids Writer

Características de OOo4Kids Writer

OOo4Kids Writer le permite diseñar y producir documentos de texto que pueden incluir ilustraciones, tablas y diagramas. Usted puede archivar los documentos en una gran variedad de formatos, incluyendo el formato estándar de "Documentos Abiertos" [(OpenDocument format (ODF)], formato de Microsoft Word (.doc) o también de HTML. De la misma manera usted puede exportar sus documentos en documentos de Formatos Portables [Portable Document Format (PDF)].

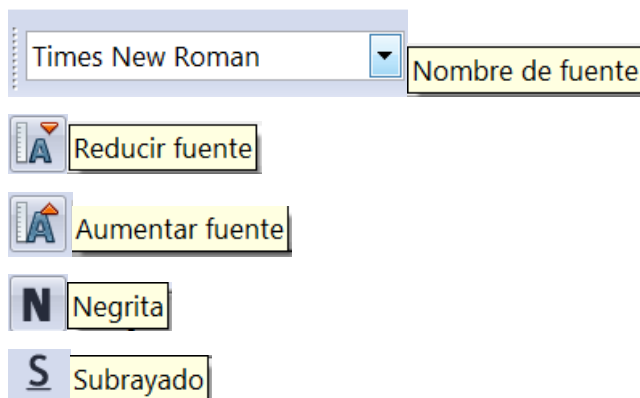


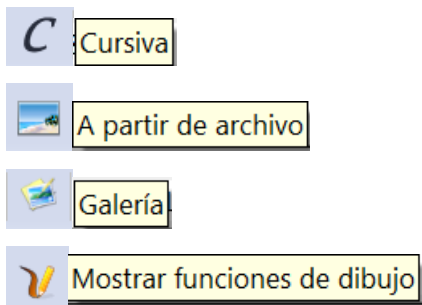
Contiene una barra de herramientas y una barra estándar.

La barra de herramientas tiene las siguientes opciones:

- Abrir
- Editar
- Ver
- Insertar
- Formato
- Herramientas
- Ventana
- Ayuda

La barra **Estándar** se encuentra en la parte superior de la ventana de OOo4Kids. Esta barra de herramientas se encuentra en todas las aplicaciones de OOo4Kids.





OOo4Kids Draw

OOo4Kids Draw permite crear dibujos simples y complejos, así como exportarlos en varios formatos habituales para imágenes. Puede insertar tablas, diagramas, fórmulas y otros elementos creados con programas de OOo4Kids en sus dibujos.



Imágenes Vectoriales

OOo4Kids Draw crea imágenes vectoriales usando líneas y curvas definidas por vectores matemáticos. Los vectores describen líneas,

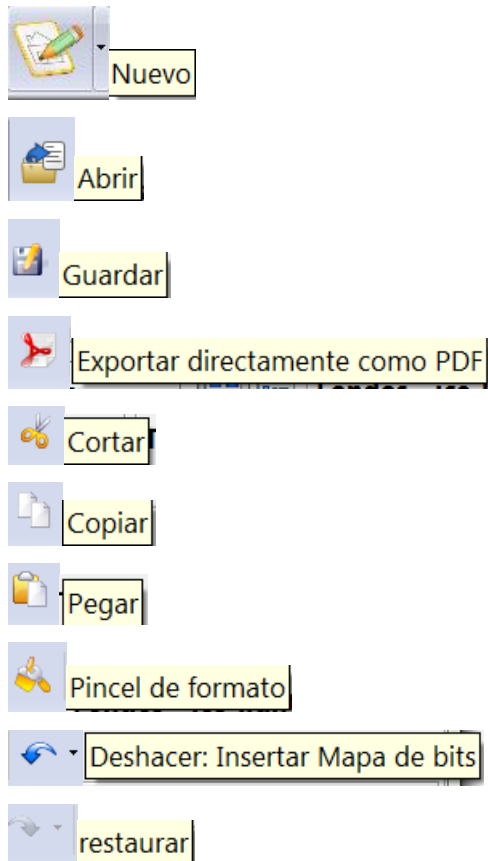
elipses y polígonos, según su geometría.

Contiene la barra de herramientas, barra estándar y barra de dibujo.

La barra de herramientas contiene los siguientes menús:

- Abrir
- Editar
- Ver
- Insertar
- Formato
- Herramientas
- Ventana
- Ayuda

La **barra Estándar** se encuentra en la parte superior de la ventana de OOo4Kids. Esta barra de herramientas se encuentra en todas las aplicaciones de OOo4Kids.



La barra **Dibujo** contiene las herramientas de dibujo principales.



- Selección
- Rectángulo
- Elipse
- Texto
- Curva
- Conectores
- Objetos 3D
- Formas básicas
- Formas de símbolos

- Flechas de bloque
- Diagrama de Flujo
- Llamadas
- Estrellas y banderas
- Puntos
- Puntos de adhesión
- En curva.
- En polígono
- Modo
- Alineación
- Disposición
- Desde Archivo
- Controles del formulario
- Activar o desactivar extrusión



OOo4Kids Impress

OOo4Kids Impress le permite crear diapositivas profesionales que pueden incluir diagramas, objetos de dibujo, texto, multimedia y muchos otros elementos. Además si lo desea puede incluso importar y modificar presentaciones de Microsoft PowerPoint.

Animaciones, transiciones de diapositivas y efectos multimedia son tan sólo algunas de las técnicas que se pueden utilizar para diseñar las presentaciones de modo mucho más atractivo.

Crear gráficos vectoriales

Muchas de las herramientas para crear gráficos vectoriales en OOo4Kids Draw se encuentran también en OOo4Kids Impress.

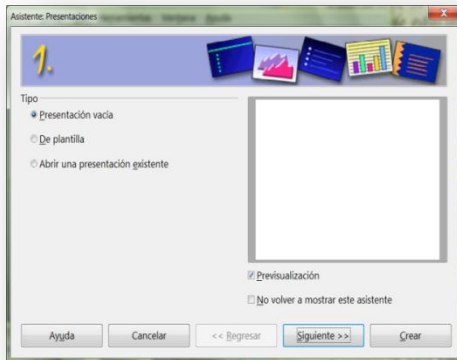
Crear diapositivas

OOo4Kids Impress pone a su disposición plantillas con las que crear profesionales diapositivas.

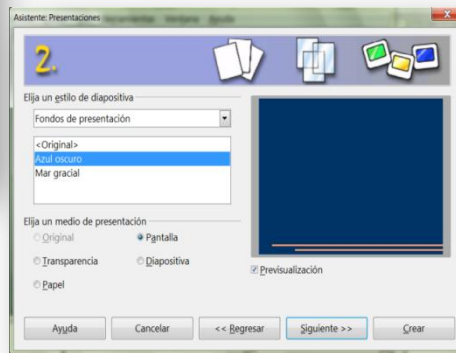
También puede asignar dinámicos efectos a las diapositivas incluyendo animación y efectos de transición.

Pasos para crear una presentación:

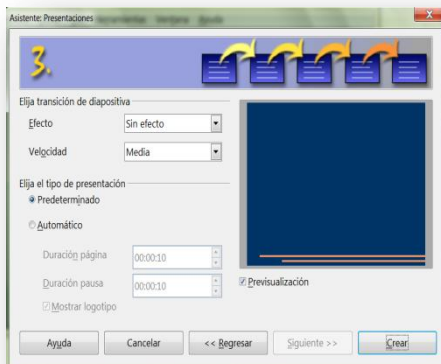
1. Elegir una presentación puede ser vacía, de plantilla o presentación existente.



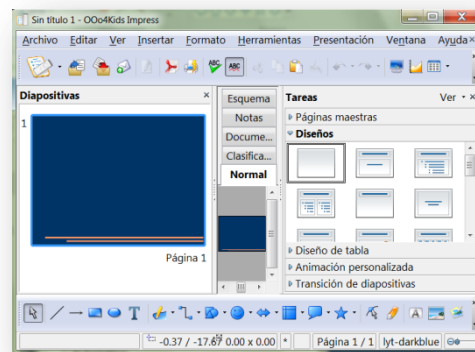
2. Elegir un estilo de diapositiva



3. Elegir la transición de la diapositiva.



4. Y finalmente Crear y aparece nuestro documento Impress

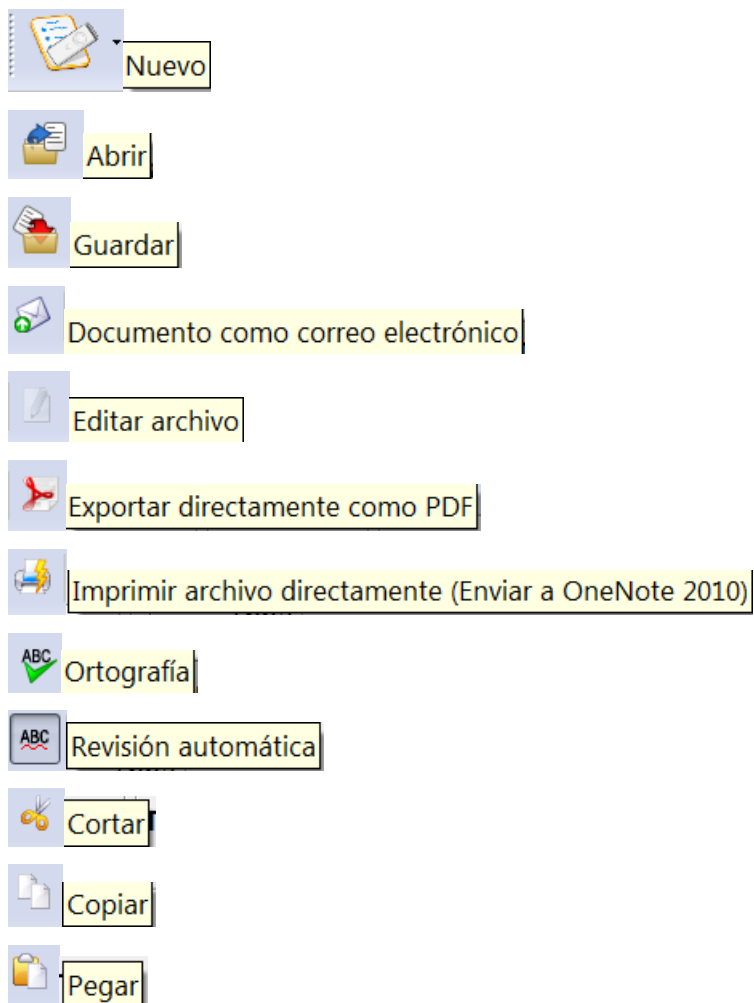


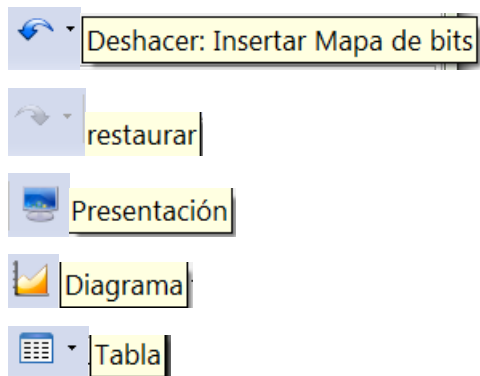
Contiene la Barra de Herramientas OOo4Kids Impress, barra estándar, barra de dibujo.

La barra de herramientas contiene los siguientes menús:

- Abrir
- Editar
- Ver
- Insertar
- Formato
- Herramientas
- Presentación
- Ventana
- Ayuda

La barra **Estándar** se encuentra en la parte superior de la ventana de OOo4Kids. Esta barra de herramientas se encuentra en todas las aplicaciones de OOo4Kids.





La barra **Dibujo** contiene las herramientas de edición que se usan más frecuentemente. Haga clic en la flecha que hay junto al icono para abrir una barra de herramientas con comandos adicionales.



- Seleccionar
- Selección
- Rectángulo
- Elipse
- Texto
- Curva
- Conectores
- Objetos 3D.
- Formas básicas
- Formas de símbolos
- Flechas de bloque
- Diagrama de Flujo
- Llamadas
- Estrellas y banderas
- Puntos
- Puntos de adhesión
- Galería de Fontwork

- Desde archivo
- Insertar
- Girar
- Alineación
- Disposición
- Activar o desactivar extrusión
- Panel de animación personalizada
- Interacción

OOo4kids Calc



OOo4Kids Calc es una aplicación de hojas de cálculo que puede usar para calcular, analizar y gestionar datos. También puede importar y modificar hojas de cálculo de Microsoft Excel.

Cálculos

OOo4Kids Calc incorpora funciones, incluidas funciones estadísticas y financieras, que se pueden utilizar para crear fórmulas que realicen cálculos complejos sobre los datos.

También pueden utilizarse los Asistente para funciones como ayuda para la creación de fórmulas.

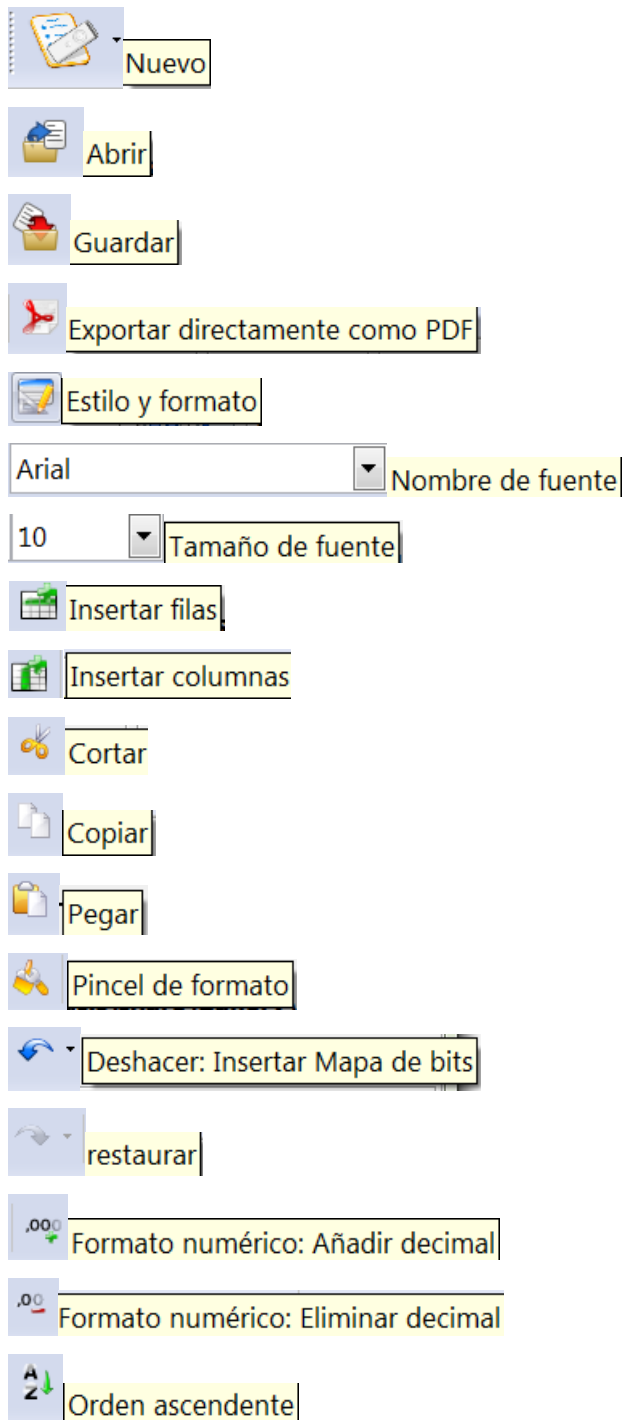
Contiene la Barra de Herramientas y barra estándar.

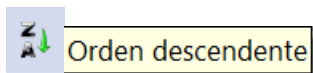
La barra de herramientas contiene los siguientes menús.

- Archivo
- Editar
- Ver
- Insertar
- Formato
- Herramientas
- Datos

- Ventana
- Ayuda

La barra **Estándar** se encuentra en la parte superior de la ventana de OOo4Kids. Esta barra de herramientas se encuentra en todas las aplicaciones de OOo4Kids.





Orden descendente



Gráfico



Asistente: Funciones



Suma

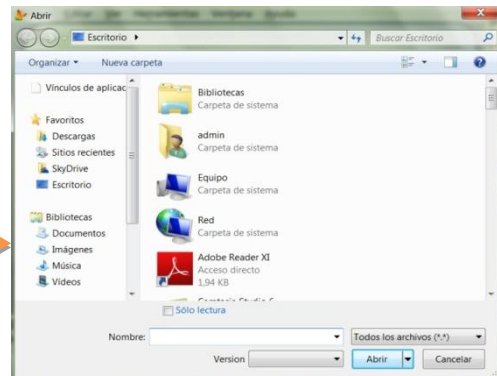


Función

Abrir un documento



Permite abrir cualquier documento de OOO4kids.



(wiki.ooo4kids.org)

En cuanto a juegos vamos a mencionar sus características y actividades:

El submenú de juegos contiene las siguientes actividades , a continuación se describirá cada una de ellas

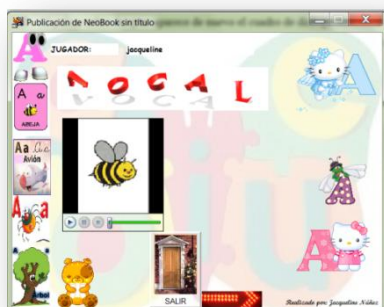


Juego de las Vocales

Juego elaborado en Neobook, tiene actividades para el aprendizaje de las vocales mediante juegos.

Aprendamos las vocales

Aprendamos la vocal A



Aprendamos la vocal E



Aprendamos la vocal I



Aprendamos la vocal U

Aprendamos la vocal O



La siguiente actividad es armar el rompecabezas de cada una de las vocales

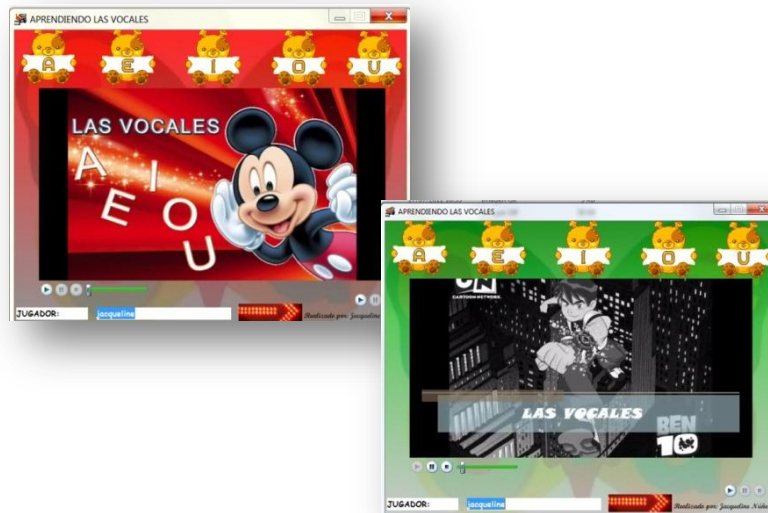


Ahora emparejamos las palabras de las vocales con la imagen.





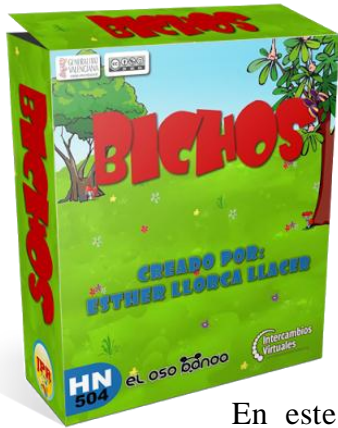
También encontramos videos con canciones, con los cuales los estudiantes reforzaran sus conocimientos en cuanto a las vocales: Aprende las vocales con Mickey Mouse, Las Vocales con Ben 10.



Y finalmente una actividad de evaluación



Bichos



“Bichos” es un paquete interactivo de juegos en formato Flash destinado a la etapa de Educación Infantil, especialmente a los alumnos de segundo y tercer nivel de segundo ciclo (4-5 años). Se compone de diferentes tipos de actividades cuyo hilo conductor parte de pequeños “bichos” (insectos, arácnidos, etc.).

En este atractivo entorno se trabajan conceptos básicos, de lectoescritura y matemáticos, además de entrenar el manejo del ordenador en su conjunto: ratón (movimiento, clic y arrastre) y teclado.



Además cuenta con varios juegos en el mismo:

- Colorea
- Busca las letras
- Investiga
- Sigue los números
- Caminos
- Máquina de escribir



Colorea: Presenta varios bichitos para pintarlos

Busca las letras: Busca en cada panel la letra indicada





Investiga: Presenta un bichito para que encuentres su pareja.



Sigue los números: Hay que seguir la secuencia ordenada de los números para formar el grafico.



Caminos: Ayuda a cada bicho a llegar a donde corresponda.

Máquina de escribir: Busca en el teclado la letra señalada para escribir el nombre completo de cada bicho.



LA ABEJA BUBA



Es un paquete interactivo de juegos didácticos dirigido a estudiantes del segundo ciclo de Educación Infantil. La finalidad de este material ha sido la

necesidad de crear un recurso digital, mediante contenidos curriculares, para el uso de esta herramienta en la escuela. Busca fomentar habilidades tecnológicas de la formación y comunicación desde tempranas edades.



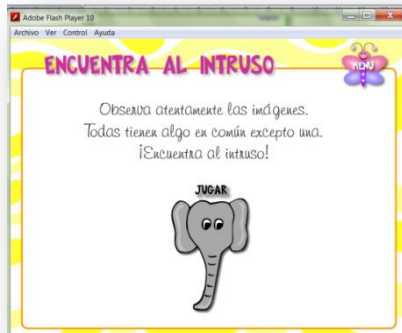
Contiene varias actividades las cuales se manejan a través de un menú principal:

- Números
- Intrusos
- Cuenta
- Puzzles
- Iguales
- Formas

Números



Actividad que consiste en la aparición de cada numero y luego el estudiante pasa el ratón por encima del numero.



Encuentra el intruso

Debe observar detenidamente y encontrar el intruso , marcarlo tocando el raton para determinar

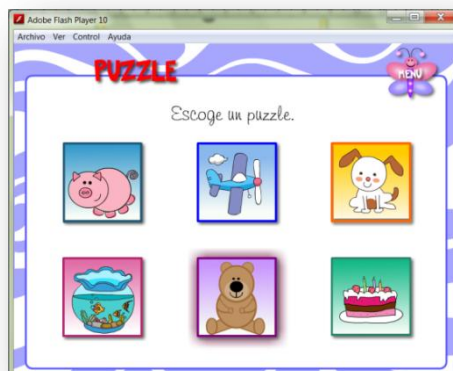
cual es el intruso.

el



Cuenta

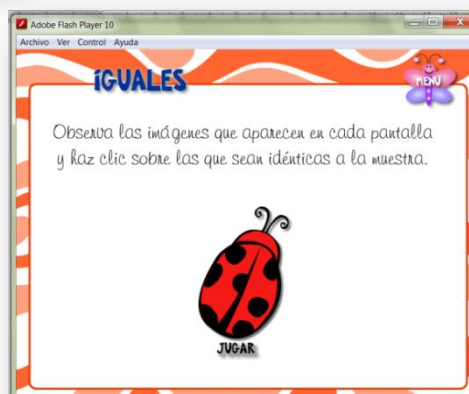
Cuenta los objetos que aparecen y arrástralos a la caja correspondiente.



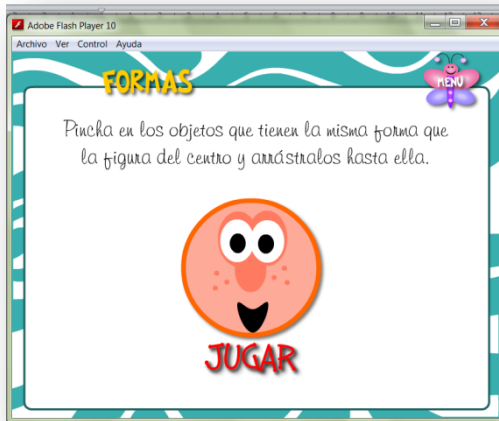
Puzzle

Acitividad en la cual se elige un puzzle para luego armarlo de forma correcta.

Iguales



Observa las imágenes que aparezcan en cada pantalla y haz clic sobre las que sean idénticas a la muestra.



Formas

Pincha en los objetos que tienen la misma forma que la figura del centro y arrástralas hasta ella.

Childsplay



Childplay juego que tiene varias actividades, cada actividad tiene diferentes juegos de memoria que pasan por varios niveles. Actividad de animales, y algunas formas variadas, que consiste en buscar la pareja, además juega con 6 niveles de dificultad.

Otra actividad es el Pacman que pasa por tres niveles de dificultad.

Escuchar los sonidos y emparejar con el animal correspondiente.



Actividad de letras

Actividad par emparejar las letras , se debe buscar su pareja.



Consta de un menu conmpuesto de varios juegos la primera catidad consiste en emparejar cada imagen , segunda de reconocer el sonido, la tercera busqueda de parejas en nivel avanzado, y la ultima actividad son puzzles.

Memory Game

Juego interactivo que tiene varios idiomas como castellano, catala.portuges, fances,nedeland, englishe italiano.



la

Elige la pareja correcta Elige tu puzzle



ANIMALANDIA

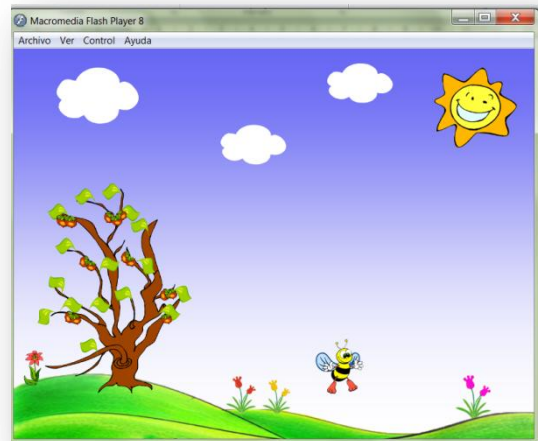
Animalandia juego que permite el desarrollo de las capacidades del estudiante para esto busca iniciarse en las habilidades numéricas básicas, noción del orden de objetos, conocer los animales y sus características y su hábitat, reconocer los nombres de los animales, reconocer los números, y



familiarizarse con las nuevas tecnologías.

Tiene dos actividades:

- **Cuento** : Describe un cuento en que viajan en el arcoiris y menciona varios animales en su respectiva hábitat, en la tierra, aire, agua.



- **Juegos**: Tiene varias actividades como ¿Quién vive aquí?, Palabras iguales, ¿Sabes mi nombre?, Jugando con las mates.





Con un menu interactivo en cual permite acceder a cada actividad.

La siguiente actividad consiste en mirar en la regla y marcar con el raton el numero que le corresponde.

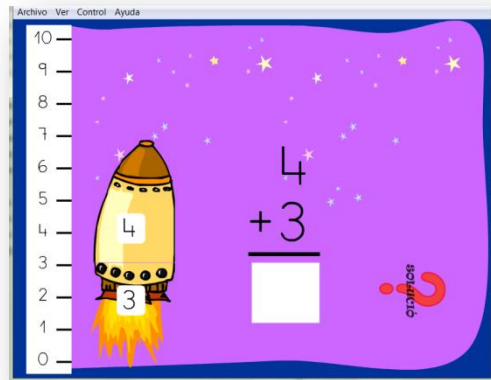
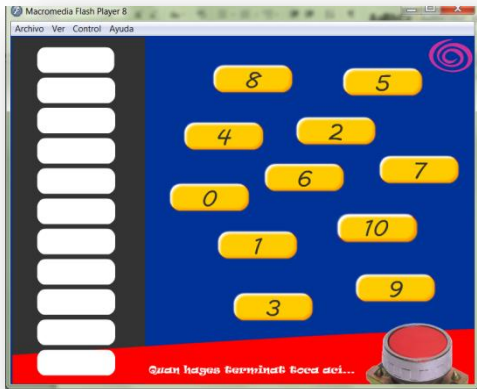
➤ Astronautes

Juego interactivo y tecnologico que cosnta de varias actividades para el desarrollo de los estudiantes , en cuanto a matematica , lenguaje, manipulacion de numeros, entre otros.



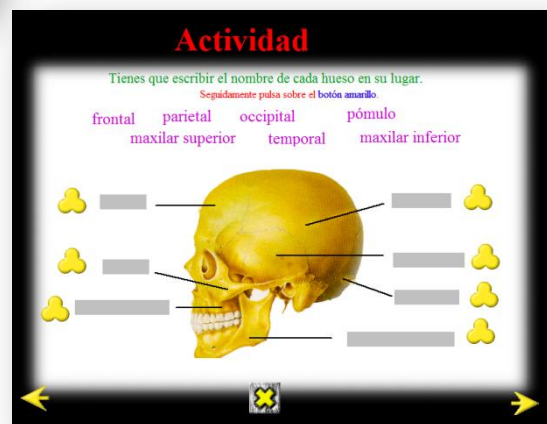
En esta actividad debemos ordenar los numeros.

Sebe debe calcular el resultado de la suma.



➤ Esqueleto

Juego interactivo que permite el aprendizaje de los huesos del cuerpo humano, nos presenta una descripción de cada uno sus respectivamente y finalmente actividades en las cuales debemos colocar el nombre de cada hueso del cuerpo humano.



➤ Números



Juego interactivo que permite emparejar con sus respectivos iguales.



➤ Parejas

Juego que permite emparejar los animales con sus iguales, se puede elegir entre animales salvajes y animales domésticos.



➤ Puzzles de Animales

Juego interactivo que permite armar varios puzzles de animales.

➤ Sumas

Juego interactivo que muestra varias sumas las cuales deben ser resueltas y así se puede avanzar en la carrera.



El submenú de libros electrónicos contiene libros electrónicos útiles para la

lectura interactiva de los estudiantes.



Libros electrónicos



6.7 Modelo operativo

TABLA # 79: Plan de acción la propuesta

<u>ETAPAS</u>	<u>OBJETIVO</u>	<u>ACTIVIDADES</u>	<u>RECURSOS</u>	<u>RESPONSABLE</u>	<u>TIEMPO</u>
Socialización	Hacer conocer a los estudiantes y docentes el modo de utilizar las estrategias metodológicas lúdico digitales.	-Reunión con autoridades, docentes y estudiantes de la unidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proyector ➤ Computador ➤ Memory flash ➤ Internet 	Investigador	Una semana
Capacitación	Instruir a los docentes que van a utilizar las estrategias metodológicas lúdico digitales.	-Taller con Autoridades, docentes y estudiantes dela unidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Autoridades, docentes y estudiantes dela unidad educativa 	Investigador	Dos semana
Ejecución	Diseño de estrategias metodológicas lúdico digitales adecuadas.	-Ubicar en internet. -Observación Directa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investigador ➤ Computador 	Investigador	Un mes
Evaluación	Efectuar un informe de las estrategias metodológicas lúdico digitales.	-Redacción del informe Manual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laptop o computador ➤ Memory flash 	Investigador	Una semana

6.8 Administración

Esta propuesta se realizará con la vigilancia de los profesores del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos, la participación de los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica y el investigador Jacqueline Núñez.

Con los recursos materiales:

- Infraestructura física de la unidad educativa.
- Laboratorios de Informática de la unidad educativa.
- Internet de la unidad educativa.
- Memory flash del investigador

Con los recursos financieros:

- Todos los gastos serán a cargo del investigador.

6.9 Previsión de la evaluación

TABLA # 20 previsión de la evaluación

<u>PREGUNTAS</u>	<u>EXPLICACIÓN</u>
1.- ¿Qué evaluar?	Funcionamiento de las estrategias metodológicas lúdico digitales, interface de entrada menús en perfecto funcionamiento.
2.- ¿Por qué evaluar?	Para conocer las fallas que puedan existir.
3.- ¿Para qué evaluar?	Para crear modelos mejorados de estrategias metodológicas lúdico digitales y para dar un excelente servicio a quienes las utilizan.
4.- ¿Con qué criterios evaluar?	Bajo los estándares de calidad de los usuarios, la funcionalidad, viabilidad y portabilidad.
5.- Indicadores	La funcionalidad, viabilidad, accesibilidad inmediata y desde cualquier ordenador del mundo.
6.- ¿Quién evalúa?	El Investigador
7.- ¿Cuándo evaluar?	Cuando esté ubicado en los computadores y se empiece a usar (implementación en el Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos).
8.- ¿Cómo evaluar?	En base a los parámetros planteados mediante una observación directa, en el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales y su correcto funcionamiento y sus posibles fallas para ser corregidas de inmediato.
9.- Fuentes de información	Estudiantes, Docentes de la unidad educativa.
10.- ¿Con qué evaluar?	Mediante una Observación Directa por parte del Investigador.

D. MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA:

WEBGRAFÍA:

- <http://www.monografias.com/trabajos25/rendimiento-matematicas/rendimiento-matematicas.shtml>
- <http://www.discapadadesecuador.org/portal/images/stories/File/leyes%20y%20ordenanzas/Leysobrediscapacidad.pdf>
- http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wp-descargas/mundomate/pdf/001_Mundomate_estrategias_de_matematica.pdf
- http://html.rincondelvago.com/estrategias-de-aprendizaje_1.html
- <http://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas/>
- http://www.dip-badajoz.es/cultura/acovarsi/proyecto_curricular.pdf
- http://es.wikipedia.org/wiki/Proyecto_curricular
- <http://www.educando.edu.do/articulos/directivo/el-proyecto-curricular-de-centro-pcc/>
- http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_6_03/aci17603.htm
- <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml>
- http://www.ecured.cu/index.php/Metodolog%C3%ADa_del_proceso_ense%C3%B1anza_aprendizaje
- <http://www.psicopedagogia.com/estrategias-cognitivas>

- <http://biblioteca.idict.villaclara.cu/UserFiles/File/revista%20varela/rv1305.pdf>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>
- <http://apli.wordpress.com/2007/09/11/ambito-de-la-didactica/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>
- <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev26/gomez.htm>
- http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/14619/1/Metodolog%C3%ADas_y_estrategias_did%C3%A1cticas_Infantil.pdf
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Ofim%C3%A1tica>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Evoluci%C3%B3n_ofim%C3%A1tica
- <http://www.cursosdeofimatica.net/definicion-de-ofimatica.html>
- http://www.informaticamoderna.com/Ofimat_Aplic.htm
- <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- <http://domingomendez.blogspot.com/2009/10/ookids-openoffice-para-ninos.html>
- http://www.catedu.es/Escuela20_Primeria/index.php?option=com_content&view=article&id=208:ooo4kids&catid=1:ultimas-noticias
- http://wiki.ooo4kids.org/index.php/Main_Page/es
- <http://internenes.com/index.php?module=recurso&func=menu&grp=descargas>
- <http://www.ramonlaporta.es/jocsonline/jocs.html>
- http://platea.pntic.mec.es/~jortiz1/Aspectos_basicos_de_Neobook.pdf

Bibliografía:

- Tecnología Computacional **Autor** : Beatriz Ramos
- La educación virtual un espacio interactividad y aprendizaje **Autor:** Jimmy Rosario Bernard
- Estrategias de enseñanza y aprendizaje **Autor:** M. Castillo, M. Palma M. Clariana M. I: Palma
- Modelos de Enseñanza **Autor:** María Soledad Ramírez Montoya
- Modernas Estrategias para la Enseñanza **Autor:** Asociación Lexus
- Pedagogía del siglo XXI Autor: Miguel de Zubiría Samper
- Aprender a enseñar una introducción a la didáctica general **Autor:** Roge Standaert Firmin Trosh
- Introducción a la Computación **Autor:** Couso Fernández

4.1. Anexos

ANEXO 1

Encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación



Tema: “Estrategias Metodológicas lúdico digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos”

Lugar:

Fecha:

Instrucciones:

- La encuesta es anónima para que usted la responda con toda confianza.
- Lea con detenimiento las preguntas para que nos proporciones las repuestas adecuadas.
- Las respuestas son confidenciales.
- Tiene que responder con una X dentro del paréntesis

1. ¿Considera Ud. que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales beneficiara a los estudiantes?

Si() No()

2. ¿Considera Ud. que el uso de multimedia (imágenes, sonido, video, texto) ayudará a los estudiantes?

Si() No()

3. ¿Considera Ud. Que el uso y aplicación estrategias metodológicas lúdico digitales ayudara a desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes?

Si() No()

4. ¿Considera Ud. que el uso de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudara al trabajo colaborativo en el aula?

Si() No()

5. ¿Considera que el conocimiento de estrategias metodológicas lúdico digitales ayudarán a formar sus conocimientos?

Si() No()

6. ¿El uso de herramientas tecnológicas ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de ofimática?

Si() No()

7. ¿Considera Ud. Que los métodos y técnicas que utiliza en benefician el proceso enseñanza aprendizaje?

Si() No()

8. ¿Considera Ud. que es necesario la actualización tecnológica de la institución?

Si() No()

9. ¿Cree usted que al no usar estrategias metodológicas lúdico digitales adecuadas el proceso de enseñanza aprendizaje de ofimática sea inadecuado?

Si() No()

10. ¿Los conocimientos que brinda docente son adecuados?

Si() No()

Gracias por su colaboración

