



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

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

Mención: Educación Básica

Tema:

---

“MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL  
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y  
COMUNICACIÓN PARA LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AVELINA LASSO DE PLAZA” EN  
LA CIUDAD DE QUITO”

---

AUTORA: PORRAS CARRION ANA CRISTINA

TUTORA: ING. M.SC. GAVILANES LÓPEZ WILMA LORENA

AMBATO – ECUADOR

2010

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

**CERTIFICA:**

Yo, Ing. MSc. Wilma Lorena Gavilanes López C.I.1802624427 en mi calidad e Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AVELINA LASSO DE PLAZA” EN LA CIUDAD DE QUITO EN EL PERIODO 2010- 2011”.desarrollado por el egresado Ana Cristina Porras Carrión, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por o que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por de la Comisión calificada designada por el Homenaje Consejo Directivo.

Ambato, 24 de Octubre del 2010

Ing. M.Sc. GAVILANES LÓPEZ WILMA LORENA

TUTORA

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

Ambato, 24 de Octubre del 2010

Ana Cristina Porras Carrión

11717625394

## **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:, “MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AVELINA LASSO DE PLAZA” EN LA CIUDAD DE QUITO EN EL PERIODO 2010- 2011”. presentado por la Srta. Porras Carrión Ana Cristina, 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.

### **LA COMISIÓN**

---

Dr. MSc. Segundo Raúl Esparza Córdova.

**MIEMBRO**

---

Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme la oportunidad de cada día aprender y superarme tanto en el aspecto personal como profesional.

De igual manera dedico este trabajo a mi madre e hijo que siempre me han sabido brindar el apoyo moral para lograr todos mis sueños.

El amor y la comprensión han sido el sendero de la verdad y la justicia en mi vida a fin de engrandecer a mi Patria y honrar a mi familia.

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sinceros agradecimientos maestra Ing. Wilma Gavilanes por su paciencia y su capacidad al realizar la tesis, permitiéndome culminar con éxito, y sobre todo a mi madre e hijo y a todas aquellas personas que me apoyaron e hicieron posible el logro de este objetivo personal y profesional.

## ÍNDICE GENERAL

Título o Portada.....	
Aprobación del Tutor.....	II
Autoría de la Tesis.....	III
Aprobación del Tribunal de Grado.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice General.....	VII
Índice de cuadros.....	X
Índice de gráficos.....	XI
Resumen Ejecutivo.....	XIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1 Tema de investigación.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	8
1.2.3 Prognosis.....	9
1.2.4 Formulación del problema.....	10
1.2.5 Interrogantes.....	10
1.2.6 Delimitación del objetivo de investigación.....	11
1.2.6.1 Delimitación del Contenido.....	11
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos.....	12
1.4.1 Objetivo General.....	12

1.4.2 Objetivo Específico.....	13
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
2.1 Antecedentes investigativos.....	14
2.2 Fundamentación Filosófica.....	16
2.3 Fundamentación Legal.....	16
2.4 Fundamentación Axiológica.....	18
2.5 Categorías Fundamentales.....	19
2.6 Hipótesis.....	39
2.7 Señalamiento de variables.....	40
2.7.1 Variable Independiente: Material Didáctico Interactivo.....	40
2.7.2 Variable Dependiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	40
2.7.3 Termino de Relación: Incidirá.....	40
2.7.4 Unidades de observación.....	40
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>41</b>
3.1 Enfoque de la investigación.....	41
3.2 Modalidades de la investigación.....	42
3.2.1 Bibliografía.....	42
3.2.2 Campo.....	42
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	42
3.3.1 Descriptiva.....	42
3.3.2 Asociación de Variable.....	42
3.4 Población y Muestra.....	43
3.4.1 Población.....	43
3.4.2 Muestra.....	43



3.5 Operacionalización de las variables.....	44
3.5.1 Variable Independiente.....	44
3.5.2 Variable Dependiente.....	45
3.6 Recolección de información.....	46
3.7 Plan de procesamiento de la información.....	47
<b>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....</b>	<b>48</b>
4.1 Análisis de los resultados.....	48
4.2 Comprobación de la hipótesis.....	58
4.2.1 Proceso de la verificación de la hipótesis.....	58
4.3 Recolección de datos y cálculos estadísticos.....	61
4.4 Decisión Estadística.....	62
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>63</b>
5.1 Conclusiones.....	63
5.2 Recomendaciones.....	64
<b>CAPÍTULO VI: PROPUESTA.....</b>	<b>66</b>
6.1 Título.....	66
6.2 Datos Informativos.....	66
6.3 Antecedentes de la Propuesta.....	68
6.4 Justificación.....	69
6.5 Objetivos.....	70
6.5.1 Objetivo General.....	70
6.5.2 Objetivo Específico.....	70
6.6 Análisis de Factibilidad.....	70
6.6.1 Factibilidad Operativa.....	70

6.6.2 Factibilidad Técnica.....	71
6.6.3 Factibilidad Económica.....	71
6.7 Fundamentación Científica.....	71
6.8 Descripción de la Propuesta.....	71
6.9 Diseño del Material Concreto.....	76
6.10 Modelo Operativo.....	87
6.11 Marco Administrativo.....	88
6.12 Prevención de la Evaluación.....	88
MATERIALES DE REFERENCIA.....	89
Bibliografía.....	89
Anexo.....	90

### ÍNDICE DE CUADRO

Tabla 1. Material Didáctico Interactivo.....	20
Tabla 2. Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	21
Tabla 3. Muestra de población.....	43
Tabla 4. Variable Independiente: Material Didáctico Interactivo.....	44
Tabla 5. Variable Dependiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	45
Tabla 6. Recolección de información.....	46
Tabla 7. Pregunta 1 Te gustaría aprender viendo los dibujos.....	48
Tabla 8. Pregunta 2 Te gustaría utilizar el computador para aprender en clases.....	49
Tabla 9. Pregunta 3 Te gustaría armar un rompecabezas en la computadora.....	50
Tabla 10. Pregunta 4 Te gustaría que tu maestra te evalué en la computadora.....	51

Tabla 11. Pregunta 5 Consideras que el material didáctico interactivo mejora el aprendizaje.....	52
Tabla 12. Pregunta 6 Te gustaría aprender las vocales utilizando el computador.....	53
Tabla 13. Pregunta 7 Es fácil para ti aprender a utilizar la computadora	54
Tabla 14. Pregunta 8 Tu escuela cuenta con un centro de cómputo...	55
Tabla 15. Pregunta 9 Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo	56
Tabla 16. Pregunta 10 Tu maestra utiliza el computador para impartir clases.....	57
Tabla 17. Frecuencia Observada Estudiante.....	61
Tabla 18 Frecuencia Esperada Estudiante.....	61
Tabla 19. Chip Cuadro.....	62
Tabla 20 Recursos humanos.....	67
Tabla 21 Recursos Material.....	67
Tabla 22 Presupuesto.....	68

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas.....	7
Gráfico 2. Categorías Fundamentales.....	19
Gráfico 3. Elementos del proceso Enseñanza Aprendizaje.....	34
Gráfico 4. Procesos de la pedagogía.....	35
Gráfico 5. Pregunta 1 Te gustaría aprender viendo los dibujos.....	49
Gráfico 6. Pregunta 2 Te gustaría utilizar el computador para aprender en clases.....	49
Gráfico 7. Pregunta 3 Te gustaría armar un rompecabezas en la computadora.....	51
Gráfico 8. Pregunta 4 Te gustaría que tu maestra te evalué en la computadora.....	52
Gráfico 9. . Pregunta 5 Consideras que el material didáctico interactivo mejora el aprendizaje.....	53
Gráfico 10. Pregunta 6 Te gustaría aprender las vocales utilizando el computador.....	54
Gráfico 11. . Pregunta 7 Es fácil para ti aprender a utilizar la computadora...	55
Gráfico 12. . Pregunta 8 Tu escuela cuenta con un centro de cómputo.....	56
Gráfico 13. Pregunta 9 Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo	57
Gráfico 14. Pregunta 10 Tu maestra utiliza el computador para impartir clases.....	58

Gráfico 15. Chip cuadrado.....	61
Gráfico 16. Mundo de las vocales.....	76
Grafico 17.Vocal A (árbol).....	77
Gráfico 18. Canción.....	77
Gráfico 19. Actividad.....	78
Gráfico 20. Vocal E (escalera).....	78
Gráfico 21. Canción.....	79
Gráfico 22. Actividad.....	79
Grafico 23. Vocal I (imán).....	80
Gráfico 24 Cancion.....	80
Gráfico 25 Actividad.....	81
Gráfico 26 Vocal O (oso).....	81
Gráfico 27 Cancion.....	82
Gráfico 28 Actividad.....	82
Gráfico 29 Vocal U (urraca).....	83
Gráfico 30 Canción.....	83
Gráfico 31 Actividad.....	84
Gráfico 32 Las vocales.....	84
Gráfico 33 Definición.....	85
Gráfico 34 Gracias.....	85
Gráfico 35 Diseñado por.....	86

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE LICENCIATURA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Material Didáctico Interactivo y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los niños de Segundo Año de Educación Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010- 2011.

AUTOR: Ana Cristina Porras Carrión

TUTOR: Ing. Wilma Gavilanes

RESUMEN EJECUTIVO

En el mundo actual estamos viendo el Material Didáctico Interactivo a progresado al proceso enseñanza aprendizaje, sin descuidar la presencia de los valores humanos a dicho proceso, la gran oportunidad es integrar una nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de Enseñanza como conocimiento que traduzca sus logros permanentes hacia la formación a lo largo de toda la vida.

Las posibilidades educativas de las Tics son los pilares básicos hacia los docentes para incrementar el nivel de preparación. Se considera el aspecto progresivo en los conocimientos básicos hacia los niños y niñas sobre el material interactivo que corresponda a la clase.

La gran oportunidad es de utilizar el Cuadernia permitiendo examinar los programas expuestos a cada uno de los niños y niñas y en correspondencia con estas, emitir sugerencias, crítica constructiva, reflexiva y así facilitar una actividad tutorial en la cual contribuya en el desarrollo educativo de generación tras generación.

Xiii

## INTRODUCCIÓN

El Material Didáctico Interactivo en el P E A ha sido un desafío para la enseñanza de los niños y niñas, aplicado la nueva tecnología como una práctica necesario, puesto que establece de acuerdo a las necesidades de creación de nuevas relaciones con la didáctica está asociada a un proceso de preparación pedagógico, científica y metodológica como base para el éxito de su implementación, todo eso se debe al esfuerzo que se pueda lograr en la conceptualización adecuada de la tecnología.

Por consiguiente la renovación de los contenidos curriculares acorde a competencias se ha realizado diferentes actividades encaminadas a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje para así mejorar la educación.

El objetivo planteado en este trabajo es motivar a la utilización del Material Didáctico Interactivo que ocupa los primeros ejes y transformándose en un aprendizaje productivo para la educación.

En el siguiente trabajo está distribuido por seis capítulos cada uno se describen de la siguiente manera:

**Capítulo I.** Consiste el planteamiento del problema; luego de un análisis general sobre la problemática de la ausencia del material Didáctico interactivo y su incidencia con la aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.

**Capítulo II.** Consta del marco teórico mencionado los antecedentes de la investigación, la Fundamentación filosófica, Fundamentos legales, Fundamentación

Axiológico, Categorías Fundamentales con la conceptualización de cada una de las variables y sus funciones, Hipótesis, Señalamiento de variables de la hipótesis.

**Capítulo III.** Consiste a la metodología de investigación dando lugar al enfoque analizado, modalidades y tipos de investigación aplicada en el presente trabajo, determinando a la población y por último a la Operacionalización de variables como objeto de estudio, poniendo la recolección de resultados y por último el procesamiento y análisis.

**Capítulo IV.** Consta de un análisis e interpretación de resultados de investigación, la encuesta fue aplicada a los estudiantes con los sus respectivos gráficos individuales, tomando en cuenta la comprobación de la hipótesis y el proceso de verificación de la misma, facilitando la Recolección de datos y cálculo de los estadísticos y por último la decisión estadística que se va a tomar.

**Capítulo V.** Se refiere a las conclusiones de acuerdo con los objetivos específicos que plantea en la investigación y se plantea las recomendaciones.

**Capítulo VI.** Se consignan a la propuesta, la misma que permite aplicar tutorial que optimice la generación del proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de Segundo Año de Básica.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.- Tema**

Material didáctico interactivo y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los niños de Segundo Año de Educación Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010- 2011.

#### **1.2 Planteamiento del Problema**

##### **1.2.1 Conceptualización**

En el mundo actual, las telecomunicaciones están haciendo que las distancias entre tiempo y espacio se reduzcan aceleradamente. El Internet es la puerta de entrada a este nuevo mundo. Las Tics han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad, hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas de las Tics han de ser consideradas como conocimientos y su uso. Se considera como aspecto la consecuencia directa de la cultura dentro de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática.



Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura.

La gran oportunidad de integrar nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza como conocimiento que traduzca su generalizado de las Tics para lograr, libre, permanentemente una formación a lo largo de toda la vida.

Es más técnico al momento que se deben usar las Tics para aprender y para enseñar, es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las Tics y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas.

No es fácil practicar una enseñanza de las Tics que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no

se contraponen, de cualquier forma para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico). Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como metas.

La mejor manera es de contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías; facilitando a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.

Adquirir una integración a las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc. Es necesario la capacitación a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

“Finalmente, hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las Tics sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta”. Publicado por María Eugenia.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debido a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje.

La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes.

Se han de conocer los límites y los peligros que las nuevas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

El material didáctico interactivo contiene programas didácticos esto consiste como ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Esto no permite que los estudiantes aumenten su conocimiento y habilidad en un área específica y puedan convertirse en una persona que domine el tema, el proyecto mejora las aptitudes de los estudiantes para la investigación incrementando las capacidades de análisis y de síntesis especialmente en el comportamiento de cada alumno.

Aprender a usar la Tics con los estudiantes que van a incrementar el conocimiento que se encuentra enfocado en nuevas tecnologías.

Permite estimular a los estudiantes con responsabilidad a sus trabajos a valorarse ellos mismo y el desempeño que han puesto, evaluando el trabajo realizado y el desempeño de sus compañeros de tal manera que los niños y niñas estarán motivados en cual cumpliremos una nueva meta.

Árbol de Problema

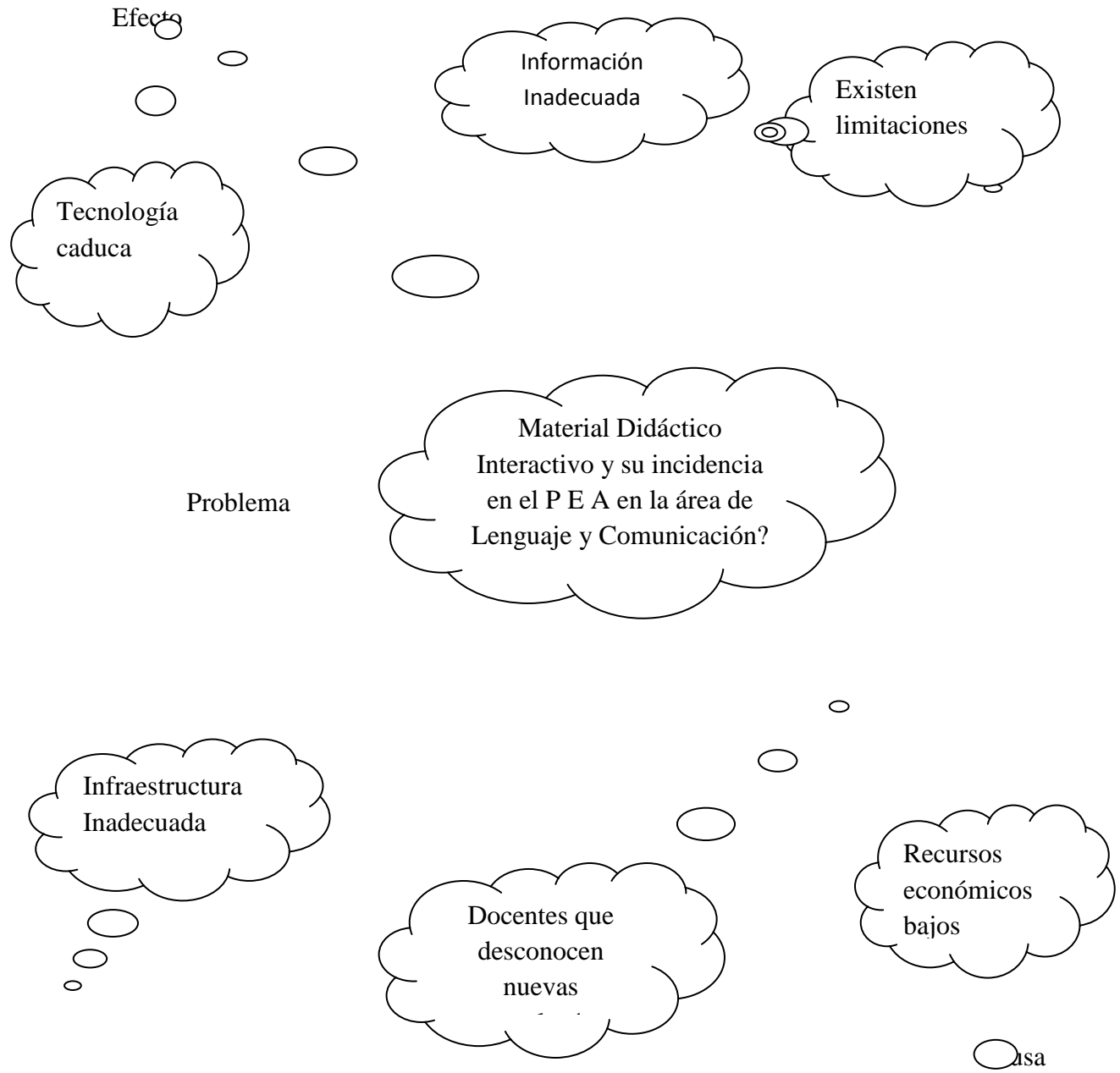


Grafico N°1 Árbol del Problema  
Elaborado por: Cristina Porras

### **1.2.2 Análisis de Criterio**

Las nuevas tecnologías exigen un cambio de rol en el profesor y en el alumno, el profesor no puede seguir ejerciendo sus funciones tradicionales discursivas a la hora de instruir al alumno. Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayudan a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueve la integración y estimula el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo a las características de la tecnología utilizada.

Estas transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en las líneas de las teorías constructivas que preconizan estrategias de aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber.

Las barreras del espacio y del tiempo en la relación profesor- alumno – escuela también se están viendo afectados. La omnipresencia de la información libera la elección de los tiempos y espacios para el aprendizaje. Aunque una parte de la población escolar no tiene las facultades necesarias para ejercer esta elección, sin embargo es una característica que beneficia el desarrollo de formas de aprendizaje en la educación a distancia, la educación de adultos y en las aulas hospitalarias o asistencia a enfermos.

### **1.2.3 Prognosis**

La utilización de los materiales didácticos interactivos se va emplear al sistema educativo de manera de aprendizaje, como medio de aprender y de apoyo al aprendizaje tiene como objetivo el aprendizaje en si mismo. Permite que los estudiantes se familiaricen con las órdenes y las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios o en fin en su vida cotidiana.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, programas de simulación o de ejercicios, etc.

Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados.

Las tecnologías así entendidas se hallan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación mas cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender”.

En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas cuestiones. La integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

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

¿Cómo incide el Material Didáctico Interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010- 2011.

#### **1.2.5 Interrogantes**

- 1.- El personal docente están capacitados para utilizar el TICS en la enseñanza educativa.
- 2.- ¿Cuáles son problemas más relevantes que presenta los estudiantes en el área de Lenguaje y Comunicación?
- 3.- ¿Que dificultad presenta los estudiantes al momento de leer y escribir?
- 4.- La utilización del material didáctico interactivo mejorara el rendimiento de los estudiantes.
- 5.- ¿Qué tipo de material didáctico es la aplicada para la lecto- escritura?
- 6.- ¿Es importante conocer los factores que influyen en la comprensión lectora?
- 7.- ¿Cuál material didáctico utilizaría usted para mejorar la lecto-escritura?
- 8.- ¿Los docentes deben manejar las metodologías que facilitan el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura?

## **1.2.6 Delimitaciones del Objeto de Investigación**

### **1.2.6.1 Delimitaciones del Contenido**

Campo: Educativo

Área: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Proceso Enseñanza Aprendizaje

Delimitaciones Espaciales

En la presente investigación se va a realizar en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” en la Provincia de Pichincha, en el Cantón Quito, Parroquia La Magdalena.

Temporal

La presente investigación se realizara Junio2010 / Octubre 2010.

## **1.3 Justificación**

Es importante demostrar que en la lecto –escritura se va a demostrar cómo afecta notablemente y como puede perjudicar a futuro a los niños de Segundo Año de Educación Básica del plantel de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza en la ciudad de Quito en el periodo 2010-2011.

Por ese motivo es importante conocer los diferentes aspectos y poner en práctica con los estudiantes, actividades que promueva a la lectura comprensiva, dichas actividades estarán encaminadas a predecir, anticipar, inferir y pronunciar claramente las palabras desarrollando la ciencia lógica de los estudiantes que manifiesta problemas en la ortografía. Siendo la lectura una actividad eminente intelectual que gracias a ellos nos conectamos con el pensamiento y el sentir antiguas culturas, los acontecimientos del presente y su proyección a futuro de los estudiantes.



La causa principal al momento de escribir es que los niños pueden presentar en su entorno social que tienen ellos a su alrededor, la pronunciación incorrecta de palabras que son aprendidas dentro y fuera del aula de clases, los niños y niñas mejorarán su aprendizaje mediante una motivación relevante en la lecto-escritura en la cual los padres de familia se sentirán tranquilos al notar calidad de educación de sus hijos porque los docentes ayudarán a contribuir el mayor significado de su capacidad de dominar y conocer la pronunciación correcta del lenguaje de los estudiantes.

Hoy nuestra meta es lograr socializar esta herramienta entre el material didáctico y los recursos con el mayor número de alumnos en el aprendizaje y la actividad del maestro poniendo la enseñanza como una actividad de mediación entre el material didáctico y los que produzca un aprendizaje significativo en el alumno.

Aprender a leer y escribir ha sido siempre la ruta hacia la autonomía, la dignidad y el desarrollo entre alumno-padre de familia y docentes.

De tal manera este problema nos va a ayudar a mejorar la calidad en la lecto-escritura de cada uno de los alumnos de tal manera se ha tratado de buscar las mejores causas para que encamine este problema a las necesidades de conocimientos profundos relacionados con el material didáctico interactivo así mejoraremos el aprendizaje de cada uno de nuestros estudiantes hacia una gestión informática y un mejor desenvolvimiento de los alumnos a su entorno social.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Determinar la incidencia de la utilización del material didáctico interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación en los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010-2011.

#### **1.4.2 Objetivo Específico**

- Diagnosticar el uso del material didáctico interactivo en el proceso enseñanza aprendizaje a los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”.
- Analizar los problemas de aprendizaje que presenta los niños y niñas en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Diseñar el material didáctico interactivo como herramienta de apoyo pedagógico que permita fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

El mundo actual existe la presencia de la Tecnología Educativa con presencia del material didáctico interactivo pueden hallarse en la enseñanza programada, con la idea de elevar la eficiencia de la dirección en proceso enseñanza aprendizaje de programar el contenido de apoya necesarios con medios técnicos que son los de mayor influencia en la educación.

El enriquecimiento de la noción de la comunicación en una dimensión instrumental, tanto en la relación directa con los alumnos y el profesor la importancia de los medios y recursos comunicativos son estrategias para el logro de los fines comunes, mostrando el interés para el desarrollo educativo.

El material didáctico interactivo ha evolucionado en el presente en América Latina en correspondencia con las condiciones en los diferentes países. Es así se ha derivado nuevas concepciones, entre ella la tendencia Curricular, en la que enfatiza en los procedimientos y técnica del curriculum, donde se coloca a los medios como componentes o eslabón del proceso. Se plantea medios de enseñanza y no medios técnicos pues en calidad de medios o vías de comunicación se toman incluso hasta las formas de reflexión, de análisis, de valoración tanto por parte del profesor como del alumno.

En nuestro país, la producción del material didáctico, desde el punto de vista del diseño gráfico, era hasta hace poco un área escasamente desarrollada. La poca producción que podíamos encontrar en el medio era notoriamente deficiente.

El desarrollo de material didáctico para asistencia de la formación como ámbito y lo que se encuentra no cubre las necesidades reales de cada institución en la cual sector demanda.

El material didáctico y las múltiples carencias que sufre la enseñanza especial, se plantea este emprendimiento, cuyo objetivo principal consiste brindar, desde el diseño, las herramientas necesarias no solo para facilitar la tarea al docente y la de los alumnos a fin de que puedan desempeñarse la actividad cognoscitiva de manera más efectiva y placentera, sino también para que el material pueda llegar a los hogares y la experiencia sea compartida y haga partícipes a las instituciones.

El objetivo principal es producir material didáctico interactivo en cada una de las instituciones que permitan mejorar la calidad educativa de los niños y niñas a partir de la estimulación de sus capacidades. El eje principal del sistema del entorno a la explotación de lo lúdico, sin centrarse en la producción de un gráfico establecida ya que la diversidad visual por la experimentación y explotación de varias técnicas son las que otorgan riqueza a la experiencia cognoscitiva y a la estimulación de esquemas mentales.

La concepción que existe en la provincia con los medios de enseñanza son todos los componentes del proceso pedagógico que actúan como soporte material de los métodos, con el propósito de lograr los objetivos planteados. De manera que van a ubicar el lugar de los medios de enseñanza, donde se aprecia el trabajo realizado que los mismo servirán a la elaboración pedagógica del material didáctico interactivo el personal docente de cada uno de las instituciones, como también al trabajo de los alumnos; desde el uso de los programas instalados en la computadora, alternándose indistintamente la función de emisor y receptor en ambos sentidos.

En cada institución dispone de computadoras de concepción permitiendo que la enseñanza logre que los niños y niñas vayan ampliando su conocimiento el campo educativo su diseño depende el rol que cumpla el profesor para diseñar el programa para la enseñanza considerando la calidad y la cantidad.

Las propuestas formativas se basan en el proceso de enseñanza – aprendizaje en secuencia reales, que el profesor vaya a utilizar en su hora clase, considerando que los niños y niñas puedan analizar y evaluar la calidad educativa con el uso del material educativo.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

El constructivismo pretende la formación en el sistema educativo a nivel escolar capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, lo que implica la participación activa de profesores y alumnos que interactúan en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre la comprensión de las estructuras profundas del conocimiento.

Por tanto el constructivismo es un proceso mental que lleva a la adquisición de un conocimiento nuevo adquiriendo toda la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar lo conocido a una situación nueva.

## **2.3 Fundamentos legales**

### TÍTULO I

### PRINCIPIOS GENERALES

### CAPÍTULO I

### OBJETIVO DE LA LEY

Art. 1.- (Objetivo).- La presente Ley tiene como objeto fijar los principios y fines generales que deben inspirar y orientar la educación, establecer las regulaciones

básicas para el gobierno, organización y mas funciones del sistema educativo y determinar las normas fundamentales que contribuyen a promover y coordinar el desarrollo integral de la educación.

## CAPÍTULO II

### PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2.- (Principios).- La educación se rige por los siguientes principios:

- a) La educación es primordial del Estado, que lo cumple a través del Ministerio de Educación, Cultura, Deporte y Recreación y de las Universidades y escuelas Politécnicas del país;
- b) Todos los ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;
- c) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representantes, dar a sus hijos la educación que estimen conveniente. El Estado vigilara el cumplimiento de este deber y facilitara el ejercicio de este derecho,
- d) El estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la ley,
- e) La educación oficial es laica y gratuita en todos los niveles. El Estado garantiza la educación particular.
- f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y esta abierta a todas las corrientes del pensamiento universal;
- g) El Estado garantiza la igualdad de acceso a la educación y la erradicación del analfabetismo;
- h) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia;
- i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y.

- j) La educación promoverá una autentica cultura nacional, esto es, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

Art.3.- (Fines).- Son fines de la educación ecuatoriana:

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial;
- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y critica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país;
- c) Propiciar al cabal conocimiento de la realidad nacional para la lograr la integración social y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos;
- d) Procurar el conocimiento, la defensa y el aprovechamiento optimo de todos los recursos del país;
- e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social;
- f) Atender preferentemente la educación preescolar, escolar, la alfabetización y la promoción social, cívica económica y cultural de los sectores marginados; y,
- g) Impulsar la investigación y la preparación en las aéreas: técnicas, artísticas y artesanal.

Para cumplir a cabalidad con los fines de la educación, el Ministerio promoverá la participación activa y dinámica de las instituciones públicas y privadas y de la comunidad en general.

## 2.4 Fundamentación Axiológico

La educación carece de valores que está formada por una serie de acciones o conducta viendo desde un punto de vista moral, deben predominar las tendencias más convenientes al desarrollo de la vida individual y social. Dicha tendencias se impone los alumnos con carácter habitual y permanente, para que vaya aprendiendo a clasificar sus propias acciones, estas aptitudes constituyen el llamado sentido moral de los individuos.

Los estudiantes poseen valores positivos y también de valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que es algo valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio y su influencia en el medio de la naturaleza, adquiriendo actos y hábitos en el convivir diario.

## 2.5 Categorías Fundamentales

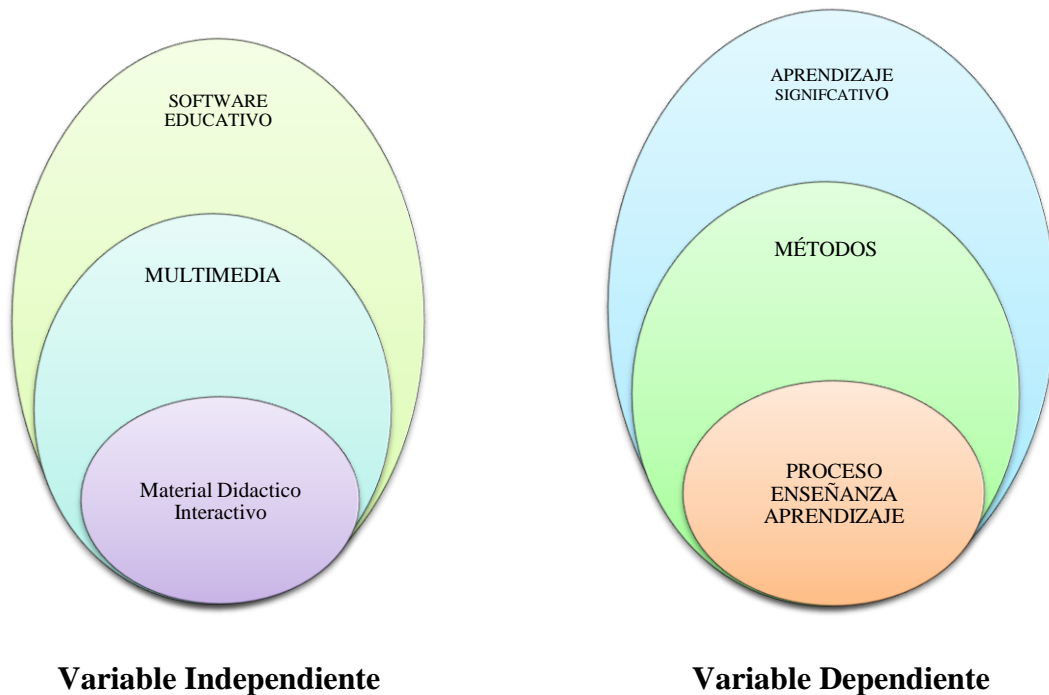


Grafico N°2 Categorización de las variables  
Elaborado por: Cristina Porras



Tabla N°1

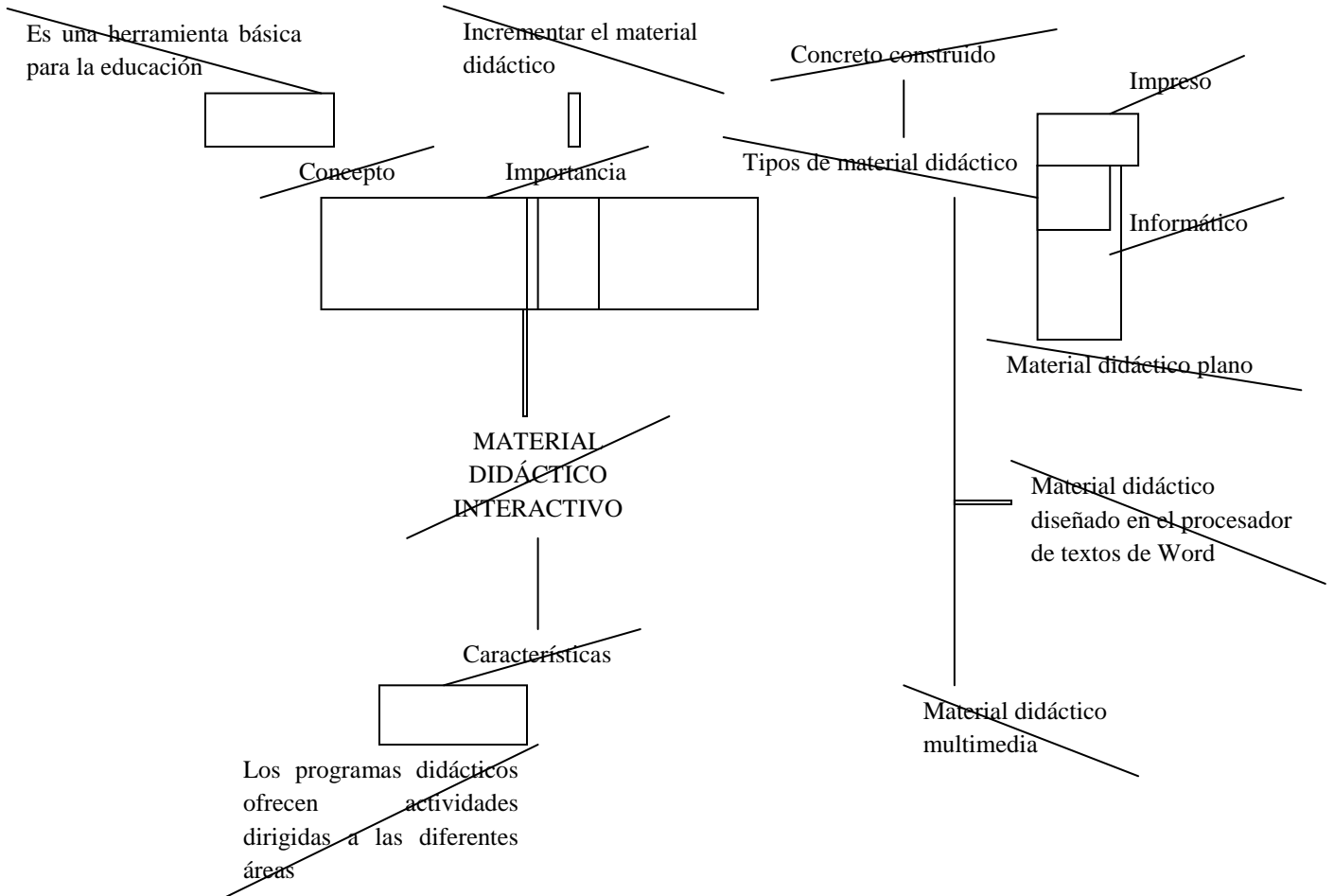


Tabla N° 1 Materia Didáctico Interactivo  
Elaborado por : Cristina Porras

Tabla N°2

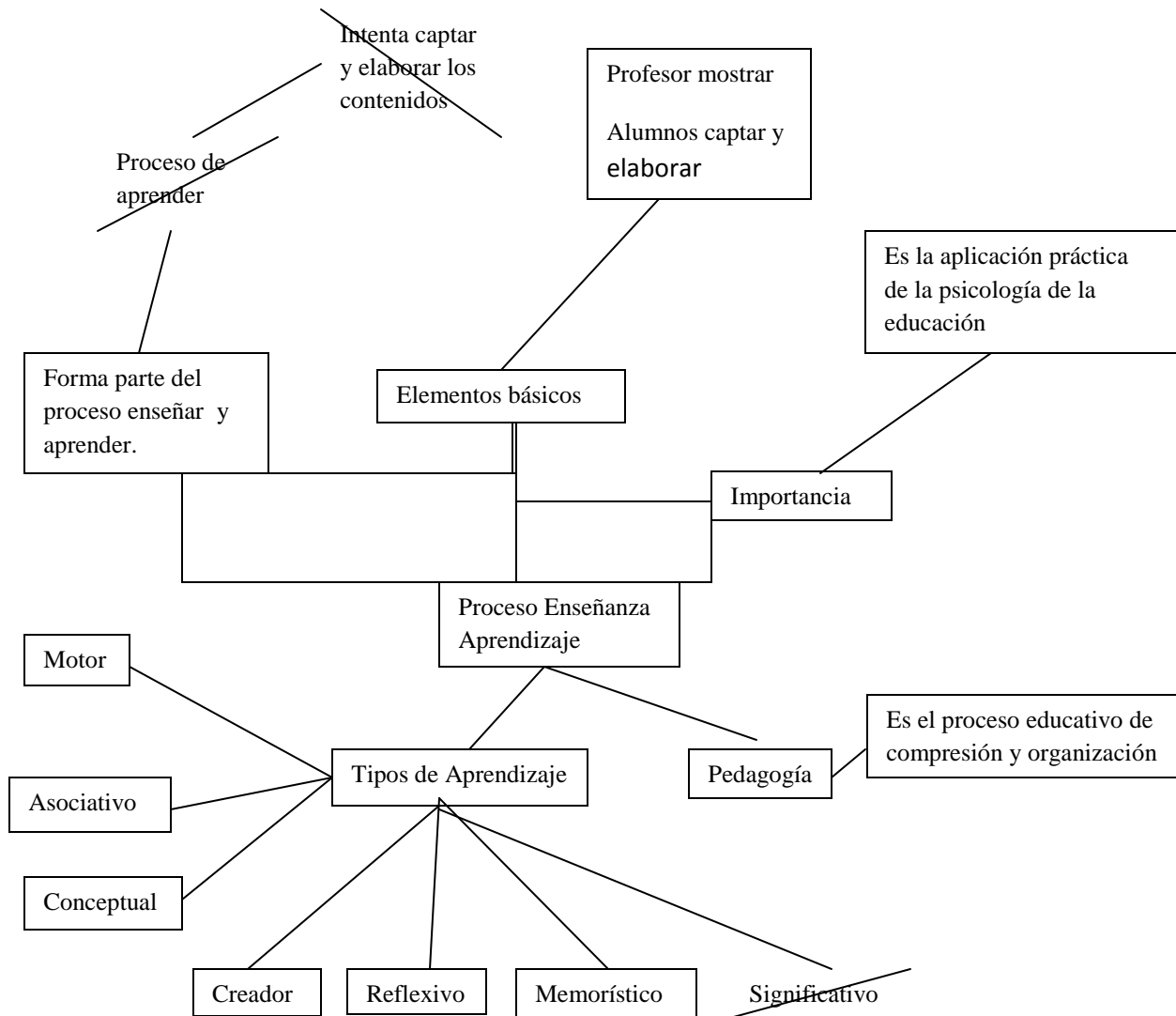


Tabla N° 2 Proceso Enseñanza Aprendizaje  
Elaborado por : Cristina Porras

## **Variable Independiente**

### **Software educativo**

Es un programa computacional destinado a la enseñanza y al aprendizaje autónomo cuyas características estructurales y funcionales sirva de apoyo al proceso de enseñanza, permitiendo el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, de esta manera se enfocara el software educativo es un material de aprendizaje especialmente diseñados para ser utilizados en la computadora en los procesos de enseñar y aprender y también para la creación de diferentes tipos de interacción.

Es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida [estrategia](#) pedagógica, apoya directamente el proceso de [enseñanza](#) aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje, se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del [empleo](#) de recursos [multimedia](#), como videos, sonidos, fotografías, [diccionarios](#) especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y [juegos](#) instructivos que apoyan las funciones de [evaluación](#) y [diagnóstico](#).

El enfoque del software abierto educativo es enfatizar más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micro mundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micro mundo.

De esta manera el aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las

estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

### **Multimedia**

Es un sistema que se utiliza en múltiples medios de expresión (fiscos, dígitos) para presentar o comunicar información, los medios pueden ser variados desde textos e imágenes, hasta animación, sonido, video etc. Además se puede clasificar como multimedia a los medios electrónicos que permite almacenar y presentar contenido multimedia.

Es una estructura de navegación más compleja que aumenta el control del usuario sobre el flujo de la información, cuando un programa de computador es un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que acerca algo mas a la manera habitual que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objetivo.

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia común.

Los diferentes formas de contenido multimedia se convierte cada vez mas en una tecnología orientada a objetos impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones de colaboración y la personalización que permite la experiencia multimedia en un entretenimiento, para desarrollar especialmente en películas y la animación para los personajes de caricaturas, de esta manera el uso de programas o pasatiempos del software como CD-ROMs son disponibles en línea.

Las escuelas es donde más se necesita multimedia causara cambios radicales en el proceso enseñanza aprendizaje en la próxima década, en particular cuando los

estudiantes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionalista.

### **Material Didáctico Interactivo**

El material didáctico Interactivo se ha desempeñado como una herramienta básica para la educación basándose principalmente en el proceso enseñanza aprendizaje considerando como elemento de acto de instruir o enseñar. Esto nos afirma que el aprendizaje se produce por habilidades o estrategias que puede producir el individuo como concepto o ideas recibidas en la memoria a corto plazo, a la memoria permanente o de largo plazo, de una manera significativa.

La educación no puede quedarse atrás en manejar esta información, es necesario implementar con material didáctico interactivo en las escuelas primarias, usar los CD interactivos que recrea y dispone para la educación; estudiar todo el material didáctico interactivo para hacer unas clases más completas y con mayor cantidad de información a la hora de entregar a los niños y niñas la gran cantidad de material educativo.

Las necesidades que se han experimentado en los últimos tiempos ha aumentado inmensamente, los conocimientos para el desarrollo integral se necesitan de muchos aspectos dentro de los que se cuenta el material didáctico interactivo para los niños y niñas.

La importancia es crear la conciencia colectiva que los niños y niñas son el futuro del mundo y de las sociedades, esto lleva a que el interés de la educación se halla incrementado se diseñe un material educativo para niños que aborde el interés y que cubre todas las necesidades de ellos. Son muchos quienes están continuamente ideando material didáctico educativo para los niños de las diversas maneras y con diferentes fines.

La tecnología ha hecho que se experimente un notable cambio en la forma en que se desarrolla el material educativo para los niños y niñas. Sin embargo, modelos del material educativo para los niños y niñas llevan muchos años y de los cuales está comprobado su calidad, siguen estando allí y normalmente son la base de los nuevos modelos que están creando para el desarrollo educativo.

La educación protagoniza los grandes procesos de transformación pedagógica aceptando los paradigmas educativos vigentes y sumarse a la modernización, generando campos de gestión innovadora y creativa.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tics) con sus múltiples enfoques didácticos y su diversidad de herramientas y medios, contribuye a potenciar a labor pedagógico actual.

EL tipo de relación que establece el diseño y los materiales didácticos son autosuficiente al desarrollo de una secuencia didáctica de aprendizaje, el estudiante usaran estos materiales para aprender, nos posicionaremos en una perspectiva constructiva de orientación sociocultural enfocándose en los procesos de enseñanza aprendizaje con los tipos de materiales educativos para que los niños y niñas aprendan mas y mejoren.

La necesidad del docente, permite buscar sintonía en el uso de las tecnologías informáticas que pueden surgir interesantes propuestas didáctica, materializadas en el producto pedagógico que contribuyan a mejorar la calidad de los aprendizajes de los niños y niñas.

La funcionalidad del Material Didáctico Interactivo es el tipo de recursos susceptibles de utilizar en el sector curricular en que se desempeña. Con que se espera que los alumnos dispongan de recursos educativos, diseñados y construidos por el profesor, que les permitan ver potenciado su proceso de aprender.

El material didáctico interactivo son artefactos que son utilizados en diferentes formas de representación (simbólica, objetos) ayudan a la construcción de conocimientos específicos, dentro de una estrategia de enseñanza más amplia (San Martín, 1991).

### **Tipos de Material didáctico**

Es instrumento de carácter para realizar la tarea educativa, su función es mediatizar el proceso de aprendizaje –enseñanza que ofrecen al alumno un verdadero cúmulo de sensaciones, visuales, auditivas y táctiles que facilitan el aprendizaje.

Gracias a su buen diseño y apropiada intervención, se fortalece la comprensión del cuerpo de contenidos a tratar, se estimula el interés y la actividad del aprendizaje, y dan un impulso significativo al aprendizaje.

El material educativo va dirigido a los estudiantes a medida que crecen van cambiando sus interés, por lo que no es posible utilizar material educativo para niños y niñas de igual forma en todas las edades. Es una tarea de quienes diseñan material didáctico educativo para niños, niñas y los educadores, tener claro las necesidades de los alumnos de esta manera sacar el provecho a estos elementos.

Como el material educativo es necesario tener en cuenta que se puede quedar obsoleto en un momento dado es necesario a este cargo los tipos de instrumentos educativos. La vida útil y de real uso que se puede dar al material educativo la importancia para quienes tomen decisiones o a quienes estén a cargo.

Los videos son un material didáctico ellos pueden ser dibujos animados, historias y muchas cosas más. La ventaja de este material educativo es la atracción en ello se puede sacar provecho, además le resulten adecuadas e interesantes así como también de contar con un apropiado lenguaje a la edad de ellos en la cual se admite una comprensión total.

Este tipo de material educativo se ha manifestado en distintos lugares ya no siendo exclusivamente de los sectores más acomodados ni de los más innovadores. Como toda medida destinada a educar, el material educativo debe cumplir y estimular a los estudiantes con imaginación permitiendo el desarrollo de sus capacidades independientemente

### **Las tipos de material didáctico**

**El impreso** es aquel material escrito que se construya a mano alzada o recurriendo a un computador u otro medio, que posteriormente se multicopia para ser entregado a los estudiantes; su soporte fundamental es el papel.

**El concreto construido** con una diversidad de materiales, madera, plástico, cartón, género, etc. Recoge la idea de manipulable por cuando los niños y niñas lo usan como recursos que pueden desplazar, mover, girar, articular entre otras acciones que facilitan la internalización de contenidos.

**El informático** que es un material construido con soporte tecnológico, cuyo diseño implica insertar las tecnologías de información y comunicación (Tics) para llevar adelante los procesos cognitivos de los estudiantes. Son productos que requieren la concurrencia de las aplicaciones y recursos computacionales.

Para infeccionar el logro de aprendizajes significativos y la construcción de conocimientos.

**Material didáctico plano** se construye con el propósito de llevar adelante el proceso pedagógico intencionado, caracterizado por la utilización del papel como elemento de trabajo. Se requerirá el uso del computador en la gestión docente para dotar la mayor contextura educativa (diseño didáctico) y estética (diseño formal), por decirlo de algún modo, a esta área del trabajo pedagógico.



**Material didáctico multimedia** es aquel que se construye con soporte tecnológico y permite que los estudiantes se relacionen con formas más activas de aprendizaje por medio del computador, con una representación atractiva y más completa del conocimiento, incluye la integración del texto( palabras, signo ,números) con los recursos auditivos (sonidos , voz, música) y visuales ( imágenes, videos, animaciones), incorporando además los recursos y procedimientos del hipertexto ( enlace, hipervínculos), que permite el acceso a la información siguiendo una secuencia y organización más dinámica.

Los niños y niñas utilizaran las computadoras como una secuencia didáctica previamente establecida donde los recursos multimediales están al servicio del logro de aprendizaje significativo y la construcción de conocimiento.

Este material multimedia se considera como interactivo si dispone de materiales herramientas y capacidades para que el aprendizaje construya su entendimiento sobre la base de la interacción constructiva y creativa, “contempla la retroalimentación al usuario en tiempo real”, la habilitación de mayores actividades por parte del estudiante o si entabla alguna modalidad conversacional concierto al detalle de complejidad y modalidad. “La interactividad se observa en la cantidad de información intercambiada, por la retroalimentación objeto sujeto, por la acción y reacción”.

**Material didáctico diseñado en el procesador de textos de Word** es una herramienta más utilizada en los establecimientos educacionales, tanto por los alumnos como profesores, el diseño de documentos es habitualmente el uso más frecuente que tiene este recurso, guías de aprendizaje y módulos de aprendizaje bien diseñados pueden convertirse en un instrumento cautivador o motivador de un aprendizaje. Para lograr buenos resultados debe tener especial cuidado en su diseño.

El procesador de textos ofrece variados recursos; Tipos de letras, columnas, inserción de imágenes, etc., combinados sensatamente puede construir en un material didáctico

muy apetecido por los alumnos en la cual contenga guías para diseñar documentos de mejor calidad.

Por lo tanto este recurso facilitara la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas

Por consiguiente el material didáctico interactivo nos permitirá facilitar el desarrollo de las habilidades y destrezas de cada uno de los niños y niñas, transformando en una excelente medida para mejorar la calidad de la educación, ya que presenta nuevos conocimientos, sino también es una herramienta de apoyo y refuerzo. El material educativo para los estudiantes en computadora que ha tenido mayor éxito.

### **Características del Material Didáctico interactivo**

La educación de calidad requiere cambios sustanciales a las formas convencionales de cómo se ha venido abordando esta y tendrá que unirse a las metodologías pedagógicas que vayan demostrado el hacer conciencia generalizada sobre la educación, de manera que habrá exigencia por aspirar a una enseñanza y sometándose a una meta para alcanzar el desarrollo sustentable y lograr una sociedad justa.

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinada circunstancias, como recurso facilitado el proceso enseñanza aprendizaje, considerando la utilización de la intencionalidad didáctica. El programa del uso didáctico ofrece a la comunidad educativa, y a la sociedad en general, contenidos digitales interactivos e incluye propuestas de actividades específicas dirigidas a las distintas aéreas y niveles curriculares. Todo ello a partir de los acontecimientos de actualidad y con la intención de dinamizar la utilización de la prensa con fines pedagógicos, y facilitar el aprovechamiento didáctico de la información y de las

nuevas tecnológicas de la comunicación por parte de los estudiantes, los profesores y las familias.

El proyecto digital educativo e interactivo, de amplia participación de alumnado y profesorado, que tiene como soporte la red Internet, es también un servicio de colaboración con las instituciones educativas.

La relación que existe con los medios de comunicación presenta una alternativa informativa que rivalice con los medios de comunicación integrando al sistema educativo y estimular su conocimiento y uso.

Los objetivos y contenidos educativos actuales tiene mayor flexibilidad en el orden de elegir las actividades con un criterio más amplio que se fundamente en las oportunidades que ofrece la actualidad y en los acontecimientos a todos los niveles educativos en donde se dinamiza todos los días desde de la web, mediante la incorporación permanente de noticias, información. Especiales didácticos, propuestas de actividades y enlaces relacionados a las diferentes escuelas.

## **Variable Dependiente**

### **Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo es aquel [aprendizaje](#) en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo de esta manera conduce a la [transferencia](#). Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender, de este modo a [aprendizaje mecanicista](#). Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos, ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o

proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo.

El adquirir información, retenerla y recuperarla en un momento dado, cuando en el aula se logran aprendizajes significativos, los alumnos han adquirido los contenidos porque pudieron entender la información que se les ha presentado al tener conocimientos previos suficientes y adecuados. Las relaciones permiten el recuerdo, lo que no se relaciona no se aprende verdaderamente; pasa desapercibido o se olvida.

La memorización comprensiva es el resultado del aprendizaje significativo; este aprendizaje supone una red de relaciones que facilita el recuerdo. Las nuevas ideas se construyen sobre otras anteriores y los contenidos se entienden por su relación con otros contenidos, básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El profesor se concierte solo en mediador entre los conocimientos y los alumnos participan en lo que aprenden sentido de mapa conceptual puede considerarse una herramienta o estrategia de apoyo para el aprendizaje significativo.

El ser humano tiene la disposición de aprender de verdad situaciones cotidianas con su propia experiencia, básicamente los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje permitiendo la participación y sentirse motivado por aprender algo nuevo.

### **Métodos**

Es un planeamiento general de criterio determinado en el proceso enseñanza aprendizaje, se dan relaciones dialécticas, relaciones dinámicas, que hacen posible que le alumno aprenda y los haga bien, de ahí, que estos componentes del proceso educativo sean importantes, sin embargo, el método de enseñanza es un elemento fundamental para obtener el aprendizaje significativo de manera general, se entiende

por método como una secuencia de actividad y acciones que se desarrollan para obtener un objetivo.

La actividad del profesor debe estar sustentada por un método, para que sea una actividad profesional, se valora más el trabajo educativo cuando se emplea un método, que cuando es guiado por el ensayo y error o formas reactivas de actuar.

Porque, el método permite ordenar el proceso educativo, dándole una secuencia a las actividades didácticas para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje. Cuando se emplea un método y conscientemente se sabe cuál es ese método; los requisitos, los condicionamientos, las estrategias, los momentos, su empleo nos hace más profesional.

El método hace que cuando actuamos y nos relacionamos con nuestros alumnos, lo hagamos con más seguridad, convencidos de lo que estamos haciendo, sin realizar demasiado esfuerzo y aprovechando los recursos.

De esta manera se considera al método una serie de aspectos implícitos en la propia organización de la escuela con aspectos que realzan las posiciones del profesor, del alumno, de la disciplina y de la organización escolar en el proceso educativo. Los aspectos en formación del razonamiento, coordinación de la materia, concretizaciones la enseñanza, sistematización de la materia, actividades del alumno, globalización de los conocimientos relación del profesor con el alumno.

### **Proceso Enseñanza Aprendizaje**

El proceso enseñanza aprendizaje forma parte del proceso que tiene con el fin de implicar hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender).

El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el alumno): Ha de existir una disposición por parte del alumno y profesor.

Dentro de estos agentes están conformados los contenidos, en lo que quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos a aprenderlos (medios). Cuando se enseñan algo es para conseguir una meta (objetivos), el acto de enseñar y aprender acontece a un marco determinado por ciertas condiciones física, sociales y culturales (contexto).

Por lo tanto el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor nuestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar; Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información, lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

La Tecnologías de la Información y la Comunicación centran su atención en su mayoría para los cambios de estos medios creemos que el estudio y la investigación en torno a la interacción, el aprendizaje y las Tics en la educación que se presenta debe tener como punto de partida el proceso enseñanza aprendizaje en el que entran en juego diferentes elementos.

La investigación desarrollada, por tanto, toma como punto de partida el acto didáctico: momento en que se procesa la información y los diferentes implicados adquieren un sentido pedagógico: lo mediaciones, lo contextual, las estrategias (Ferrandez, 1997).

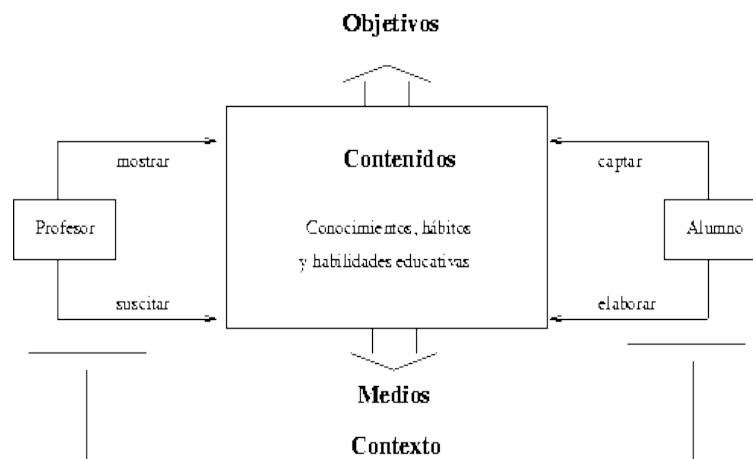
La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no solo a lo procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a prender, mientras que el aprendizaje surgido de la conjunción, del

intercambio de la actuación del profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. “La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje”. (Zabalza, 2001: 191)

Los modelos propuestos dependerán del papel que juegan los diferentes implicados dando un lugar al proceso de enseñanza aprendizaje.

La figura esquematizada el proceso enseñanza aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos.

**Gráfico 3:** Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje



Fuente: Capítulo 1 de [HERNANDEZ89].

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

La importancia de la pedagogía es la aplicación práctica de la psicología de la educación como tratarla como una disciplina de la influencia de teorías más modernas

al sistema educativo que adoptan los postulados que provoca o intenta combatir desde la “Escuela Nueva”.

La pedagogía es el proceso educativo en cualquier dimensión que esta tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Tiene como objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina etc.

Es preciso señalar que es fundamental filosófica y que su objeto de estudio es la formación según Hegel el proceso en donde el sujeto pasa de una “conciencia en sí” a una “conciencia para si” que parte del sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de este.

**Tabla 4:** Procesos de la pedagogía



Fuente:(Varela & Álvarez-Uría, 1991).



## **Tipos de Aprendizaje**

La acción constituye que un elemento inherente a la actividad docente dentro de un concepto integral de la educación. La relación individualizada con la persona del educando en la estructura y la dinámica de sus actitudes, aptitudes, conocimientos e intereses.

Los conocimientos y experiencias de los distintos ámbitos educativos ayuda a contribuir también a integrar la experiencia escolar y la vida cotidiana extraescolar, la función asegura que la educación sea verdaderamente integral y personalizada, y no quede reducida a manera de instrucción o impartición de conocimientos.

El ser humano es capaz de múltiples aprendizajes según capacidades y experiencias de cada uno según Efraín Sánchez Hidalgo en su obra de la educación (1979) enseña que los aprendizajes demás destacados son:

**1.- Motor:** Consiste en aprender a usar los músculos coordinada y eficazmente las actividades motrices desempeñan un papel muy importante en la vida del individuo pues es vivir simplemente exige cierto grado indispensable de rapidez, precisión y coordinación de los movimientos.

**2.- Asociativo:** Consiste en adquirir tendencias de asociación que aseguren el recuerdo de detalles particulares en una sucesión definida y fija. Memorizar, es uno de los requisitos básicos para llevar a cabo este tipo de aprendizaje. En todos los niveles de edad y en todos los grados escolares, muchos aprendizajes requieren el establecimiento de asociaciones.

**3.- Conceptual:** Se logra mediante el proceso de desarrollar conceptos y generalizaciones. El elemento principal de dicho aprendizaje es la palabra tanto oral como escrita. El significado de hechos, conceptos y generalización varia, pues estos no tienen un lugar fijo y absoluto en la escala de significados. “Los conceptos representa la comprensión que el individuo logra de los aspectos generalizados y abstractos de muchas experiencias”.

**4.- Creador:** Este tipo de aprendizaje se da cuando existe un cambio de conducta en el momento en que se presenta un problema en diferentes situaciones y se encuentran soluciones originales.

De acuerdo con Fletcher “la actividad creadora implica tres procesos mentales: experiencia, recuerdo y expresión” (Sánchez Hidalgo, pp-529) se necesita recibir impresiones, pensar en ellas y actuar sobre la base de ellas.

**5.- Reflexivo:** Este tipo de aprendizaje se complementa con el aprendizaje creador pues implica también la solución de problemas solo que aquí se pretende fomentar la actitud de indagación frente a los problemas.

**6.- Emocional y social:** Consiste en el tipo de aprendizaje que lleva al alumno a ajustarse a su medio físico y social de una manera satisfactoria permitiéndole un funcionamiento adecuado como persona.

**7.- Memorístico:** Implica la capacidad de evocar ideas materiales y fenómenos, el alumno será capaz de recordar cifras, calificaciones, nombres, fechas, medidas etc. El maestro puede fomentarlo procurando que el estudiante recuerde información precisa y específica como: fechas, personas, acontecimiento etc...

**Aprendizaje Receptivo:** El alumno recibe el contenido que ha de internalizar sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores. En este tipo de aprendizaje el sujeto solo necesita comprender para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje por Descubrimiento:** El Alumno debe el material por si mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor. El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

**Aprendizaje Memorístico:** Surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

**Aprendizaje significativo:** Se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender. Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

**Aprendizaje Repetitivo:** Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

### **Estilos de Aprendizaje**

El estilo de aprendizaje es una tarea esencial para delimitar las aéreas que abarca y sobre todo sus posibles aplicaciones, pero resulta difícil ofrecer una definición única que pueda explicar adecuadamente aquello que es común a todos los estilos descritos en la literatura.

Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”. Keefe (1988) recogida por Alonso et al (1994:104).

Las rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, Kinestésico), etc.

Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el biotipo y el biorritmo del estudiante.

La noción de estilo de aprendizaje se superpone a la de estilo cognitivo pero es más comprensiva puesto que incluye comportamiento cognitivo y afectivo que indican las características y las maneras de percibir, interactuar y responder al contexto del aprendizaje.

El término “estilo de aprendizaje” se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias a la hora de aprender. Aunque las estrategias varían

según lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, puesto que, por ejemplo, alguien que casi siempre es auditivo puede en ciertos casos utilizar estrategias visuales.

Cada persona aprende de manera distinta a las demás: utilizan diferentes estrategias, aprende con diferentes velocidades e incluso con mayor o menor eficacia incluso aunque tengan las mismas motivaciones, el mismo nivel de instrucción, la misma edad o estén estudiando el mismo tema.

Sin embargo más allá de esto, es importante no utilizar los estilos de aprendizaje como herramienta para clasificar a los alumnos en categorías cerradas, ya que al manera de aprender evoluciona y cambia constantemente.

No hay que interpretar los estilos de aprendizaje, ni los estilos cognitivos, como esquemas de comportamiento fijo que predetermine la conducta de los individuos. Los estilos corresponden a modelos teóricos, por lo que actúan como horizontes de la interpretación en la medida en que permite establecer el acercamiento mayor o menor de la actuación de un sujeto a un estilo de aprendizaje.

En este sentido, los estilos se caracterizan por un haz de estrategias de aprendizaje que se dan correlacionadas de manera significativa, es decir cuya frecuencia de aparición concurrente permite marcar una tendencia. Sin embargo, ello no significa que en un mismo sujeto no puedan aparecer estrategias pertenecientes en teoría a distintos estilos de aprendizaje. La preferencia de un estilo garantice la utilización de este estilo será afectivo. De allí que en estos casos ciertos alumnos pueden beneficiarse desarrollando nuevas formas de aprender.

## **2.6 Hipótesis**

El Material Didáctico Interactivo incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010-2011.

## **2.7 Señalamiento de variables de la hipótesis**

**2.7.1** Variable Independiente: Material Didáctico interactivo

**2.7.2** Variable Dependiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje

**2.7.3** Término de relación: Incidirá

**2.7.4** Unidades de observación

- Área Literatura y lengua
- Estudiantes de Segundo Año

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Enfoque de la investigación**

El presente trabajo se va a presentar la elaboración y el desarrollo del material didáctico interactivo en el proceso enseñanza aprendizaje de mayor predominancia en los niños y niñas, permitiendo ser una herramienta muy útil. Así mismo para poder determinar el grado de correlación entre el material y el aprendizaje en los estudiantes.

El material didáctico será sometido a pruebas de confiabilidad y los resultados obtenidos indicaran favorable hacia la educación de calidad, por lo general se acepta de la misma manera y con el mismo ritmo, método o estrategias. Así el aprendizaje se define como los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables al manejo del material didáctico interactivo, que perciben interaccionar y responder a sus ambientes de aprendizaje.

De esta manera se trata de identificar profundamente las realidades del manejo del material, buscando que los niños y niñas obtengan programas necesarios y que su estructura sea dinámica innovadora para ellos, de manera que den la razón plena de su comportamiento y manifestaciones. Se trata del estudio de un todo integrado que forma o constituye una análisis y reflexión progresiva.

## **3.2 Modalidad básica de la investigación**

### **3.2.1 Bibliográfica**

Es un documento de información para poder describir, se llamado fuente donde se encuentra establecido jerárquicamente las partes donde se toman los datos. La importancia de la información que se extrae es de internet, de textos y folletos.

### **3.2.2 Campo**

La investigación se realizará en el mismo lugar donde se produce los acontecimientos, en este caso con los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”, para recolectar y registrar sistemáticamente información primaria referente al problema en estudio.

La técnica a ser utilizada en la investigación de campo es la encuesta.

## **3.3 Nivel o tipo de investigación**

### **3.3.1 Descriptiva**

El objeto de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de actividades, objetos, procesos y personas que intervienen. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre los Materiales Didácticos Interactivos con los Procesos Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de segundo año de educación básica en la materia de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.

### **3.3.2 Asociación de Variables**

Toda investigación debe basarse en la existencia de un problema, el mismo que es sujeto de una solución variable.

En este caso el Material Didáctico Interactivo y los Proceso Enseñanza Aprendizaje son utilizando adecuadamente dentro del aula de clase incidirán en el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”.

Los maestros conscientes de que la educación es un punto elemental para el desarrollo del país se preocupan en actualizarse para superar la modalidad tradicional de impartir clases, con la Tecnología para mejorar el aprendizaje significativo.

### **3.4 Población y Muestra**

En la siguiente investigación se llevara efecto a los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso Plaza”, los mismo que son cuarenta alumnos, al ser una población reducida se procederá a trabajar con totalidad si ser necesario tomar una muestra.

#### **3.4.1 Población**

Los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica

**3.4.2 Muestra.-** La presente investigación se llevara en efecto con toda la población.

Tabla N°5 Muestra de Población

Segundo Año de Educación Básica”	Paralelo
38	“A”

Tabla N° 5 Muestra de población

Elaborado: Cristina Porras



### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: Material didáctico interactivo

Tabla N°6

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items Básicos	Técnicas e Instrumentos
Es un medio didáctico que forma parte de la concentración y la memorización que se va a desarrollar a los niños y niñas mediante los dibujos, videos, cuentos permitiendo la relación entre lo oral y lo escrito.	Medio didáctico	Dibujos Video Cuentos	*¿Te gustaría aprender viendo los dibujos? SI NO *¿Te gustaría utilizar el computador para aprender en clases? SI NO *¿Te gustaría armar un rompecabezas en la computadora? SI NO *¿Te gustaría que tu maestra te evalué en la computadora? SI NO	Técnica Encuesta
	Concentración	Atención		
	Sentidos	Oído Vista Tacto	*¿Consideras que el material didáctico interactivo mejore el aprendizaje? SI NO	Instrumento Cuestionario

### 3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: Proceso Enseñanza Aprendizaje

Tabla N°7

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items Básicos	Técnicas e Instrumentos
Es un proceso que facilita la enseñanza de los niños y niñas aumentando su conocimiento y su habilidad convirtiéndose en una persona con capacidades de análisis y de síntesis	Enseñanza	Conocimientos previos	*¿Te gustaría aprender las vocales utilizando el computador? SI NO	Técnica Encuesta
		Desarrollo las habilidades y destrezas, escuchar, leer, escribir y hablar	*¿Es fácil para ti aprender a utilizar la computadora? SI NO	
	Habilidades		*¿Tu escuela cuenta con un centro de cómputo?. SI NO	
			*¿Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo? SI NO	
			*¿Tu maestra utiliza el computador para impartir clases?. SI NO	
Análisis	Criterio personal		Instrumento Cuestionario	

### 3.6 Recolección de Información

Tabla N°8 Recolección de Información

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.- ¿A qué persona u objetos?	Niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza “en la ciudad de Quito.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Incidencia de la utilización del material didáctico interactivo en la área de la Literatura y Lengua en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza “en la ciudad de Quito.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores
5.- ¿Cuándo?	Periodo académico 2010- 2011
6.- ¿lugar de recolección de la información?	Quito- Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”
7.- ¿Cuántas veces?	1 vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9.- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10.- ¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración por parte de la comunidad educativa

Tabla N°8 Recolección de Información

Elaborado por: Cristina Porras

### **3.7 Procesamiento y Análisis**

#### Procesamiento

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Representación graficas: utilizando el material didáctico interactivo de la computación.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Encuesta aplicada a los estudiantes (Anexo 1)

##### Pregunta No.1

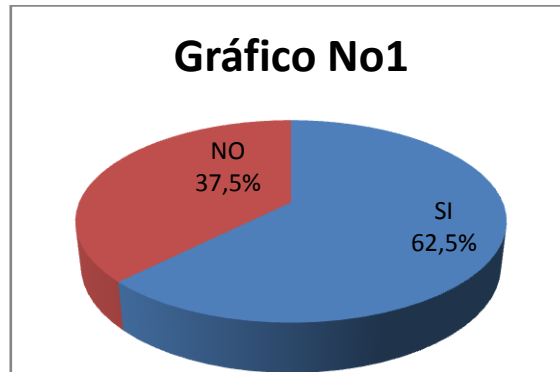
¿Te gustaría aprender mirando dibujos en la computadora?

**Tabla No1**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	62,5
NO	15	37,5
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADO: Cristina Porras



**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 1 el 62,5% de encuestados responden afirmativamente, mientras que el 37,5% responde negativamente.

Del análisis se desprende que los alumnos en su mayoría casi absoluta, conocen la gran importancia que tiene mirar los dibujos en la computadora para enfatizar el aprendizaje en clases, por consiguiente es menester que el docente propicie la utilización de estos recursos.

**Pregunta No .2**

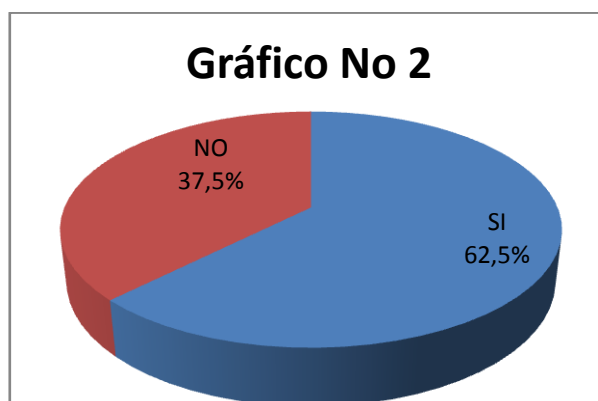
¿Te gustaría utilizar el computador para aprender en clases?

**Tabla No 2**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	62,5
NO	15	37,5
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 2 el 62,5% de encuestados responden que Si, mientras que el 37,5% responden que No.

Del análisis se desprende que los alumnos en su mayoría casi absoluta, conocen la gran importancia que tiene la utilización de la computadora en la vida cotidiana, y sobre todo en los procesos educativos, lo que les hace desear que este instrumento de la tecnología sea utilizado por su maestro en el proceso enseñanza aprendizaje en la institución educativa.

**Pregunta No 3**

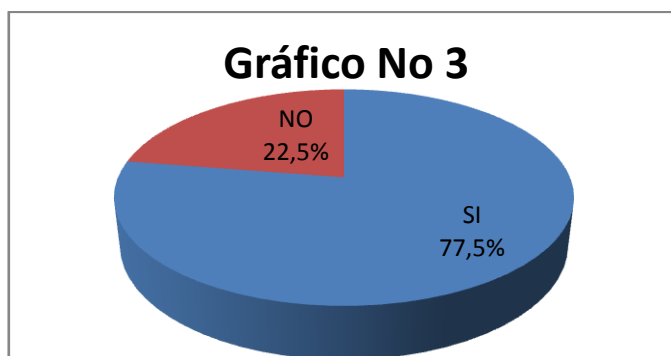
¿Te gustaría armar un rompecabezas en la computadora para aprender mejor?

**Tabla No 3**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	77,5
NO	9	22,5
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



#### **Análisis e interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 3 el 77,5% de encuestados responden que Si mientras que el 22,5% responde que No.

De las respuestas a esta pregunta, se desprende el deseo que tienen los alumnos en armar los rompecabezas en la computadora, para aprender mejor siendo esta unas estrategias que permite motivar el aprendizaje y obtener mejores resultados

#### **Pregunta No 4**

¿Te gustaría que tú maestra, te evalué en la computadora?

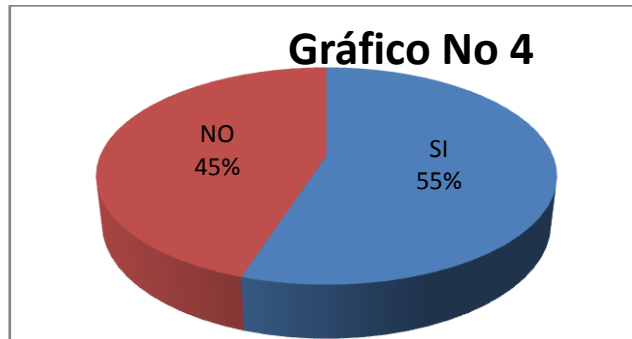
**Tabla No 4**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	22	55
NO	18	45
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras





**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 4 el 55 % de encuestados responden que Si, el 45 % responden que No.

Un alto porcentaje de alumnos manifiestan que la maestra debe utilizar la computadora para la evaluación de los niños y niñas así se podrá poner en énfasis el desarrollo de ellos mismos.

**Pregunta No 5**

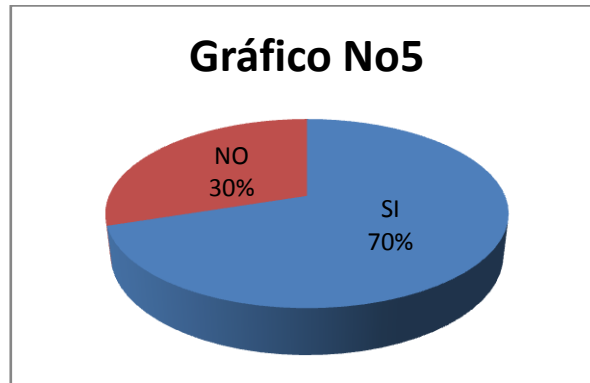
¿Consideras que el material didáctico interactivo mejorara el aprendizaje?

**Tabla No5**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	70
NO	12	30
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 5 el 32% de encuestados responden que Si, el 68% responden que No.

Una gran mayoría de estudiantes no tiene conocimientos de que es un material didáctico interactivo por eso motivo que debemos reforzar el uso de las Tics para que los conocimientos adquiridos en las aulas se han las más adecuadas, lo que determina que la utilización de la computadora en clases toma mayor importancia.

**Pregunta No 6**

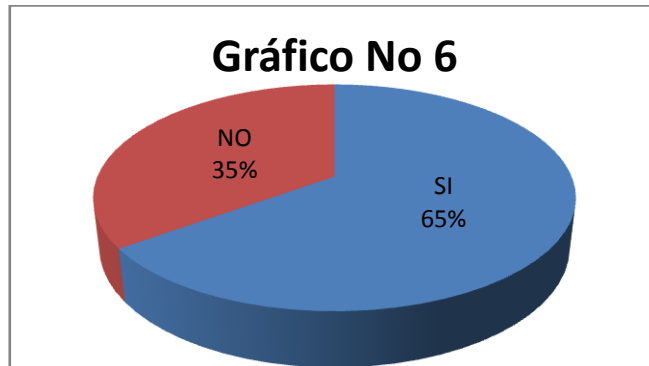
¿Te gustaría aprender las vocales utilizando el computador?

**Tabla No 6**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	26	65
NO	14	35
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 6 el 65% de encuestados responden que Si, mientras que el 35% responden que No.

Es importante destacar que los niños y niñas del Segundo Año de Educación Básica reconocen al computador como recurso pedagógico para aprender las vocales lo que determina la importancia que tiene la relación con el computador mediante el proceso enseñanza aprendizaje.

**Pregunta No7**

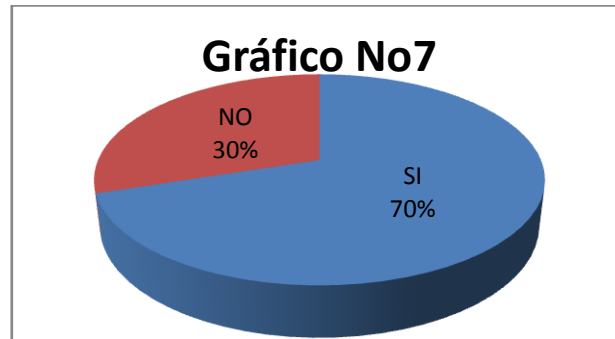
¿Es fácil para ti utilizar la computadora?

**Tabla No 7**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	70
NO	12	30
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 7 el 70% de encuestados responden que si, el 30% responden que no.

Los estudiantes de Segundo Año, en un alto porcentaje reconocen la importancia de manejar fácilmente el computador sin ningún problema lo que hace resaltar su manejo, por lo tanto se debe aprovechar con conocimientos nuevos mediante el proceso enseñanza aprendizaje en la área de Lenguaje y Comunicación.

**Pregunta No 8**

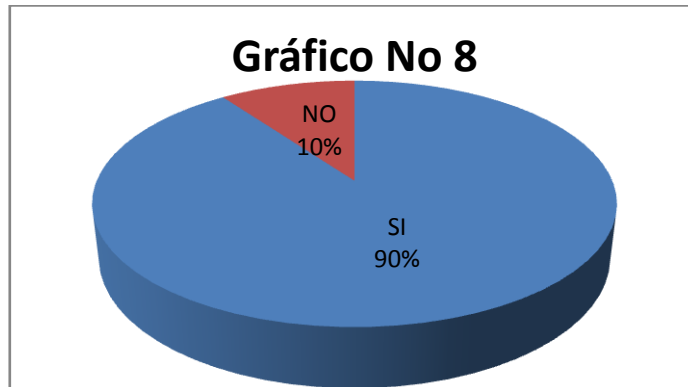
¿Tu escuela cuenta con un centro de cómputo?

**Tabla No8**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	36	90
NO	4	10
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



**Análisis e Interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 8 el 90% de encuestados responden que Si, mientras que el 10% responden que No

En este análisis no damos cuenta que la mayoría de niños y niñas están atentos a lo que se encuentre a su alrededor por lo que la mayoría de estudiantes contesta positivamente, manifestando que su escuela cuenta un centro de cómputo en la institución. Lo que si se debe tomar muy en cuenta en la implantación de más computadoras en el establecimiento.

**Pregunta No 9**

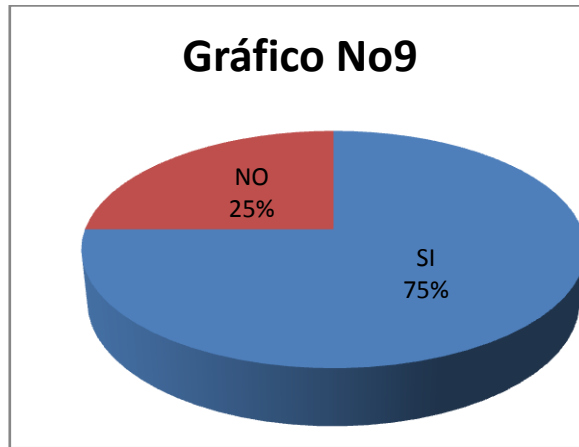
¿Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo

**Tabla No 9**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	75
NO	10	25
TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes

ELABORADA: Cristina Porras



**Análisis e interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 9 el 65% de encuestados responden que Si, mientras que el 35% responden que No.

Es de gran importancia tomar cuenta que los niños y niñas demuestra el interés en aprender hacer mejor las cosas viendo escuchando y haciendo facilitando el proceso enseñanza aprendizaje.

**Pregunta No10**

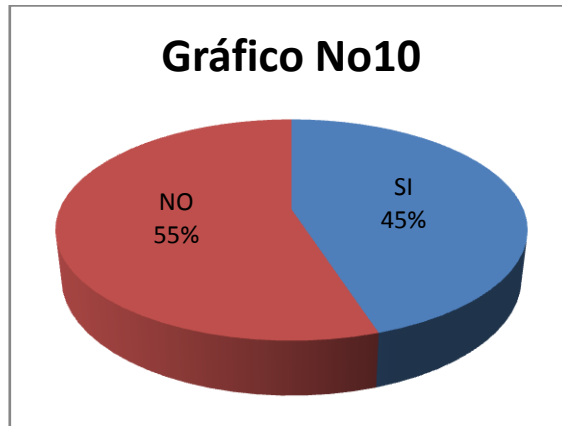
¿Tu maestra utiliza el computador para impartir clases?

**Tabla No 10**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	18	45
NO	22	55
TOTAL	40	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**ELABORADA:** Cristina Porras



**Análisis e interpretación:**

De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta numero 10 el 45% de encuestados responden que Si, mientras que el 55% responden que No.

De la respuesta a esta pregunta existe afirma que la maestra debe impartir sus clases para así mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, debemos tomar cuenta el uso de las Tics en el mundo actual mejorando una sociedad activa y participativa en cualquier momento.

**4.2-Comprobación de hipótesis.**

**Para verificar la hipótesis se utilizo el estadígrafo chic cuadrado o  $X^2$  de pearson**, que nos permite validar o contrastar las variables de la investigación.

**4.2.1 Proceso de la verificación de la hipótesis.**

**Modelo lógico.**

$H_0$ : El Material Didáctico Interactivo **NO** incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010-2011.

H<sub>1</sub>: El Material Didáctico Interactivo incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010-2011.

**Modelo matemático.**

H<sub>0</sub>: 0=E

H<sub>1</sub>: =0≠ E

**Modelo estadístico.**

$$x^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

**Nivel de significación.**

$\alpha$ = 0,95% de confiabilidad.

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.

Se dispone a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene tres filas y dos columnas por lo tanto:

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

$$gl=(3-1)(2-1)$$

$$gl=2$$

Por lo tanto con 2 grados de libertad y un nivel del 95% de confiabilidad.

X<sup>2</sup>t=5,99 Por lo tanto si

X<sup>2</sup>t ≤ X<sup>2</sup>c se aceptara H<sub>0</sub> caso contrario se la rechazara y se aceptará H<sub>1</sub>



Gráfico N°3: Chi Cuadrado

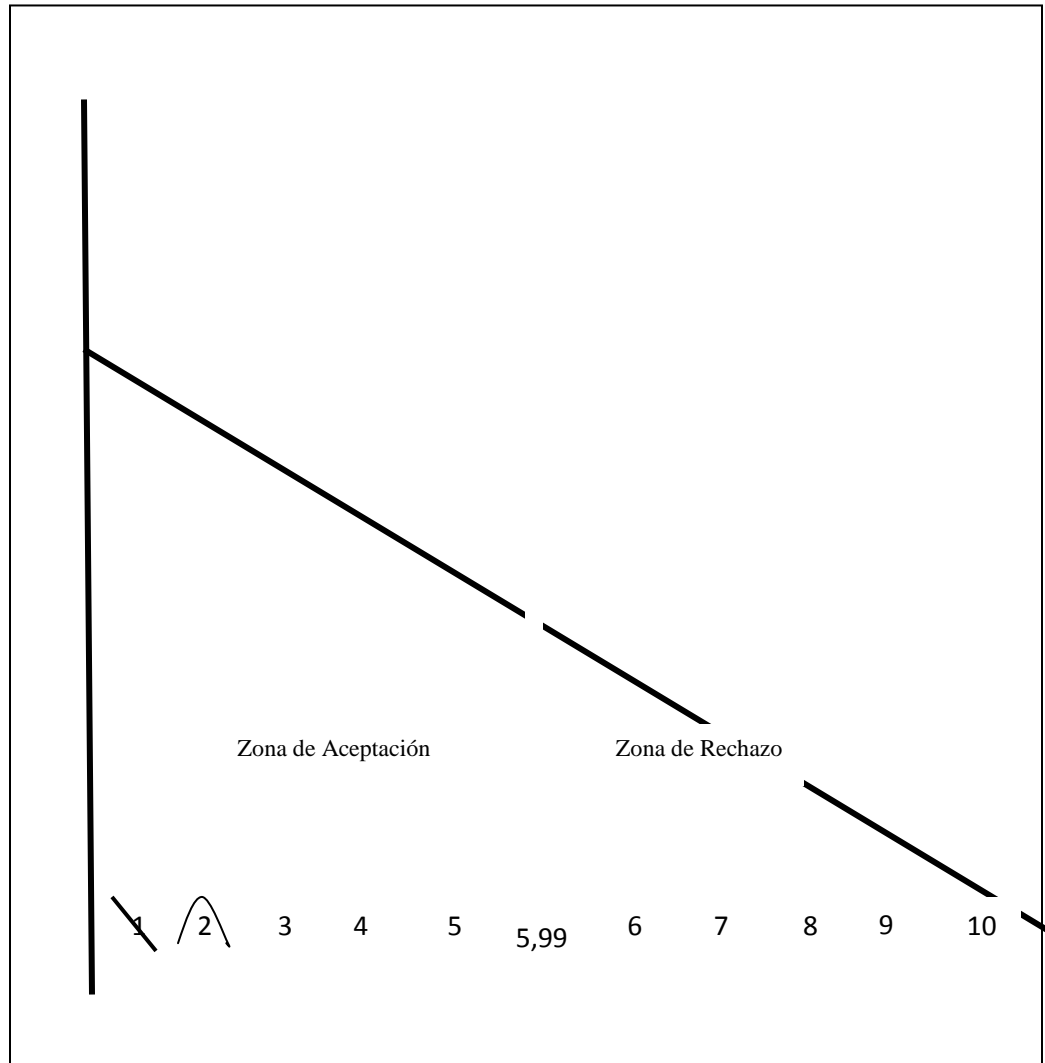


Gráfico N° 3 Chi Cuadrado  
Elaborado por: Cristina Porras

### 4.3. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

#### Análisis de Variables

**Tabla N°19 Frecuencias Observadas Estudiantes**

No	Pregunta	SI	NO	TOTAL
5	Consideras que el material didáctico interactivo mejorará el aprendizaje	28	12	40
9	Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo	30	10	40
10	Tu maestra utiliza el computador para impartir clases	18	22	40
	TOTAL	76	44	120
		25	15	

Fuente: Encuesta

ELABORADOR: Investigador

**Tabla N° 20 Frecuencia Esperada Estudiantes**

No	Pregunta	SI	NO	TOTAL
5	Consideras que el material didáctico interactivo mejora el aprendizaje	25	15	40
9	Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo	25	15	40
10	Tu maestra utiliza el computador para impartir clases	25	15	40
	TOTAL	75,33	44,67	120

Fuente: Encuesta

ELABORADOR: Investigador

**Tabla N°21 CHI CUADRADO Estudiante**

O	E	(O-E)	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
28	25	3,00	9,00	0,36
12	15	-3,00	9,00	0,60
30	25	5,00	25,00	1,00
10	15	-5,00	25,00	1,67
18	25	-7,00	49,00	1,96
22	15	7,00	49,00	3,27
120	120			8,85

Fuente: Encuesta

ELABORADOR: Investigador

#### **4.4 Decisión Estadística.**

Con 2 gl y un nivel de 0,95 de confiabilidad  $X^2_t=5,95$  y  $X^2_c=8,85$ . Se halla en la región de rechazo en conclusión se rechaza a  $H_0$  y se acepta  $H_1$  que dice.

$H_1$ : El Material Didáctico Interactivo Si incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación para los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Avelina Lasso de Plaza” en la ciudad de Quito en el periodo 2010-2011.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

Con las encuestas realizadas y los resultados obtenidos hemos concluido que:

- De la encuesta planteada en la pregunta 5 Consideras que al utilizar el Material Didáctico Interactivo mejorará el aprendizaje, el 67,5% responde afirmativamente, lo cual permite evidenciar que los niños y niñas muestra mucho interés por aprender utilización recursos tecnológicos dentro del aula.
- De la encuesta planteada en la pregunta 6 Te gustaría aprender las vocales utilizando el computador, el 65 % afirma que desean aprender las vocales mediante la utilización del computador ya que los niños y niñas se motivan cuando observan, escuchan y sobre todo manipulan las objetos por si mismos estimulando así todos los sentidos, lo cual permite apropiarse de mejor manera del conocimiento.
- De la encuesta planteada en la pregunta 7 que dice, Es fácil para ti utilizar la computadora, el 70% afirman que si, evidenciando que en los actuales momentos los recursos tecnológicos están presentes en todos las áreas de la vida, sobre todo en educación.

- De lo observado en la encuesta, en la pregunta 9, que dice aprendes mejor viendo escuchando y haciendo por ti mismo las cosas, un 75% responde afirmativamente, de esta manera se puede evidenciar que los recursos audio visuales motivan el proceso enseñanza.
- De la encuesta planteada, en la pregunta 10 que dice, si les gustaría que la maestra utilice el computador para impartir las clases, el 45% manifiesta que si, esto permite identificar que el docente no utiliza computador para dictar sus clases, sigue a aplicado la pedagogía tradicionalista.

## **5.2 Recomendaciones**

- Los docentes deben considerar aplicar materiales didácticos interactivos que permitan potenciar la enseñanza de los niños y niñas, incentivando de esta manera la incorporación de la tecnología con la pedagogía acompañados de una buena capacitación.
- Los maestros son los pilares y la fuente principal de la educación de esta manera deben estar preparados y abiertos a la capacitación sobre la utilización de TIC en la educación.
- Es muy importante desarrollar y diseñar aplicaciones tecnológicas como materiales didácticos interactivos, que permitan potenciar el aprendizaje, con nuevos conocimientos, mejorando la calidad educativa.

- Se requiere que las autoridades del plantel así como autoridades gubernamentales y docentes trabajando en forma conjunta desarrollen campañas de capacitación sobre recursos tecnológicos aplicados a la educación, fomentando una cultura digital que apoye y beneficie a la educación de los niños y niñas que serán los nuevos líderes de la Patria.
- Los docentes en los actuales momentos que vivimos en un mundo globalizado y competitivo deben auto-capacitarse en el manejo de las TIC para renovar sus formas de enseñar y aprender en beneficio de una educación de calidad.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 Título**

“MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO COMO HERRAMIENTA DE APOYO QUE PERMITE FORTALECER EL APRENDIZAJE PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AVELINA LASSO DE PLAZA”

#### **6.2 Datos Informativos**

Institución: Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”

Beneficiarios: Niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”.

Tiempo: Estimado de la ejecución

Inicio: 8 de Septiembre del 2010

Final: 22 de Octubre del 2010

Ubicación: La escuela se encuentra ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón de Quito en la Parroquia de la Villa flora del barrio de Santa Ana.

Equipo Técnico Responsable – Investigadora: Autor de la Propuesta

Directora

**Costo:**

**Tabla N° 22 Recursos Humanos**

<b>Recursos Humanos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>	<b>Total</b>
Investigadora	1	\$100,00	\$100,00
Personal de apoyo	2	\$ 50,00	\$ 50,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$100,00</b>

Tabla N° 22 Recursos Humanos

Elaborado por: Cristina Porras

**Tabla N°23 Recursos Materiales**

<b>Materiales</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>	<b>Total</b>
Materiales de Oficina: Papeles	750 hojas	\$6,80	\$6,80
Medios de almacenamiento: Flash	1	\$22,00	\$22,00
CD	7	\$5,25	\$5,25
Internet	8	\$6,80	\$6,80
Computadora	1	\$1.356,80	\$1.356,80
<b>TOTAL</b>			<b>\$1.397,65</b>

Tabla N°23 Recursos Materiales

Elaborado por: Cristina Porras



**Tabla N° 24 Presupuesto**

<b>Recursos</b>	<b>Valor</b>
Humanos	\$150,00
Materiales	\$1.397,65
Subtotal	\$1.547,65
10% imprevisto	\$10,00
<b>Total</b>	<b>\$1.557,65</b>

Tabla N° 24 Presupuesto

Elaborado por: Cristina Porras

### **6.3 Antecedente de la Propuesta**

Como resultado de la investigación utilizar el Material Didáctico Interactivo en la educación será motivo de transmitir cualquier habilidad o destreza que tenga al momento de manejar la metodología ya que será utilizada al momento de transmitir cualquier sistema de información que requiera por ese motivo se debe planificar y coordinar.

Los programas que contiene el material didáctico interactivo es generalizar completamente los diseños que serán ejecutados permitiendo su conocimiento al momento de aplicar en la enseñanza de los niños y niñas de esta manera estimulamos a cada uno de ellos. La importancia que se le da al material es al desarrollo de la educación, por motivo se plantea los procedimientos e incluso la valoración del diseño como la apertura de su contenido.

Por tanto es necesario el apoyo de las autoridades competentes para el desarrollo del material didáctico y su desempeño en ellas, es necesarios capacitar a los docentes al manejo del uso de la Tics. La formación de ella depende que el material didáctico interactivo se desempeñe correctamente y poder brindar el diseño como una herramienta necesaria para el docente y los niños y niñas de forma afectiva y placentera, así se mejorara la calidad educativa mediante la estimulación y logrando la concepción de la enseñanza con los objetivos planteados.

De esta manera espontánea se va trabajar el material didáctico interactivo desde su elaboración hacia su ejecución permitiendo que los programas instalados en las computadoras sean manejable para los niños y niñas, serán la elaboración pedagógica educativa encargado de verificar la calidad que tiene este diseño.

Por lo tanto la propuesta establecida del material didáctico permite la integración en la educación con un amplio conocimiento, esto depende el rol que cumpla el profesor para transmitir su enseñanza a los niños y niñas, en la cual se podrá evaluar el uso del material didáctico interactivo.

#### **6.4 Justificación**

Por tanto la elaboración del material didáctico será el resultado de observaciones e investigaciones que se ha realizado al Segundo Año de Básica, donde se puedo notar serios problemas al momento del proceso enseñanza aprendizaje, de esta manera se pretende dar a conocer el desarrollo y poner en práctica las actividades establecidas para los niños y niñas de acuerdo a la edad de ello.

Las actividades mencionadas estarán encaminadas a predecir, anticipar e inferir desarrollando la ciencia lógica de los niños y niñas que manifiestan problemas al momento de manejar las computadoras. Siendo un instrumento de mucha tecnología que permite conocer diferentes programas eminentes e intelectuales utilizando

nuestros pensamientos y el sentir de conocer un nuevo programa, los acontecimientos del presente y su proyección al futuro.

Se solucionara este problema del manejo logrando socializar esta herramienta con el proceso enseñanza aprendizaje buscando los profundos conocimientos relacionados con el material de tal manera los niños y niñas podrán desenvolverse en una integración del mundo en la tecnológico.

## **6.5 Objetivos**

### **6.5.1 Objetivo General**

- Diseñar material didáctico interactivo como herramienta de apoyo pedagógico que permita fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”

### **6.5.2 Objetivo Específico**

- Seleccionar contenidos cognitivo adecuados para diseñar el material didáctico interactivo en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Facilitar el proceso enseñanza aprendizaje utilizando el material didáctico interactivo en la área de Lenguaje y Comunicación
- Implementar material didáctico interactivo como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje.

## **6.6 Análisis de la Factibilidad**

### **6.6.1 Factibilidad Operativa**

El material didáctico interactivo se utilizara con los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica en el área de Lenguaje y Comunicación por este motivo deber ser guiado por un maestro capacitado en el manejo del material didáctico interactivo, requiriendo llevar a emplear los servicios generados. Dentro de esta etapa se

identifican todas las actividades que sean logrando con el fin de evaluar y determinar las necesidades educativas.

### **6.6.2 Factibilidad Técnica**

La utilización de las computadoras permite optimizar los conocimientos a los niños y niñas de esta manera las computadoras que van a hacer utilizada poseen las siguientes características: De una memoria RAM de 128m, el espacio es el disco de 60 MB. Para la instalación completa y una Unidad de CDROM.

Las plataformas del trabajo es ejecutar el software a la simulación de mecanismo que puede ser. Windows 9/98/M/2000/XP.

Los equipos del laboratorio superan ampliamente los requerimientos necesarios para el funcionamiento del tutor procesador CORE 2DUO de 2862 memoria 1GB, Disco duro de 160 GB, Monitor de 17

### **6.6.3 Factibilidad Económica**

La escuela cuenta con un centro de cómputo de 30 computadoras que no son suficientes, para la enseñanza de los niños y niñas. Se ha realizado los transmites correspondientes al Municipio ya que es el principal colaborador para el beneficio de la educación. Son los encargados de darles mantenimiento a cada de las computadoras para el progreso y el avance de conocimientos en el manejo de las Tics.

### **6.7 Fundamentación Científica**

El material didáctico Interactivo se ha desempeñado como una herramienta básica en la educación basándose principalmente el proceso enseñanza aprendizaje considerando como elemento de acto de instruir o enseñar. Por lo tanto se saca provecho en las habilidades o estrategias que pueden producir los niños y niñas implementando los recursos técnicos la así mejorar la educación.

### **6.8 Descripción de la Propuesta**

Para el desarrollo del Material Didáctico Interactivo se utilizó el software Cuadernia.

### **¿Qué es Cuadernia?**

Cuadernia es una aplicación de creación de contenidos educativos. Con Cuadernia es posible crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder los detalles ni la timidez. La interfaz de usuario de Cuadernia contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas muy intuitivo, ofreciendo una verdadera solución web y de impresión. Ahora, los documentos se pueden ver y probar en una ventana navegadora y reproducen ficheros Flash, Videos y Sonidos.

### **Para qué sirve Cuadernia:**

Se trata de una herramienta fácil y funcional capaz de establecer un proceso rápido y sencillo para la creación de libros digitales.

Con Cuadernia se pueden generar completas unidades didácticas que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de Internet.

Un desarrollo innovador generado en Castilla- La Mancha con grandes expectativas de futuro al cumplir con todos los estándares europeos y nacionales en creación de contenidos educativos digitales.

Cuadernia permite la publicación y el mantenimiento de estos contenidos a través de internet, o ser utilizado como una herramienta de apoyo por parte del profesor en clase. Cuadernia es muy sencillo. Se utiliza como un libro físico: pasando las hojas.

Permite la elaboración y resolución en línea o en modo local de actividades educativas. Facilita la labor creativa y de distribución de contenidos educativos.

### **Cómo conseguir Cuadernia**

A través del portal de educación de la Junta de Comunidades de Castilla- La Mancha en la sección denominada “Cuadernia”.

<http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cn/temas/cuadernia>

### **Que necesito para usarlo**

Cuadernia es una herramienta diseñada para ser ejecutada en cualquier plataforma con la única condición de disponer de navegador web.

Requisitos:

- Pentium III con 256 Mb de RAM o SUPERIOR
- 25 Mb de espacio libre en disco.
- Flash Player 8 o superior.

Mac

- Power PC con 256 Mb de RAM o superior.
- 25 Mb de espacio libre en disco.
- Flash Player 8 o superior.

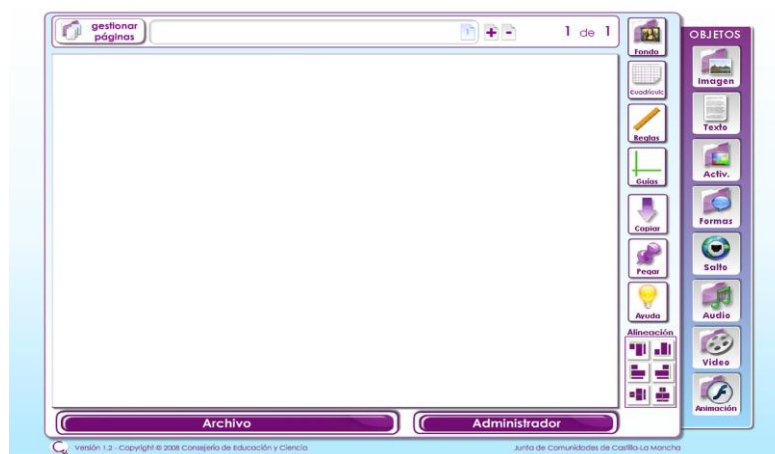
### **Ayuda del Maquetador**

Bienvenidos a la ayuda rápida de Cuadernia. Descubra los procedimientos iniciales para generar contenidos didácticos interactivos de calidad.

El Maquetador de Cuadernia es el espacio destinado para la creación y modificación de los cuadernos digitales. La Interfaz del Maquetador se divide en cinco partes.

Escenario, Menú Archivo, Menú Administrador, Herramientas del Maquetador, Menú Objetos. A la parte central la hemos denominado Escenario, donde podrá definir los contenidos y el diseño de cada una de las páginas de su cuaderno. Y en las esquinas de la interfaz hemos colocado las herramientas que le permitirán crear y modificar los contenidos digitales.

Seguidamente describiremos las funciones de cada herramienta y los pasos a seguir para su correcta utilización. Interfaz del Maquetador de Cuadernia.



### **Menú Archivo**

Nuevo, Abrir, Guardar Cuaderno, Guardar Cuaderno Como, Metadatos, Imprimir, Cerrar Cuaderno.



A través del menú “Archivo” podrá acceder a todas las funciones relacionadas con el cierre y apertura de cuadernos de actividades interactivas.

Para iniciar un cuaderno posicione sobre la barra de “Archivo” situada en la parte inferior de su pantalla y seleccione “Nuevo” o “Abrir” según desee modificar un cuaderno ya creado o iniciar uno nuevo .Pinche sobre “Nuevo” para crear un nuevo cuaderno, o “Cancelar” para cerrar la ventana.

### **Menú Administrador**

Galería, Importar, Exportar, Previsualizar.



A través del menú “Administrador” podrá acceder a todas las funciones relacionadas con la gestión de las galerías de recursos y la importación y exportación de cuadernos en formato ZIP para su difusión.

## **Herramientas del Maquetador**

Añadir, Borrar, Ordenar, Fondo, Plantillas, Guías, Copiar, Pegar, Ayuda.

Hemos denominado Herramientas del Maquetador a dos conjuntos de herramientas. Por un lado las relacionadas con las propiedades del conjunto de páginas que forman un cuaderno, denominadas Herramientas de Cuaderno. Y por otro lado las Herramientas de Página que modifican de manera independiente cada una de las páginas que componen el cuaderno.

## **Herramientas de Cuaderno**

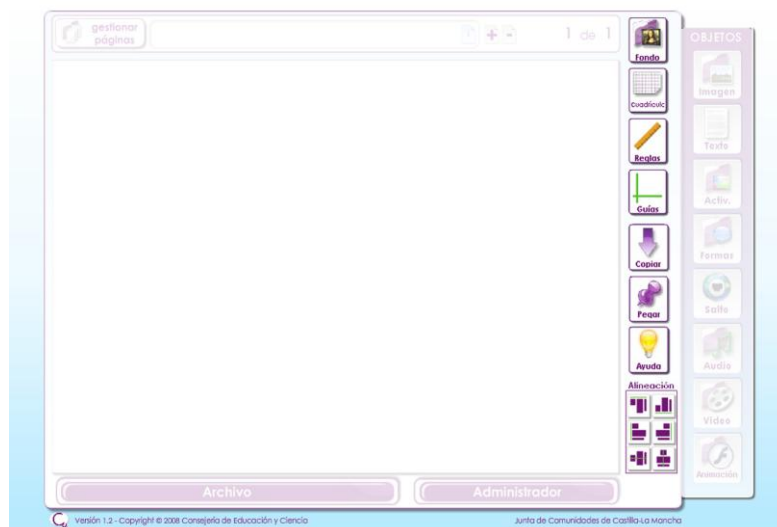
Añadir, Borrar y Ordenar.



En el margen superior derecho de su pantalla encontrará el menú con los “Objetos” que puede utilizar en cada una de las páginas para crear su cuaderno. Añada, borre, reordene o desplácese por páginas a su cuaderno.

## **Herramientas de Página**

Fondo, Cuadrícula, Reglas, Guías, Copiar, Pegar, Ayuda, Alineación.





## Menú Objetos

Imagen, Texto, Actividad, Forma, Salto, Audio, Video, Animación. En esta paleta encontrara los objetos a incluir dentro de cada página. Pinche arrastre y configure.

Los objetos que Cuadernia permite incorporar en sus páginas: Textos, actividades, forma saltos, sonidos, videos o animación, previamente importada a sus correspondientes Galería. Consulte “Administrador”> “Galería”.

Estos objetos se pueden manipular de manera independiente, rápida y sencilla. Solo tiene que pinchar sobre “i” para acceder a la galería correspondiente seleccionar el más apropiado, o si lo prefiere seleccionar un objeto de su propio ordenador

### **6.9 Diseño del Material Concreto**

Aquí se inicia el mundo de las vocales dando la bienvenida a los niños de Segundo Año de Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza.”

Gráfico N°4 Mundo de las vocales

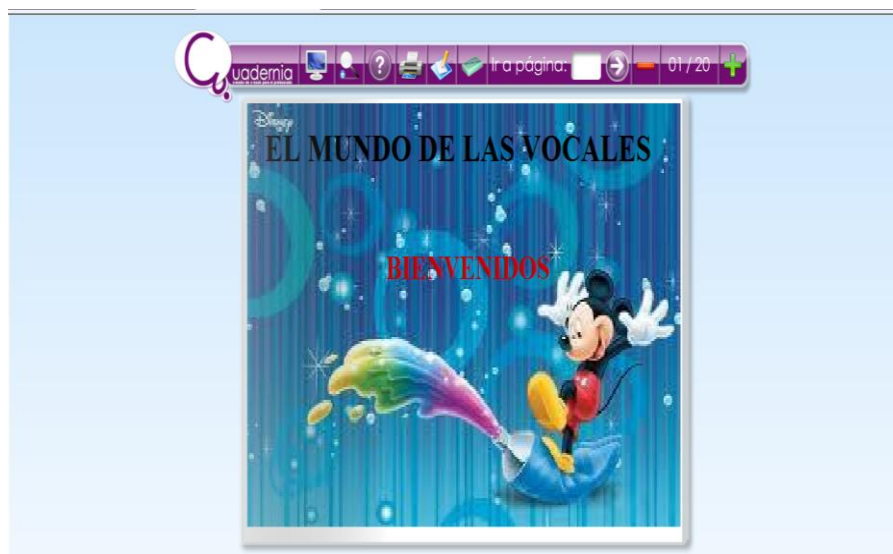


Gráfico N°4 Mundo de las vocales

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente página tenemos a la letra A representada por un árbol en la cual el niño será motivado con la imagen para así se relacionara con la escritura.

Gráfico N°5 Vocal A (árbol)



Gráfico N°5 Vocal A (árbol)

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

A continuación en la siguiente página iniciamos con una canción dando énfasis a la letra A.

Gráfico N°6 Canción

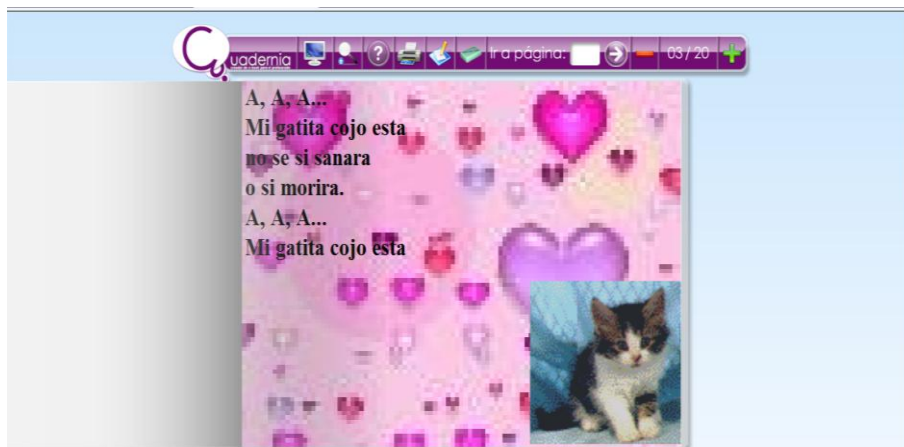


Gráfico N°6 Canción

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente pagina demostramos las destrezas que tienes cada uno de los niños y niñas en armar el rompecabezas.

Gráfico N°7 Actividad

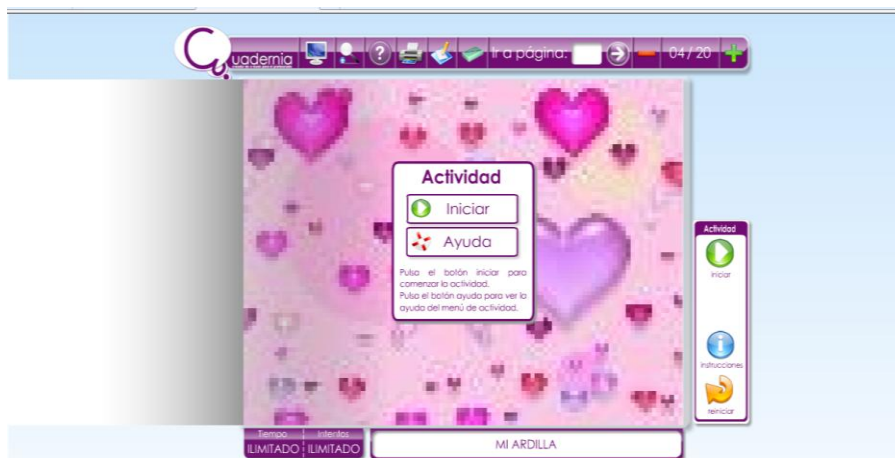


Gráfico N°7 Actividad

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

A continuación presentamos la letra E y su gráfico será una escalera.

Gráfico N°8 Vocal E (escalera)

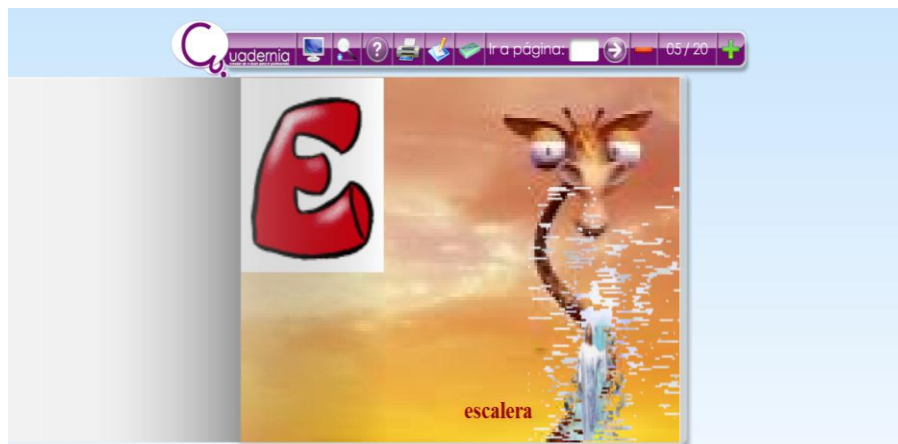


Gráfico N° 8 Vocal E (escalera)

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente página seguimos con la canción pero podremos énfasis la letra E.

Gráfico N°9 Canción

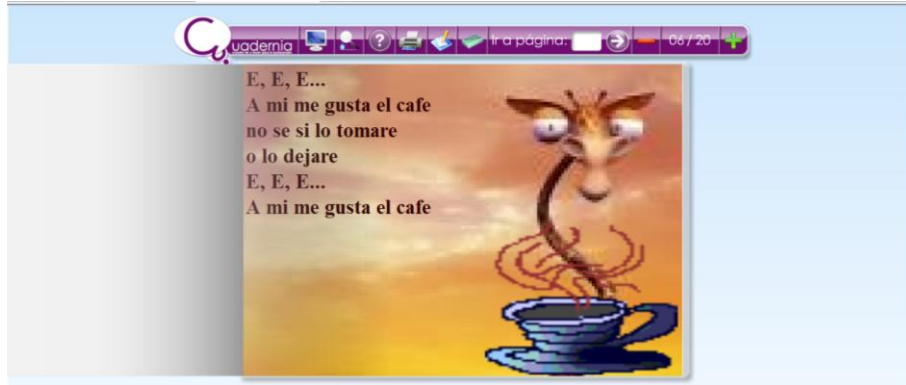


Gráfico N°9 Canción

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

A continuación van armar el siguiente rompecabezas

Gráfico N°10 Actividad

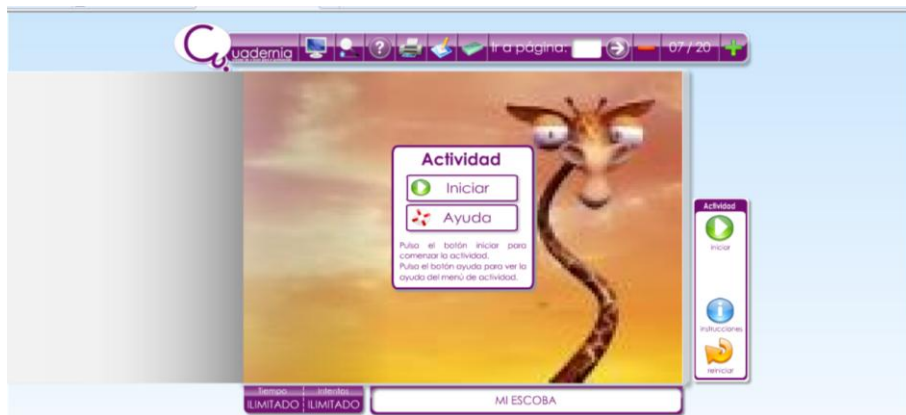


Gráfico N°10 Actividad

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente página tenemos la letra I con su gráfico un imán.

Gráfico N° 11 Vocal I (imán)



Gráfico N°11 Imán

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

A continuación seguimos la canción referente a la letra I.

Gráfico N°12 Canción

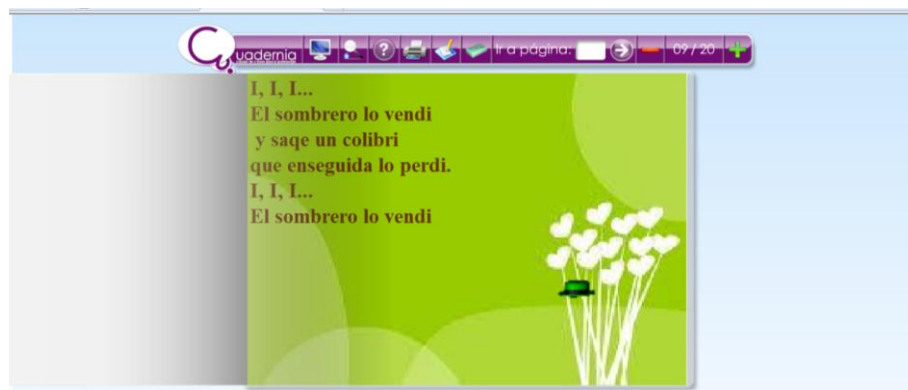


Gráfico N°12 Canción

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente pagina van armar el rompecabezas con referente a la letra de estudio.

Gráfico N°13 Actividad



Gráfico N°13 Actividad

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente página tenemos a la letra O con su respectivo gráfico.

Gráfico N°14 Vocal O (oso)



Gráfico N°14 Vocal O (oso)

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

A continuación seguiremos con la canción poniendo énfasis la letra O.

### Gráfico N°15 Canción

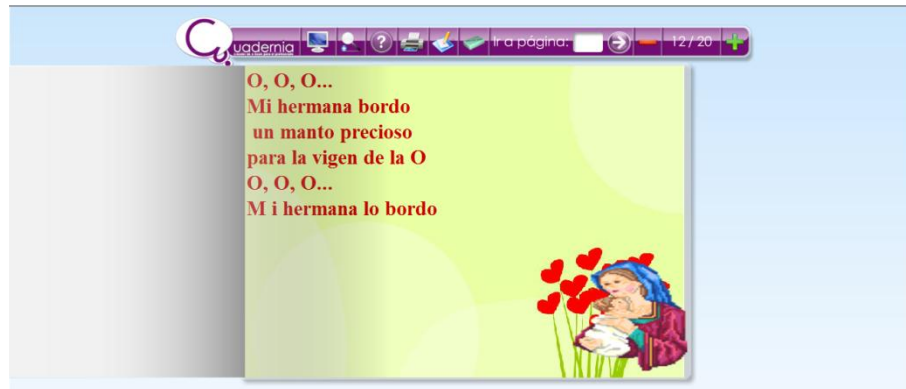


Gráfico N°15 Canción

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente pagina armar una ovejita con motivo a la letra de estudio.

### Gráfico N°16 Actividad



Gráfico N°16 Actividad

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

Por ultima tenemos a la letra de U representada con su grafico.

Gráfico N° 17 Vocal U (urraca)



Gráfico N°17 Vocal U (urraca)  
Elaborado por: Cristina Porras  
Fuente: Cuadernia

A continuación en la siguiente página tenemos la canción referente a la letra U.

Gráfico N°18 Canción



Gráfico N°18 Canción  
Elaborado por: Cristina Porras  
Fuente: Cuadernia



A continuación en la siguiente página deben armar el siguiente rompecabezas.

Gráfico N°19 Actividad



Gráfico N°19 Actividad

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente pagina están todas las vocales representadas con sus respectivos gráficos, así terminamos dando énfasis a cada una de ellas.

Gráfico N°20 Las vocales

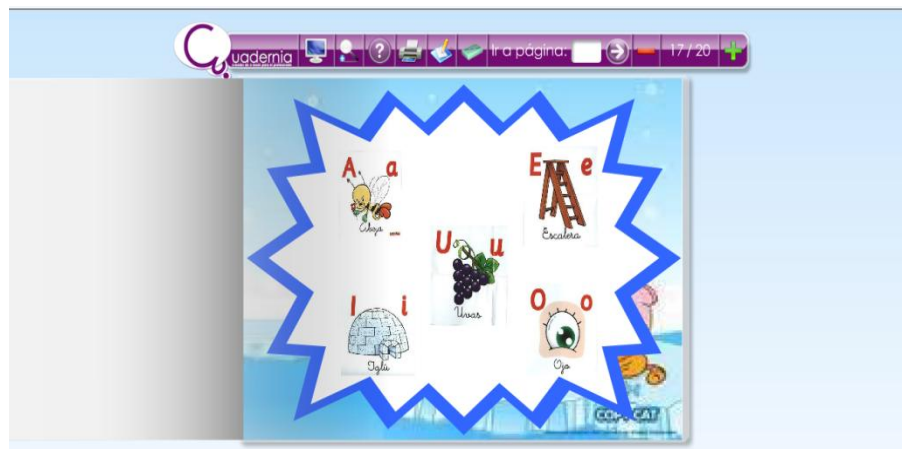


Gráfico N°20 Las vocales

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

A continuación tenemos una definición concreta a lo que refiere las vocales y cuál es su función a unirse con las demás letras.

Gráfico N° 21 Definición



Gráfico N°21Definicion

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente página tenemos el agradecimiento a quien abrió el Cuadernia

Gráfico N°22 Gracias



Gráfico N°22 Gracias

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

En la siguiente página va la persona quien elaboró el Cuadernia

Gráfico N°23 Diseñado por



Gráfico N°23 Diseñado por

Elaborado por: Cristina Porras

Fuente: Cuadernia

## 6.10 Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
<b>1.SOCIALIZACIÓN</b>  8,9,10 de Septiembre	Motivar a las autoridades, docentes, niños niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”, con un 90% de aceptación.	Motivar a las autoridades, docentes, niños niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza”, con un 90% de aceptación.	Director Padres de familia Estudiantes Maestro investigador  Maestro investigador	Folletos Convocatorias . Micrófono	3 días
<b>2.PLANIFICACIÓN</b>  Del 13 al 17 de Septiembre	Revisar el software educativo utilizando las tecnologías de la información y comunicación con un 100% de dominio.	Revisar el software educativo utilizando las tecnologías de la información y comunicación con un 100% de dominio.	Investigador	Documento de apoyo. PC	1 semana
<b>4.EJECUCIÓN</b>  20de Septiembre al 20 de Octubre.	Socializar SANTILLANA con los niños/as de segundo año con un 100% de aceptación.	Socializar SANTILLANA con los niños/as de segundo año con un 100% de aceptación.	Estudiantes Maestro investigador	PC Laboratorio de computación.	5 semanas
<b>5.EVALUACIÓN</b>  21 y 22 de Octubre	Validar la efectividad de la propuesta con el 95% de efectividad	Validar la efectividad de la propuesta con el 95% de efectividad	Estudiantes Maestro investigador	Fichas Encuesta Registros	2 días

### **6.11 Marco Administrativo**

El presente material didáctico será administrado por los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica, ya que serán ellos mismo los que se encargue de utilizar, analizar y determinar su validez y su funcionamiento.

#### **Recursos Humanos**

- Niños y niñas
- Personal Docente
- Autoridades
- Administrador del Centro de Computo

#### **Recursos Materiales**

- PC
- Proyector de datos
- Televisión
- Soporte magnético de almacenamiento (CD)

### **6.12 Previsión de la evaluación**

La presente propuesta hemos verificado que el manejo del material didáctico interactivo fue utilizando mediante los programas reales, basándose a la potencialidad que va hacer ejecutado mediante el proceso enseñanza aprendizaje. Esta evaluación será permanente con personas capacitadas y así poder llegar por este medio de concepción a cada una de los niños y niñas con programas diseñados de acuerdo a la edad de ellos de tal manera así se mejora la calidad educativa.

## **MATERIALES DE REFERENCIA**

### **BIBLIOGRAFÍA**

COSTALLAT Molona Dalila de, Psicomotricidad II Edición 5ta., Editorial. Lozada S, A., Buenos Aires, 1979.

DE ROSA, Delia Clarisa “Guía Pedagógica Ecuatoriana” Editorial EDIPECU S.A, Ediciones Argentinas S.A. 2 de Septiembre 1983.

Edición MMV, “Primaria Interactiva de Lenguaje”, Cultura, SA Polígono Industrial Arroyo Molinos, Madrid –España

Ediciones Nacionales Unidas,” Escuela Activa 2”, Quito- Ecuador 2002.

ENVEGA, a “Leer y Crecer” Editorial, Tomolly España, 1994.

GOODMAN, K. “El proceso de la lectura” Editorial XXI, México, 1998.

KAPPELMAYER D. Martha de; MENEGAZZO F. Lilia de, La Iniciación en la Lecto-Escritura. (Fundamentos y ejercitaciones) Editorial. Latina, Buenos Aires, 1975.

MINISTERIO D EDUCACION Y CULTURA, “PRIMERO LA LECTURA”, Quito- 5.-Ecuador, 1994.

OREJUELA, E. “La Lectura en el niño” Editorial. Nueva Luz, Barcelona, 1997.

TOMADO DEL FOLLETO “INICIACION EN LA LECTO-ESCRITURA,” Del Dr. Raúl Estuardo León Vasco.

### **WEBGRAFIA**

<http://www.cienciaytecnologia.gob.bo/convocatorias/publicaciones/Metodologia>

<http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cn/temas/cuadernia>

<http://www.google.com.ec/#hl=es&source=hp&biw=1596&bih=630&q=GIFS+ANI>

[MADOS&aq=f&aqi=g10&aql=&oq=&gs\\_rfai=&fp=31a65eea89dc5308](http://www.google.com.ec/#hl=es&source=hp&biw=1596&bih=630&q=GIFS+ANIMADOS&aq=f&aqi=g10&aql=&oq=&gs_rfai=&fp=31a65eea89dc5308)

<http://www.monografias.com/Educacion/index.shtml>

[pantalla&aq=1&aqi=g10&aql=&oq=FONDOS+DE+&gs\\_rfai=&fp=31a65eea89dc5308](http://www.monografias.com/Educacion/index.shtml?pagina=1&aqi=g10&aql=&oq=FONDOS+DE+&gs_rfai=&fp=31a65eea89dc5308)

**ANEXOS**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MODALIDAD DE ESTUDIO SEMIPRESENCIAL**

**Encuesta:** Dirigida a los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal mixta “Avelina Lasso de Plaza”

**Objetivo:** Diagnosticar la utilización del Material Didáctico Interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación.

**Instructivo:** Lea atentamente las siguientes preguntas planteadas y marque con una X según convenga.

1.-Te gustaría aprender viendo los dibujos

SI

NO

2.-Te gustaría utilizar el computador para aprender en clases

SI

NO

3.-Te gustaría armar un rompecabezas en la computadora

SI

NO

4.-Te gustaría que tu maestra te evalué en la computadora.

SI

NO

5.-Consideras que el material didáctico interactivo mejora el aprendizaje

SI

NO

6.- Te gustaría aprender las vocales utilizando el computador.

SI

NO

7.-Es fácil para ti aprender a utilizar la computadora

SI

NO

8.-Tu escuela cuenta con un centro de cómputo.

SI

NO

9.-Aprendes mejor viendo, escuchando y haciendo

SI

NO

10.-Tu maestra utiliza el computador para impartir clases.

SI

NO

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**