



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
Obtención del Título de Licenciada en Ciencia de la Educación,
Mención: Educación Básica**

TEMA:

**“LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL
INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE
LOS ESTUDIANTES DE TERCERO A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO EL CAMINO DE LA
PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA
PICHINCHA”**

AUTORA: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

TUTOR: Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña

AMBATO – ECUADOR

2015

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

CERTIFICA:

Yo, Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña con C.I 1802929222 , en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema:“**LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO EL CAMINO DE LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA PICHINCHA**” desarrollado por la egresada Diana Elizabeth Toapanta Quinatoa, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato .

.....
Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

.....
Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

C.I: 1720339686

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO EL CAMINO DE LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA PICHINCHA”**; 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.

.....
Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

C.I: 1720339686

AUTORA

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

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO EL CAMINO DE LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA PICHINCHA”, presentada por el Srta. Diana Elizabeth Toapanta Quinatoa, egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: septiembre 2012-febrero 2013, una vez revisada y calificada la investigación se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, Abril del 2015

.....
Dra. Mg. Acurio Manzano Carmen Amelia
C.I:180100216-1
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
Licda. Mg .Gómez Báez Diana Carolina
C.I:180402025-1
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño. A ti Dios que me diste la oportunidad de ser madre de mi pequeña Abigail y otorgarme el privilegio de formar parte de una familia maravillosa, la cual estuvo apoyándome en los momentos difíciles pero sobre todo por brindarme su amor incondicional.

Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo va dirigido con una expresión de gratitud para la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, mis distinguidos Maestros y en especial para el Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Director del Proyecto que con nobleza y entusiasmo vertieron todo su apostolado y para quienes me apoyaron en todo momento y han sido testigos de mis triunfos y fracasos.

Al Centro Educativo Cristiano “El Camino” que abrió sus puertas para desarrollar el presente trabajo de tesis.

Toapanta Quinatoa Toapanta Quinatoa

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES	PÁG.
Título o Portada	
Aprobación del tutor de tesis.....	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Aprobación del tribunal.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	xii
Índice de gráficos.....	xiv
Resumen ejecutivo.....	xvii
Ejecutive Summary.....	xviii
Introducción.....	1
CONTENIDOS	
CAPÍTULO I.....	4
EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
Tema.....	4
Planteamiento del Problema.....	4
1.2.2. Análisis Crítico.....	9
1.2.3. Prognosis.....	10
1.2.4. Formulación del Problema.....	11
1.2.5. Preguntas Directrices.....	11
1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación.....	11
1.3. Justificación.....	12
1.4. Objetivos.....	14
1.4.1. Objetivos Generales.....	14
1.4.2. Objetivos Específicos.....	14

CAPÍTULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1. Antecedentes Investigativos.....	17
2.2. Fundamentación Filosófica.....	18
2.3. Fundamentación Legal.....	21
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	
2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: LOS RECURSOS	
TECNOLÓGICOS	26
2.4.1.1. Recursos Tecnológicos.....	26
Tipos de Recursos Tecnológicos.....	28
Recursos Tecnológicos Tangibles o Específicos.....	28
Recursos Tecnológicos Intangibles o Transversales.....	30
2.4.1.2. Modelos Tecnológicos.....	34
Teorías del Aprendizaje.....	35
2.4.1.3. Tecnología Educativa.....	38
2.4.1.4. Informática en la Educación.....	40
2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE: EL INTERAPRENDIZAJE	42
2.4.2.1. Didáctica.....	42
2.4.2.2. Tipos de Aprendizaje.....	45
2.4.2.3. Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	48
2.4.2.4. Interaprendizaje.....	51
2.5. Hipótesis.....	59
2.6. Señalamiento de las Variables de la Hipótesis.....	59
CAPÍTULO III	60
METODOLOGÍA	60
3.1. Enfoque de la Investigación.....	60
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	60
3.3. Nivel o Tipo de Investigación.....	61
3.4. Población y Muestra.....	61
3.5. Operacionalización de Variables.....	63

3.6. Plan de Recolección de Información.....	65
3.7. Plan de Procesamiento de la Información.....	66
CAPITULO IV.....	67
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	67
4.1. Encuestas Aplicadas a Estudiantes.....	67
4.2. Encuestas Aplicadas a Docentes.....	77
4.3. Verificación de la Hipótesis.....	87
4.3.1. Combinación de Frecuencias.....	87
4.3.2. Planteamiento de la Hipótesis.....	88
4.3.3. Selección del Nivel de Significación.....	89
4.3.4. Descripción de la Población.....	89
4.3.5. Especificación del Estadístico.....	89
4.3.6. Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo.....	89
4.3.7. Recolección de Datos y Calculo de los Estadísticos.....	90
4.3.8. Decisión Final.....	91
CAPITULO V.....	92
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	92
5.1. Conclusiones.....	92
5.2. Recomendaciones.....	93
CAPITULO VI.....	94
PROPUESTA.....	94
6.1. Datos Informativos.....	94
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	95
6.3. Justificación.....	95
6.4. Objetivos.....	96
6.4.1. Objetivo General.....	96
6.4.2. Objetivo Especifico.....	96
6.5. Análisis de Factibilidad.....	97
6.5.1. Factibilidad Operacional.....	98

6.5.2. Factibilidad Técnica.....	98
6.5.3. Criterios Técnicos para evaluar Factibilidad Técnica.....	99
6.5.4. Factibilidad Financiera.....	101
6.6. Fundamentación.....	103
6.6.1. Software de Aplicación.....	103
6.6.2. Software de Aplicación JClic Definición.....	106
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	109
Manual de Instalación del Software de Aplicación JClic.....	111
Manual Para la Ejecución del Software de Aplicación JClic.....	114
Lista de cotejo para evaluar Interaprendizaje.....	129
Manual Editor de Actividades del Software de Aplicación Jclic.....	130
Tips Pedagógicos.....	136
Adhesivos Motivantes.....	138
6.7. Modelo Operativo.....	141
6.8. Administración de la Propuesta.....	142
6.9. Previsión de la Evaluación.....	143
MATERIALES REFERENCIALES.....	144
Referencias Bibliográficas.....	144
Anexo A: Encuesta Estudiantes.....	148
Anexo B: Encuesta Docentes.....	150
Anexo C: Evidencias Fotográficas.....	152
Anexos D: Croquis.....	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Cuadro de Estrategias para desarrollar el Interaprendizaje....	54
Tabla N°2: Población y Muestra.....	62
Tabla N°3: Operacionalización de Variable Independiente.....	63
Tabla N°4: Operacionalización de Variable Dependiente.....	64
Tabla N°5: Plan de Recolección de Información.....	65
Tabla N°6: Material Tecnológico.....	67
Tabla N°7: Uso del computador para tareas escolares.....	68
Tabla N°8: Medios informáticos Tecnológicos	69
Tabla N°9: Sitios Web.....	70
Tabla N°10: Software de Aplicación.....	71
Tabla N°11: Metas Compartidas	72
Tabla N°12: Objetivos y metas grupales	73
Tabla N°13: Uso de Medios de Comunicación Masivos.....	74
Tabla N°14: Clases Motivantes de Lengua y Literatura	75
Tabla N°15: Compresión de Información Recibida	76
Tabla N°16: Material Tecnológico	77
Tabla N°17: Uso de Computador para tareas escolares.....	78
Tabla N°18: Medios Informáticos Tecnológicos	79
Tabla N°19: Sitios Educativos en la Web	80
Tabla N°20: Software de Aplicación.....	81
Tabla N°21: Metas Compartidas	82
Tabla N°22: Intercambio de Conocimientos.....	83
Tabla N°23: Uso de Medios de Comunicación Masivos.....	84
Tabla N°24: Planificación de clases motivantes de lengua y literatura	85
Tabla N°25: Compresión de Información Recibida	86
Tabla N°26: Encuestas Estudiantes.....	87
Tabla N°27: Encuestas Docentes	88
Tabla N°28: Frecuencias Observadas	90
Tabla N°29: Frecuencias Esperadas	91
Tabla N°30: Cálculo del Chi-cuadrado	91

Tabla N°31: Criterios para evaluar Factibilidad Técnica	99
Tabla N°32: Hardware	100
Tabla N°33: Software.....	100
Tabla N°34: Talento Humano.....	101
Tabla N°35: Cuadro Anali. de Gastos para El Software de Apli. JClic...	102
Tabla N°36: Lista de Cotejo para evaluar interaprendizaje.....	129
Tabla N°37: Modelo Operativo.....	141
Tabla N°38: Administración de la Propuesta.....	142
Tabla N°39: Previsión de la Evaluación.....	143

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1: Árbol de Problemas	8
Gráfico N°2: Categorías Fundamentales	23
Gráfico N°3: Constelación de Ideas V.I.....	24
Gráfico N°4: Constelación de Ideas V.D.....	25
Gráfico N°5: Material Tecnológico	67
Gráfico N°6: Uso del computador en tareas escolares	68
Gráfico N°7: Medios Informativos Tecnológicos	69
Gráfico N°8: Sitios Web	70
Gráfico N°9: Software de Aplicación	71
Gráfico N°10: Metas Compartidas	72
Gráfico N°11: Objetivos y Metas Grupales.....	73
Gráfico N°12: Uso de Medios de Comunicación masivos.....	74
Gráfico N°13: Clases Motivantes de lengua y literatura	75
Gráfico N°14: Compresión de Información Recibida.....	76
Gráfico N°15: Material tecnológico.....	77
Gráfico N°16: Uso de computador para tareas escolares.....	78
Gráfico N°17: Medios Informáticos Tecnológicos	79
Gráfico N°18: Sitios Educativos en la Web.....	80
Gráfico N°19: Software de Aplicación	81
Gráfico N°20: Metas Compartidas	82
Gráfico N°21: Intercambio de Conocimientos	83
Gráfico N°22: Uso de Medios de comunicación Masivos.....	84
Gráfico N°23: Planificación de Clases Motivantes de lengua y literatura .	85
Gráfico N°24: Comprensión de Información Recibida.....	86
Gráfico N°25: Especificación de las Reg. Aceptación y Rechazo.....	90
Gráfico N° 26: Logotipo Jcllc las letras que suenan.....	109
Gráfico N° 27: Ejecución del software Jcllc.....	111
Gráfico N° 28 Elección del lenguaje.....	111
Gráfico N° 29: Bienvenida al asistente de Aplicación Jcllc.....	112
Gráfico N°30: Acuerdo de licencia	112

Gráfico N°31: Selección de componente	113
Gráfico N°32: Elección de lugar de instalación	113
Gráfico N°33: Búsqueda del programa	114
Gráfico N°34: Ventana de la aplicación JClic.....	114
Gráfico N°35: Selección de archivos.....	115
Gráfico N°36: Búsqueda de archivos	115
Gráfico N°37: Selección de propuesta.....	116
Gráfico N°38: Selección de carpeta Actividades Tercero.....	116
Gráfico N°39: Selección de carpeta actividades_tercero_basica.....	117
Gráfico N°40: Orden de palabras.....	117
Gráfico N°41: Crucigrama Género del Sustantivo.....	118
Gráfico N°42: Asociación de Imagen.....	118
Gráfico N°43: Sopa de letras Uso de la “r” y “rr”.....	119
Gráfico N°44: Orden de palabras.....	119
Gráfico N°45: Crucigrama Sustantivo común y propio.....	120
Gráfico N°46: Asociación de Imagen.....	120
Gráfico N°47: Sopa de letras palabras agudas, graves y esdrújulas.....	121
Gráfico N°48: Sujeto Simple y Compuesto.....	121
Gráfico N°49: Crucigrama Adjetivo Gentilicio.....	122
Gráfico N°50: Asociación de Imagen “La Receta”.....	122
Gráfico N°51: Sopa de letras Uso de la “h”.....	123
Gráfico N°52: Orden de palabras Sustantivo Individual y Colectivo.....	123
Gráfico N°53: Crucigrama palabras homófonas.....	124
Gráfico N°54: Asociación de imagen “La Poesía.....	124
Gráfico N°55: Sopa de letras de Uso de la “b” en palabras terminadas en “bundo” y “bunda” y el uso de la “v” en prefijos “vice”.....	125
Gráfico N° 56: Orden de palabras Conectores Cau. y Conse.....	125
Gráfico N° 57: Crucigrama Adjetivos numerales ordinales.....	126
Gráfico N°58: Asociación figura literaria con significado.....	126
Gráfico N°59: Sopa de letras Uso de la “h”, “v” y “b”.....	127
Gráfico N°60: Botón para obtener informe de actividad.....	127
Gráfico N°61: Informe Final.....	128

Gráfico N° 62: Búsqueda de Icono del Editor.....	130
Gráfico N° 63: Ventana de editor.....	130
Gráfico N° 64: Nuevo archivo.....	131
Gráfico N° 65: Búsqueda Propuesta Jclic.....	131
Gráfico N° 66: Búsqueda de Actividades1.....	132
Gráfico N° 67: Búsqueda de Actividades2.....	132
Gráfico N° 68: Selección de Tema.....	133
Gráfico N° 69: Elección de Actividad.....	133
Gráfico N° 70: Elección de tipo de cambio en el panel.....	134
Gráfico N° 71: Elección de tipo de cambio en el mensaje.....	134
Gráfico N° 72: Elección de tipo de cambio en la ventana.....	135
Gráfico N° 73: Adhesivos Tercero de Básica.....	138
Gráfico N° 74: Adhesivos Cuarto de Básica.....	139
Gráfico N° 75: Adhesivos Quinto de Básica.....	139
Gráfico N° 76: Adhesivos Sexto de Básica.....	140
Gráfico N° 77: Adhesivos Séptimo de Básica.....	140

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje del Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia Pichincha”

AUTORA: Diana Elizabeth Toapanta Quinatoa.

TUTOR: Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña

Resumen Ejecutivo

La presente investigación es sobre la utilización de los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el interaprendizaje en el área de lengua y literatura, fue realizada con la finalidad de obtener información sobre las razones por las que los docentes no utilizan los Recursos Tecnológicos, para mejorar el interaprendizaje y preparar a los estudiantes de acuerdo a las exigencias del tercer milenio con la innovación de las nuevas tecnologías. Se inicia con los recursos tecnológicos, elaborando una definición acorde a la especialidad y demostrando cual es el modelo tecnológico. También se hace constar la definición de interaprendizaje y las estrategias que se utilizan en el área de Lengua y Literatura para llegar al desarrollo del aprendizaje en donde se plantea la función de los recursos tecnológicos, siguiendo un lineamiento pedagógico y explicando el rol que cumple el docente y el estudiante para que las estrategias de interaprendizaje obtengan éxito. El trabajo se considera como una estrategia pedagógica dentro del área de lengua y literatura apoyada en el uso de software de aplicación la letras que suenan JCLIC mediante las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs), así como las características o incidencia que surgen ante su incorporación, en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje lo cual permitirá tener actualizados y motivados al par pedagógico docente – estudiante. Todo esto mejora las prácticas en el aula con el uso de novedosos recursos tecnológicos, destacando el enfoque pedagógico en el diseño y ejecución de las estrategias del interaprendizaje, a partir de la perspectiva de un modelo educativo correspondiente a las demandas sociales contemporáneas.

Descriptor: Recursos Tecnológicos, Software, Didáctica, Tecnología Educativa, Interaprendizaje, Estudiantes, Significativo, Docente, Enseñanza, Aprendizaje.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION

RACE: BASIC EDUCATION

MODALITY: BLENDED

EJECUTIVE SUMMARY

TOPIC: "The Technology Resources and Its Impact On The Inter-Learning the Language and Literature Area Of Students Of Three A Seventh Year Basic Education from Education Center Christian Way of Sangolquí Parish, Canton Rumiñahui, Pichincha Province"

AUTHOR: Diana Elizabeth Toapanta Quinatoa.

TUTOR: Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña

Executive Summary

This research is about the use of Technology Resources and its impact on a mutual learning in the area of language and literature, was performed in order to obtain information on the reasons why teachers do not use the Technology Resources, to improve mutual learning and prepare students according to the demands of the third millennium with the innovation of new technologies. It starts with the technological resources, developing a definition according to the specialty and demonstrating what the technological model. State the definition of shared learning and strategies used in the area of language arts to reach the learning development where the role of technological resources arises, following an educational guideline and explaining the role that the teacher is also made and the student to obtain mutual learning strategies success. The work is regarded as a teaching strategy in the area of language arts supported by the application software using the letters that sound JClic through Information and Communication Technologies (ICTs), and the characteristics or incidents arising before its incorporation in the development of the teaching - learning which allow you to have updated and motivated teachers pedagogical pair - student. All this enhances classroom practices using new technological resources, highlighting the pedagogical approach in the design and implementation of strategies shared learning, from the perspective of an appropriate educational model to contemporary social demands.

Descriptors: Technology Resources, Software, Teaching, Educational Technology, Inter-Learning, Students, Significant, Teaching, teaching, learning.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere a los recursos tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la que se puede definir como la mejor manera para el desarrollo del aprendizaje significativo en la educación.

La característica principal, es el uso inadecuado de los Recursos tecnológicos en el área de Lengua y literatura en el proceso enseñanza aprendizaje y de esta manera en el nivel de interaprendizaje. Para analizar esta problemática es necesario mencionar la causa principal. La ausencia de capacitación de los docentes en el manejo de los recursos tecnológicos.

La falta de continua capacitación esta en aquellos docentes que no se actualizan y continúan con la educación tradicional, ya que es importante el manejo de la tecnología para tener una calidad y calidez en formación educativa. La investigación de la problemática se realizó por la importancia que en la actualidad amerita que los estudiantes tengan una formación integral, para el desarrollo de competencias, haciendo que con gusto y de una manera activa el estudiante participe y construya nuevos conocimiento y vivan sus propias experiencias.

Diversas teorías se han gestado frente a la motivación de los estudiantes por aprender. Hasta hace algunos años, el docente aparecía como la figura de quien poseía el conocimiento y lo daba a sus estudiantes estos últimos se ceñían a la verdad de su maestro.

El cambio de cultura exige por tanto al docente un replanteamiento en sus metodologías, las cuales deben ser acordes a la época de desarrollo. Es por ello que se hace necesario integrar la tecnología a las clases.

Para ello se cuenta con muchas posibilidades de recursos, pero se indicará el uso más cotidiano y común. Para hacer en ellos una experiencia inolvidable.

Los recursos tecnológicos en el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura son importantes porque permiten que se desarrollen la destreza de compartir conocimientos en clase de una forma activa y así los estudiantes construyan su propio conocimiento a través de esta experiencia. “El profesor debe convertirse en el arquitecto que guía y facilita la construcción de ese nuevo edificio del conocimiento individual.” El acceso a las fuentes de información genera con gran facilidad el intercambio de esa información, por lo que el Interaprendizaje cobra una especial relevancia en cada educando.

Capítulo I El Problema de la Investigación: Contiene el contexto, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación, justificación y objetivos específicos.

Capítulo II El Marco Teórico: Comprende antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, categorías de la variable independiente y dependiente, hipótesis y señalamiento de variables.

Capítulo III Metodología: Contiene el enfoque la modalidad y tipo de investigación, se describe población con la que se trabaja y se realiza las operacionales de las variables; se finaliza con un plan de recolección y procesamiento de la información.

Capítulo IV Análisis e Interpretación de Resultados: Contiene análisis de resultados, interpretación de datos, verificación de hipótesis.

Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones de la investigación.

Capítulo VI Propuesta: Contiene datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, previsión de la evaluación; materiales de referencia, anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Tema:

“Los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje del Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia Pichincha”.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

En **Ecuador** la falta de presupuesto para invertir en tecnología es lo que más agrava a nuestra situación, como por ejemplo la ciencia, la educación y la tecnología, en la cual no existe rubro para el desarrollo más aún, cuando se necesita el insumo de la investigación científica para la innovación a fin de ser más productivos y competitivos. Con la falta de presupuesto para el sector de la ciencia, serán muchas las instituciones y profesionales afectados, entre ellos proyectos de investigación que ejecutan los centros educativos, centros de investigación y otro centenar en lista de espera; varios proyectos de innovación y modernización del sector productivo; y becarios que se encuentran en el proceso de formación de alto nivel en el país y en el exterior. En general se afectará a la producción del país.

(<http://www.ecotec.edu.ec/documentacion>)

Durante la última década en el país los Recursos Tecnológicos han ganado terreno en todas las áreas en general, y no ha sido la excepción el área educativa, sin embargo estos se usan de manera limitada en las instituciones educativas por lo que se puede pensar que de este se deriven varios factores perjudiciales uno de ellos es el bajo nivel de Interaprendizaje en los estudiantes.

Ecuador se ubicó en la posición 108 en cuanto a la capacidad de desarrollar y aprovechar las TIC's, de acuerdo al Global Information Technology Report (GITR) 2010- 2011 presentado por el Foro Económico Mundial, que cada año compara y analiza la capacidad tecnológica de 138 países. En esta lista, ningún país latinoamericano se ubica entre los primeros 25 del mundo. En el reporte no sólo se muestra el desarrollo del entorno de las TIC's en cada país, sino también se indica la disposición de los gobiernos, negocios y ciudadanos para aprovecharlas y el nivel de uso que se les da. Así, Ecuador en el subíndice ambiente, que incluye aspectos políticos y regulatorios, mercado e infraestructura ocupa el puesto 117. Sin embargo, de nada sirven las políticas y equipamiento si no se da un uso adecuado y productivo de la tecnología.

(<http://www.ecotec.edu.ec/documentacion/>)

En el contexto educativo a nivel nacional el empleo de Recursos Tecnológicos por parte de los estudiantes lamentablemente primero se puede decir es deficiente por lo discontinuados y poco actualizados; segundo dichos recursos son usados de forma rutinaria logrando que los estudiantes tengan un bajo dominio de habilidades y destrezas lo que se refleja en el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Es entonces prioridad fundamental, que los docentes manejen estrategias de Interaprendizaje útiles y prácticas para desarrollar un aprendizaje adecuado, correcto y divertido que despierte el interés del estudiante dentro del proceso de formación integral.

En la **Provincia de Pichincha** el proyecto Edufuturo del Gobierno Autónomo (El universo 2012), ha entregado computadores en muchas instituciones de la provincia pero en ocasiones no es suficiente, ya que para un niño que tiene interés en el uso de dicha tecnología el fusionar el aprendizaje con las TIC no se refleja por la ausencia de una propuesta que incentive al estudiante.

(<http://www.eluniverso.com/ecuador>)

En casi todas las instituciones educativas de la provincia se considera existe la descoordinación entre Recursos Tecnológicos y estrategias que promuevan el Interaprendizaje, ya que la desactualización de dichos recursos y su poco aprovechamiento académico en esta área, desencadenan varios problemas escolares como es el bajo nivel de aprendizaje estudiantil, perdiendo así la oportunidad de mejorar la calidad educativa y la situación socio-económica de la institución, del docente, del estudiante y de toda la comunidad en su presente y en su futuro más próximo.

Según el INEC el 21,2% en el 2010 y el 22,0% en el 2011 de la población en la provincia de Pichincha usa TIC en las instituciones educativas.

Se puede observar que la provincia aumento en el uso de las TIC pero todavía no es suficiente para este tiempo donde la tecnología va ganando campo en el sector laboral y universitario. Como entonces podremos evitar que estas personas que usan o usaran la tecnología no tengan dificultades en su trabajo o universidad si en las instituciones el uso de las mismas es escaso.

Mientras que el 40% en el 2010 y el 29,1 de la población de la provincia de Pichincha utiliza TIC para educación y aprendizaje.

(http://www.inec.gob.ec/sitio_tics/presentacion.pdf)

Por otro lado las estadísticas no solo se centran en el uso de las TIC si no también en la aplicación que se da dentro de las instituciones se puede contemplar que la mayoría en el 2010 usaba las TIC para el aprendizaje mientras que el 2011 el porcentaje disminuye, podría decirse que existen muchas causas por las que este fenómeno se da una de ellas es por la poca existencia de aplicaciones tecnológicas educativas que motiven al estudiante en su aprendizaje dentro del aula y por ende el bajo rendimiento escolar se evidenciara en los mismos

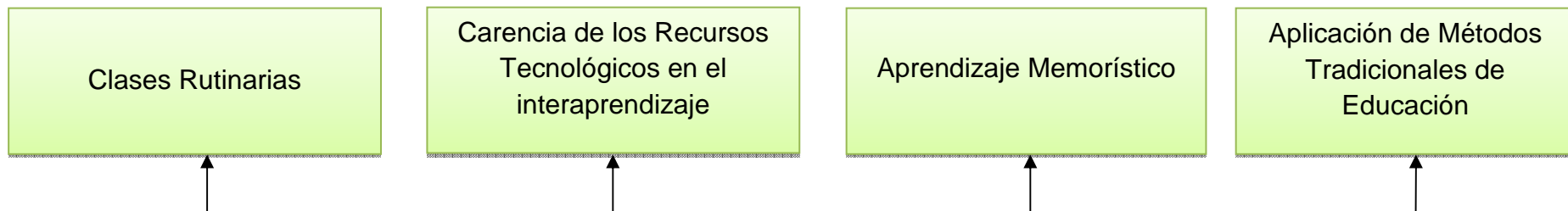
El Centro Educativo Cristiano “El Camino” de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, lugar de la investigación en la que se evidencia como el inadecuado uso de los Recursos Tecnológicos repercute en el Interaprendizaje de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo antes mencionado en el periodo 2012-2013.

En la institución se puede decir que los Recursos Tecnológicos se encuentran desactualizados y el uso rutinario e inadecuado de los mismos en el área de Lengua y Literatura dan paso a varios problemas escolares como es el más evidente el bajo nivel de aprendizaje; ya que los estudiantes presentan ausencia de un buen rendimiento escolar, de protagonismo compartido, de ayuda continua, de expresión de la máxima capacidad de autonomía personal, de corresponsabilidad, de cooperación participativa y creatividad, de verdadera comunicación y apoyo solidario.

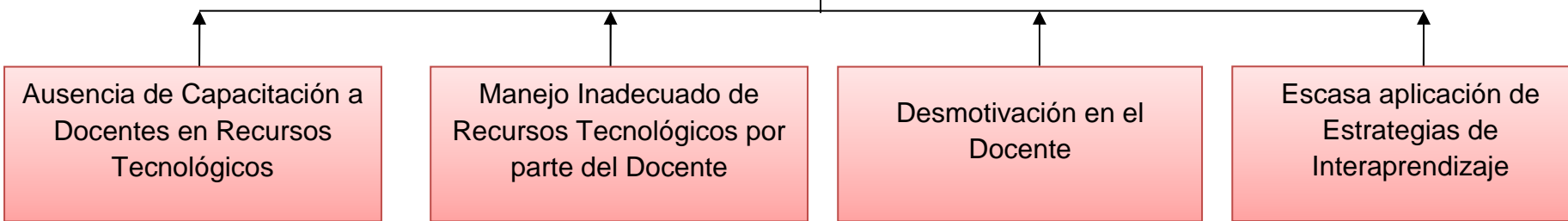
La presente situación de la institución mantiene este camino así cada vez obtiene estudiantes poco críticos, individualistas, carentes de creatividad, desmotivados con una imagen errónea del uso de los Recursos Tecnológicos y el poco o escaso aprovechamiento de estrategias de interaprendizaje que están en auge en la actualidad.

1.2.2. Análisis Crítico

EFFECTOS



PROBLEMA



CAUSAS

Gráfico N°1: Árbol de Problemas

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis Crítico

Se ha observado en la institución que existe la ausencia de capacitación a docentes Recursos Tecnológicos novedosos que motive a desarrollar el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes, siendo este la causa del problema detectado que da origen al siguiente efecto clases rutinarias y poco innovadoras que contribuyan con el Interaprendizaje dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

En el Centro Educativo Cristiano “El Camino” se han presentado manejo inadecuado de Recursos Tecnológicos por parte del docente por la falta de motivación a que participen en eventos de actualización en Recursos Tecnológicos aplicados a la educación siendo esta la principal causa del problema de la escasa utilización de Recursos Tecnológicos en el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura que da lugar a su principal efecto como es el poco impacto de los Recursos Tecnológicos en Interaprendizaje de los estudiantes.

En la institución se manifiesta otra causa que es la desmotivación en los docentes, quienes por falta de motivación y compromiso con el avance educativo de los estudiantes han hecho que de origen a uno de los efectos que es el aprendizaje memorístico poco Innovador y crítico carente de experiencias significativas que desarrollen el nivel de Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Otra de las causas es la escasa aplicación de estrategias innovadoras del interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura por parte de los docentes, quienes por falta de conocimiento amplio de dichas estrategias que promueven un nivel educativo favorable para los estudiantes han dado origen a uno de los efectos que es aplicación de métodos tradicionales de educación de esta manera las clases se vuelven muy rutinarias con técnicas y estratégicas tradicionalistas que en gran medida

detienen el interaprendizaje de los estudiantes formando en ellos personas con un bajo nivel de criticidad y un alto nivel de individualismo intelectual, basados únicamente en los contenidos haciendo de ellos personas memorísticas.

1.2.3. Prognosis

Si no se da solución a la problemática relacionada con la utilización de los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura; los estudiantes presentarán bajo rendimiento escolar por el aprendizaje memorístico al cual están expuestos; desmotivados por la falta de aplicación de estrategias innovadoras de interaprendizaje, demostrando individualismo en sus actividades escolares y al mismo tiempo serán analfabetos digitales por la poca aplicación de los Recursos Tecnológicos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Todo esto dará como resultado el desinterés por la materia de Lengua y literatura siendo esta la base para desarrollar en el estudiante las habilidades gramaticales que tiene nuestra lengua castellana y al no combinar dichas habilidades con los Recursos Tecnológicos que están en auge se impedirá una mejor comprensión y atracción por la materia. A la vez el docente perderá el interés por capacitarse en el manejo de la tecnología educativa dentro del Interaprendizaje.

Si se da solución a la problemática investigada, se obtendrá como resultado estudiantes independientes, críticos pero con la habilidad de trabajar en grupo para lograr un fin común así el aprendizaje será significativo y real en ellos. Al mismo tiempo desarrollarán nuevas destrezas en el uso de los Recursos Tecnológicos en el Área de Lengua y Literatura; teniendo como finalidad de desarrollar de forma adecuada el Interaprendizaje en los estudiantes y así su aprendizaje será significativo y real de una manera creativa.

1.2.4. Formulación del Problema

¿Cómo repercuten Los Recursos Tecnológicos en el Interaprendizaje del Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino, Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia Pichincha?

1.2.5. Preguntas Directrices

- ¿De qué forma se aplican los Recursos Tecnológicos en el Área de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es el nivel de aplicación de Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura en el Centro Educativo Cristiano “El Camino”?
- ¿Qué relación tienen los Recursos Tecnológicos con el Interaprendizaje de los estudiantes de tercero a séptimo año de educación básica del Centro Educativo Cristiano El Camino?
- ¿Existe una alternativa de solución a la problemática de los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje?

1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación

Delimitación de Contenidos

Campo: Socio-Educativo

Área: Lengua y Literatura

Aspecto: Recursos Tecnológicos-Interaprendizaje

Delimitación Espacial

La presente investigación se la realizara con los estudiantes del Tercero a Séptimo Año de Educación General Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia Pichincha.

Delimitación temporal

Diciembre del 2012 a Junio 2013

1.3. Justificación

La presente investigación es de **interés** porque presenta la oportunidad de poner en práctica los conocimientos y experiencia adquirida durante la formación personal en la carrera de Educación Básica, planteando una solución viable a una realidad problemática educativa; conociendo los problemas que existen en la institución, se ejecuta esta investigación en busca de mejorar el proceso de interaprendizaje del área de Lengua y Literatura, con la aplicación práctica y demostrativa.

Puesto que en la institución se desconocen las causas por las que hay escasa o ninguna utilización de los Recursos Tecnológicos existentes y en la que se manifiesta despreocupación por parte de los docentes en capacitarse sobre el manejo y empleo de estos recursos en bien de la educación de los estudiantes del Centro Educativo Cristiano El Camino.

Esta investigación es de **importancia**, puesto que tiene como finalidad poder brindar a la institución en estudio, la mejora a la problemática del uso de Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura y por ende el prestigio institucional hacia la sociedad. La niñez y la juventud son el futuro de nuestra patria, son los futuros cimientos de la sociedad sobre las cuales la sociedad en general tiene y mantiene esperanzas de cambio y justicia.

Esta investigación tiene **originalidad** pues permitirá al docente innovar las estrategias de Interaprendizaje en combinación con los Recursos Tecnológicos, que le permitirán al estudiante comunicarse, también posibilitan la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común. Será más fácil trabajar juntos, aprender juntos en incluso enseñar juntos, si se habla del papel de los docentes.

Los **beneficiarios** serán la comunidad educativa porque contarán con herramientas que le permitirán mejorar las estrategias de Interaprendizaje y la calidad educativa en el Área de Lengua y Literatura de la institución a través de un Recurso Tecnológico viable, innovador y práctico, que tanto estudiantes como docentes lo manejarán con facilidad.

Es el desarrollo de la presente investigación es **factible** porque se cuenta con los recursos económicos e infraestructura y con el apoyo de las autoridades docentes y estudiantes de la institución, los cuales se encuentran impresos en el trabajo propuesto del cual se obtendrá impacto positivo en la comunidad educativa evidenciando el progreso de la misma.

Esta investigación dará un **aporte teórico** con la memoria escrita del presente trabajo que servirá como fundamento básico para la investigación de nuevos temas, el cual contiene una gama de puntos de vistas teóricos detenidamente analizados y encaminados para mejorar la problemática de la institución teniendo un soporte investigativo adecuado con expectativas de cambio viable y oportuno en la educación actual de nuestro país.

El **aporte práctico** que esta investigación dejará es un ejemplo de cómo mejorar las áreas educativas de esta o de cualquier institución de una manera práctica y viable con resultados a corto plazo, tomando en cuenta la edad de los estudiantes y el área en el que se quiera aplicar, la cual podrá ser un referente para otras investigaciones.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la repercusión de los Recursos Tecnológicos en el Interaprendizaje del Área de lengua y Literatura de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de aplicación de los Recursos Tecnológicos en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes.
- Identificar el desarrollo del Interaprendizaje de los estudiantes.
- Diseñar una alternativa de solución a la problemática de los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje del Área de Lengua y Literatura de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Una vez revisada la bibliografía de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se han encontrado trabajos de investigación similares y que se detallan a continuación:

Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica, Autora: Mosquera Vargas Silvia Patricia, Tutor: Ing. Cují Chacha Blanca Rocío, N° Tesis: Eb-156, Año: 2010, Tema: Influencia de La Informática en la elaboración del Material Didáctico de La Asignatura de Ciencias Naturales de los Estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica de La Escuela República de Suiza de La Escuela República de Suiza de La Parroquia El Triunfo, Cantón Patate en el Período de Junio- Octubre del 2010.

Conclusiones:

- La institución no cuenta con los recursos necesarios para elaborar material didáctico que permita tener una enseñanza de calidad e integral basada en los avances tecnológicos de la información y de la comunicación.
- Los docentes no demuestran el interés apropiado para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje con los avances tecnológicos, de ahí que la educación en la escuela República de Suiza de la parroquia el Triunfo, cantón Patate.

Esta investigación muestra una problemática a similar a la presente porque considera la aplicación de material didáctico basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación para desarrollar apropiadamente el proceso enseñanza-aprendizaje.

Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Cultura Física, Autor: Martínez Pérez Milton Jhonson, Tutor: Lcdo. Jordán Cordones Wilmer Alejandro, N° Tesis: Cf-90, Año: 2010 Tema: Los Medios Audiovisuales y su Influencia en el Conocimiento de La Deshidratación De Los Deportistas del Primer Año De Bachillerato del Colegio Universitario Juan Montalvo, Período Junio-Octubre del 2010.

Conclusiones:

- Queda demostrado que los medios audiovisuales son herramientas de gran utilidad para proyectar y proporcionar información válida y confiable sobre la deshidratación.
- Se establece una relación uniforme entre los medios audiovisuales y su impacto que genera en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la problemática de la deshidratación.

Esta investigación demuestra como la aplicación de Recursos Tecnológicos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje en el tema de la deshidratación logrando así resultados óptimos en los estudiantes.

Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Cultura Física, Autor: Guaño Adriano Luis Germán, Tutor: Lcdo. Wilmer Alejandro Jordán Cordonez, N° Tesis: Cf-85, Año: 2010, Tema: Medios Informáticos en la Capacitación sobre el Problema del Alcoholismo en los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Vida Nueva de La Ciudad de Quito durante el Primer Trimestre del 2010.

Conclusiones:

- Una vez finalizado nuestro estudio investigativo se puede concluir que la utilización de los medios informáticos ayudara a nuestra sociedad para informar y combatir este problema social como es el alcoholismo.
- Con la adecuada utilización de los medios informáticos contribuiremos con nuestra juventud orientándolos a través de video conferencias de todos los problemas que ocasiona el consumo de alcohol y peor aún si lo ingieren a tempranas edades.

Esta investigación resuelve la problemática social del alcoholismo informando a la comunidad educativa utilizando Recursos Tecnológicos como las video conferencias logrando resultados viables para la institución.

2.2. Fundamentación Filosófica

“El paradigma Crítico-Propositivo es una alternativa para la investigación social debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales; Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación comprometidas con lógicas instrumental del poder. Propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad” (Recalde, 2011)

Para lograr un proceso de cambio, primero hay que cambiar la mentalidad ancestral, el ser humano del nuevo milenio debe cambiar de actitud, desde el hogar y las aulas escolares, porque es necesario que los procesos educativos se fortalezcan en valores como innovaciones en las planificaciones de acuerdo a las necesidades reales de una sociedad que evoluciona.

Los Recursos Tecnológicos juegan un papel fundamental en el nivel de Interaprendizaje, en vista de que ello los motiva y les eleva el autoestima

para que los estudiantes se interesen y se integren con facilidad en los procesos, elevando al máximo su capacidad creativa hasta lograr la excelencia en el interaprendizaje, considerando que en educación no podemos equivocarnos, ni improvisar el sistema de una manera desorganizada.

Es imprescindible que el estudiante trabaje motivado, apoyado en la necesidad real de sus propios intereses por aprender, pensando en ser un ente que sirva a la sociedad.

La educación es una actividad cultural y su finalidad es concientizar al ser humano intelectualmente logrando su desarrollo personal con una finalidad bien orientada de esta manera el ser humano ya educado es un punto de apoyo en desarrollo económico e intelectual para la sociedad y su familia.

Esta investigación se ubica en el paradigma critico-propositivo: critico porque analiza una realidad social, cultural y educativa de la problemática que se está investigando; propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la problemática de los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje del Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

La realidad está en constante cambio y transformación por lo tanto esta investigación busca que la problemática de los Recursos Tecnológicos pueda ser considerada primordial en el Interaprendizaje, y busque en lo posible ser revertido en función del desarrollo integral de los estudiantes. Privilegiando el desarrollo intelectual y el desarrollo de las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales; y de esta manera mejorar el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

2.2.1. Fundamentación Ontológica

Técnicamente, la ontología es el estudio del ente en tanto que ente; o en términos más sencillos, el estudio del ser. Ente es todo aquello que tiene ser: los objetos físicos, los psíquicos, los meramente imaginados o pensados.

La ontología estudia los seres en la medida en que participan del ser, igual que la biología estudia los seres vivos pero en la medida en que tienen vida. Es la disciplina filosófica más importante.

Las dos cuestiones fundamentales de la ontología son en qué consiste el ser y cuáles son los seres o géneros de seres más importantes. (Gil, & Utiel, 2010, p. 23).

La realidad está en constante cambio y transformación por lo tanto la investigación busca que la problemática de los Recursos Tecnológicos pueda ser considerada primordial en el Interaprendizaje, y busque en lo posible ser revertido en función del desarrollo integral de los estudiantes. Privilegiando el desarrollo intelectual y el desarrollo de las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales; y, de esta manera mejorar el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

“Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos” (Paternina, 2012)

La investigación será asumida desde un enfoque epistemológico de totalidad concreta, por cuanto las causas de la falta de Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura son varias; este hecho se desarrolla en diferentes escenarios,

produce múltiples consecuencias por lo tanto en función de este estudio se busca la transformación positiva tanto del objeto como del sujeto de la investigación.

2.2.3. Fundamentación Axiológica

“Lo axiológico es el estudio de la conducta, los valores y el carácter” (Gil, & Utiel, 2010, p. 10).

La investigación busca rescatar y resaltar los valores de dignidad, responsabilidad y solidaridad en los estudiantes, para que desde esa perspectiva asuman con una visión y orientación consciente, su papel de gestores del cambio positivo de la sociedad.

2.2.4. Fundamentación Sociológica

“La sociología es una ciencia dedicada al estudio de las relaciones sociales del ser humano” (Berne, 2004, p. 35). “Estas actividades lúdicas constituyen además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. El uso de los juegos interactivos permite al docente realizar un amplio aspecto de objetivos en el ámbito social, interesando la dimensión cognoscitiva y afectiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didácticas” (Berne, 2004, p.35).

La investigación está inmersa en la teoría del conflicto por cuanto Los Recursos Tecnológicos repercuten en el Interaprendizaje del área de Lengua y Literatura esto se produce por la falta de hábitos del trabajo colaborativo y capacitación de docentes, para que apliquen estrategias y fomentar el Interaprendizaje. Esto con lleva la mejora educativa y de oportunidades de vida de los estudiantes en una sociedad con desigualdades, donde una minoría tiene mucho y una minoría tiene muy poco.

2.2.5. Fundamentación Pedagógica

Daniel Pacheco, terapeuta y asesor pedagógico de La Paz, Bolivia, acota: “El desarrollo integral del Ser en la educación es poder lograr en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, así como en los adultos, un descubrimiento de todas las áreas de su vida. Eso involucra no solamente aprender las materias intelectuales, sino también desarrollar el lado físico, emocional y espiritual. Y en cuanto las materias intelectuales, que sean de verdad cognitivas. Poder investigar, descubrir y encontrar uno mismo (¡Eureka!); no aprender de memoria” (Payma, 2010).

La investigación aporta a la posibilidad de entender y ayudar a motivar a los estudiantes a desarrollar las destrezas hablar, leer, escribir y comprender textos mediante técnicas e instrumentos adecuados, logrando niveles de realización ser más creativos, responsables, autónomos, para que puedan desafiar retos sin temor a fracasar y desarrollen habilidades que les permiten estar a gusto en el ambiente educativo.

2.3. Fundamentación Legal

Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Capítulo III. Del Currículo Nacional

Art. 10.-Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente.

Esta investigación se fundamenta en el Artículo antes mencionado, porque los resultados que se obtenga de ella llevarán a la creación de una propuesta innovadora y viable que dé solución a la problemática investigada

Art. 11.- Contenido. El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de

Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.

Ley Orgánica De Educación Intercultural

Título I De Los Principios Generales

Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

h) Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

Capítulo Segundo de las Obligaciones del Estado Respecto del Derecho a la Educación

Art. 6.- Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

m) Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

2.4 Categorías Fundamentales

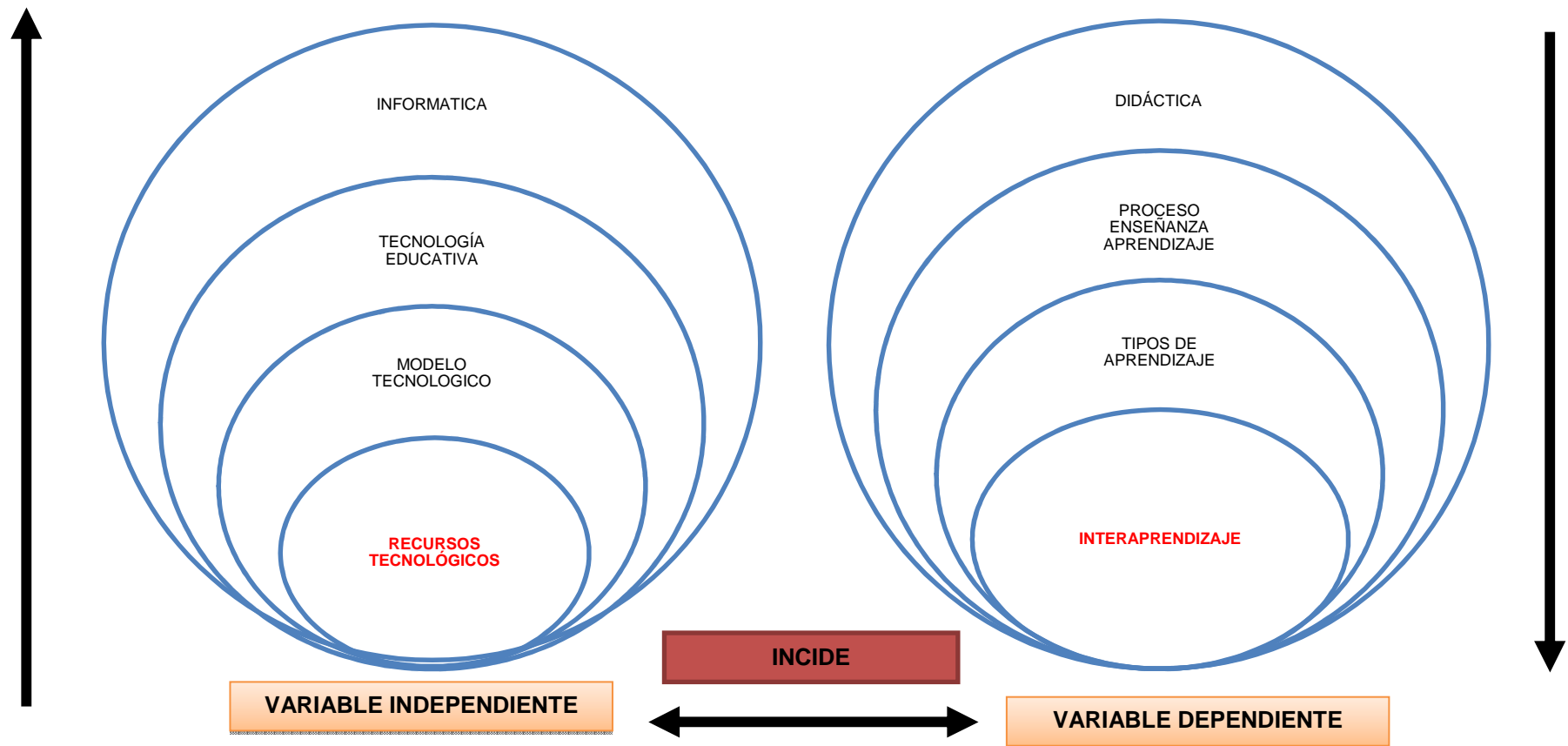


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

2.4.1 Constelación de Ideas Variable Independiente

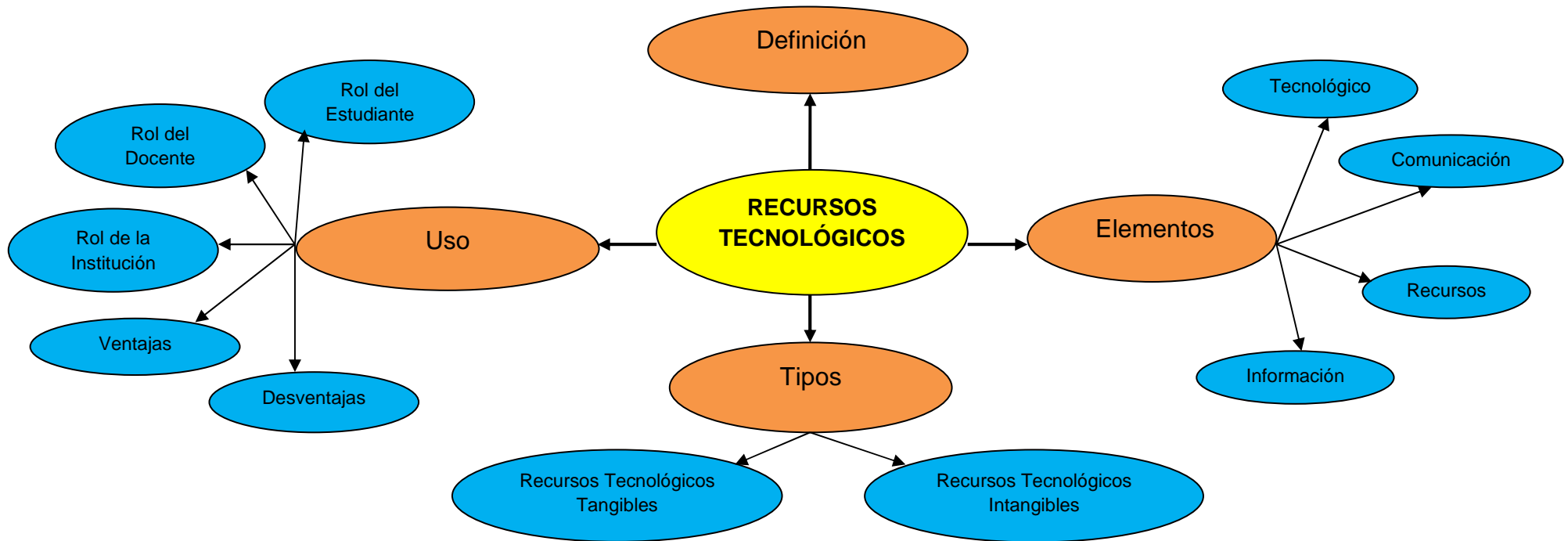


Gráfico N° 3: Constelación de Ideas Variable Independiente
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

2.4.2 Constelación de Ideas Variable Dependiente

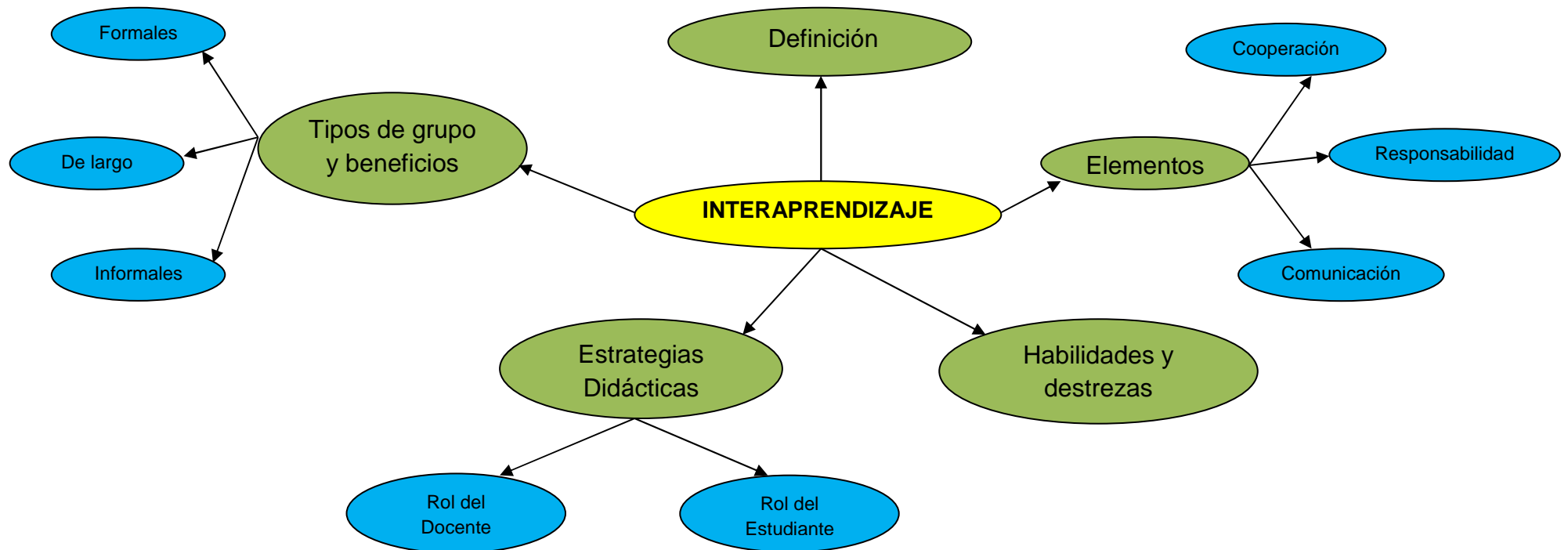


Gráfico N°4: Constelación de Ideas Variable Dependiente
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

2.4.1 Variable Independiente: Recursos Tecnológicos

A continuación se dará conocer los componentes de la variable independiente en orden jerárquico, que propone esta investigación; siendo estos: Informática, Tecnología Educativa, Modelo Tecnológico y Recursos Tecnológicos.

2.4.1.1 Recursos Tecnológicos

Para dar una definición clara y correcta se debe mencionar que cuando se habla de Recursos Tecnológicos o de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) se está tratando del mismo tema en otras palabras tienen la misma definición, simplemente se tomara el primer término para esta investigación.

Los Recursos Tecnológicos o La Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) constituyen “El conjunto de dispositivos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas como servicios, redes y software, los mismos que se integran a un sistema de información interconectado y complementario”. (GIBSON 2007:50)

Los Recursos Tecnológicos mejoran la calidad de vida del ser humano minimizando el tiempo para realizar varias actividades sean estas laborales o estudiantiles, con un solo clic en el computador se puede conocer el mundo pero si se centra en la educación se puede descubrir inmensidad de información útil para el estudiante claro que debe ser encaminado para un objetivo adecuado y acorde al currículo educativo.

Sin embargo es importante desglosar la terminología para comprender mejor su significado, así:

Tecnológico o Tecnología: Aplicación de los conocimientos científicos que facilitan la acción de las actividades humanas.

Recursos: Supone la creación de productos e instrumentos útiles.

Información: Datos que tienen significado para específicos colectivos.

Comunicación: Es la transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitan comunicarse. (GIBSON 2007:56)

Por tanto los Recursos Tecnológicos constituyen la aplicación de conocimientos a través de medios que den y reciban información que hagan fácil las actividades diarias del ser humano dentro del ámbito laboral, educativo y de entretenimiento.

Desde el punto de vista educativo, los Recursos Tecnológicos agilitan y potencian el desarrollo del estudiante porque constituyen una herramienta tecnológica que facilita los procesos de enseñanza aprendizaje, es decir actúa como instrumento pedagógico es así que permite al estudiante ser partícipe de la construcción de sus propios saberes.

Actualmente los Recursos Tecnológicos son una puerta de ingreso directo para el aprovechamiento de la información de las ciencias en general de manera que mejora el nivel de aprendizaje en particular. El computador, uno de los instrumentos tecnológicos, puede crear un entorno de aprendizaje totalmente nuevo, más interactivo, exploratorio, significativo y creativo; crea situaciones de tipo lúdico motivada intrínsecamente.

Esto desarrolla habilidades cognitivas y metacognitivas incrementando la colaboración entre actores, en caso de la educación entre estudiantes-estudiantes y maestro-estudiantes.

(<http://es.slideshare.net/andersonberdugo/recursos-tecnologicos>)

Los Recursos Tecnológicos ofrecen un mundo de posibilidades para que el estudiante logre un aprendizaje vivencial es decir se parte de la construcción de su propio saber, el recurso más usado es el computador el cual va ganando un lugar importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Tomando como base fundamental la interrelación entre los actores de la educación docentes y estudiantes

Tipos de Recursos Tecnológicos Educativos

Como es amplia la variedad de recursos tecnológicos, a fin de hacer más sencillo su reconocimiento y clasificación se agrupara de manera sencilla para su fácil reconocimiento. Es por eso, entonces, que se ha clasificado a los Recursos Tecnológicos en dos Grupos:

(GIBSON 2007:66)

Estos tipos de recursos son divididos de acuerdo a las necesidades del estudiante y el docente.

Recursos Tecnológicos Tangibles, Específicos o Hardware: Conjunto que nuclea a elementos como impresoras, videocámaras, reproductores de DVD, computadoras, pantallas táctiles y cámaras web por citar algunos. Son las herramientas tangibles que permiten el desarrollo de habilidades y distintas formas de enseñar y aprender.

A continuación se presenta una lista que muestra algunas de las principales Recursos Tecnológicos Tangibles usados dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje en las instituciones educativas:

(GIBSON 2007:67)

Computadora: Es una máquina que opera un sistema electrónico mediante el cual se pueden procesar y almacenar datos para obtener resultados, con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por el usuario.

Laptop: Es una computadora móvil, es decir que permite realizar las mismas funciones que un computador de escritorio.

Impresora: Es un periférico a través del cual podemos imprimir textos o gráficos almacenados en el equipo.

Memoria USB: También conocida como memoria flash es un dispositivo que sirve para almacenar información.

Televisor: Es una máquina que permite la recepción y reproducción de imágenes en movimiento y sonidos.

Rep. DVD: Es un aparato que permite la reproducción de DVDs tiene incorporado un láser que lee la superficie del disco para poder hacer uso de los datos almacenados en él.

Radio: Es una máquina que permite la recepción y reproducción de sonidos.

Proyector: Es un dispositivo que permite proyectar imágenes sobre una superficie plana.

Pizarra digital: Es la combinación de una computadora y un proyector, el mismo que muestra la señal emitida por la PC, también se hace uso de un bolígrafo digital el mismo que permite controlar la computadora a través de la superficie reflejada.

Tablet: Es una especie de computadora portátil que integra una pantalla táctil, razón por la cual no incluye teclado ni mouse.

De todos los Recursos Tecnológicos Tangibles mencionados el más importante y básico dentro de las instituciones es el computador ya que interactúa fácilmente con el estudiante, mediante este recurso las actividades escolares son más atractivas y altamente aprovechadas con una guía correcta pedagógicamente.

Recursos Tecnológicos Intangibles, Transversales o Software:

Donde figuran las aplicaciones virtuales, el software, servicio de alojamiento de páginas web, entre otros. Son las herramientas intangibles que permiten el desarrollo de habilidades y distintas formas de enseñar y aprender.

A continuación se muestran algunas de las principales Recursos Tecnológicos Intangibles o Software usadas en la educación:

(GIBSON 2007:67)

Microsoft Office: Es una suite de oficina creada por Microsoft, esta incluye aplicaciones de escritorio, servidor, etc. Las más usadas en la educación son Word, Excel y PowerPoint.

Navegador es web: Es un software que permite el acceso a Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que éstos puedan ser leídos.

Páginas Web: Es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la World Wide Web y que puede ser accedida mediante un navegador .

Correo Electrónico: Es un servicio web que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes (texto, datos) de forma rápida e inmediata. Las principales páginas de correo electrónico son Hotmail y Gmail.

Redes sociales: Las redes sociales de internet permiten a los usuarios interactuar con otros, conocer nuevos amigos, compartir contenidos, entre otros. Todo esto con el fin de formar grupos con fines comunes. Las redes sociales más usadas actualmente son Facebook y Twitter.

Biblioteca digital: Es un centro de recursos informáticos que están disponibles en formatos pdf, doc, jpg, bmp, mp3, entre otros, a la cual se ingresa por medio del uso de dispositivos de comunicación móvil a través de los servicios de internet. Es importante saber que implícito en el concepto de biblioteca digital están presentes la integración de la técnica informática y las comunicaciones basadas en la función del internet.

Libro Digital: Es un libro en forma electrónica es decir es una versión digital de un libro común y corriente.

Audio Libro: Es una grabación hablada del contenido de un libro normal. Enciclopedia digital Son tomos digitales que contienen gran cantidad de información, a los mismos que se acude para consultar dudas presentes.

Aplicaciones Educativas: Se define así al software o sistemas diseñados propiamente para la enseñanza de alguna materia en específico, pudiendo ser esta cualquiera que se imparta en el área educativa.

Multimedia: Son imágenes, audio y video que puedan ser útiles al momento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

(GIBSON 2007:68)

De todos los Recursos Tecnológicos Intangibles las Aplicaciones Educativas son los medios considerados más aptos como herramienta dentro del proceso enseñanza-aprendizaje porque mediante este se puede crear actividades atractivas al estudiante para así lograr un aprendizaje integral

Instituciones Educativas que no usan adecuadamente los Recursos Tecnológicos

Rol del Docente: Los docentes transmiten sus conocimientos a los estudiantes, sin técnicas de aprendizaje innovadoras ni interactuando con ellos.

Rol del Estudiante: El estudiante solo aprende lo que su maestro enseña, volviéndose así aburrido al tener clases monótonas por solo mirar al profesor y a la pizarra.

Rol de la Institución: Las instituciones no cuentan con nuevos, actuales y avanzados métodos de enseñanza, los docentes no se encuentran en actualizaciones constantes. Todo esto repercute en que el nivel institucional baje.

Ventajas: Los estudiantes utilizan solo libros que traen contenidos de fácil interpretación y utilización. Es decir los conocimientos que adquieren son simples y muy poco trabajados.

Desventajas: Las instituciones educativas y los docentes no pueden brindar una educación moderna y de alta calidad a sus estudiantes, pues no cuentan con las herramientas necesarias.

(GIBSON 2007:75)

Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje el rol de docente, del estudiante, de la institución son importantes y cada una de ellas debería mantener una relación muy estrecha para así obtener resultados adecuados en el ámbito escolar. Si los estudiantes usan los Recursos Tecnológicos dentro de un ambiente mal organizado y poco motivante solo se lograra como resultado estudiantes que tengan como objetivo solo entretenimiento dejando de lado la construcción de conocimientos.

Instituciones Educativas que usan adecuadamente los Recursos Tecnológicos

Rol del Docente: El docente facilita al estudiante a realizar un aprendizaje autónomo mediante el uso de técnicas nuevas (usando la tecnología actual). Y se convierte en un guía para el estudiante.

Rol del Estudiante: El estudiante tiene la opción a enriquecer su conocimiento investigando por sí mismo en diferentes fuentes, logrando de esta forma un aprendizaje autónomo.

Rol de la Institución: Las instituciones cuentan con equipos tecnológicos para poder brindar una educación de calidad. Los docentes permanecen en constante actualización, y todo esto conlleva a ser una institución de alto nivel.

Ventajas: Los estudiantes aprenden a través de sus propias investigaciones, planteando problemas y resolviéndolos, aventurándose en la realización de conclusiones en base sus nuevos conocimientos.

Desventajas: Los estudiantes tienden a distraerse en juegos con facilidad, también se produce una pérdida de tiempo pues se generan muchas distracciones al usar los Recursos Tecnológicos.

(GIBSON 2007:76)

La sociedad moderna es altamente digitalizada y por ende exige cambios en el mundo educativo y en sus métodos de enseñanza. Es por esta razón que los métodos tradicionales están quedando ya obsoletos frente a las múltiples posibilidades que proporcionan el uso de los Recursos Tecnológicos dentro del ámbito educativo, sin duda las nuevas tecnologías pueden proveer los medios necesarios para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de este el nivel de interaprendizaje y para la gestión de los entornos educativos en general.

Pero su utilización a favor o en contra de llevar un proceso educativo más ameno, innovador e inclusivo depende en gran medida de los conocimientos, la capacidad crítica de los estudiantes y el control que ejerza el docente para hacer cumplir sus disposiciones sobre el uso de los Recursos Tecnológicos.

2.4.1.2 Modelo Tecnológico

El modelo Tecnológico es una guía que permite orientar el desarrollo y aplicación de Recursos Tecnológicos o TIC en la pedagogía de la educación desde una perspectiva que involucre a todos los actores del proceso educativo. Este modelo aborda aspectos de la enseñanza-aprendizaje, de la pedagogía y la didáctica de la educación apoyada en los Recursos Tecnológicos y sus distintas pero innovadoras aplicaciones.

Este modelo se fundamenta en el Humanismo Tecnológico que se postula que el hombre debe acertar a utilizar la técnica y la tecnología al servicio del hombre,” donde no se separe “como día a día se va haciendo, tecnología de humanismo; por el contrario unir ambos términos para lograr una interrelación que justifique el progreso de la sociedad junto a su característica básica: el carácter humanitario de la persona”;

donde “el desarrollo tecnológico debe ir así avanzando, en paralelo, haciendo siempre referencia al bien del género humano.”(Sierra Herica, 2009:48)

Se puede decir entonces que este modelo se establece como el conjunto de relaciones que se dan en el ámbito escolar más el apoyo de los Recursos Tecnológico; y así fortalecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes de esta manera viabilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este modelo mantiene una estrecha relación entre el estudiante y la tecnología para desarrollar los conocimientos profundizándolos.

Es por esto que se debe tomar en cuenta las ventajas de aplicar este modelo en la educación:

- Está centrado en el aprendizaje
- Incorpora estrategias didácticas y pedagógicas como: aprendizaje autónomo, cooperativo y aprendizaje orientado al desarrollo de la creatividad.
- El proceso de aprendizaje, genera la interacción personal docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-recurso tecnológico.
- La evaluación del aprendizaje se fundamenta en nuevas técnicas de evaluación y coevaluación.
- El seguimiento pedagógico por parte del docente como espacio para la reflexión en la práctica educativa en la que interactúan el docente, los estudiantes, recursos tecnológicos y los contenidos.

Es importante mencionar los elementos teóricos que fundamentan el modelo tecnológico estudiado para tener clara la conceptualización del mismo:

Teorías del Aprendizaje

En la diversidad de las teorías de aprendizaje, se destacan las que han tenido mayor impacto sobre el sistema educativo, la pedagogía y la didáctica, por esto se han elegido como punto de partida para argumentar los aspectos conceptuales del Modelo Tecnológico.

Desde el enfoque conductista, se considera que las nuevas tecnologías facilitan el proceso de “control” del aprendizaje, el estudiante es considerado como sujeto que responde a estímulos externos e internos que pueden ser organizados por el profesor. Frente a esta tesis se halla la teoría cognitiva, que se evidencia en el desarrollo de modelos simbólicos acerca de los modos de representación de la información a través de las nuevas tecnologías. Aspectos como la evocación de imágenes, el acercamiento a los detalles etc., son suficientemente cubiertos por las tecnologías, condición que las ubica como herramientas cognitivas.

Los fundamentos de la teoría cognitiva se hallan en los elementos básicos que constituyen el aprendizaje, es preciso conocer las condiciones internas que van a intervenir en el proceso y las condiciones externas que van favorecer un aprendizaje óptimo.

Constructivista: El constructivismo considera fundamental el papel del estudiante o sujeto que aprende: es él quien conoce. El sujeto cognoscente desempeña un papel activo en el proceso del conocimiento. Dicho conocimiento no es, en absoluto, una copia de del mundo sino que es resultado de una construcción por parte del sujeto, en la medida en que interactúa con los objetos. El punto de partida de todo aprendizaje

son los conocimientos previos. El conocimiento es resultado del aprendizaje. El aprendizaje se produce cuando entran en conflicto lo que el estudiante sabe con lo que debería saber.

Aprendizaje por descubrimiento

Para algunas corrientes, el aprendizaje se da principalmente por descubrimiento: se aprende aquello que se descubre por sí mismo (Piaget, 1975). La educación debe ser antes que nada, entonces, una invitación a investigar, a explorar, un espacio que permita esta exploración. Sin negar este aspecto, sin embargo, hay quienes afirman que es posible y deseable guiar esta actividad exploradora, ofrecer guías que ayuden al aprendiz, a manera de “andamios” que le posibiliten realizar su propia construcción y que puedan retirarse cuando lo ha logrado (Bruner, 1984, 1988; Pillar Grossi, 1993).

Aprendizaje significativo

Para que un aprendizaje sea significativo (Ausubel, 1987), relevante para el aprendiz y por tanto, duradero y sólido, debe partir del lugar donde éste se encuentra. Debe relacionarse con sus conocimientos anteriores, a veces para reafirmarlos y ampliarlos, otras para cuestionarlos, para ponerlos en duda y proponerle posibles nuevas miradas y abordajes. Pero siempre partiendo de sus conocimientos previos.

El aprendizaje se vuelve especialmente significativo cuando el aprendizaje se ve enfrentado a problemas reales que debe resolver. No al mero ejercicio creado con fines didácticos, sino a los problemas tal como se presentan en la vida real, con toda su complejidad y con todo lo desafiante que tienen. Los problemas movilizan nuestro deseo de aprender. (Pillar Grossi, 1994).

De este conjunto de conceptos sobre el aprendizaje pueden deducirse, al menos, otros dos cuestionamientos a los modelos conductistas, centrados

en el estímulo y el efecto. Por un lado, el cuestionamiento a la estandarización. Si los aprendizajes son siempre construcciones personales, que deben partir de los conocimientos previos de los educandos, no parece posible construir un único programa válido para cualquier grupo y cualquier persona, armado de antemano sin conocer la situación específica de los educandos ni sus modos peculiares de aprender.

2.4.1.3 Tecnología Educativa

“La tecnología educativa es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TICs (tecnologías de información y comunicación)”. (COLL, 2006:115)

Entonces se entiende por tecnología educativa al acercamiento de la tecnología con la pedagogía que proporciona al docente las herramientas necesaria para un mejor desarrollo y elaboración de la planificación y ejecución de una clase innovadora, ya que de esta manera la tecnología y la pedagogía, buscan mejorar el nivel de interaprendizaje para de esta manera obtener resultados óptimos en el proceso enseñanza-aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos.

Las aplicaciones de la tecnología educativa a la pedagogía son diversas, dependiendo de las necesidades, contextos y objetivos a conseguir. Son interesantes las aplicaciones en educación y es de suma importancia que el docente en clase actualmente utilice la tecnología educativa de maneras apropiadas porque es una manera de apuntar a la mejora de la calidad en la educación.

Al aplicar la tecnología educativa en las diversas materias escolares primero se logra desarrollar destrezas cognitivas de una forma más acelerada y con la seguridad de que los conocimientos sean interiorizados aprovechando así las herramientas tecnológicas al máximo en el nivel de aprendizaje del estudiante.

Líneas de trabajo Actuales en la Tecnología Educativa

Las TIC en la educación escolar:

- Formación profesorado en las TIC
- Integración escolar e innovación pedagógica con TIC
- Aplicaciones didácticas en las TIC en el aula
- Organización escolar y TIC

Desarrollo de materiales didácticos y software educativos:

- Multimedia educativo
- Entornos colaborativos a distancia
- Web educativos
- Cursos online
- Software para sujetos con N.E.E.

Medios de Comunicación Social y enseñanza:

- TV educativa
- Enseñanza audiovisual
- Prensa en la escuela
- TV, infancia y juventud
- Las TIC en la docencia universitaria:
- Campus Virtuales
- Internet en docencia presencial
- Diseño, desarrollo y evaluación de programas

Educación, Tecnología y Cultura:

- Las nuevas formas y prácticas culturales de la infancia y juventud ante la cultura digital
- Los efectos socioculturales de las TIC
- Problemas y retos educativos de la sociedad de la información

Las TIC en la educación no formal:

- Formación ocupacional a distancia
- Educación para adultos y TIC
- Las TIC en las bibliotecas, museos y otras redes sociales y culturales.(Moreira,2009:22)

Cada una de las líneas de trabajo se ven ligadas al aprendizaje constructivista por todo esto que se puede decir que la Tecnología Educativa es la disciplina que estudia los procesos de enseñanza aprendizaje y transmisión de la cultura mediados tecnológicamente en distintos contextos educativos.

2.4.1.4 Informática en la Educación

La informática en la educación infantil hace mención al uso o enlace de las tecnologías en el modelo pedagógico de enseñanza desde el proceso inicial del aprendizaje, es decir desde la etapa inicial o primaria. Para ello el docente debe ser facilitador y mediador de estos nuevos aprendizajes a los que los educandos se están enfrentando pero para ello debe estar adecuadamente capacitado con respecto a estos nuevos avances en tecnología lo cual debe permitir que el niño(a) sea explorador y constructor de sus aprendizajes de acuerdo a los conocimientos previos que trae de su entorno (<http://es.wikipedia.org/wiki/Inform>)

La implementación de la informática a la educación dio un giro importante dando lugar a que el estudiante se parte de la construcción de sus aprendizajes facilitado por esta ciencia poco o muy conocida en varios sectores educativos. Esta ciencia permite al docente crear nuevas formas para llegar con el conocimiento adecuado y novedoso al estudiante sin dejar a un lado la pedagogía tradicional sino que la fusiona.

La informática es una ciencia la cual mediante maquinas como PC (computadores personalizados) o computadores se encarga de automatizar información permitiendo hacer más fáciles algunas prácticas como por ejemplo en el campo educativo. Por consiguiente la educación infantil refiere a la instrucción que se le brinda a los educandos en el nivel primario. La incorporación de la informática en nuestra sociedad ha permitido hacer más significativa la búsqueda de información para las clases y en efecto muchas veces dentro de la misma aula gracias a la incorporación de estas mediante el uso guiado, libre o practico, así como de otros medios audiovisuales acercando aún más a nuestros niños a la nueva sociedad del conocimiento.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Inform>)

La informática está en nuestras vidas, gran parte de nuestra sociedad se ha desarrollado al amparo de las nuevas tecnologías y debe su éxito en gran parte a esta ciencia. Debido al gran auge de su uso se crea el modelo tecnológico para de alguna manera ubicar esta ciencia que cada vez gana terreno en la vida escolar de la comunidad educativa.

El docente tiene un papel más activo y debe tener claro el objetivo específico que desarrollará con sus niños y niñas, para esto utiliza diferentes medios audiovisuales que ilustren determinado tema, recree historias, ambiente o comparta información. El actúa como mediador entre los niños y la información, y dependiendo del interés que despierte, logrará que los niños y niñas establezcan relaciones significativas con la información. Por otro lado si se requiere un trabajo individual o colectivo,

los niños y niñas deben establecer si el computador es la herramienta que necesitan para cumplir con la tarea surgida; o también el docente puede plantear ejercicios para que cada niño o niña resuelva a través de su computador. En ambas propuestas el docente tiene en claro que desea alcanzar con sus estudiantes. Actualmente el docente utiliza como herramienta la informática a través del aprendizaje colaborativo.

El docente debe captar la atención del alumno por medios de herramientas y usos de la tecnología para que en el niño se interese en aprender, y no se vea forzado a realizar tareas sólo para el momento de aprobar. Uno de los usos prácticos más importantes es el vincular la práctica con la teoría, para que el niño pueda identificar que detrás de la teoría compleja que puede tener la informática también hay un uso práctico.

2.4.2. Variable Dependiente: Interaprendizaje

A continuación se dará a conocer los componentes de la variable dependiente en orden jerárquico, que propone esta investigación; siendo estos: Didáctica, Proceso enseñanza-aprendizaje, Tipos de Aprendizaje, Interaprendizaje

2.4.2.1. Didáctica

“Como la acción intencionada de comunicar conocimientos, la didáctica es la forma de concretar diferenciada y privilegiada que conduce a la educación”. (GRAW-HILL, 2008:13)

Si la educación es un proceso con el que a lo largo de toda la vida, se va consiguiendo una mejor integración en el vivir como somos y somos lo que conocemos, toda acción didáctica es educativa puesto que se refiere a la enseñanza, incluso como arte que se dice en algunos casos y la enseñanza es la condición de todo aprendizaje

Díaz Barriga, (1992) 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” pág.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 1652. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación, la didáctica pretende fundamentar y regular el aprendizaje.

Tomando como base estos antecedentes se mencionan 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. Aunque hay países que en sistema educativo el elemento contenido lo llegan a derivar en tres, como lo son los contenidos declarativos, actitudinales y los procedimentales.

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).

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. Cabe distinguir los siguientes modelos:

- 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, con el aporte de diferentes teorías (lingüísticas, culturales y cognitivas) el acercamiento de la tecnología educativa y la didáctica fue mayor.

(Larroyo Francisco, 2006, pág. 88,166)

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.

2.4.2.2. Tipos de Aprendizaje

Tomando como base la pedagógica y la psicología, los Tipos de Aprendizaje que deben diferenciar son:

(Ocaña Andrés, 2010:169)

Aprendizaje Receptivo: Un tipo de aprendizaje impuesto, sin tener en cuenta los intereses, necesidades y condiciones cognoscitivas del alumno. Transmisión de material de conocimiento ya construido. Promueve aprendizajes carentes de significatividad para el sujeto, y no queda más remedio que memorizar, el objetivo prioritario es planteado en términos de adquisición de información de la manera más rápida posible.

Comunicación vertical unidireccional, el maestro transmite y el alumno pasivo. Rol del docente como transmisor impositivo del material de conocimiento. Alumno receptor conformista y pasivo de los conocimientos transmitidos por el profesor, y fiel reproductor de los mismos. El material de conocimiento se basa fundamentalmente en el libro de texto.

Aprendizaje por Descubrimiento: Se entiende por aprendizaje por descubrimiento, también llamado heurístico, el que promueve que el estudiante adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el estudiante. El término se refiere, así pues, al tipo de estrategia o metodología de enseñanza que se sigue, y se opone a aprendizaje por recepción.

Es un concepto propio de la psicología cognitiva. El psicólogo y pedagogo J. Bruner (1960, 1966) desarrolla una teoría de aprendizaje de índole constructivista, conocida con el nombre de aprendizaje por descubrimiento. Mientras que D. Ausubel preconiza la enseñanza expositiva o el aprendizaje por recepción como el método más adecuado

para el desarrollo del aprendizaje significativo, J. Bruner considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.

Así, desde el punto de vista del aprendizaje por descubrimiento, en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, el profesor debe proporcionar el material adecuado y estimular a los aprendientes para que, mediante la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, etc., lleguen a descubrir cómo funciona algo de un modo activo. Este material que proporciona el profesor constituye lo que J. Bruner denomina el andamiaje.

Para J. Bruner, este tipo de aprendizaje persigue:

- Superar las limitaciones del aprendizaje mecanicista.
- Estimular a los alumnos para que formulen suposiciones intuitivas que posteriormente intentarán confirmar sistemáticamente.
- Potenciar las estrategias metacognitivas y el aprender a aprender. Se parte de la idea de que el proceso educativo es al menos tan importante como su producto, dado que el desarrollo de la comprensión conceptual y de las destrezas y las estrategias cognitivas es el objetivo fundamental de la educación, más que la adquisición de información factual.
- Estimular la autoestima y la seguridad.

Aprendizaje Memorístico: Se conoce como aprendizaje memorístico aquel que se efectúa sin comprender lo que se fijó en la memoria, el que se realiza sin haber efectuado un proceso de significación, y se introduce en la mente sin anclar en la estructura cognitiva. Es lo que en el lenguaje coloquial llamamos “repetir como loro”.

En realidad se trata de eso: un aprendizaje formado por repetición mecánica, ya que todos los aprendizajes requieren de la participación de

la memoria que almacena datos e información que luego van a ser evocados. Estos aprendizajes por repetición como no le significan nada a quien los incorporó se incorporan en la memoria a corto plazo, y se quedan allí por algún corto lapso temporal, luego del cual ya no podrán ser evocados, pues no tienen relación con ningún otro contenido que pueda ayudar a ser recordado.

Aprendizaje Significativo: Es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades. La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia.

Tres factores influyen para la integración de lo que se aprende:

- Los contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender;
- Las necesidades actuales y los problemas que enfrenta el alumno y que vive como importantes para él;
- El medio en el que se da el aprendizaje.

Los modelos educativos centrados en el alumno proponen que el profesor debe propiciar el encuentro entre los problemas y preguntas significativas para los alumnos y los contenidos, favorecer que el alumno aprenda a interrogar e interrogarse y el proceso educativo se desarrolle en un medio favorecedor (en un lugar adecuado, con material didáctico y métodos de enseñanza participativos, relaciones interpersonales basadas en el respeto, la tolerancia y la confianza). Asimismo propone que la educación debe tener en cuenta que el aprendizaje involucra aspectos cognoscitivos y afectivos.

Del aprendizaje significativo, que surge al descubrir el para qué del conocimiento adquirido, emerge la motivación intrínseca, es decir, el compromiso del alumno con su proceso de aprendizaje. En cambio, en la educación centrada en el profesor, la motivación del alumno suele ser extrínseca basada en la coerción y en las calificaciones.

Es común que los programas sean poco efectivos, no porque el alumno sea incapaz, sino porque no logra hacerlos parte de sí mismo y por lo tanto no es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos a su trabajo.

Pese a que las propuestas de H. Bloom han sido objeto de nutridos debates, continúan siendo un referente básico. La siguiente tabla muestra los niveles de conocimiento –cognoscitivos y afectivos- que deben propiciarse en toda asignatura.

2.4.2.3. Proceso Enseñanza-Aprendizaje

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer con personalidad. (Ibarra María Soledad, 2011:192)

Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje. El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el docente ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos

sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad.

Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el docente debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje las siguientes dimensiones y componentes:

(Ibarra María Soledad, 2011:196)

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 docente 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 objetivizar 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.

Enseñanza: El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

Aprendizaje: El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. (Tenutto, 2003:63).

Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

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.

2.4.2.4. Interaprendizaje

El intraprendizaje, aprendizaje cooperativo o aprendizaje colaborativo es una “experiencia relacional que se lleva a cabo a través de la vivencia colectiva y significativa” (Trejos 2008:17), en donde todos los actores del proceso educativo buscan lograr un objetivo común, en donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica, la autoevaluación y coevaluación se convierten en instrumentos de trabajo permanente.

Si se habla de Interaprendizaje se tiene que hablar, ante todo de la existencia de un grupo que aprende. Un grupo puede definirse como una colección de personas que interactúan entre si y que ejercen una

influencia recíproca. Dicha influencia recíproca implica una interacción comunicativa en la que se intercambian mutuamente señales entre las mismas personas, de manera continua en un tiempo dado, donde de cada miembro llega a afectar potencialmente a los otros en sus conductas, creencias, valores, conocimientos, opiniones, entre otros.

La simple proximidad física no define a un grupo, aunque la interacción directa cara a cara suele ser más efectiva en contextos escolares, es posible conformar un grupo entre personas distantes geográficamente que interactúen efectivamente y se influyan mutuamente con apoyo de otros medios (por ejemplo, redes, de discusión vía computadora, conversaciones telefónicas, radios, correos electrónicos entre otros).

El interaprendizaje es "...un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo."(Johnson y Johnson, 1998). Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia.

El interaprendizaje tiene su base en la interacción entre las personas para lograr una meta en común, obteniendo como resultado un mismo conocimiento volviendo al estudiante un ser más social y competente dentro de la vida diaria que busca antes que guíen y se dejen guiar para la obtención de un objetivo claro.

Según Jorge Pedrosa (2005:4) las ventajas del interaprendizaje son:

- Estimula el aprendizaje de varias personas a la vez, de acuerdo a capacidades y disponibilidad de tiempo.
- Enriquece los hábitos de participación, solidaridad, responsabilidad e iniciativa.

- El Aprendizaje logrado es más sólido que el conseguido en forma individual.

El interaprendizaje responde a modelos dialógicos donde el conocimiento es activamente construido por el sujeto en contacto y relación con otros. Existen diferentes métodos y técnicas de interaprendizaje, sin embargo el tratamiento que se presenta en esta disertación es el de mostrar algunas técnicas y estrategias que guían el trabajo en el aula.

Es la técnica mediante la cual los participantes buscan lograr un objetivo común, en donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocritica y la autoevaluación se hacen instrumentos de trabajo permanente.

Habilidades y destrezas que se desarrollan con el Interaprendizaje

- Ser crítico con las ideas, no con las personas.
- Centrarse en tomar la mejor decisión posible, no en ganar, animar a todos a participar y a dominar la información relevante.
- Escuchar las ideas de todos, aunque resulten desagradables.
- Reformular lo que haya dicho alguien sino está muy claro.
- Intentar comprender todos los aspectos del problema y cambiar el propio pensamiento cuando sea necesario.

(Hernández Azucena, Martín Olmos, 2011: 179)

Estas destrezas y habilidades son consideradas básicas dentro del interaprendizaje el interiorizarlas es un reto para el estudiante ya que como ser humano lo que le caracteriza es el individualismo, pero con el pasar de los años la situación social, económica y educativa dice lo contrario el trabajo en equipo es más productivo y enriquece la madurez y aprendizaje del estudiante.

Elementos del Interaprendizaje

Cooperación

- Lograr la experticia en el contenido.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.
- Forma de trabajo
- Compartir metas, recursos, logros
- Entender el rol de cada integrante
- El éxito de uno es el éxito de todos.

Responsabilidad

- Busca la responsabilidad individual en la tarea asignada a cada quien.
- Todos deben comprender la tarea de los demás integrantes.
- La suma del todo (trabajo) es mayor que la suma de las partes (tareas realizadas individualmente).

Comunicación

- Ayuda mutua en forma eficiente y efectiva.
- Ofrecer retroalimentación para mejorar el desempeño futuro.
- Compartir materiales, información importante.
- Analizar las conclusiones y reflexiones de cada uno para lograr pensamientos y resultados de mayor calidad.

(Hernández Azucena, Martín Olmos, 2011: 184)

El siguiente cuadro se muestra una propuesta presentada por Linda Torp y Sara Sage (Tenutto, 2003:780) donde se toma en consideración algunas estrategias didácticas y el peso que tiene los distintos roles dentro de cada una de ellas:

Estrategia	Rol del Docente	Rol del Estudiante
Clase expositiva	Como experto. Posee el conocimiento, presenta y organiza la información. Guía la reflexión. Evalúa a los alumnos.	Como receptor, por lo general, pasivo. Puede estar semiactivo, pero a la espera de la guía del docente.
Enseñanza para la adquisición de conceptos	Organiza la información y guía el aprendizaje del alumno.	Activo, pero bajo la orientación del docente que lo guía
Enseñanza con casos	Como experto explica, define el ambiente y aconseja a los niños. Organiza y presenta información estructurada a los alumnos.	Reflexiona, se presenta activo: aplica su propia experiencia y el conocimiento que posee en la resolución del caso
Indagación basada en el descubrimiento	Como escritor de novelas de misterio: combina y propone partes que conducen a resolver un enigma. Organiza la información. Da claves y anuncia eventos.	Como investigador: recoge indicios y busca pruebas que lo ayuden a resolver un problema. Luego, aplica las "verdades descubiertas" a otras situaciones.
Enseñanza basada en la resolución de problemas	Plantea problemas que interesan a los alumnos, para enseñar un tema. Organiza la información, presenta una situación problemática y luego se retira a segundo plano.	Resuelve el problema: evalúa recursos, opciones; elabora soluciones divergentes.

Enseñanza por medio de simulación y juego	Como director de escena: maneja la situación, pone en marcha la simulación o el juego, observa la situación desde afuera, informa acerca de ella.	Como jugador: experimenta la simulación o el juego. Reacciona a las condiciones o variables que surgen.
Enseñanza a través de visitas educativas y experiencias directas	Como guía de viajes: promueve el aprendizaje, traza mapas para que los alumnos descubran lo que necesitan saber, los orienta, y realiza un informe final.	Como viajero: experimenta la travesía.
Enseñanza basada en el Interaprendizaje o aprendizaje cooperativo	Como guía y orientador Prepara el ambiente y propone la tarea. Así intenta aumentar la participación de los alumnos, proporcionarles liderazgo y experiencia en la toma de decisiones en grupo.	Se compromete a trabajar en cooperación para alcanzar metas comunes con otros alumnos.
Uso de la narrativa en la enseñanza	Crea metáforas y relatos. Organiza el ambiente.	Semiactivo. Se deja guiar por la información que organiza el docente.

Tabla N°1: Cuadro de Estrategias para desarrollar el Interaprendizaje
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Cada una de estas estrategias son útiles dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y facilitan al docente la planificación diaria en el aula teniendo como resultados actividades novedosas y entretenidas.

Es necesario que se diferencie cada forma de aprendizaje según (Echeita, 1995: 170) esta son las estructuras de aprendizaje.

Individualista

- Las metas de los alumnos son independientes entre sí; los estudiantes piensan que alcanzar sus metas no se relacionan con los intentos de los demás por alcanzar las propias.
- El logro de los objetivos de aprendizaje del trabajo, capacidad y esfuerzo de cada quien.
- No hay actividades conjuntas.
- Es importante el logro y desarrollo personal.

Competitiva

- Los estudiantes piensan que alcanzan su meta si y solo si otros estudiantes no la alcanzan.
- Los demás estudiantes son percibidos como rivales o competidores más que como compañeros.
- Los alumnos son comparados y ordenados entre sí.
- Las recompensas que recibe un alumno dependen de las recompensas distribuidas entre todos.
- El alumno obtiene una mejor calificación cuando sus compañeros han rendido poco.
- Son muy importantes el prestigio y los privilegios alcanzados.

Colaborativo (Interaprendizaje)

- Las metas de los alumnos son compartidas; los estudiantes piensan que lograrán sus metas si y solo si otros estudiantes también las alcanzan.
- Los alumnos trabajan para maximizar su aprendizaje tanto como el de sus compañeros.
- El equipo trabaja junto hasta que todos los miembros han entendido y completado la actividad con éxito.
- Son muy importantes la adquisición de valores y habilidades sociales (ayuda mutua, tolerancia, disposición al diálogo, empatía), el control de los impulsos, la relativización y el intercambio de puntos de vista.

Como se puede evidenciar el interaprendizaje tiene mejores resultados por lo que se debe tomar en cuenta esta clasificación para centrarnos en la interacción de la comunidad educativa, así el interaprendizaje será una herramienta indispensable dentro del vivir diario escolar.

Tipos de grupo y beneficios del Interaprendizaje

En el contexto de los aprendizajes escolares Johnson, Johnson y Holubec (1999) identifica tres tipos de grupos de interaprendizaje.

- Los grupos formales de Interaprendizaje, que funciona durante un periodo que va de una hora o sesión a varias semanas de clase. Son grupos donde los estudiantes trabajan juntos para conseguir objetivos comunes en torno a una tarea de aprendizaje dada relacionada con el currículo escolar.
- Los grupos informales de Interaprendizaje, que tiene como límite el tiempo de duración de una clase (una o dos horas, por ejemplo). Son grupos que el docente utiliza para actividades de enseñanza directa, demostraciones, discusiones de una película, o donde intentar crear un clima propicio para aprender, explorar, generar expectativas o inclusive cerrar una clase, entre otros.
- Los grupos de base Interaprendizaje o a largo plazo (al menos un año o ciclo escolar), que usualmente son grupos heterogéneos, con miembros permanentes que entablan relaciones responsables y duraderas, cuyo principal objetivo es “posibilitar que sus integrantes se brinden unos a otros el apoyo, la ayuda, el aliento y el respaldo que cada uno de ellos necesita para tener un buen rendimiento”.

Estos grupos manejarán el Interaprendizaje en la medida en que cumplan una serie de condiciones y además pueden llegar a ser grupos de alto

rendimiento, en función del nivel de compromiso real que tengan los miembros del grupo entre sí y con el éxito del grupo.

Como contraparte a los grupos antes descritos donde se da el Interaprendizaje, los mismos autores identifican a dos tipos de grupos sin Interaprendizaje.

- Los grupos de pseudoaprendizaje, donde los estudiantes acatan la directiva de trabajar juntos, pero sin ningún interés. En apariencia trabajan juntos, pero en realidad compiten entre sí, se ocultan información, existen mutua desconfianza. De manera que trabajarían mejor en forma individual, puesto que la suma del total es menor al potencial de miembros individuales del grupo.
- Los grupos o equipos de aprendizaje tradicional, en los cuales se pide a los estudiantes que trabajen junto y ellos están dispuestos hacerlo, e intercambian o se reparten la información, pero la disposición real por compartir y ayudar al otro a prender es mínima. Algunos estudiantes se aprovechan del esfuerzo de los que son laboriosos y responsables, y estos se sienten explotados.

2.5. Hipótesis

Los Recursos Tecnológicos si repercuten en el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

2.6. Señalamiento de las Variables

Variable Independiente: Los Recursos Tecnológicos

Variable Dependiente: Interaprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

La investigación propuesta se desarrollará en un marco cuantitativo y cualitativo.

Cualitativa, pues a través de esta se determinan las diversas cualidades positivas y negativas, internas y externas en las que se desarrollan las actividades diarias de todos quienes conforma el tercer a séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino”

Cuantitativo, porque se realiza la toma de datos a través de las encuestas, en donde se puede determinar las actuales tendencias de los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje de los estudiantes.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

Está fundamentada en la investigación bibliográfica y la de campo. es factible porque va a solucionar considerablemente la problemática diagnosticada en la institución investigada mediante la aplicación de la propuesta.

a) Bibliográfica: Por cuanto los datos se obtuvieron de diversas fuentes como: textos, revistas, archivos, informes, monografías, etc. través de estos documentos, sustentamos las teorías de aprendizaje y a la vez

nuestra propuesta, la misma que ponemos a consideración de los docentes para mejorar las condiciones educativas.

b) De Campo: Por ser un tema que está enmarcado dentro de la educación, y su estudio del problema se ubicó en el lugar de los hechos, es decir en el establecimiento educativo indicado. Pretendiendo conseguir una situación lo más real posible, estando también inmersa como sujeto de investigación.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

Exploratoria: porque su metodología es flexible y me permite explorar y reconocer de mayor amplitud el estudio de Los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el Interaprendizaje de los estudiantes del tercer a séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino” , perteneciente a la parroquia Sangolquí del cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha.

Descriptiva: Es aquella que permite describir, detallar y explicar la dimensión del problema, mediante un estudio temporal – espacial con el propósito de determinar las características del problema que se está observando.

Correlacional: Está guiada a determinar el grado de variaciones en uno o varios factores, aquí comprobamos la correlación de variables si es o no aceptable es decir comprobar la hipótesis del trabajo que se lo está realizando para tratar de solucionar la problemática.

3.4. Población y Muestra

La población a la cual está dirigido el presente trabajo de investigación es a los niños y niñas del Tercer al Séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino”

Centro Educativo Cristiano El Camino		
Unidad de Observación	Población Estudiantil	Población Docentes
Estudiantes	100	95,24%
Docentes	5	4,76%
TOTAL	105	100%

Tabla N°2: Población y Muestra

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Por ser una población pequeña el trabajo se lo va a realizar con el 100% de los estudiantes y docentes inmersos en el problema educativo sin realizar cálculo estadístico alguno para calcular la muestra.

3.5. Operacionalización de Variables

3.5.1. Operacionalización de Variable Independiente: Recursos Tecnológicos

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems.	Técnica e Instrumento
Recursos Tecnológicos son el conjunto de dispositivos tangibles e intangibles que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas en la actual sociedad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> Recursos Tecnológicos Tangibles Recursos Tecnológicos Intangibles 	Computador Proyector Pizarra Digital Webcam Impresora Software Web Internet Aplicaciones Virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ¿El docente utiliza material tecnológico como computador o proyector para impartir clases? ¿Usted maneja el computador para realizar tareas escolares? ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet, entre otros con fines educativos? ¿Conoce sitios en la web que fortalezcan los conocimientos adquiridos en clase de lengua y literatura? ¿Le gustaría que su docente aplique software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura? 	Encuesta Cuestionario Estructurado

Tabla N°3: Operacionalización de Variable Independiente
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

3.5.2. Operacionalización de Variable Dependiente: Interaprendizaje

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems.	Técnica e Instrumento
Interaprendizaje se define como la interacción que mantienen al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción • Medios de comunicación • Procesos de aprendizaje 	<p>Metas compartidas Adquisición de valores y habilidades sociales</p> <p>Masivos Auxiliares</p> <p>Motivación Concentración Actitud Organización Comprensión</p>	<p>¿Su profesor organiza actividades para desarrollar las buenas relaciones entre compañeros en clases de lengua y literatura?</p> <p>¿El docente fomenta actividades en las que se promueven objetivos y metas como grupo en clase de lengua y literatura?</p> <p>¿Su profesor usa medios de comunicación masivos como la televisión, radio entre otros en clases?</p> <p>¿Usted considera que su profesor planifica clases de lengua y literatura motivantes?</p> <p>¿Usted comprende y recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?</p>	<p>Encuesta Cuestionario Estructurado</p>

Tabla 4: Operacionalización de Variable Dependiente
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

3.6. Plan de Recolección de Información

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación
¿De qué personas u objetos?	Con los niños y niñas de tercer al séptimo año de Educación Básica
¿Sobre qué aspectos?	Recursos Tecnológicos e Interaprendizaje
¿Quién?	Investigadora Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth
¿Cuándo?	Diciembre 2012 a Junio 2013
¿Dónde?	Centro Educativo Cristiano "El Camino"
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionario estructurado
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

Tabla N° 5: Plan de Recolección de Información
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

3.7. Plan de Procesamiento de la Información

Una vez realizado la recolección de datos se procede a procesar la información siguiendo los siguientes pasos:

- Diseño y elaboración de encuestas sobre la base de la matriz de la operacionalización de las variables.
- Recolección de datos a través de una encuesta dirigida a los estudiantes todos los estudiantes de educación Básica.
- Analizar y procesar información de las encuestas aplicadas.
- Clasificación de información mediante la revisión de los datos recopilados.
- Tabulación de datos
- Categorizar y ordenar datos obtenidos de las respuestas de la encuesta aplicada
- Elaboración de tablas de datos y gráficos estadísticos empleando el programa EXCEL.
- Redactar juicios de valor de cada una de las preguntas.
- Elaborar un informe de la encuesta aplicada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados: Encuestas a Estudiantes

Pregunta N°1: ¿El docente utiliza material tecnológico como computador o proyector para impartir clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	69	69%
SI	31	31%
TOTAL	100	100%

Tabla N°6: Material Tecnológico

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

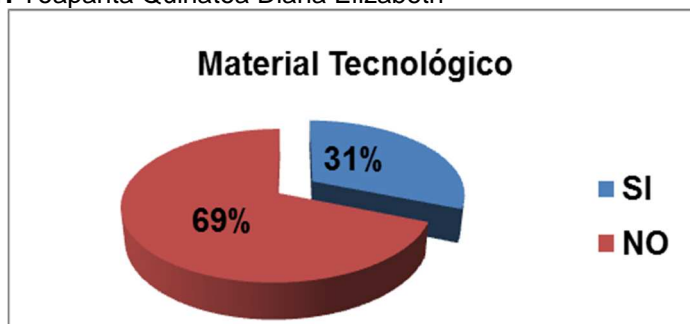


Gráfico N°5: Material Tecnológico

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes en 31 % indica que el docente utiliza material tecnológico como computador o proyector para impartir clases; mientras el 69% manifiesta lo contrario.

Esto significa que la mayor parte de estudiantes indica que el docente no utiliza material tecnológico para impartir clases lo que impide disfrutar de los beneficios de la aplicación de los mismos en clase; la minoría considera que si se usa dicho material confundiéndolo con radio y T.V.

Pregunta N°2: ¿Utiliza el computador para realizar tareas escolares de lengua y literatura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	58	58%
SI	42	42%
TOTAL	100	100%

Tabla N°7: Uso del computador en tareas escolares
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico N°6: Uso del computador en tareas escolares
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 42 % indica que utiliza el computador para realizar tareas escolares de lengua y literatura; mientras el 58 % manifiesta lo contrario.

Se considera que un gran número de estudiantes indica que no utiliza el computador para realizar tareas escolares de lengua y literatura limitando el desarrollo de las destrezas tecnológicas; mientras que la minoría considera que si tomando como el uso del computador en tareas las consultas

Pregunta N°3: ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet con fines educativos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	75	75%
SI	25	25%
TOTAL	100	100%

Tabla N°8: Medios Informativos Tecnológicos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

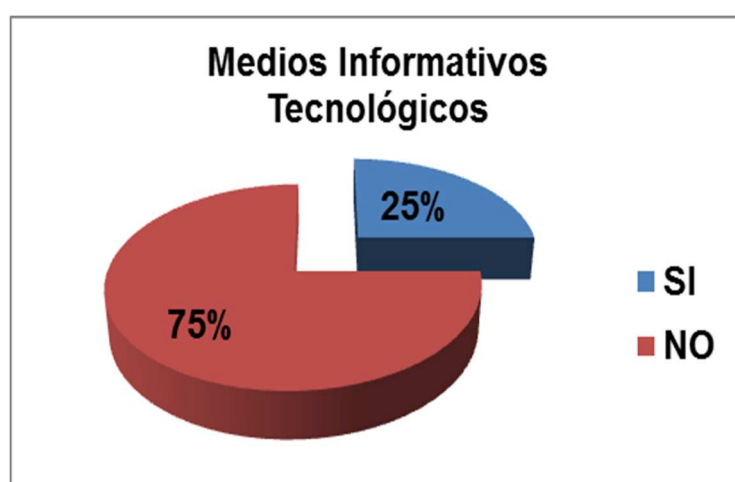


Gráfico N°7: Medios Informativos Tecnológicos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes en 25% indica que conoce como utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet con fines educativos; mientras el 75% manifiesta que lo contrario.

Por lo tanto se deduce pocos de los estudiantes conoce como utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet con fines educativos, impidiendo la aprehensión de conocimientos.

Pregunta N°4: ¿Usa sitios en la Web para fortalecer los conocimientos adquiridos en clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	76	76%
SI	24	24%
TOTAL	100	100%

Tabla N°9: Sitios en la Web
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico N°8: Sitios en la Web
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 76% indica que no usa sitios en la web para fortalecen los conocimientos adquiridos en clases; mientras el 24% manifiesta lo contrario.

Se considera que muchos son los estudiantes que no usan sitios web para fortalecer los conocimientos adquiridos en clase volviéndose del internet un instrumento solo para distracción de improductiva educativa.

Pregunta N°5: ¿Le gustaría que su docente aplique software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	4	4%
SI	96	96%
TOTAL	100	100%

Tabla N°10: Software de Aplicación
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico N°9: Software de Aplicación
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes en 96% indica que le gustaría que el docente aplique software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura; mientras el 4% manifiesta lo contrario.

Según los resultados obtenidos un gran número de estudiantes indican que le gustaría que el docente aplique software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura dando la oportunidad al estudiante de interactuar con la tecnología y evitando el aprendizaje tradicionalista en esta área.

Pregunta N°6: ¿Su profesor organiza actividades entre compañeros en clases de lengua y literatura con metas compartidas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	73	73%
SI	27	27%
TOTAL	100	100%

Tabla N°11: Metas Compartidas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

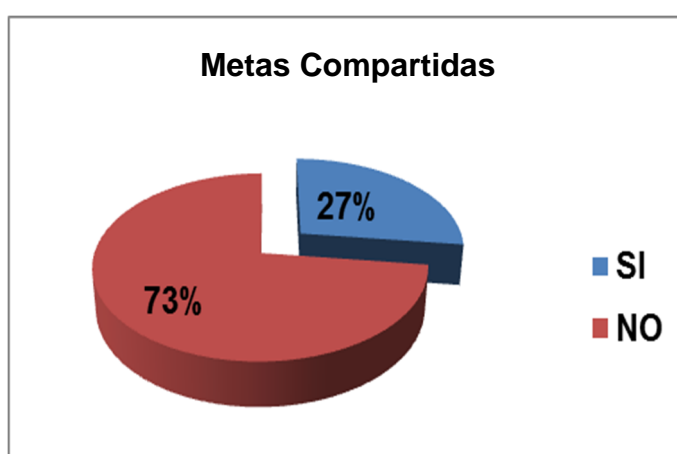


Gráfico N°10: Metas Compartidas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes en 73% indica que su profesor no organiza actividades entre compañeros en clase de lengua y literatura con metas compartidas; mientras el 27% manifiesta lo contrario.

En los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría indica que su profesor no organiza actividades entre compañeros en las clases de lengua y literatura con metas compartidas limitando el trabajo colaborativo y grupal necesario para el desarrollo interpersonal de los estudiantes.

Pregunta N°7: ¿El docente fomenta actividades en las que se promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	71	71%
SI	29	29%
TOTAL	100	100%

Tabla N°12: Objetivos y Metas Grupales
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico N°11: Objetivos y Metas Grupales
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes en 29 % indica que si El docente planifica actividades en las promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura; mientras el 71% manifiesta lo contrario.

Esto significa la mayoría de los estudiantes indica que el docente no planifica actividades que promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura aislando al estudiante de desarrollo integral.

Pregunta N°8: ¿Su profesor usa medios de comunicación masivos como la televisión o radio en clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	60	60%
SI	40	40%
TOTAL	100	100%

Tabla N°13: Uso Medios de Comunicación Masiva
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Tabla N°12: Uso Medios de Comunicación Masivos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes en 40% indica que el docente usa medios de comunicación masivos como televisión o radio en clase; mientras el 60% manifiesta lo contrario.

Se considera que en un gran número de estudiantes manifiestan que el docente no usa medios de comunicación masivos como la televisión o radio en clase volviendo las horas de clase poco atractivas para el estudiante; la minoría considera si lo usa sobre todo cuando en temas como leyendas, cuentos, obras literarias.

Pregunta N°9: ¿Considera que su profesor planifica clases de lengua y literatura que motive su aprendizaje?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	65	65%
SI	35	35%
TOTAL	100	100%

Tabla N°14: Clases Motivantes de Lengua y Literatura
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

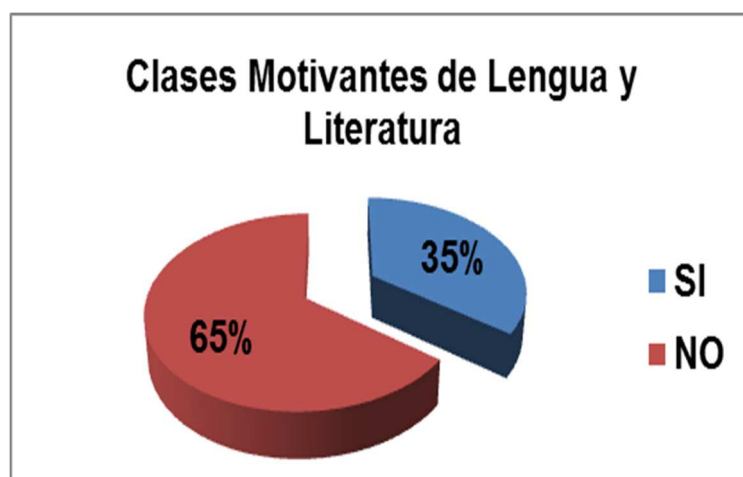


Gráfico N°13: Clases Motivantes de Lengua y Literatura
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 65 % indica que su profesor no planifica clases de lengua y literatura que motiven su aprendizaje; mientras el 35 % manifiesta lo contrario.

Esto significa que muchos de los estudiantes indican que su profesor no planifica clases de lengua y literatura que motiven su aprendizaje volviendo las horas de estas clases rutinarias y poco productivas esta área; la minoría considera que si lo hace por los juegos que en ocasiones realiza el docente antes de comenzar el tema.

Pregunta N°10: ¿Recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	62	62%
SI	38	38%
TOTAL	100	100%

Tabla N°15: Comprensión de Información Recibida
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico N°14: Comprensión de Información Recibida
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 62% indica que no comprende y recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior; mientras el 38% manifiesta lo contrario.

En los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la minoría indica que si comprende y recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior; mientras la mayoría afirma lo contrario obteniendo bajos niveles de rendimiento escolar.

4.2. Análisis e Interpretación de Resultados: Encuesta a Docentes

Pregunta N°1: ¿Usted utiliza material tecnológico como proyector o computador para impartir clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	4	80%
SI	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla N°16: Material Tecnológico
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

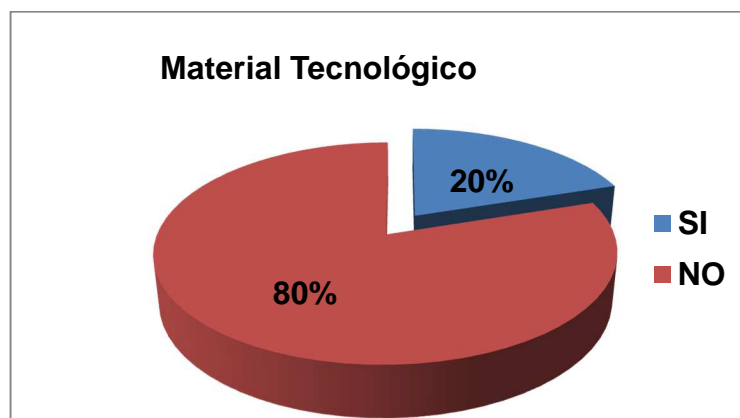


Gráfico N°15: Material Tecnológico
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes en 80 % indica que no utilizan material tecnológico como proyector o computador para impartir clases; mientras el 20 % manifiesta lo contrario.

En los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que no utilizan material tecnológico como proyector o computador entre otros para impartir clases limitando sus destrezas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Pregunta N°2: ¿Recomienda a sus estudiantes el uso del computador para realizar tareas escolares?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	60%
SI	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla N°17: Uso del Computador para Tareas Escolares
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico N°16: Uso del Computador para Tareas Escolares
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes en 60% indica que los docentes no recomienda el uso del computador para realizar tareas escolares; mientras el 40% manifiesta lo contrario.

En los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que no recomienda el uso del computador para realizar tareas escolares limitando desarrollo destrezas tecnológicas inmersas en la educación actual; mientras que la minoría afirma lo contrario separando cada vez más la innovación de tareas en casa

Pregunta N°3: ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet con fines educativos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	4	80%
SI	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla N°18: Medios Informativos Tecnológicos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

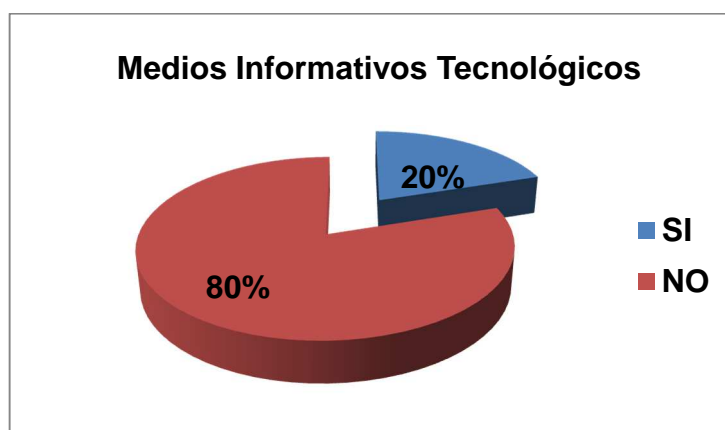


Gráfico N°17: Medios Informativos Tecnológicos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes el 80 % indica que no conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet, con fines educativos; mientras el 20% manifiesta lo contrario.

De los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que no conocen como utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet, con fines educativos dando como resultado clases poco activas y carentes de nuevas tecnologías.

Pregunta N°4: ¿Usa sitios en la web que fortalecer los conocimientos en el área de lengua y literatura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	60%
SI	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla N°19: Sitios Educativos en la Web
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

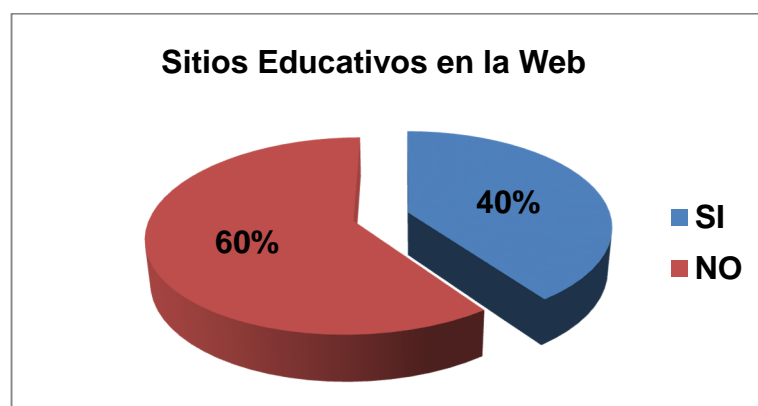


Gráfico N°18: Sitios Educativos en la Web
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes en 60 % indica que no conoce sitios en la web que fortalezcan los conocimientos en el área de lengua y literatura; mientras el 40% manifiesta lo contrario.

En los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que los docentes no conocen sitios en la web que fortalezcan los conocimientos en el área de lengua y literatura el personal docente debe actualizar sus conocimientos para evidenciar mejores resultados en sus estudiantes; mientras que la minoría afirma lo contrario desaprovechando material tecnológico creativo.

Pregunta N°5: ¿Le gustaría aplicar un software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura a sus estudiantes?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	1	20%
SI	4	80%
TOTAL	5	100%

Tabla N°20: Software de Aplicación
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

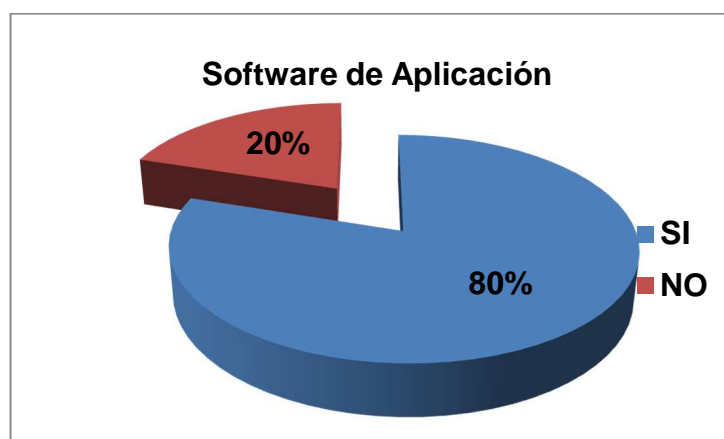


Gráfico N°19: Software de Aplicación
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes en 80 % indica que le gustaría aplicar software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura; mientras el 20% manifiestan lo contrario.

De los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que a los docentes les gustaría aplicar software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura de esta forma piensan lograrían mejores resultados en sus estudiantes; mientras la minoría argumenta que no le gustaría aplicar software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura tornado así las clases en tradicionalistas.

Pregunta N°6: ¿Usted organiza actividades entre estudiantes en clases de lengua y literatura para alcanzar metas compartidas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO	3	60%
SI	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla N°21: Metas Compartidas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

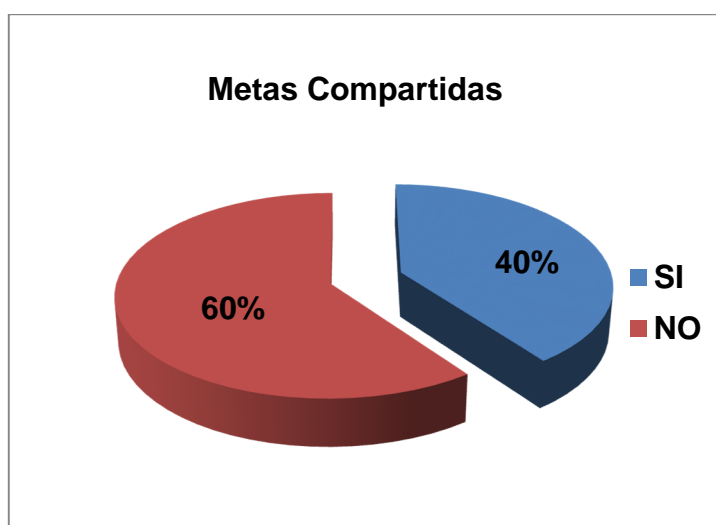


Gráfico N°20: Metas Compartidas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes en 60 % indica que no organizan actividades entre estudiantes en clase de lengua y literatura para alcanzar metas compartidas; mientras el 40% manifiesta lo contrario.

De los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que no organizan actividades entre estudiantes para alcanzar metas compartidas, teniendo como resultado estudiantes individualistas.

Pregunta N°7: ¿Fomenta actividades en las que se promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	60%
SI	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla N°22: Intercambio de conocimientos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

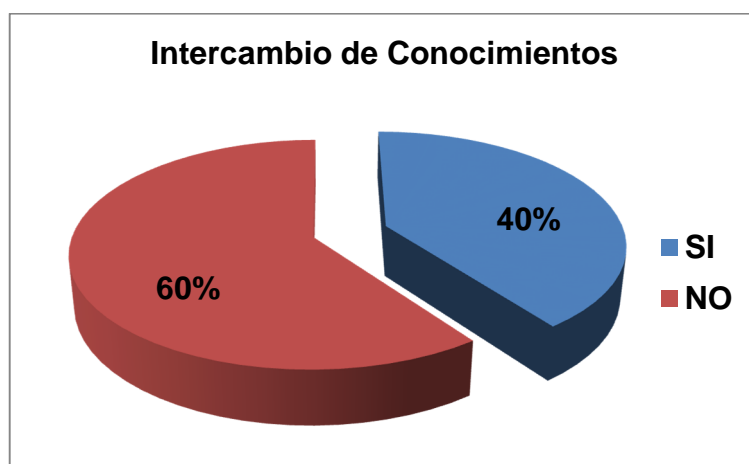


Gráfico N°21: Intercambio de Conocimientos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes el 60% indica que no fomentan actividades en las que promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura; mientras el 40% manifiesta lo contrario.

De los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la minoría indica que los docentes no fomentan actividades en las que promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura provocando el desinterés en alcanzar nuevas logros académicos.

Pregunta N° 8: ¿Usted usa medios de comunicación masivos como la televisión o radio en clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	60%
SI	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla N°23: Uso Medios de Comunicación Masivos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

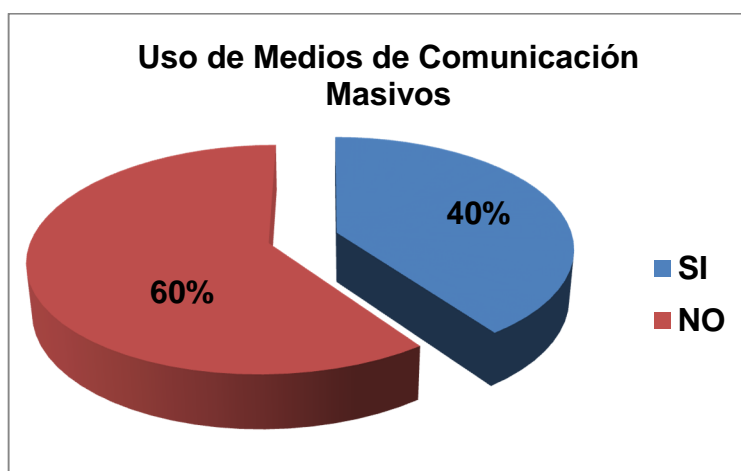


Gráfico N°22: Uso Medios de Comunicación Masivos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes el 60 % indica que no usa medios de comunicación masivos como televisión o radio en clases de lengua y literatura; mientras el 40% manifiesta que no lo usa.

La mayoría de docentes encuestados manifiesta que no usa medios de comunicación masivos como televisión o radio en clases de lengua y literatura perdiendo así la oportunidad de usar material como películas educativas, reportajes y así fomentar el debate o foros en clase.

Pregunta N°9: ¿Considera que planifica clases de lengua y literatura motivantes para sus estudiantes?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	4	80%
SI	1	20%
TOTAL	5	100%

Tabla N°24: Planificación de Clases Motivantes de Lengua y Literatura
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

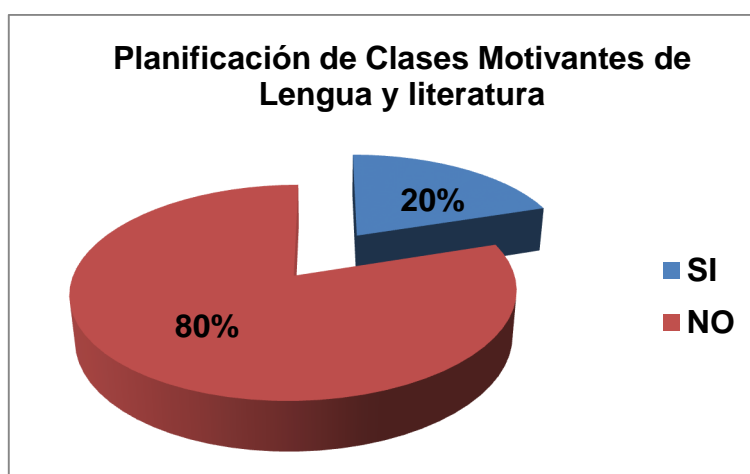


Gráfico N°23: Planificación de Clases Motivantes de Lengua y Literatura
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes el 80 % indica que no planifican clases de lengua y literatura motivantes; mientras el 20% manifiesta lo contrario.

De los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los docentes la mayoría indica que no planifican clases de lengua y literatura motivantes limitando el desarrollo del Interaprendizaje en clase; mientras que la minoría si haciendo que estos estudiantes se conformen con las clases rutinarias.

Pregunta N° 10: ¿Considera que sus estudiantes recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
NO	3	60%
SI	2	40%
TOTAL	5	100%

Tabla N°25: Comprensión de Información Recibida
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

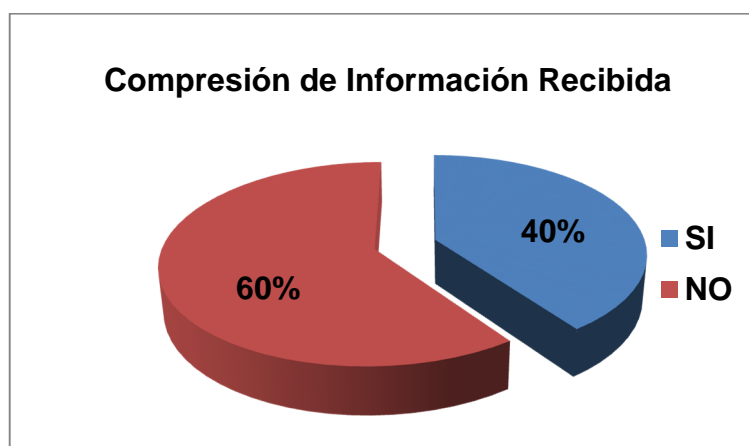


Gráfico N°24: Comprensión de Información Recibida
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes el 60 % indica que sus estudiantes no recuerdan con facilidad la información recibida la clase anterior; mientras el 40% manifiesta lo contrario.

La mayoría de docentes encuestados manifiesta que considera que sus estudiantes no recuerdan con facilidad la información recibida la clase anterior dando como resultado bajo rendimiento escolar y desinterés escolar por parte del estudiante.

4.3. Verificación de la hipótesis: Encuesta a estudiantes

El estadígrafo de significación por excelencia es chi-cuadrado que permite obtener información con la que se acepta o rechaza la hipótesis.

4.3.1. Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de variables se tomó todas las preguntas de las encuestas, lo que permitirá efectuar el proceso de combinación.

Preguntas	Alternativas	
	SI	NO
1. ¿El docente utiliza material tecnológico como proyector o computador para impartir clases?	31	69
2. ¿Utiliza el computador para realizar tareas escolares?	42	58
3. ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet con fines educativos?	25	75
4. ¿Usa sitios en la web para fortalecer los conocimientos adquiridos en clase de lengua y literatura?	24	76
5. ¿Le gustaría que su docente aplique software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura?	96	4
6. ¿Su profesor organiza actividades entre compañeros en clases de lengua y literatura con metas compartidas?	27	73
7. ¿El docente fomenta actividades en las que se promuevan el intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura?	29	71
8. ¿Su profesor usa medios de comunicación masivos como la televisión, radio entre otros en clases?	40	60
9. ¿Considera que su profesor planifica clases de lengua y literatura que motiven su aprendizaje?	35	65
10. ¿Comprende y recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?	38	62
TOTALES	387	613

Tabla N° 26: Encuestas Estudiantes
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Preguntas	Alternativas	
	SI	NO
1. ¿Utiliza material tecnológico como proyector o computador para impartir clases?	1	4
2. ¿Recomienda el uso del computador para realizar tareas escolares	2	3
3. ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet con fines educativos?	1	4
4. ¿Usa sitios en la web que fortalezcan los conocimientos en el área de clase de lengua y literatura?	2	3
5. ¿Le gustaría aplicar un software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura a sus estudiantes?	4	1
6. ¿Organiza actividades para desarrollar en clases de lengua y literatura para alcanzar metas compartidas?	2	3
7. ¿Fomenta actividades en las que se promuevan intercambio de conocimientos en clase de lengua y literatura?	2	3
8. ¿Usa medios de comunicación masivos como la televisión o radio en clases?	2	3
9. ¿Considera que planifica clases de lengua y literatura motivantes para sus estudiantes?	1	4
10. ¿Considera que sus estudiantes recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?	2	3
TOTALES	19	31

Tabla N°27: Encuesta Docentes

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

4.3.2. Planteamiento de la hipótesis

H₀: Los Recursos Tecnológicos no repercuten en el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino” de la Parroquia de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

H₁: Los Recursos Tecnológicos si repercuten en el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino” de la Parroquia de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

4.3.3. Selección del Nivel de Significación.

Se utilizara el nivel $\alpha=0,05$

4.3.4. Descripción de la Población

Se trabajara con toda la muestra que es de 100 estudiantes de tercero a séptimo Año de Educación Básica; y 5 docentes del Centro Educativo Cristiano “El Camino”, a quienes se les aplico la encuesta sobre la actividad que contiene dos categorías.

4.3.5. Especificación del Estadístico

De a acuerdo a la tabla de contingencia 2x2 utilizaremos la siguiente fórmula:

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

Donde:

X^2 = chi- cuadrado

\sum = Sumatoria

O= Frecuencias obtenidas

E= Frecuencias esperadas

4.3.6. Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo

Para decidir sobre estas dos regiones, primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro esta tomado por 2 filas y 2 columnas.

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

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

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

$$gl = 1$$

Entonces con 1 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de X^2 = el valor de 3,84 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de chi- cuadrado que se encuentre hasta el valor 3,84 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 3,84.

La representación gráfica sería:

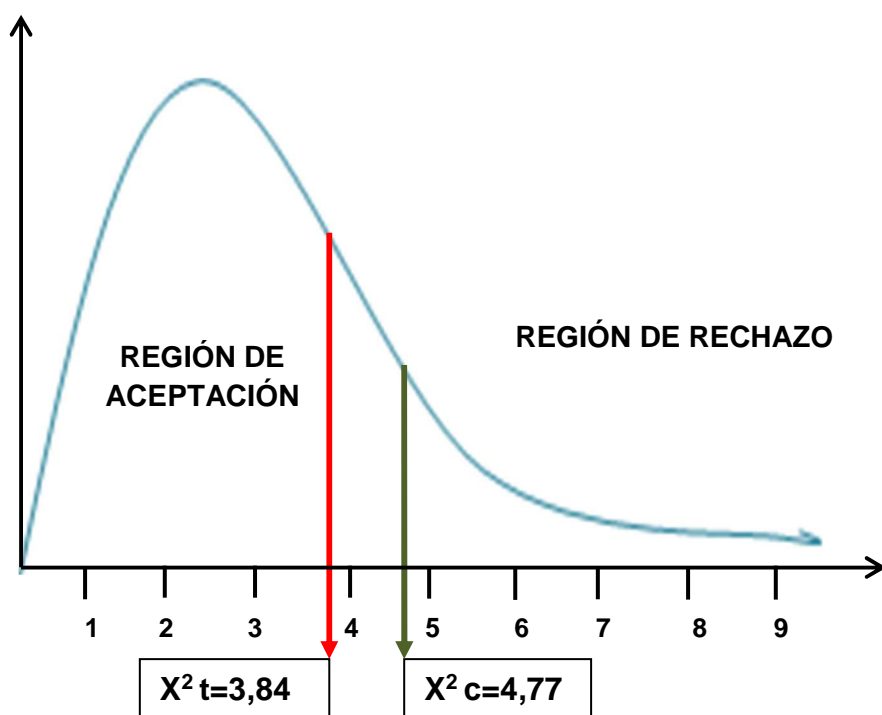


Gráfico N°25: Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

4.3.7. Recolección de Datos y Cálculo de los Estadísticos

Preguntas	Categorías		Subtotal
	Si	No	
Encuestas Estudiantes	387	613	1000
Encuestas Docentes	19	31	50
Total	406	644	1050

Tabla N°28: Frecuencias Observadas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Preguntas	Categorías		Subtotal
	Si	No	
Encuestas Estudiantes	386,66	613,33	999,99
Encuestas Docentes	19,33	30,66	49,99
Total	405,99	643,99	1049,98

Tabla N°29: Frecuencias Esperadas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

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

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
387	386,66	0,34	0,1156	2,9897
613	613,33	-0,33	0,1089	1,7755
19	19,33	-0,33	0,1089	0,0056
31	30,66	0,34	0,1156	0,0037
1050	1049,98			4,7745

Tabla N°30: Cálculo del Chi-cuadrado
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

4.3.8. Decisión Final

Para 1gl a un nivel de 0.05 se obtiene en la tabla $\chi^2_t = 3,84$ y como el valor de chi-cuadrado calculado es 4,7745. Se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: Los Recursos Tecnológicos sí repercuten en el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino” de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- En el Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino” de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia Pichincha se detectó que las clases impartidas en el área de Lengua y Literatura se realizan de manera tradicional, poco motivante, rutinaria escasa en uso de algún tipo de Recurso Tecnológicos novedoso que llame la atención e interés en el área mencionada.
- Revisados todos los resultados de la investigación se puede afirmar que la aplicación del interaprendizaje dentro del aula entre docente-estudiante y estudiante-estudiante son escasas porque se evidencia falta de interés educativo y por ende bajo rendimiento escolar en el área de Lengua y Literatura.
- Mediante esta investigación se puede comprobar que es de suma importancia implementar un novedoso Software Educativo donde Recursos Tecnológicos y estrategias de Interaprendizaje se fusionen para beneficio de la comunidad educativa del Centro Educativo Cristiano “El Camino”.

5.2. Recomendaciones

- Es importante que los docentes y estudiantes se capaciten en el uso adecuado al avance tecnológico en el campo educativo y en las horas clases logren el interés del educando hacia en las clases impartidas dentro del área de Lengua y Literatura esto ayudara en su formación académica para que sean excelentes estudiantes.
- Es de gran importancia que los docentes apliquen un Recurso Tecnológico viable para el área de Lengua y Literatura de una manera permanente para obtener óptimos resultados dentro del aprendizaje de cada estudiante y así este pueda ser más vivencial y practico.
- Es importante que los docentes comiencen hacer uso de diferentes estrategias de interaprendizaje dentro del área de Lengua y Literatura, en la labor diaria dentro y fuera del aula para mejorar el aprendizaje significativo en el estudiante.
- Las estrategias que mejoran el interaprendizaje son importantes se aplique en clase ya que estas permiten el desarrollo no solo intelectual sino relacional entre docente-estudiante y estudiante-estudiante obteniendo una educación mas integral
- Se recomienda a los docentes que utilicen este recurso tecnológico propuesto en la presente investigación para mejorar el proceso de aprendizaje tan solo con acceder a software de aplicación desde el computador creando momentos y actividades entretenidas acorde a la edad de esta manera se desarrollaran íntegramente.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

TEMA:

“Software De Aplicación Las Letras Que Suenan (Jclíc) para mejorar el Interaprendizaje en el Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Tercero a Séptimo Año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano El Camino de La Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia Pichincha”

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Institución:	Centro Educativo Cristiano “El Camino”
Responsable Elaboración:	Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth
Coordinador:	Ing. Jorge Humberto Núñez Campaña
Parroquia:	Sangolquí
Cantón:	Rumiñahui
Provincia:	Pichincha
Dirección:	Venezuela y Marañón N° 52
Teléfono:	2336027
Beneficiados:	Educación General Básica
Años:	Tercero a Séptimo
Sostenimiento:	Particular
Inicio-Fin:	Mayo-Junio 2013
Costo:	\$ 1.200,00

6.2. Antecedentes De La Propuesta

La crisis educativa en el Ecuador implica la necesidad de cambio. La presente investigación es importante porque permite experimentar una alternativa dentro del logro del Interaprendizaje en el área de Lengua y literatura.

La aplicación del software educativo Jclíc permite determinar los efectos que produce en el Interaprendizaje en los estudiantes, tratando de buscar a la vez una revaloración en área de la lengua y literatura.

Contribuye al forjamiento de la Tecnología Educativa popular en el país, partiendo de un diagnóstico y de la identificación de los problemas educativos.

El uso del software Educativo permitirá incrementar el reforzamiento del Interaprendizaje en el área de Lengua y literatura en los estudiantes del Centro Educativo Cristiano “El Camino” El software Educativo se convierte en un excelente entretenimiento para los niños debido al uso diverso de presentación de contenidos diseñando e implementando juegos especialmente elaborados para su corta edad. Este trabajo de afirmación; se reafirma la importancia de los Recursos Tecnológicos en el proceso Enseñanza aprendizaje.

6.3. Justificación

El avance acelerado de los Recursos Tecnológicos, ha permitido enormes cambios y progresos en todas las áreas, económicas, tecnológicas y educativas.

En el campo educativo, el maestro debe propiciar en los estudiantes, actitud de apertura, buena imaginación, auto imagen positiva, habilidad para generalizar los conocimientos.

Por su alta importancia, los Recursos Tecnológicos se aplican como herramienta didáctica en la educación, debido a los cambios impuestos por la globalización. Estos medios hacen más dinámicas las actividades en todos los niveles de educación, especialmente en la Educación Básica. Los docentes deben aprovechar las oportunidades que brindan los Recursos Tecnológicos para establecer nuevas formas de construir conocimientos, para un mejor aprendizaje en cada uno de los niveles de educación, principalmente en la educación básica.

La presente propuesta tiene como finalidad de colaborar con el mejoramiento de la educación, brindando a los docentes una guía práctica y dinámica, la misma que les servirá de apoyo dentro de su labor docente al momento de utilizar el Software de Aplicación Jclíc en el proceso de interaprendizaje, lo cual permitirá que los docentes desarrollen clases motivadoras, participativas y activas las mismas que despierten el interés de ampliar y crear nuevos conocimientos por parte de los educandos, convirtiéndoles en entes activos, independientes, capaces de desenvolverse en cualquier ámbito de la sociedad, contribuyendo de esta manera al mejoramiento de la calidad de la educación.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Implementar el Software de Aplicación letras que suenan (Jclíc) y mejorar el Interaprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de Tercer al Séptimo año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino”

6.4.2. Objetivos Específicos

- Socializar el uso académico en el área de lengua y literatura a partir de imágenes, sonidos, juegos interactivos, con la ayuda del Software de Aplicación las letras que suenan (Jclíc).

- Ejecutar la documentación técnica y funcional que guíe al usuario (docentes y estudiantes) en el entendimiento del Software de Aplicación las letras que suenan (Jcllic).
- Evaluar los conocimientos adquiridos a través de la utilización del Software de Aplicación las letras que suenan (Jcllic).
- Reconocer la importancia de los Recursos Tecnológicos en el Interaprendizaje de los estudiantes.

6.5. Factibilidad

6.5.1. Factibilidad Operacional

Las Autoridades del Centro Educativo Cristiano “El Camino”, consecuentes de la diversidad de niños con problemas educativos en el área de Lengua y Literatura, se encamina todos sus esfuerzos con miras a ajustar su Plan Organizativo Anual para desarrollar métodos que permitan que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga su validez y con esto fomentar el interaprendizaje y desarrollo de capacidades del individuo.

Consecuentemente resulta necesario e imprescindible hacer uso de los Recursos Tecnológicos que permita el apoyo a la cátedra docente. Actualmente la Institución Educativa no cuenta con un método para mejorar el Interaprendizaje en los estudiantes.

Por eso es necesario aplicar el Software de Aplicación las letras que suenan (Jcllic), en el Interaprendizaje con los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del Centro Educativo Cristiano “El Camino” porque no decirlo en el Cantón Rumiñahui ya que permitirá conectarse el estudiante con el docente y de esta manera facilitar al docente su labor académica.

6.5.2. Factibilidad Técnica

El estudio de Factibilidad Técnica para la Aplicación del Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC), para la interacción del docente y los estudiantes del Tercero a Séptimo Año de Educación Básica con dificultad académica en el Área de Lengua y Literatura, en el Centro Educativo Cristiano “El Camino” tiene como prioridad apreciar el Recurso Tecnológico tanto en Hardware y Software, el Talento Humano necesarios para la puesta en marcha de la presente propuesta.

La infraestructura tecnológica con la que cuenta actualmente el Centro Educativo Cristiano “El Camino” responde tanto a los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje (investigación, diseño y desarrollo de contenidos y otros recursos) y de esta forma responder a los estudiantes que den rastros de escaso desarrollo del Interaprendizaje.

Pero si hay que reconocer que todos los involucrados de la institución necesitan preparación adecuada para poder manejar las situaciones que se presentan con los estudiantes con escaso desarrollo de Interaprendizaje y poder dar solución al mismo.

La ejecución del proyecto para el Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC) es posible, ya que ayudará al cambio integral del estudiante y ese cambio personal, provocará un impacto en su familia, en su vida profesional y sobre todo a ser aceptado dentro de su entorno social y laboral.

6.5.3. Criterios Técnicos Tomados Para Evaluar Factibilidad Técnica del Software de Aplicación Las Letras que Suenan (Jcllic)

Criterios de Evaluación	Detalles de Factores a evaluar
Recursos Hardware	Equipos Informáticos Disposición de acceso a los equipos informáticos. Certificaciones de aprobación Mantenimiento adecuado Seguridades.
Recurso Software	Posibilidad de adquirir nuevo software. Instalaciones de programas adecuados. Conocimientos técnicos del personal de soporte. Seguridad en los Sistemas de información. Certificación Software e internet.
Personal	Estructura Organizacional. Capacidad del Recurso Humano. Apoyo de Software Educativo en el proceso de capacitación a docentes y elaboración de herramientas audiovisuales que complementan el aprendizaje. Proceso para el registro y control de capacitados y capacitadores. Procesos y métodos de formación utilizados para el aprendizaje. Planes de Contingencia. Planes de conferencias.

Tabla N°31: Criterios para evaluar Factibilidad Técnica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

HARDWARE		
Cant	Especificaciones	Comentarios
1	MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001 Características: Procesador Intel Atom 1.66ghz. 1 Gb de Ram. 160 Gb de Disco Duro. Intel Graphics Media Accelerator GMA950 con 64MB-251MB memoria de gráficos compartida. Puertos para micrófono y audífonos. 3 Universal Serial Bus USBv2.0, Puerto RJ-45 LAN. Puerto USB Sleep and Charge. CÁMARA WEB, PROTECCIÓN EN EL DISCO DURO. Lector de tarjetas es 4 en 1. Pantalla de 10". Conexión Wifi y Accesorios	Instalado Windows XP, SEVEN.
1	Computador de Escritorio <u>INTEL CORE 2 DUO</u> , 1 GB en RAM, disco duro de 320 GB, microprocesador Intel que oscila entre 2.3 y 2.8 Ghz de velocidad y Accesorios	Sistema Operativo Windows Xp con Service Pack 3, Seven

Tabla N°32: Hardware

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

SOFTWARE	
Tipo de Software	Software Instalado
Sistemas Operativos	Windows XP con Service Pack 3 Windows Seven
Paquetes de Oficina Utilitarios	Office 2007 Java 1.5 Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC)
Software de Seguridad	Antivirus.

Tabla N° 33: Software

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

TALENTO HUMANO	
Especificaciones	Comentarios
Personal	<p>Autoridades que brinda todo el apoyo para la puesta en marcha de este proyecto.</p> <p>Docentes (capacitadores).- existen 1 docente del área Informática, que se encuentran preparándose para instruir a los demás docentes en lo que se refiere a metodologías de formación Académica innovadoras y Tecnológicas para el Uso del Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC) y contribuir al interaprendizaje con los estudiantes.</p> <p>Ayudante Capacitado para brindar soluciones a los problemas que se presenten dentro de los procesos de Capacitación.</p> <p>Estudiantes.</p>

Tabla N°34: Talento Humano

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

6.5.4. Factibilidad Financiera

Los precios económicos indicados a continuación para la Aplicación del Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC) están acorde a la actualidad en donde se va a llevar a cabo capacitaciones sobre el manejo del mismo a los docentes y sobre todo a los estudiantes con dificultades en el Interaprendizaje en el área de lengua y literatura lo necesiten, en beneficio de la mejora del de la comunicación docente – estudiante, en el literal anterior, se realizó un estudio de Factibilidad Técnica, respecto a Requerimientos Hardware - Software y Talento Humano; necesarios para la implementación de este proyecto.

En esta sección he tratado de clasificar los diferentes costos de inversión en función de posibilitar la utilización del Software Educativo mencionado anteriormente.

DETALLE DEL GASTO	CANT.	COSTO	VALOR TOTAL	POSEE ACT.	
				SI	NO
HARDWARE					
MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001	1	\$ 550,00	\$ 550,00		
INTEL CORE 2 DUO (Escritorio)	1	\$ 420,00	\$ 420,00		
SOFTWARE					
Licencia de Sistema Operativo	1	\$ 50,00	\$ 50,00		
Licencia de Office 2010	1	\$ 80,00	\$ 80,00		
Licencia de Software de Aplicación las letras que suenan (Jcllic)	1	Gratis			
TALENTO HUMANO					
Gastos por Asesorías y/o Capacitaciones a docentes	1	\$100,00	\$ 100,00		
GASTOS FIJOS					
Energía Eléctrica Mensual	1	\$ 50,00	\$ 50,00		
TOTAL ESTIMADO DE COSTOS.... \$ 1.200,00					

Tabla N°35: Cuadro Analítico de Gastos para el de Software de Aplicación
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Del detalle de gastos mencionados anteriormente el Centro Educativo Cristiano “El Camino”, únicamente deberá invertir la cantidad de **\$ 1.200,00**; debido a que cuenta con la mayoría de Hardware y Software con sus licencias, Talento Humano, necesarias para la aplicación del Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC).

En conclusión se dispone con todo hardware, software y recursos necesarios para la realización óptima del proyecto, por lo que se puede afirmar que el proyecto es factible desde el punto de vista económico.

6.6. Fundamentación

6.6.1. Software De Aplicación (Definición)

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

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

Aplicaciones de entretenimiento: Software de entretenimiento: Video juegos de galería, simuladores de vuelo, juegos interactivos de misterio y rompecabezas difíciles de solucionar. Muchos programas educativos pueden ser considerados como software de entretenimiento. Estos programas pueden ser excelentes herramientas para la educación.

El software de aplicación educativo constituye una valiosa fuente para aprender y adquirir conocimientos, estos generalmente establecen los nexos fundamentales que conforman la información de la que son portadores, provocando que los docentes interpreten como acabado el proceder metodológico que conduce a la formación del conocimiento y

pasen después de la presentación del modelo expresado por estos medios a la fijación del contenido.

La planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se utilicen software para la presentación de un contenido, implica tener conocimiento de la información brindada y de las posibilidades ofrecidas en su emisión, para propiciar que los educandos participen en el análisis de los rasgos esenciales presentes en el modelo donde se concretan las características, relaciones o nexos esenciales del contenido, y puedan completar los procedimientos para apropiarse del mismo.

Es preciso conducir el análisis de la información ofrecida por el software de modo que se forme en ellos un nivel de conocimiento teórico en el que se haga posible reflejar la esencia interna y las leyes que rigen el desarrollo de la realidad para propiciar la comprensión de sus relaciones. El uso del software educativo exige la necesidad de hacer confrontar los conocimientos después de la información ofrecida en el software, ya que apropiarse de los mismos implica primeramente captar la información que permita almacenar imágenes para que después se conviertan en representaciones esenciales o elementos distintivos a partir de su análisis.

El uso de software no debe verse como algo más que se suma, ofreciendo una mayor carga al docente, sino como un elemento dinamizador del aprendizaje que unido a los métodos les ofrezca la posibilidad de diseñar y potenciar con más eficiencia las acciones que conduzcan a los escolares por el proceso del conocimiento.

(Caccuri Virginia, 2012, pág.25, 137)

Características Fundamentales del Software de Aplicación Educativo

Para su estructura, diseño y utilización se tienen en cuenta las características y elementos fundamentales de este tipo de software:

- Tener finalidad didáctica.
- Utilización de la computadora como soporte en el que los usuarios realicen las actividades que se proponen.
- Ser interactivo, responder inmediatamente a las acciones de los usuarios, o sea permitir un “diálogo” o intercambio de informaciones entre la computadora y los usuarios.
- Permitir el trabajo individual de los usuarios, que se adapte al ritmo de trabajo cada usuario
- Ser fácil de usar. Permitir al usuario acceder y usar sin dificultades el mismo, o sea que con un mínimo de conocimientos informáticos puedan emplearlo en su beneficio.
- Funcionalidad: Capacidad del software para proveer funciones que cumplan con necesidades específicas o implícitas, cuando es utilizada bajo ciertas condiciones.
- Usabilidad: Capacidad del producto para ser atractivo, entendido, aprendido y utilizado por el usuario bajo condiciones específicas.
- Eficiencia: Capacidad del producto para proveer un rendimiento apropiado, relativo a la cantidad de recursos utilizados, bajo condiciones específicas. Para cada categoría se tiene asociado un conjunto de características, las cuales definen las áreas claves que se deben satisfacer para lograr asegurar y controlar la calidad de cada una de las categorías y la del Producto.

(http://www.ecured.cu/index.php/Software_Educativo)

Análisis el Software de Aplicación Las Letras que Suenan (Jclic)

- **UTILIDAD:**

Una de las ventajas que nos ofrecen estos software, JClic y Hot Potatoes, es que son de uso libre, están diseñados para aplicaciones educativas, son compatibles con diferentes plataformas, Windows, Linux, Mac, JClic tiene la opción de un formato estándar o avanzado, sus aplicaciones están diseñadas en lenguaje Java, JClic, ofrece la creación de la biblioteca compartida de proyectos, dispone de un sistema de registro de los resultados de las actividades. JClicreports es el módulo encargado de recopilar los datos (tiempo empleado en cada actividad, intentos, aciertos, etc...) y presentarlos después en informes estadísticos de diversos tipos.

JClic brinda tutoriales para los docentes por medio de un curso Telemático de 60 horas en idioma español, catalán, inglés y alemán, dentro de un Plan de Formación Permanente de Profesorado, el curso consta de cinco módulos en los que se explican las funciones de los programas de JClic, y se proponen algunas prácticas y ejercicios.

Algunas de sus actividades consisten en ejercicios de rompecabezas, Asociaciones, Sopa De Letras, Crucigramas. Sin duda de gran utilidad educativa. (García Ana, 2006, pág. 55, 67)

6.6.2. Software de Aplicación JClic (Definición)

El Software de Aplicación JClic es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículo, desde educación infantil hasta secundaria.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/JClic>)

Es una de las herramientas de autor de mayor difusión en el mundo educativo al permitir aprovechar la capacidad multimedia del ordenador e incluir animaciones, imágenes, vídeo y sonido. Está desarrollado en la plataforma Java y funciona en sistemas Windows, Linux, Mac OS X y Solaris. JClic está formado por cuatro aplicaciones:

- JClicapplet: Un "applet" que permite incrustar las actividades JClic en una página web.
- JClicplayer: Un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del ordenador (o desde la red) sin que sea necesario estar conectado a Internet.
- JClic autor: La herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva.
- JClicreports: Un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos. <http://educatics.blogspot.com/>

¿Para qué sirve?

JClic es un conjunto de aplicaciones de software libre que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, etc.

JClic es un instrumento que facilitará al profesorado la elaboración de aplicaciones didácticas e interactivas para trabajar aspectos procedimentales de prácticamente todas las áreas del currículum, desde educación infantil hasta bachillerato. La fácil elaboración de estas actividades, así como su difusión en la web, responde a las necesidades que plantea la actual sociedad de la información y la comunicación.

¿Para quién puede ser útil?

JClic es una herramienta útil tanto para los profesores como para los alumnos. Así, los profesores pueden elaborar con ella ejercicios para sus

clases, en cualquier materia curricular; pero también pueden usarla los alumnos (por la facilidad de su manejo) creando sus propias actividades. Por ejemplo, en la clase de lengua pueden crearse crucigramas, sopas de letras, presentar información, actividades con textos; en la clase de matemáticas puede crear actividades con números, etc.

¿Qué necesitas para utilizarlo?

Tener instalado el programa JClic Player para poder realizar las actividades creadas y el programa JClic Author para crear, editar y publicar actividades o modificar actividades ya creadas.

- **VALORACIÓN:**

A los niños de todas las edades les encanta el Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC). Ya que para ellos es sólo un juego, pero en realidad es mucho más. Ayuda en las tareas diarias y los niños aprenden jugando y lo mejor es divertirse a la vez que se juega y se aprende.

A parte, para los estudiantes es muy motivador, puesto que la configuración del juego no les permite avanzar a la siguiente letra hasta que no han aprendido la anterior y han hecho una pequeña prueba relacionada con la letra. Este software para aplicarlo en una Institución Educativa hay que adquirirlo para ponerlo en red.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

**APLICACIÓN SOFTWARE JCLIC LAS LETRAS
QUE SUENAN PARA EL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA**



Gráfico N° 26: Logotipo Jcllic las letras que suenan
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Introducción

JClic es un conjunto de aplicaciones de software libre que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, etc.

JClic es un instrumento que facilitará al profesorado la elaboración de aplicaciones didácticas e interactivas para trabajar aspectos procedimentales de prácticamente todas las áreas del currículum, desde educación infantil hasta bachillerato. La fácil elaboración de estas actividades, así como su difusión en la web, responde a las necesidades que plantea la actual sociedad de la información y la comunicación.

JClic es una herramienta útil tanto para los profesores como para los alumnos. Así, los profesores pueden elaborar con ella ejercicios para sus clases, en cualquier materia curricular; pero también pueden usarla los alumnos (por la facilidad de su manejo) creando sus propias actividades. Por ejemplo, en la clase de lengua pueden crearse crucigramas, sopas de letras, presentar información, actividades con textos; en la clase de matemáticas puede crear actividades con números, etc.

Tener instalado el programa JClic Player para poder realizar las actividades creadas y el programa JClic Author para crear, editar y publicar actividades o modificar actividades ya creadas es lo único que necesita para utilizarlo.

MANUAL DE INSTALACIÓN DEL SOFTWARE DE APLICACIÓN JCLIC

Para ejecutar la presente propuesta debe ser instalado el programa JCLIC- 0.2.1.0

A continuación seguimos los siguientes pasos:

PASO 1: Ingresamos a la carpeta JCLIC

PASO 2: Ejecutamos el programa JCLIC-0.2.1.0

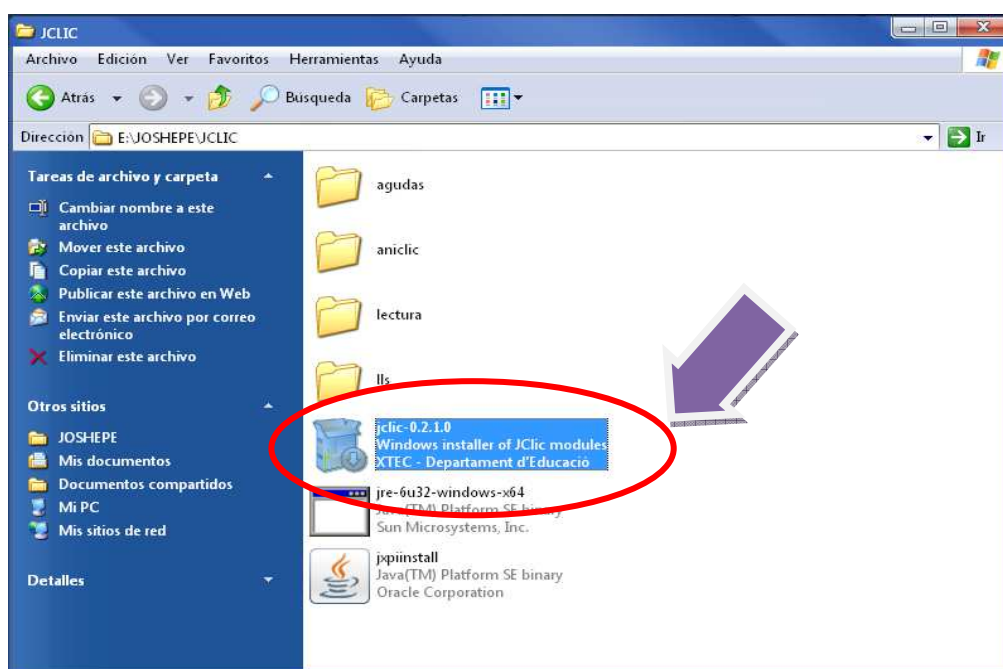


Gráfico N° 27: Ejecución del software Jclc
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 3: Elegimos el lenguaje con el que se instalará la aplicación; en este caso es el español.



Gráfico N° 28: Elección del lenguaje
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 4: Damos clic en el botón OK y observamos la siguiente ventana.

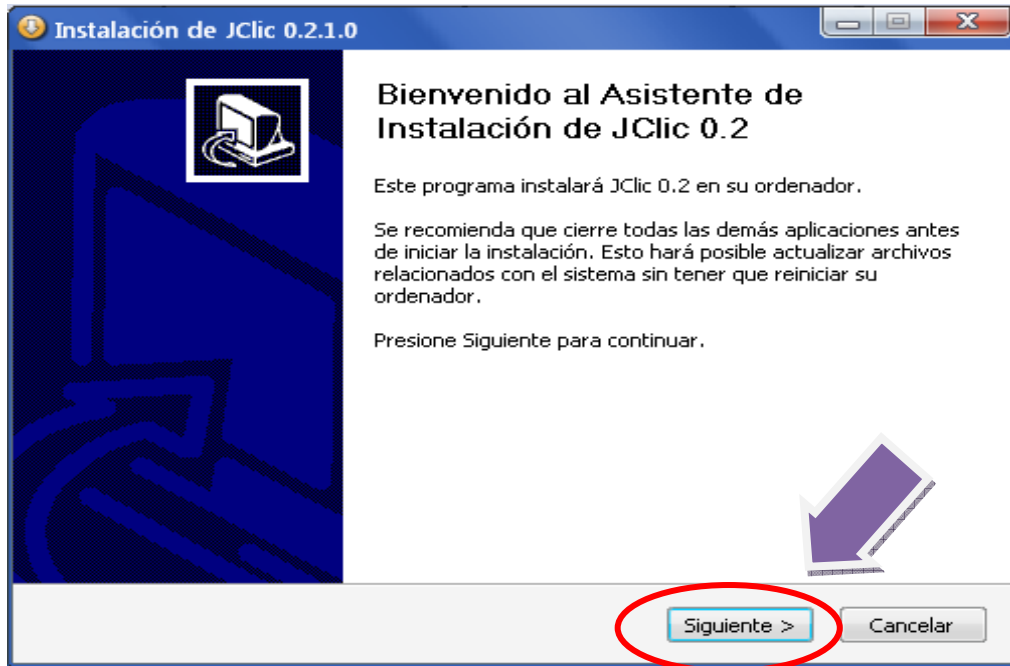


Gráfico Nº 29: Bienvenida al asistente de Aplicación Jclíc
Elaborado por: Diana Elizabeth Toapanta Quinatoa

PASO 5: En esta ventana damos clic en siguiente donde visualizaremos lo siguiente:

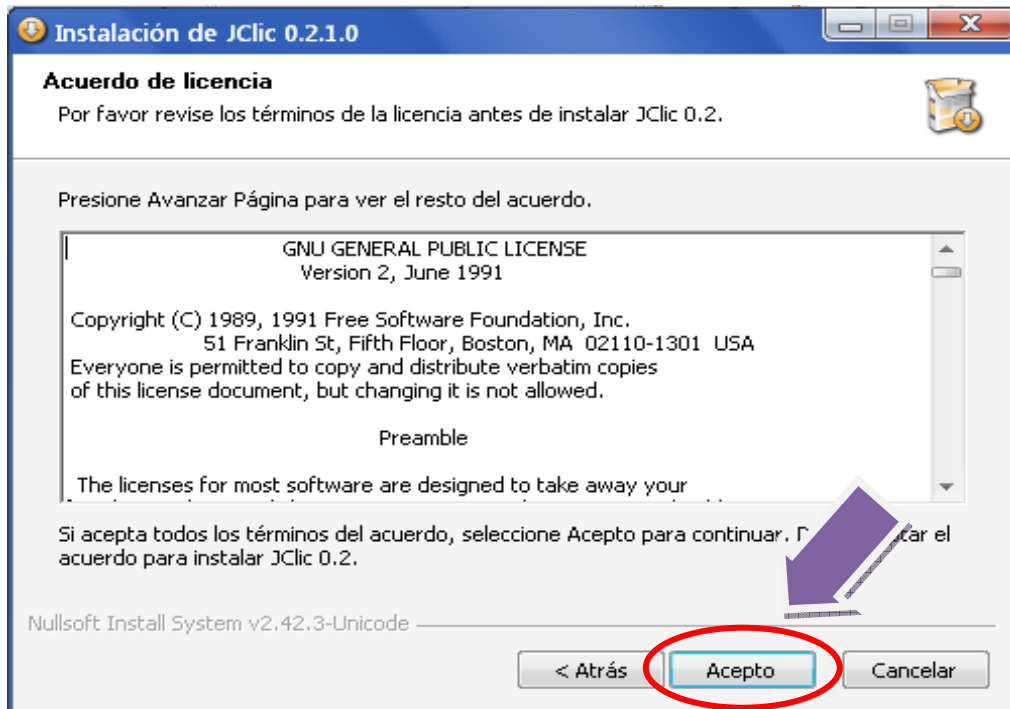


Gráfico Nº 30: Acuerdo de licencia
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 6: Aquí damos clic en el botón acepto.

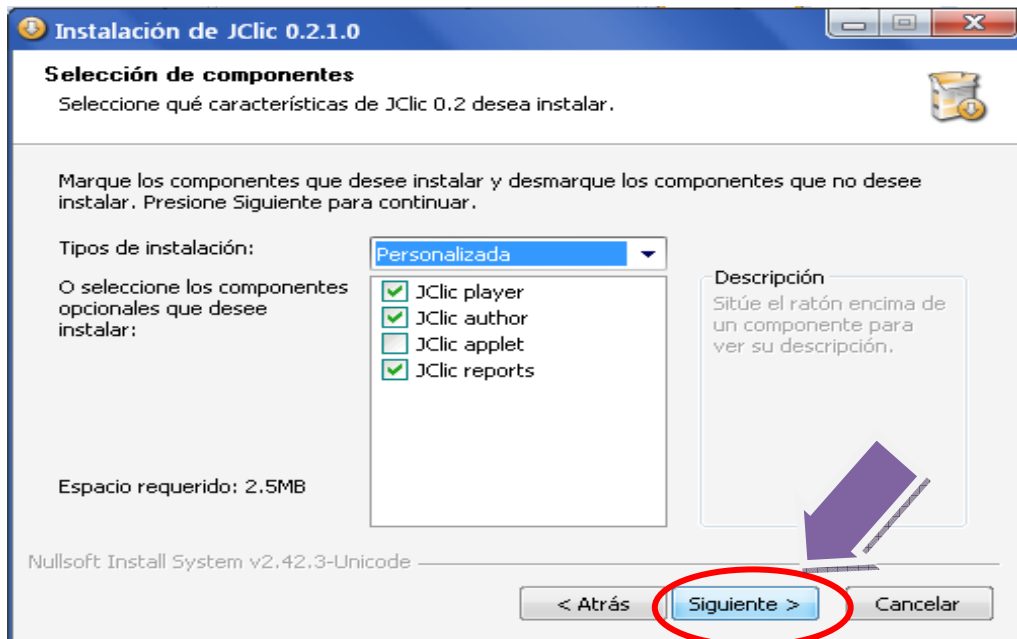


Gráfico N° 31: Selección de componente
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 7: Daremos in clic en el botón siguiente y luego en el botón instalar.

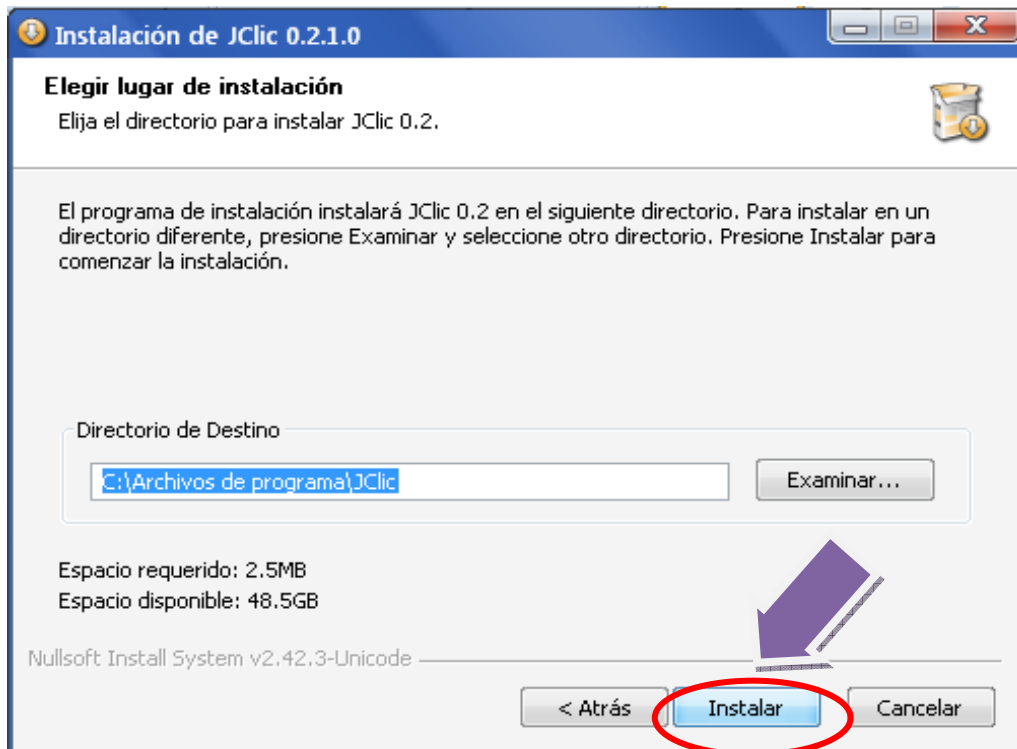


Gráfico N° 32: Elección de lugar de instalación
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

MANUAL PARA EJECUCIÓN DE SOFTWARE DE APLICACIÓN LETRAS QUE SUENAN JCLIC

Luego de la instalación adecuada del software de aplicación letras que suenan JCLIC, se puede proceder a su ejecución siguiendo estos pasos:

PASO 1: Nos dirigimos al escritorio y ejecutamos la aplicación JCLIC



Gráfico Nº 33: Búsqueda del programa
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 2: Se abrirá la ventana de la aplicación JCLIC.



Gráfico Nº 34: Ventana de la aplicación JCLic
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 3: Damos clic en el menú **ARCHIVO** y luego la opción **ABRIR ARCHIVO**

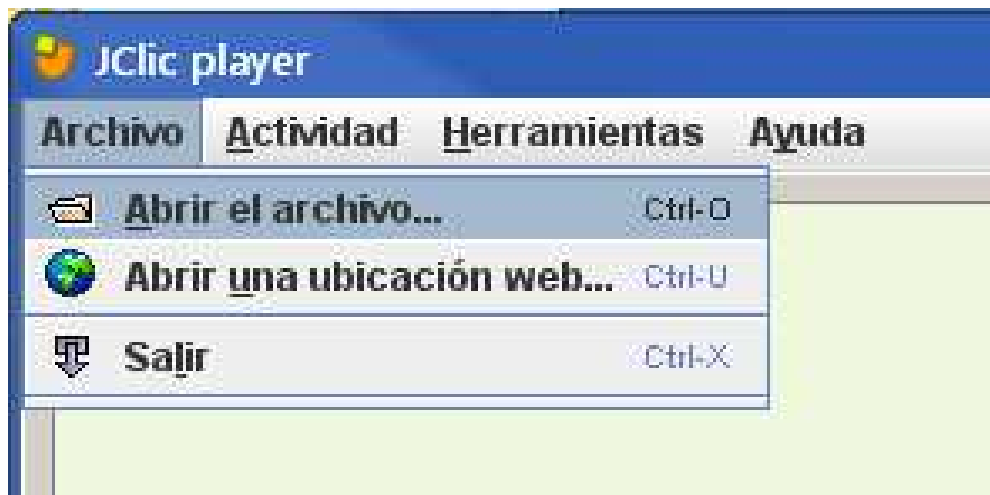


Gráfico N° 35: Selección de archivos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 4: Visualizamos la siguiente ventana en la cual damos clic en la siguiente pestaña.

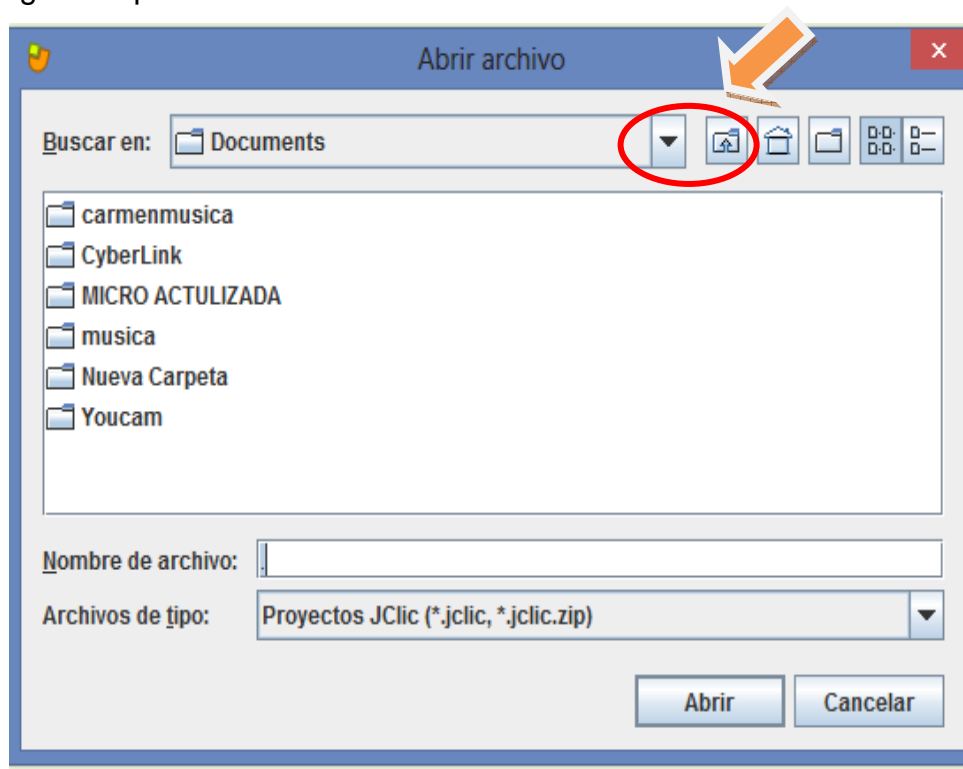


Gráfico N° 36: Búsqueda de archivos
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 5: Buscamos la carpeta **PROPUESTA JCLIC** y damos clic en el botón **abrir**.

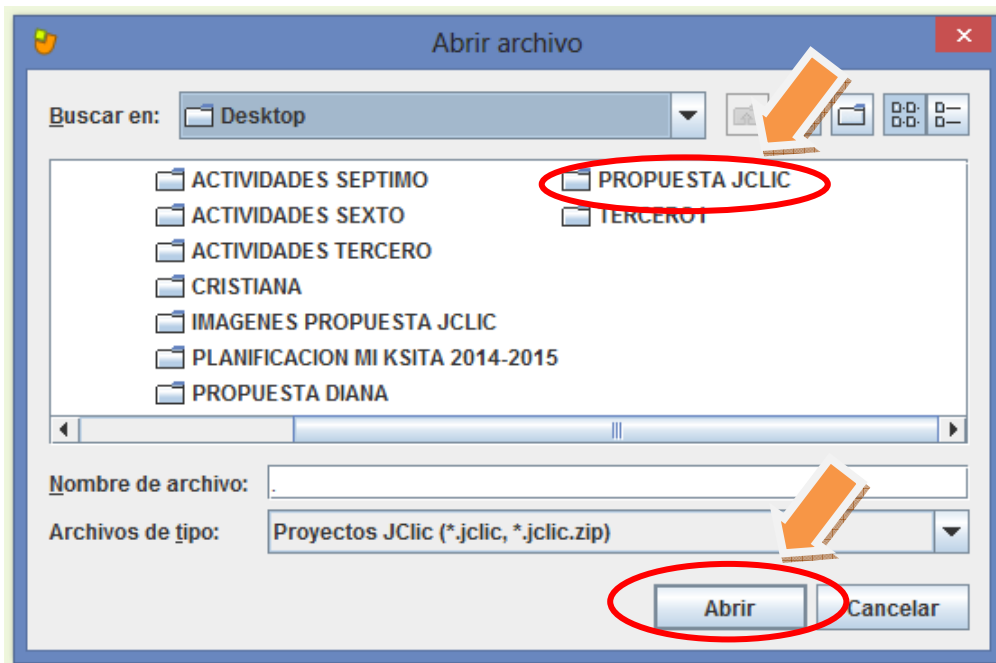


Gráfico N° 37: Selección de propuesta
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 6: Seleccionamos a la carpeta se necesite según el año de básica, en este caso se selecciona **ACTIVIDADES TERCERO** y procedemos a dar clic en el botón **abrir**.

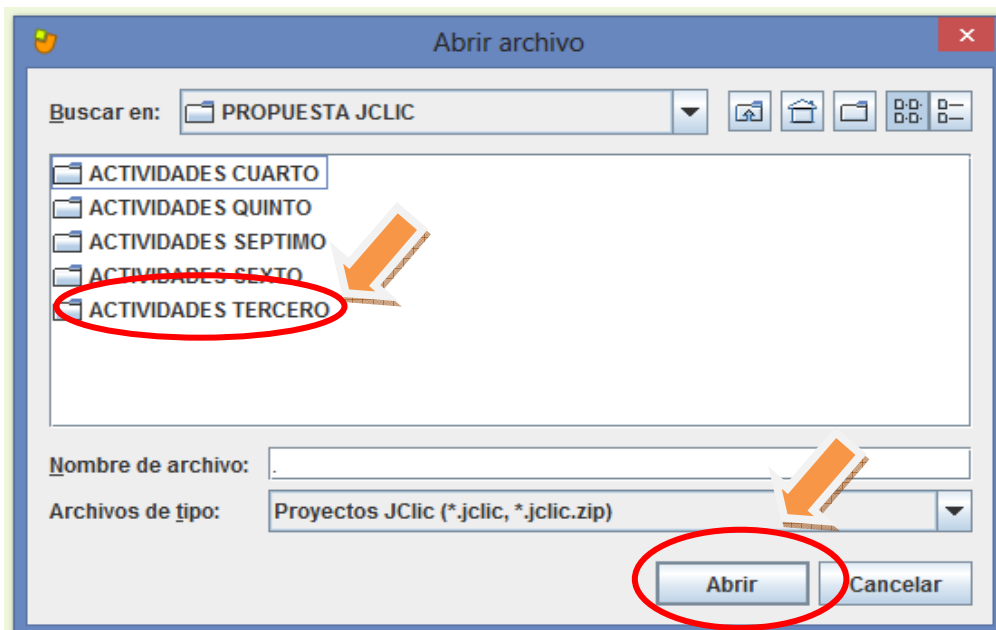


Gráfico N° 38: Selección de carpeta Actividades Tercero
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

PASO 7: Aparecerá las siguiente ventana en la que seleccionamos el archivo **Actividades_Tercero_Basica** y finalmente damos clic en el botón abrir.

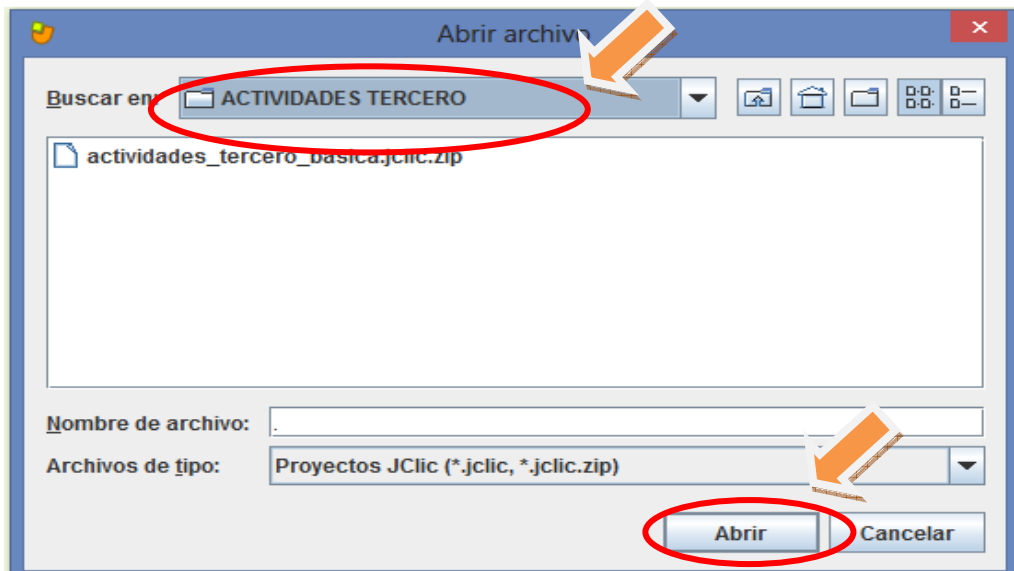


Gráfico Nº 39: Selección de carpeta actividades_tercero_basica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Actividades Tercero de Básica

Tema: Tarjeta Postal

Luego se ejecutará la propuesta donde visualizara la ventana con la primera actividad. Con Ayuda del mouse se selecciona las palabras y se la lleva al lugar correcto dentro del párrafo.

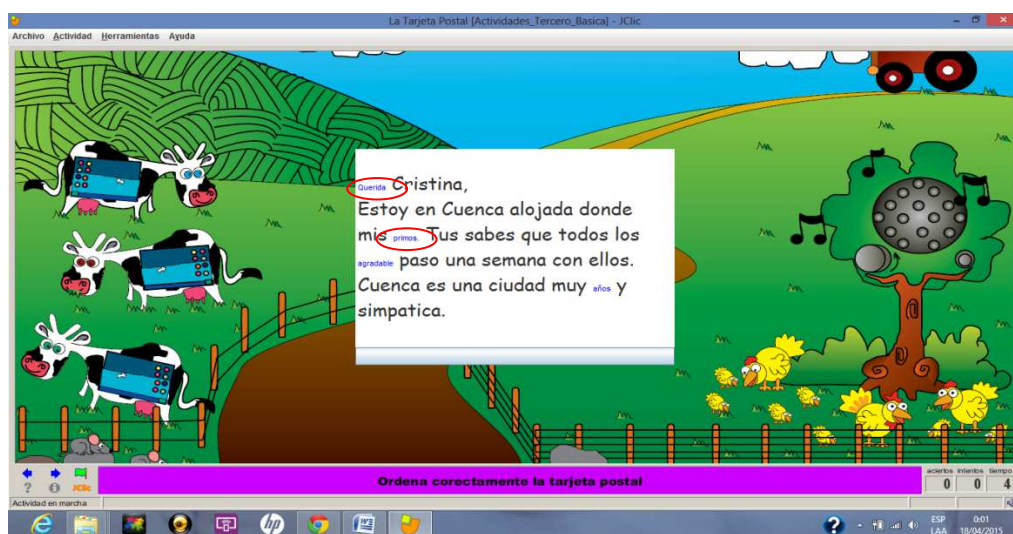


Gráfico Nº 40: Orden de palabras
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Género del Sustantivo

Esta actividad es un crucigrama el cual se llenará con la respuesta correcta a las preguntas planteadas en los recuadros de la derecha.

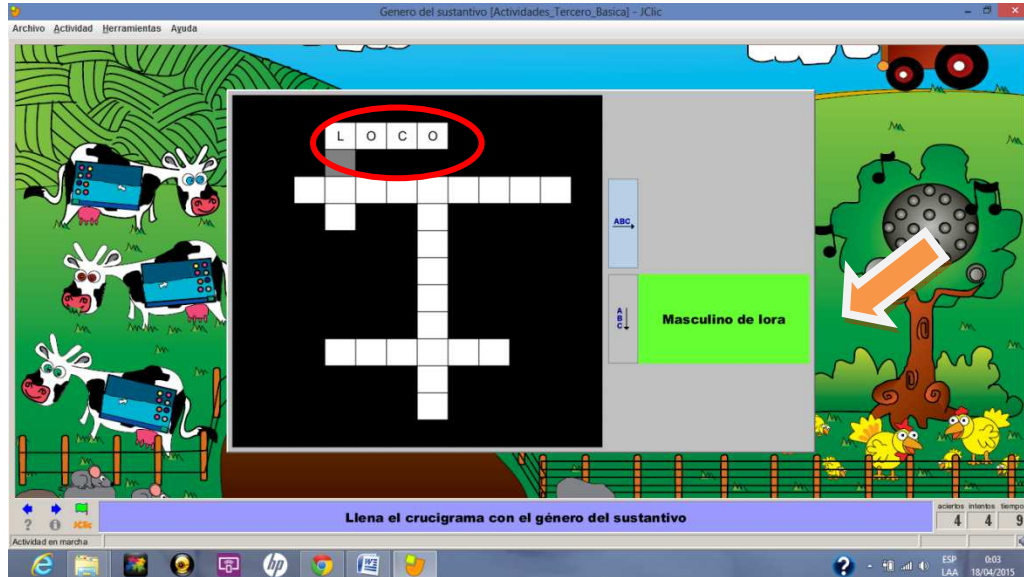


Gráfico N° 41: Crucigrama Género del Sustantivo
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Verbos

En esta actividad se asocia la imagen con el verbo, se da clic en la imagen arrastrando el cursor hasta la palabra correcta.



Gráfico N° 42: Asociación de Imagen
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth
Tema: Uso de la "r" y "r"

Esta es una sopa de letras se busca las palabras que cumplan la regla. Dando clic sostenido se arrastra el cursor de inicio a final de cada palabra encontrada.

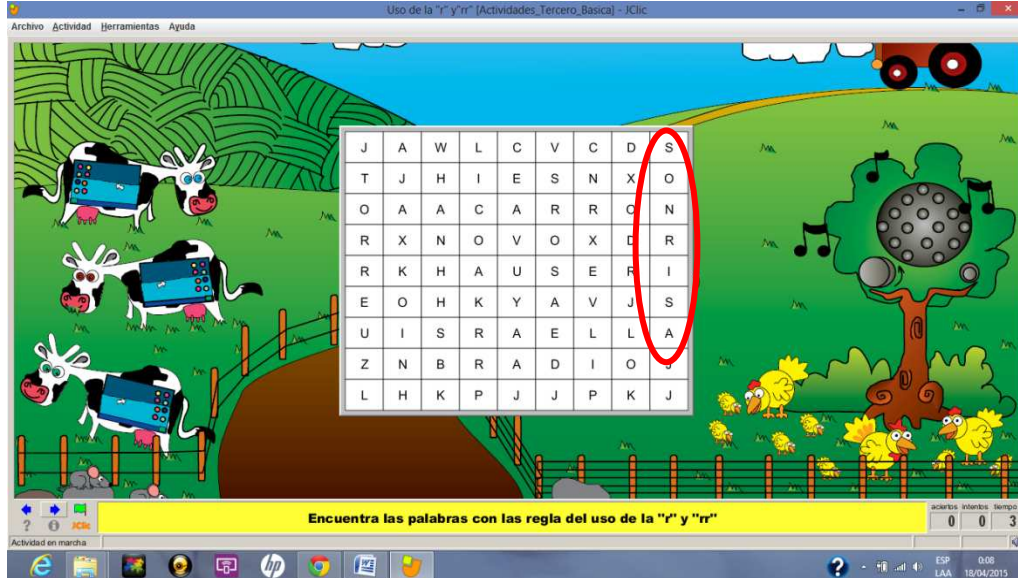


Gráfico N° 43: Sopa de letras Uso de la “r” y “rr”
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Actividades Cuarto de Básica

Tema: La Oración Simple

Con Ayuda del mouse se selecciona las palabras y se la lleva al lugar correcto dentro del párrafo.

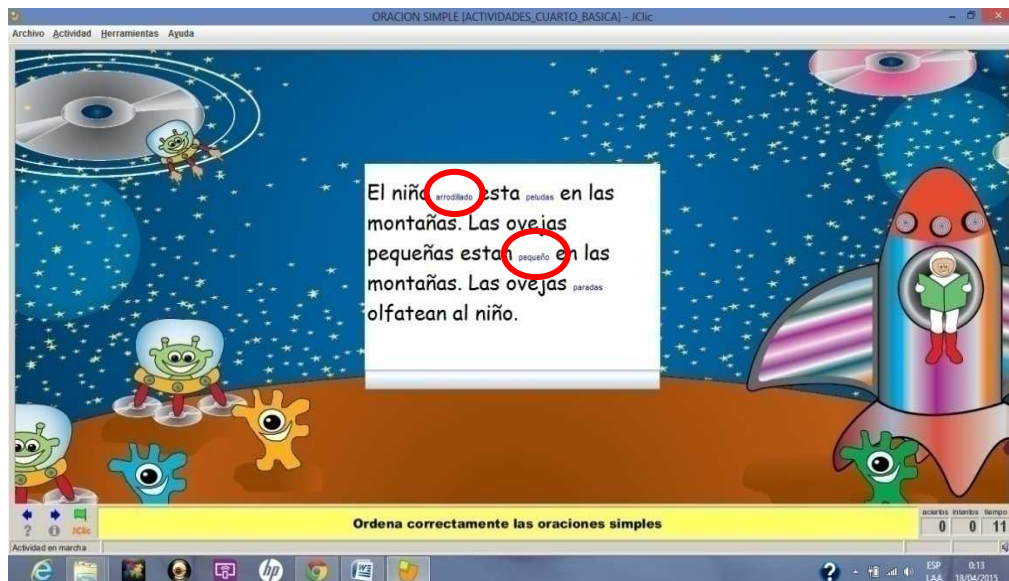


Gráfico N° 44: Orden de palabras
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Sustantivos Común y Propio

Esta actividad es un crucigrama el cual se llenará con la respuesta correcta a las preguntas planteadas en los recuadros de la derecha.

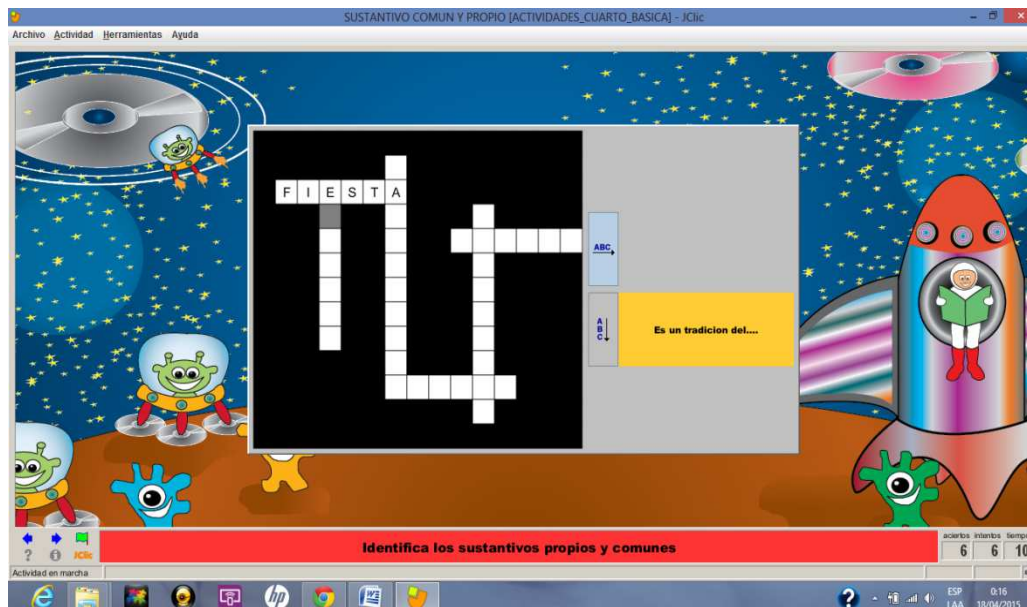


Gráfico Nº 45: Crucigrama Sustantivo común y propio
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Adjetivo Calificativo

En esta actividad se asocia la imagen con el adjetivo, se da clic en la imagen arrastrando el cursor hasta la palabra correcta.



Gráfico Nº 46: Asociación de Imagen
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Palabras agudas, graves y esdrújulas

Esta es una sopa de letras, dando clic sostenido se arrastra el cursor de inicio a final de cada palabra encontrada.

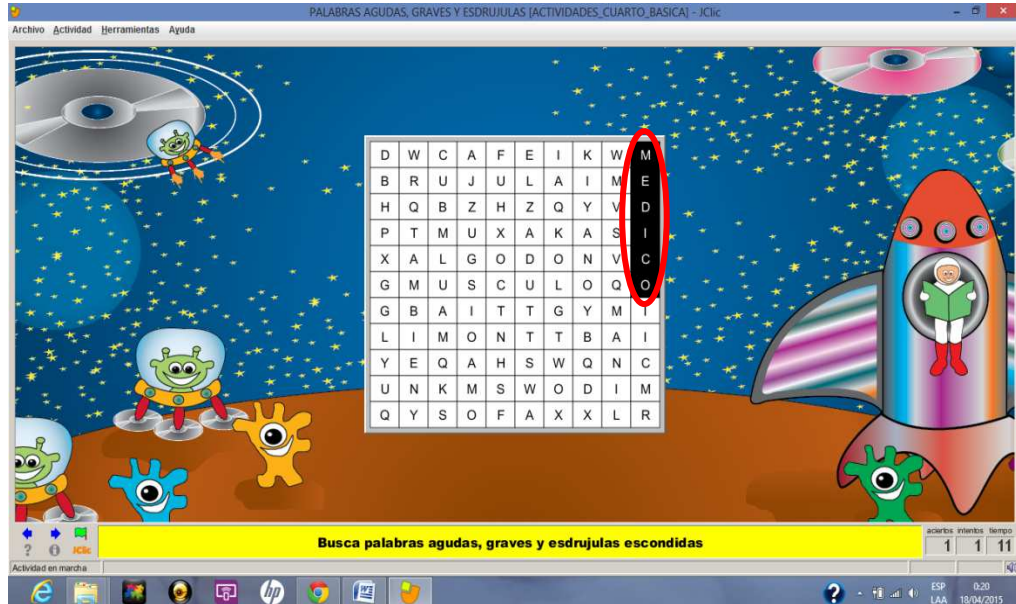


Gráfico N° 47: Sopa de letras palabras agudas, graves y esdrújulas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Actividades Quinto de Básica

Tema: Sujeto Simple y Compuesto

Con Ayuda del mouse se selecciona las palabras y se la lleva al lugar correcto dentro del párrafo

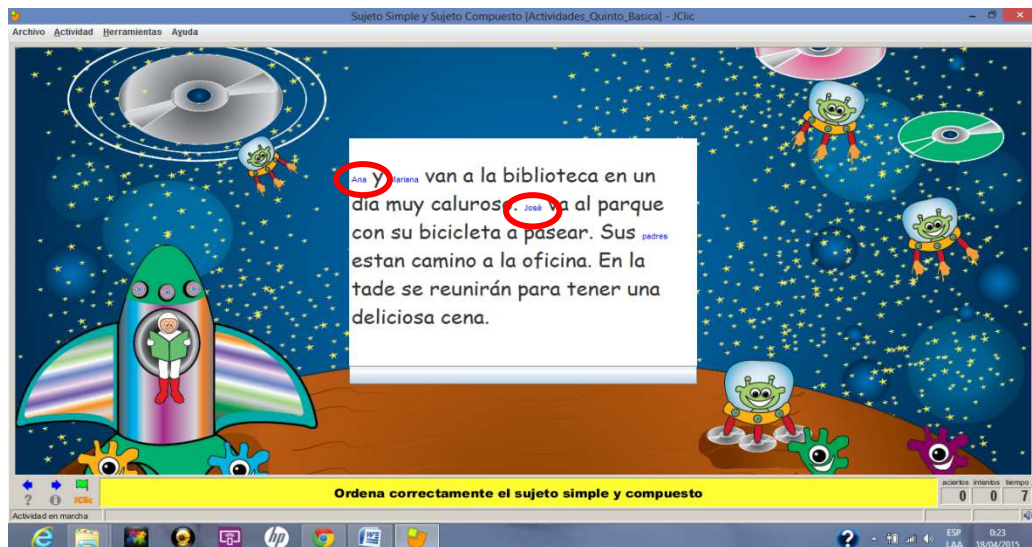


Gráfico N° 48: Sujeto Simple y Compuesto
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Adjetivo Gentilicio

Esta actividad es un crucigrama el cual se llenará con la respuesta correcta a las preguntas planteadas en los recuadros de la derecha.

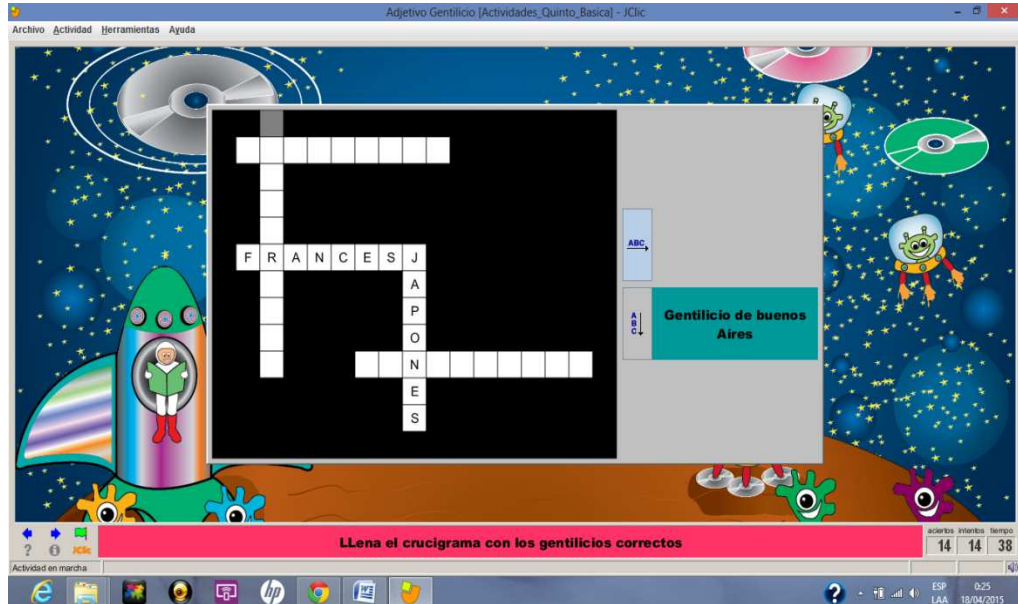


Gráfico Nº 49: Crucigrama Adjetivo Gentilicio
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: La Receta

En esta actividad se asocia la imagen con el adjetivo, se da clic en la imagen arrastrando el cursor hasta la palabra correcta.



Gráfico Nº 50: Asociación de Imagen “La Receta”
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Uso de la “h”

Esta es una sopa de letras, dando clic sostenido se arrastra el cursor de inicio a final de cada palabra encontrada.

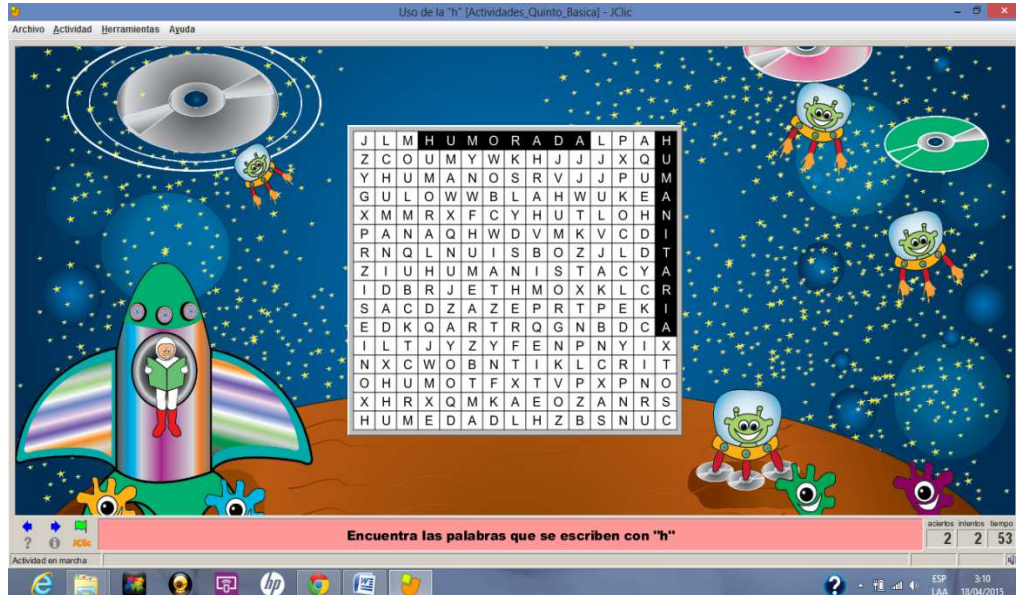


Gráfico N° 51: Sopa de letras Uso de la “h”
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Actividades Sexto de Básica

Tema: Sustantivo Individual y Colectivo

Con Ayuda del mouse se selecciona las palabras y se la lleva al lugar correcto dentro del párrafo

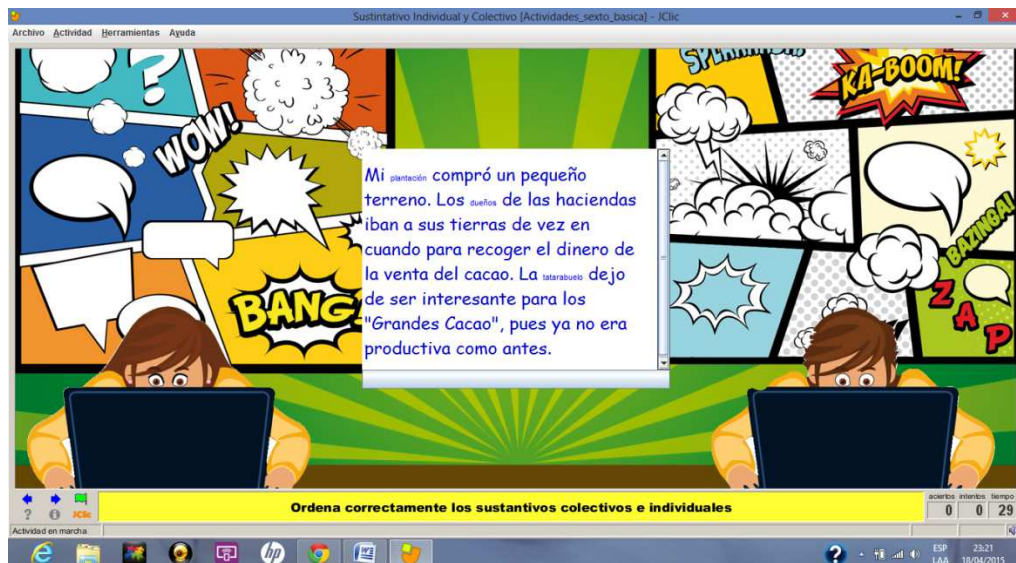


Gráfico N° 52: Orden de palabras Sustantivo Individual y Colectivo
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Palabras Homófonas

Esta actividad es un crucigrama el cual se llenará con la respuesta correcta a las preguntas planteadas en los recuadros de la derecha.

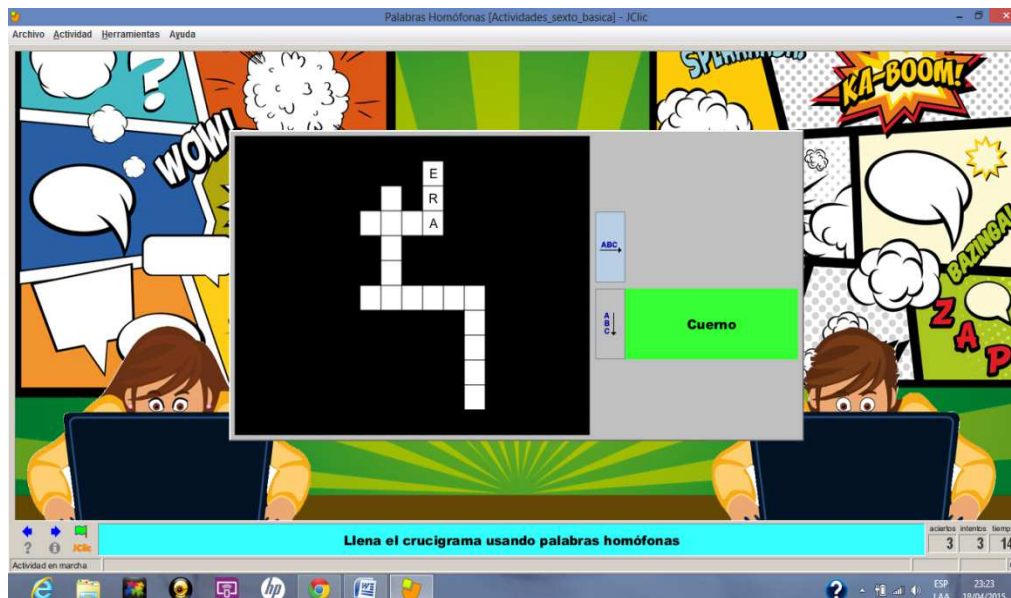


Gráfico N° 53: Crucigrama palabras homófonas
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: La Poesía

En esta actividad se asocia la imagen con la poesía, se da clic en la imagen arrastrando el cursor hasta la palabra correcta.



Gráfico N° 54: Asociación de imagen “La Poesía”
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Uso de la “b” en palabras terminadas en “bundo” y “bunda” y el uso de la “v” en prefijos “vice”

Esta es una sopa de letras, dando clic sostenido se arrastra el cursor de inicio a final de cada palabra encontrada.



Gráfico Nº 55: Sopa de letras de Uso de la “b” en palabras terminadas en “bundo” y “bunda” y el uso de la “v” en prefijos “vice”

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Actividades Séptimo de Básica

Tema: Conectores Causales y Consecutivos

Con Ayuda del mouse se selecciona las palabras y se la lleva al lugar correcto dentro del párrafo

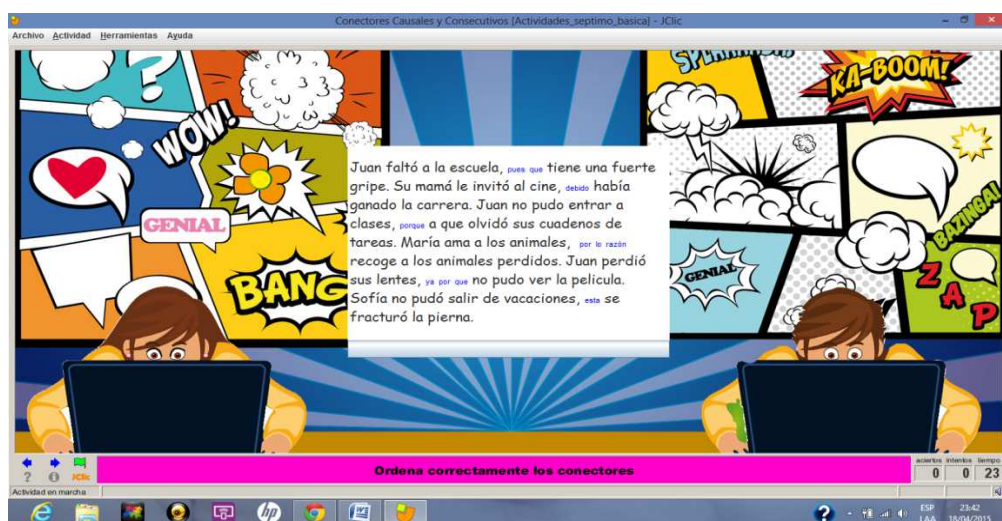


Gráfico Nº 56: Orden de palabras con Conectores Causales y Consecutivos

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Adjetivos numerales ordinales

Esta actividad es un crucigrama el cual se llenará con la respuesta correcta a las preguntas planteadas en los recuadros de la derecha.



Gráfico N° 57: Crucigrama Adjetivos numerales ordinales
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Figuras Literarias

En esta actividad se asocia la figura literaria con el significado, se da clic en la imagen arrastrando el cursor hasta la palabra correcta.

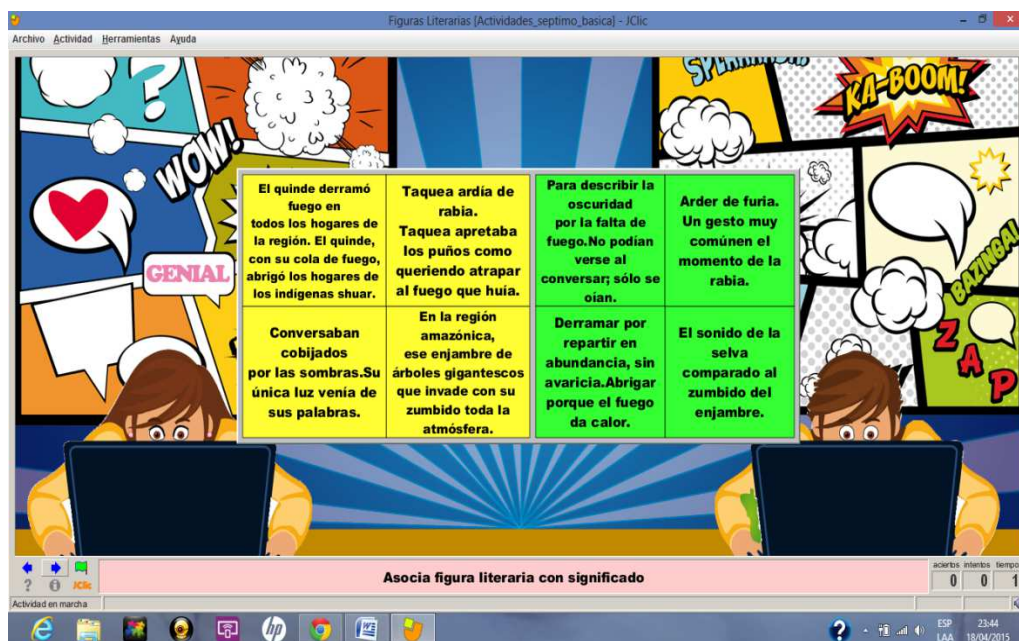


Gráfico N° 58: Asociación figura literaria con significado
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Tema: Uso de la “h”, “v” y “b”

Esta es una sopa de letras, dando clic sostenido se arrastra el cursor de inicio a final de cada palabra encontrada.



Gráfico N° 59: Sopa de letras Uso de la “h”, “v” y “b”
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Luego presionar botón para obtener informe de actividad realizada



Gráfico N° 60: Botón para obtener informe de actividad
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Informe Final de la actividad realizada. Aquí se visualizara como avanza cada estudiante en cada actividad y se observara los resultados de la aplicación del software de aplicación Jclíc.

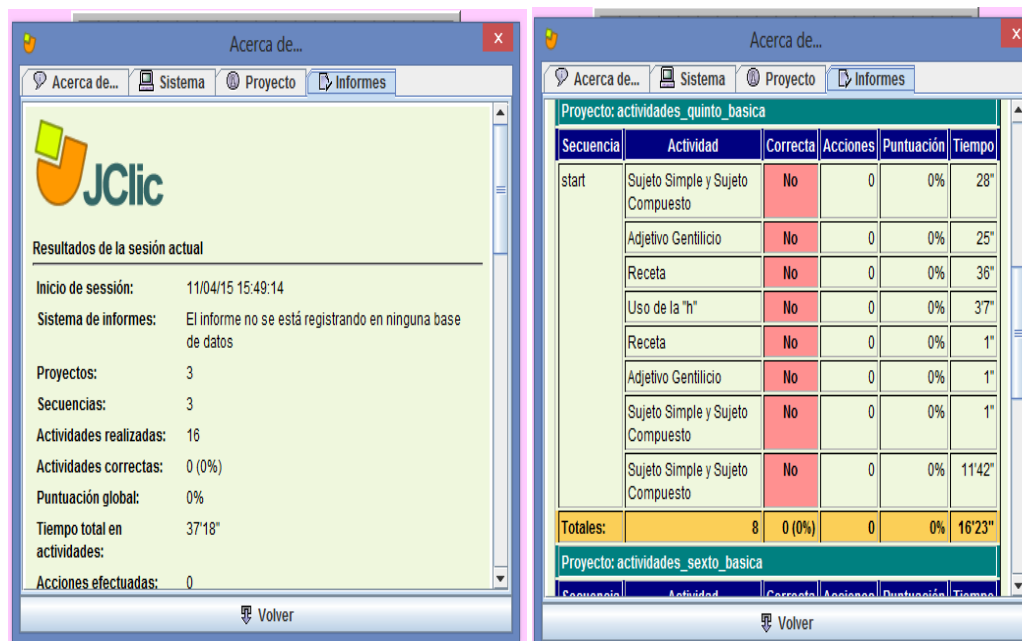


Gráfico Nº 61: Informe Final
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR INTERAPRENDIZAJE

CRITERIO NOMBRE	Expone sus ideas con claridad		Se mantiene en el tema durante la actividad		Trabaja en equipo respetando la individualidad de sus compañeros		Utiliza el lenguaje corporal para apoyar sus ideas		Usa el vocabulario adecuado para sustentar sus ideas		Puntaje	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ESTUDIANTE 1	+			+	+		+			+		60

Puntos Obtenidos: $3/5 \times 100 = 60$

Tabla N°36: Lista de Cotejo para evaluar interaprendizaje
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

MANUAL EDITOR DE ACTIVIDADES DEL SOFTWARE DE APLICACIÓN LAS LETRAS QUE SUENAN

Paso 1: Ubicar el icono del editor de actividades



Gráfico N° 62: Búsqueda de Icono del Editor
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Aparecerá la siguiente ventana del editor

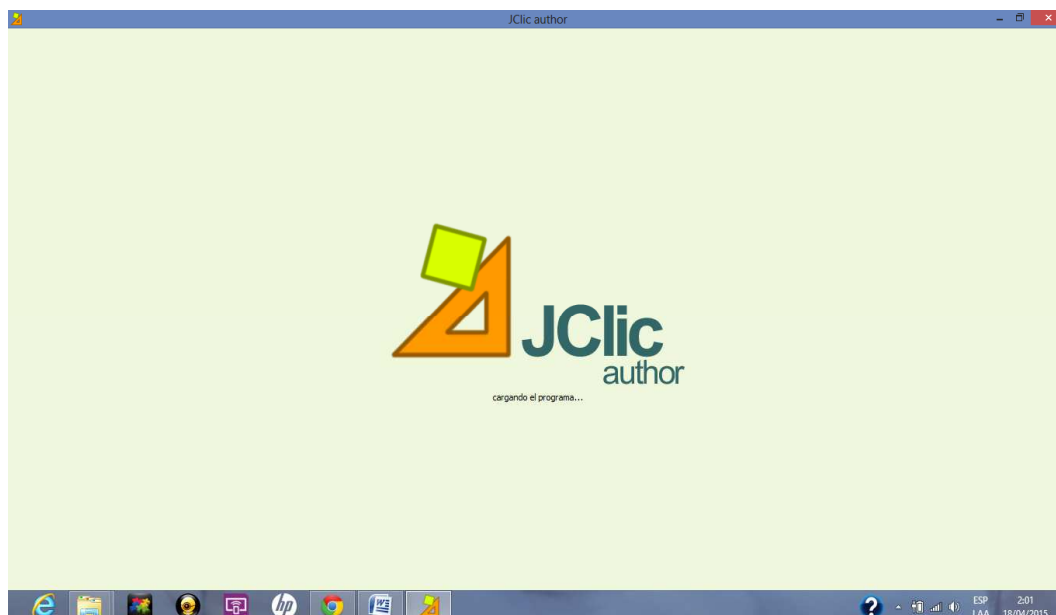


Gráfico N° 63: Ventana de editor
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 2: En pocos segundos aparecerá la siguiente ventana. Seleccionar abrir archivo

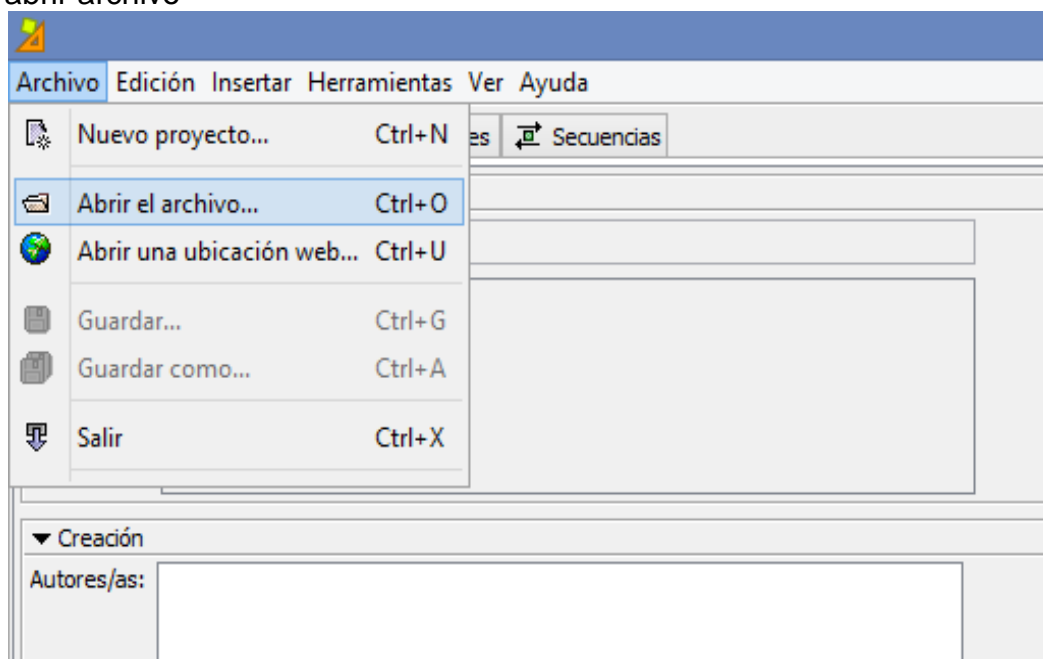


Gráfico N° 64: Nuevo archivo
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 3: Buscar la carpeta propuesta Jclíc

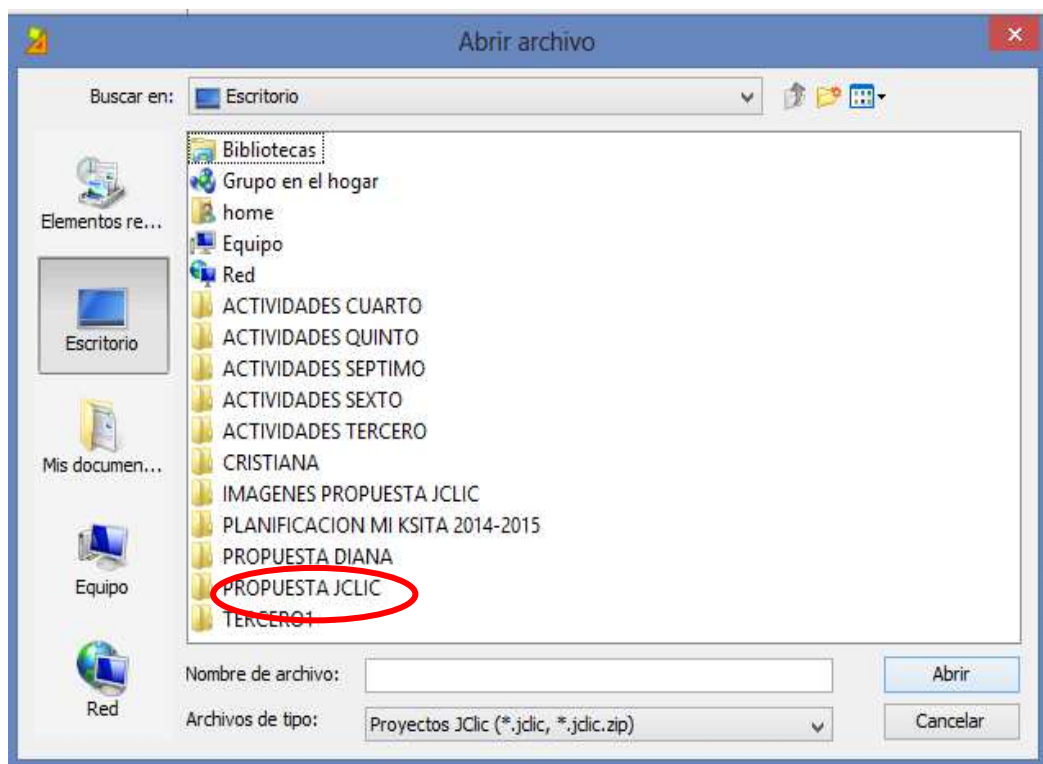


Gráfico N° 65: Búsqueda Propuesta Jclíc
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 4: Seleccionar la carpeta que desea editar.

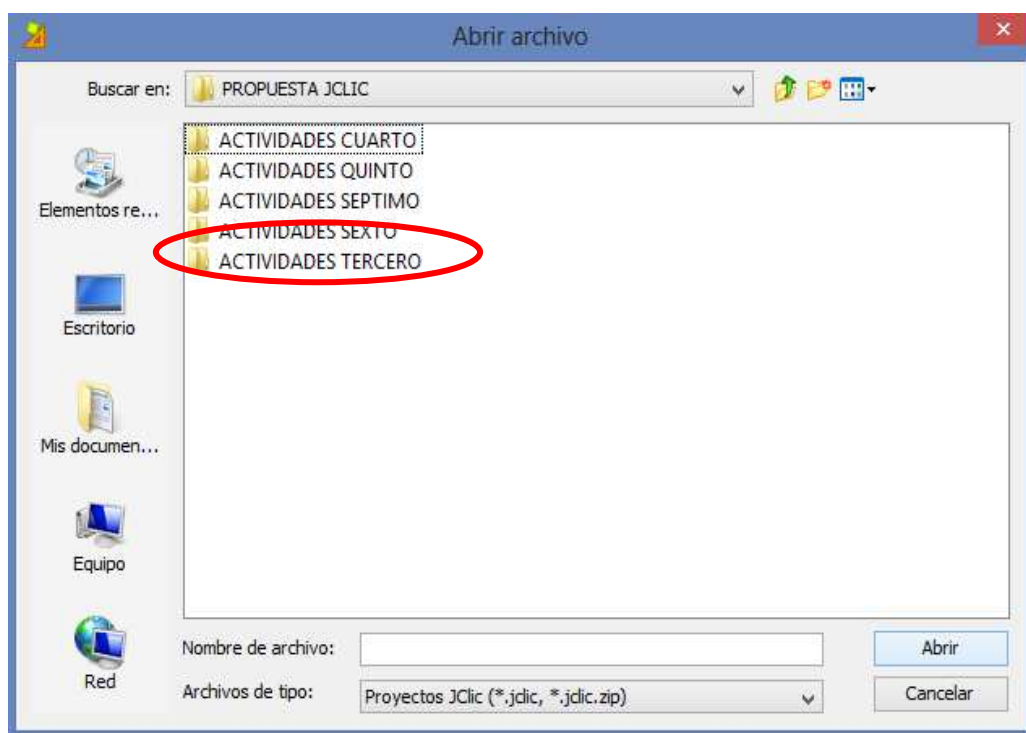


Gráfico Nº 66: Búsqueda de Actividades1
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Dentro de la carpeta seleccionada encontrara una subcarpeta con el mismo nombre.

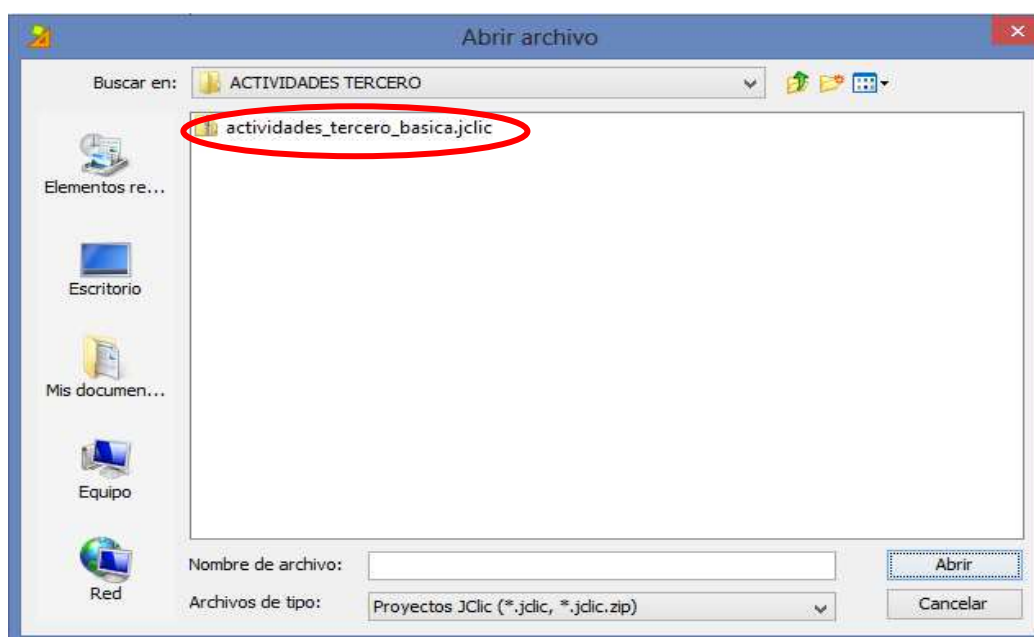


Gráfico Nº 67: Búsqueda de Actividades2
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 5: Se abrirá la siguiente ventana aquí se debe seleccionar uno de los temas que desea editar

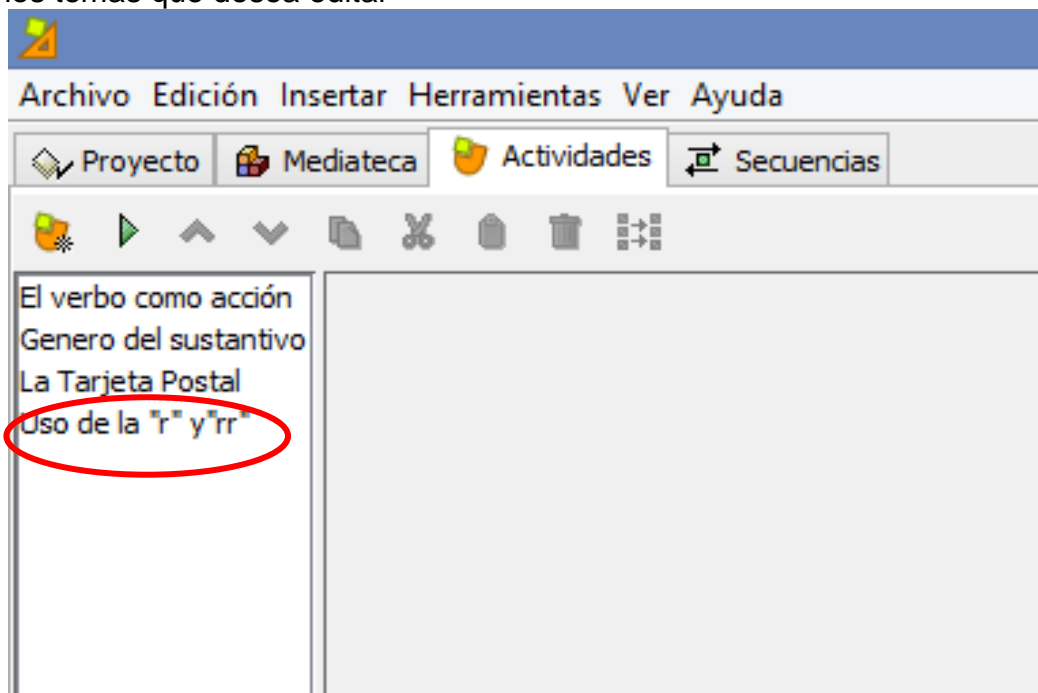


Gráfico N° 68: Selección de Tema
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 6: Esta será la venta que se abrirá después de la selección. Aquí se elegirá una por una de las pestañas: panel, mensaje o ventana.

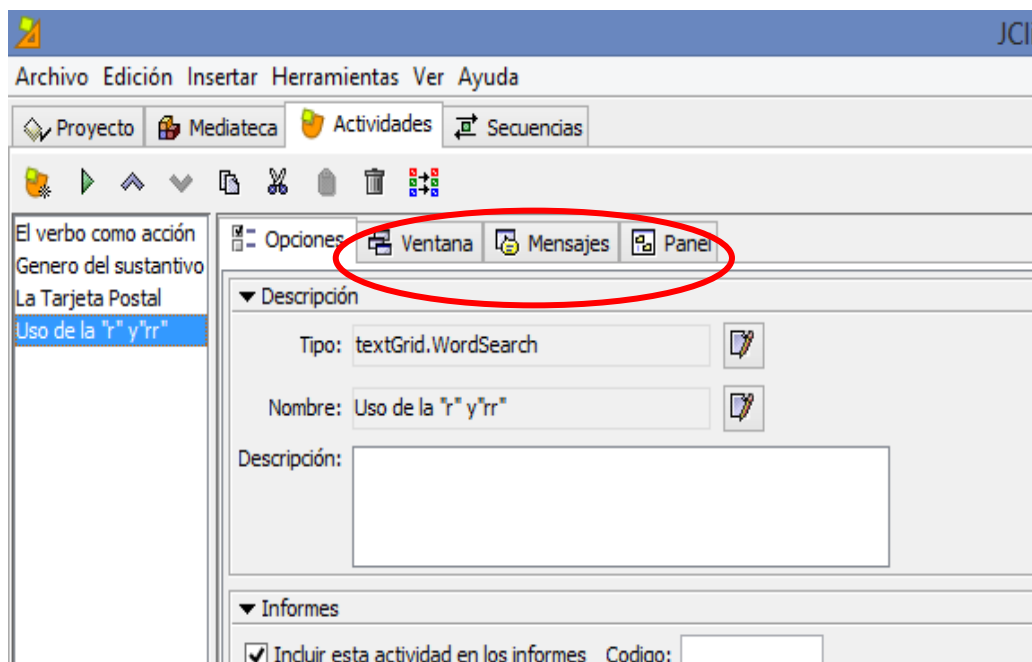


Gráfico N° 69: Elección de Actividad
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 7: Seleccionar la pestaña de panel. Aquí se puede editar la actividad por ejemplo cambiar, letras, palabras, oraciones o párrafos.

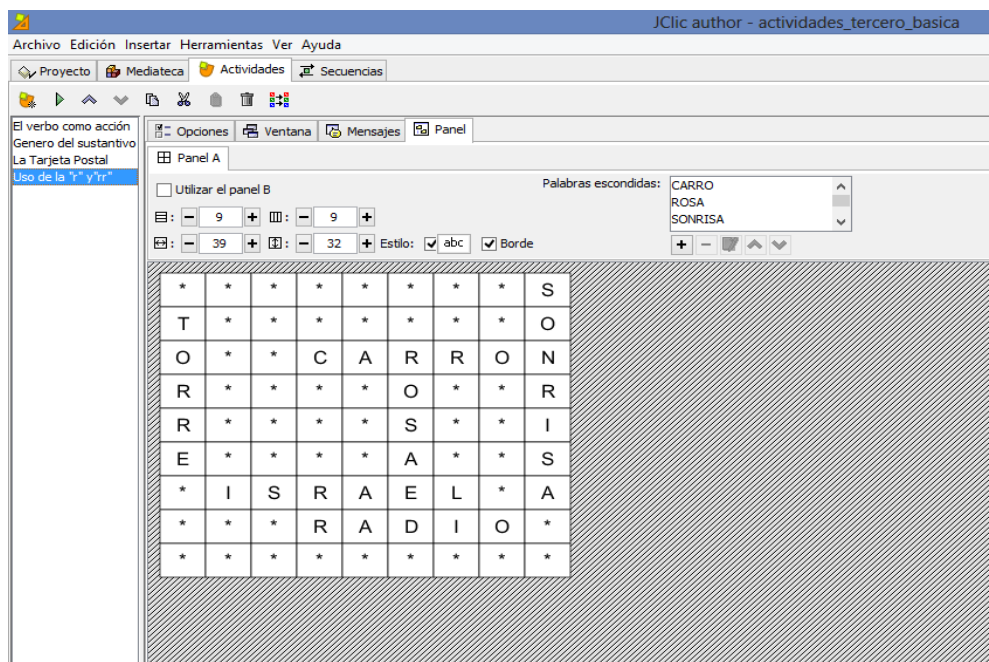


Gráfico Nº 70: Elección de tipo de cambio en el panel
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 8: Seleccionar la pestaña mensaje. Aquí se puede editar las instrucciones de la actividad y las palabras de ánimo o error.

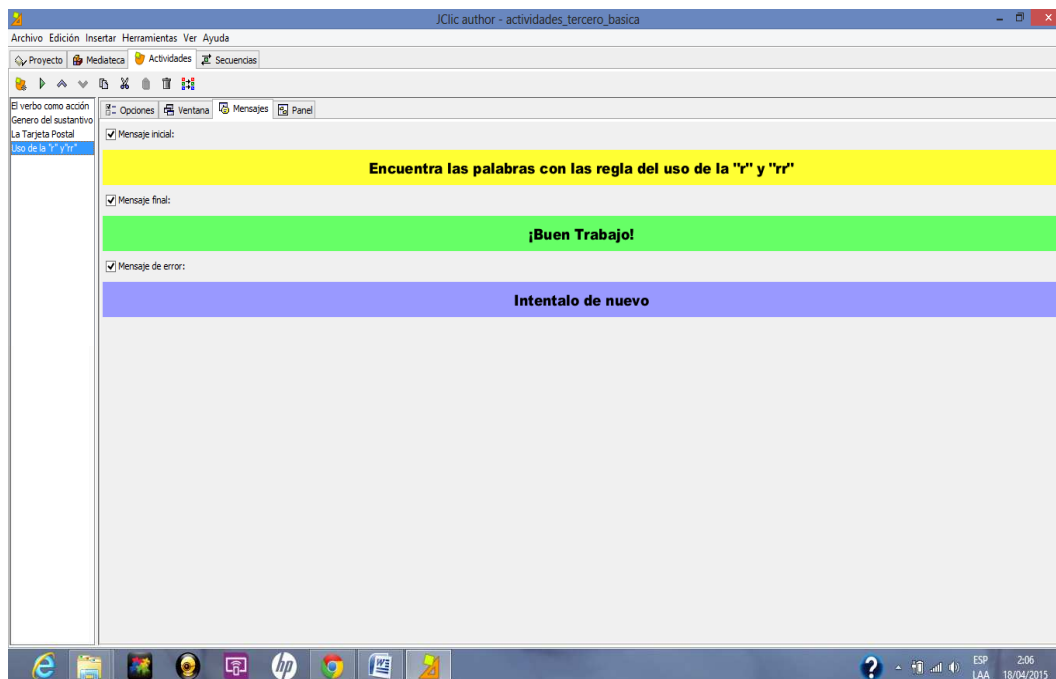


Gráfico Nº 71: Elección de tipo de cambio en el mensaje
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Paso 9: Seleccionar la pestaña ventana. Aquí se puede hacer cambio en cuanto al fondo de la actividad colores e inclusive personalizar el fondo con imágenes.

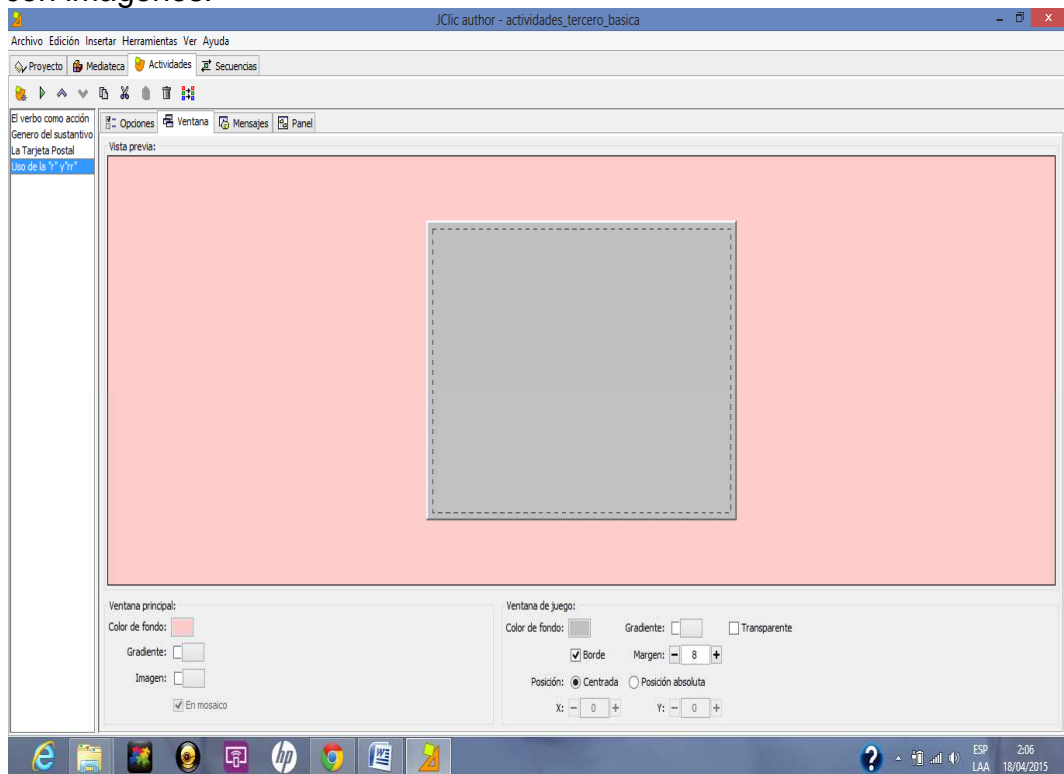


Gráfico Nº 72: Elección de tipo de cambio en la ventana
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

TIPS PEDAGÓGICOS

Para el Docente

Pasos que permiten al docente estructurar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje Colaborativo o Interaprendizaje:

- Especificar objetivos de enseñanza.
- Decidir el tamaño del grupo.
- Asignar estudiantes a los grupos.
- Preparar o condicionar el aula.
- Planear los materiales de enseñanza.
- Asignar los roles para asegurar la interdependencia.
- Explicar las tareas académicas.
- Estructurar la meta grupal de interdependencia positiva.
- Estructurar la valoración individual.
- Estructurar la colaboración intergrupo.
- Explicar los criterios del éxito.
- Especificar las conductas deseadas.
- Monitorear la conducta de los estudiantes.
- Proporcionar asistencia con relación a la tarea.
- Intervenir para enseñar con relación a la tarea.
- Proporcionar un cierre a la lección.
- Evaluar la calidad y cantidad de aprendizaje de los alumnos.
- Valorar el funcionamiento del grupo.

De acuerdo a estos pasos el docente puede trabajar con cinco tipos de estrategias:

- Especificar con claridad los propósitos del curso o lección.
- Tomar ciertas decisiones en la forma de ubicar a los estudiantes en el grupo.
- Explicar con claridad a los estudiantes la tarea y la estructura de meta.
- Monitorear la efectividad de los grupos.
- Evaluar el nivel de logros de los alumnos y ayudarles a discutir, que también hay que colaborar unos a otros.

Para que un trabajo grupal sea realmente colaborativo debe reunir las siguientes características:

- Interdependencia positiva.
- Introducción cara a cara.
- Responsabilidad Individual.
- Utilización de habilidades interpersonales.
- Procesamiento grupal.

A estas características se recomiendan algunas técnicas pero entre ellas las más aplicables son:

- Aprendiendo juntos con frases como:
- Selección de la actitud.
- Toma de decisiones respecto al tamaño del grupo.
- Realización del trabajo en grupo y Supervisión de los grupos.

Investigación en grupo con pasos como:

- Selección de la tarea.
- Planeación Colaborativa.
- Implementación de habilidades:
- Monitoreo del profesor.
- Análisis y síntesis de lo trabajado.
- Presentación del producto final.
- Evaluación.

Para el estudiante

- Contribuir
- Dedicarse a la tarea
- Ayudarse mutuamente
- Alentarse mutuamente
- Compartir
- Resolver problemas
- Dar y aceptar opiniones de sus pares

ADHESIVOS MOTIVANTES

Tercero de Básica



Gráfico Nº 73: Adhesivos Tercero de Básica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Cuarto de Básica



Gráfico N° 74: Adhesivos Cuarto de Básica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Quinto de Básica



Gráfico N° 75: Adhesivos Quinto de Básica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

Sexto de Básica



Gráfico Nº 76: Adhesivos Sexto de Básica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth



Gráfico Nº 77: Adhesivos Séptimo de Básica
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

6.7. Modelo Operativo

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables
Socialización	Socializar a los docentes instructores sobre la necesidad de aplicar el Software de aplicación las letras que suenan (CLIC) para mejorar el Interaprendizaje en estudiantes en área de lengua y literatura	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanas Material Institucional	El 15 al 17 abril del 2013	Autoridades. Docentes. Investigadora. Instructores.
Planificación	Planificar con los docentes sobre la correcta aplicación Software de aplicación las letras que suenan (JCLIC) para mejorar el Interaprendizaje docente-estudiante.	Entrega, análisis y sustentación del material de los Cursos de Capacitación.	Humanas Material Institucional	El 29 y 30 de abril del 2013.	Investigadora. Instructores.
Ejecución	Ejecutar en las aulas de clase los conocimientos adquiridos en el Curso de sobre “La correcta aplicación Software de aplicación las letras que suenan (JCLIC) para mejorar el Interaprendizaje docente-estudiante”.	El taller de capacitación será en la modalidad presencial, los instructores aplican TICS.	Humanas Material Institucional	Del 06 de mayo hasta el 07 de junio del 2013.	Investigadora. Instructores. Docentes.
Evaluación	Evaluar el grado de interés y participación en la aplicación del Curso. La correcta aplicación Software de aplicación las letras que suenan (JCLIC) para mejorar el Interaprendizaje en los estudiantes en el área de lengua y literatura	Observación y diálogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.	Humanas Material Institucional	Del 10 al 14 de junio del 2013.	Autoridades. Instructores. Investigadora.

Tabla N°37: Modelo Operativo

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth.

6.8. Administración De La Propuesta

La propuesta descrita necesariamente será administrada desde sus Autoridades, Docentes, Personal de Apoyo distribuidos de la siguiente manera.

Acción	Responsables
Socialización	Autoridades. Docentes. Investigadora. Instructores Estudiantes
Planificación	Investigadora Instructores
Ejecución	Investigadora Instructores Docentes Estudiantes
Evaluación	Autoridades Instructores Investigadora. Estudiantes

Tabla N°38: Administración de la Propuesta
Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth

6.9. Previsión De La Evaluación

Preguntas Básicas	Explicación
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, investigadora, estudiantes y docentes
¿Por qué evaluar?	Conocer el grado de aceptación al aplicar el Software de Aplicación las letras que suenan (JCLIC).
¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta dio resultados positivos. Para conocer si con la propuesta ha existido cambios de actitud con los estudiantes.
¿Qué evaluar?	La funcionalidad del Software de Aplicación las letras que suenan (CLIC). La participación de autoridades y docentes en la organización del aula de recuperación pedagógica.
¿Quién evalúa?	Investigadora. Autoridades de la Institución. Estudiantes. Docentes.
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación, encuesta y Entrevista a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Fichas de Observación, Cuestionarios y entrevistas.

Tabla N°39: Previsión de la Evaluación

Elaborado por: Toapanta Quinatoa Diana Elizabeth.

Referencias Bibliográficas

Libros

- AMAR, Víctor. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. (2008). Ediciones UCA
- ARABAL, Eulogio. Tecnología en la Educación: Introducción Temprano en las Tics. (2004). Editorial Secretaria General de Ciencias. Madrid-España. Primera edición.
- BARTOLOMÉ, Antonio y Calero, Alba. Educación hacia la Tecnología. (2006) Primera Edición.
- CABRERO, Marco, Nuevos Horizontes Tecnológicos. (2006). Editorial Amanecer.
- CACCURI, Virginia. Educación con las TIC: Nuevas formas de enseñar. (2010). Primera Edición. Buenos Aires.
- CENTENO, Marian y Fernández Laura. La importancia de los blogs en el ámbito educativo y utilizaciones específicas en la primaria. (2009). Editorial Publicatuslibros.
- COBO, Cristóbal y Hugo Pardo. Planeta WEB 2.0: Inteligencia Colectiva. (2007). Editorial Kuklinski.
- DÁVILA, María. Las TIC, Un reto para nuevos aprendizajes. (2004). Ediciones Narcea. Madrid-España.
- DÍAZ, Barriga Frida. Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. (1997). Ed. McGraw-Hill.
- DÍAZ, Barriga. Didáctica. (1999). Tercera Edición. Editorial Amanecer.
- GARCÍA, Ana. Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación tecnológica. (2006). Ediciones Universidad de Salamanca. España-Madrid. Primera edición.
- GIROUX, Henry. Teorías y resistencia educacional. (2008). Editorial XXI. México.

- GROSS Begoña. Modelos Pedagógicos. (2000). Editorial Ariel.
- HERNÁNDEZ, Azucena y Olmos Martín. Metodología del Aprendizaje a través de las Tecnologías. (2011). Salamnca
- JOYCE, B. y Well. M. Modelos de enseñanza. (1985). Anaya. Madrid.
- MORA Pablo. Proyección del Humanismo Tecnológico. (1999). Divulga. U.N.E.T.
- LORROYO, Francisco. Historia Comparada de la Educación. (2006). 16va Edición.
- OCAÑA, Andrés. Mapas Mentales y Estilos de aprendizaje. (2010). Club Universitario.
- OÑATE, Carmen. Aprendizaje memorístico: La guía de la Educación. (2006).Editorial Narcea.
- PÉREZ, Ángel y Almaraz Julián. Lectura de Aprendizaje y Enseñanza. (2006). Editorial PAIDEIA.
- PÉREZ, Román. Currículo y Aprendizaje. (1991). Navarra: Dirección Provincial del MEC.
- Pedrosa J. (2005). Unidad didáctica de Ele. En línea:
- www.educaciones/redele/PREMIOS/PedrosaResu.pdf . Acceso: 26 de agosto de 2009.
- PONS, Juan de Pablo. ÁREA, Manuel. Políticas Educativas y buenas prácticas con TIC. (2010). Editorial Crao. Madrid-España. Primera edición.
- POZO, José. Aprendices y maestros. (1996). Alianza. Madrid.
- RODRÍGUEZ, Gregorio e Ibarra María. E- Evolución Orientada al E- Aprendizaje estratégico en la educación. (2011). Ediciones Narcea.
- SUAREZ, Héctor. Tendencias en educación en la sociedad, de las tecnologías de la información. (2005). Editorial PAIDEIA.

- SCHUSCHUNNY, Andrés. La red y el futuro de las Organizaciones. (2007). Primera Edición.
- SIERRA, Herica. Modelo humanístico tecnológico. (2009). Editorial Narcea
- Tenutto, M. (2003). Escuela para maestros, enciclopedia de pedagogía práctica. Buenos Aires: Circulo Latino Austral.
- Trejos, A. (2008). Metodologías participativas para el interaprendizaje con enfoque de género y derechos humanos. Reflexiones desde las OFIM.
- Guía metodológica. Costa Rica: INAMU.
- VALLE, Arias. Aprendizaje significativo y enfoques de aprendizaje: el papel del alumno en el proceso de construcción de conocimientos. (1993). Revista de Ciencias de la educación nº 15
- VALENCIA, Teodora. Modelo de innovación y calidad Reconocimiento a la Calidad del Interaprendizaje o trabajo colaborativo. (2004). Editorial Crepúsculo.
- VINUEZA, Felipe. Humanismo y Nuevas Tecnologías. (2007). Editorial Alianza.
- <http://www.hegoa.ehu.es/congreso/gasteiz/doku/Interaprendizaje.p>
- <http://interaprendizaje.com/>
- <http://educatics.blogspot.com/>
- http://acreditacion.unillanos.edu.co/contenidos/dis_ambientes_metodos_pedagogicos/Memoria1/nuevas_tecnologias.pdf
- <http://definicion.de/recursos-tecnologicos/>
- <http://innotecnoedu.blogspot.com/2008/07/recursos-tecnologicos-educativos.html>
- http://www.ecured.cu/index.php/Metodolog%C3%ADa_del_proceso_ense%C3%B1anza_aprendizaje
- http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf

- <http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material>
- <http://tutorunah.wikispaces.com/file/view/modelos.pdf><http://redalyc.uaemex.mx/pdf/280/28010206.pdf>http://www.google.com.ec/#hl=es&gs_nf=3&gs_rn=0&gs_ri=serp&pq=que%20son%20los%20modelos%20pedagogicos%20tecnologic
- <http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/4733>
- http://www.iered.org/archivos/Publicaciones_Libres/2011_Crear_y_Publicar_con_TIC_en_Escuela/xCapitulos/3-04_Actividades-Interactivas-con-Jclic.pdf

ANEXOS

ANEXO A (ENCUESTA ESTUDIANTES)

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE TERCER A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO “EL CAMINO”

Niño/a estudiante del Centro del Educativo Cristiano “El Camino”, se encuentra interesada en obtener información pertinente acerca de Los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el interaprendizaje, con el afán de brindar a la comunidad educativa nuevas oportunidades de estudio y mejoramiento del mismo.

Responda a todas las cuestiones con la máxima sinceridad posible, en su propio beneficio

1. ¿El docente utiliza material tecnológico como infocus, computador entre otros para impartir clases?
Si () No ()
2. ¿Usted maneja el computador para realizar tareas escolares?
Si () No ()
3. ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet, entre otros con fines educativos?
Si () no ()
4. ¿Conoce sitios en la web que fortalezcan los conocimientos adquiridos en clase de lengua y literatura?
Si () No ()
5. ¿Le gustaría que su docente aplique software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura?
Si () No ()

6. ¿Su profesor organiza actividades para desarrollar las buenas relaciones entre compañeros en clases de lengua y literatura?
Si () No ()
7. ¿El docente fomenta actividades en las que se promueven objetivos y metas como grupo en clase de lengua y literatura?
Si () No ()
8. ¿Su profesor usa medios de comunicación masivos como la televisión, radio entre otros en clases?
Si () No ()
9. ¿Usted considera que su profesor planifica clases de lengua y literatura motivantes?
Si () No ()
10. ¿Usted comprende y recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?
Si () No ()

FECHA:.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO B (ENCUESTA DOCENTES)

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA A DOCENTES DE TERCER A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO “EL CAMINO”

Señor/a Docente del Centro Educativo Cristiano “El camino”, se encuentra interesada en obtener información pertinente acerca de Los Recursos Tecnológicos y su repercusión en el interaprendizaje, con el afán de brindar a la comunidad educativa nuevas oportunidades de estudio y mejoramiento del mismo.

Responda a todas las cuestiones con la máxima sinceridad posible, en su propio beneficio.

1. ¿Usted utiliza material tecnológico como infocus, computador entre otros para impartir clases?
Si () No ()
2. ¿Usted recomienda el uso computador para realizar tareas escolares?
Si () No ()
3. ¿Conoce cómo utilizar Cds, presentaciones digitales, navegar en internet, entre otros con fines educativos?
Si () no ()
4. ¿Conoce sitios en la web que fortalezcan los conocimientos adquiridos en clase de lengua y literatura?
Si () No ()
5. ¿Le gustaría aplicar software de aplicación innovador para impartir las clases de lengua y literatura?
Si () No ()

6. ¿Usted organiza actividades para desarrollar las buenas relaciones entre compañeros en clases de lengua y literatura?
Si () No ()
7. ¿Usted fomenta actividades en las que se promueven objetivos y metas como grupo en clase de lengua y literatura?
Si () No ()
8. ¿Usted usa medios de comunicación masivos como la televisión, radio entre otros en clases?
Si () No ()
9. ¿Usted considera que planifica clases de lengua y literatura motivante?
Si () No ()
10. ¿Usted considera que sus estudiantes comprende y recuerda con facilidad la información recibida la clase anterior?
Si () No ()

FECHA:.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO C (Evidencias Fotográficas)



- Se realiza las encuestas a cada estudiante por aula del Centro Educativo Cristiano “El Camino”



- Se usa la sala de computación para aplicar el proyecto Jclic con cada año de Educación Básica del Centro Educativo Cristiano “El Camino”
- Docente aplicando el Software Jclic desde una laptop usando estrategias de Interaprendizaje.

ANEXO D

Croquis Centro Educativo Cristiano “El Camino”

Sangolquí, Barrio Cachaco

