



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

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

**Mención: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

---

**“EL MATERIAL INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO “B” DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “AVELINA LASSO DE PLAZA” DE LA CIUDAD DE QUITO”**

---

**AUTORA:QUINGA PÉREZ MARITZA ELIZABETH  
TUTOR: Dr. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA**

**AMBATO - ECUADOR  
2010**

**APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION O  
TITULACION**

**CERTIFICA:**

Yo, SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA C.I. 1800749184 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

**“EL MATERIAL INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO “B” DE EDUCACION BÀSICA DE LA ESCUELA “AVELINA LASSO DE PLAZA” DE LA CIUDAD DE QUITO”**. Desarrollado por el egresado Maritza Elizabeth Quinga Pérez, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 31 de Octubre del 2010.

.....  
DR. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA

**TUTOR**

## **AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

.....  
QUINGA PÉREZ MARITZA ELIZABETH

AUTORA

C.C: 1713806311

## **APROBACION DEL TRIBUNAL**

### **AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **EL MATERIAL INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO “B” DE EDUCACIÓN BÀSICA DE LA ESCUELA “AVELINA LASSO DE PLAZA” DE LA CIUDAD DE QUITO** presentado por la Señora Maritza Elizabeth Quinga Pérez, egresada de la Carrera de Educación Básica promoción 2010–2011 una vez revisada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos de investigación y reglamentarios.

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

### **LA COMISIÓN**

.....  
Mg. Nieto Viteri Paulina Alexandra  
MIEMBRO

.....  
Ing. Gavilanes López Wilma Lorena  
MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

Durante estos escasos años de lucha constante, de gratas vivencias de momentos de éxitos, también de angustias y desesperanza para poder cumplir mis objetivos y así poder alcanzar uno de mis más grandes anhelos, culminar mi carrera, los deseos de superarme y de lograr mi meta eran tan grandes que logre vencer todos los obstáculos y es por ello que debo dedicar este triunfo a quienes en todo momento me llenaron de amor y apoyo, y por sobre todo me brindaron su amistad: A *Dios Todopoderoso* por iluminarme el camino a seguir y que siempre está conmigo en los buenos y sobre todo en los malos momentos.

## **AGRADECIMIENTO**

Primero y como más importante, me gustaría agradecer sinceramente a mi tutor de Tesis, Dr. Raúl Esparza, por su esfuerzo y dedicación. Sus conocimientos, orientaciones, su manera de trabajar, persistencia, paciencia y su motivación han sido fundamentales para mi formación. Él ha inculcado en mí un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa. A su manera, ha sido capaz de ganarse mi lealtad y admiración, así como sentirme en deuda con él por todo lo recibido durante el periodo de tiempo que ha durado esta Tesis.

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A PRELIMINARES

<b>APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÒN O TITULACIÒN .....</b>	<b>I</b>
<b>AUTORIA DE LA INVESTIGACIÒN.....</b>	<b>II</b>
<b>APROBACION DEL TRIBUNAL .....</b>	<b>III</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>IV</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>V</b>
<b>ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS .....</b>	<b>IX</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO .....</b>	<b>X</b>

### B. TEXTO: INTRODUCCION.

<b>INTRODUCCIÒN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>4</b>
<b>EL PROBLEMA .....</b>	<b>4</b>
1.1TEMA .....	4
1.2.2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA.....	5
ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	5
1.2.3. PROGNOSIS.....	6
1.2.4. FORMULACION DEL PROBLEMA .....	7
1.2.5. INTERROGANTES .....	7
1.2.6. DELIMITACIÒN DEL PROBLEMA.....	7
1.3 JUSTIFICACIÒN.....	8
1.4 OBJETIVOS.....	9
1.4.1OBJETIVO GENERAL .....	9
1.4.2OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	9
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>10</b>
<b>MARCO TEÒRICO .....</b>	<b>10</b>
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	10
2.2 FUNDAMENTACIÒN FILOSÒFICA .....	11
2.3 FUNDAMENTACIÒN LEGAL.....	12
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	13
2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	14
2.4.1.1 INFORMÁTICA EDUCATIVA .....	14
2.4.1.1.2 PRINCIPIOS BASICOS .....	15
2.4.1.1.3 COMPUTADOR .....	17

2.4.1.2 DEFINICIÓN NTIC .....	17
<i>Ventajas</i> .....	18
<b>2.4.1.2.1 LAS NTIC EN LA EDUCACIÓN .....</b>	<b>18</b>
2.4.1.2.2 APORTACIONES DE LAS NTIC A LA EDUCACIÓN .....	20
2.4.1.3 MULTIMEDIA .....	21
2.4.1.3.1 UTILIZACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS.....	24
2.4.1.4 INTERACCIÓN CON MATERIALES INTERACTIVOS.....	26
2.4.1.4.1 ACCESO A MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO .....	28
2.4.1.4.1.2 MATERIAL EDUCATIVO EN LOS MEDIOS.....	28
2.4.1.4.3 TIPOS DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO .....	29
2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE .....	30
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE .....	30
2.4.2.1 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. ....	30
2.4.2.2 TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:.....	32
2.4.2.3 APLICACIONES PEDAGÓGICAS. ....	33
2.4.2.4 TEORÍAS COGNITIVAS DEL APRENDIZAJE.....	33
2.4.2.5 TEORÍA DE APRENDIZAJE SOCIAL ALBERT BANDURA.....	33
2.4.2.6 TEORÍA GENÉTICA DE PIAGET .....	34
2.4.2.7 TEORÍA DEL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO SEGÚN BRUNER.....	35
2.4.2.8 TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN VYGOTSKY.....	36
MODELOS DE APRENDIZAJE.....	37
2.4.2.9 APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.....	37
2.4.2.10 APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN .....	37
2.4.2.11 APRENDIZAJE INTERACTIVO.....	38
<b>2.4.2.12 PROCESO DEL APRENDIZAJE .....</b>	<b>39</b>
<b>2.4.2.12 FASES DEL APRENDIZAJE.....</b>	<b>40</b>
2.4.2.13 ESTILOS DE APRENDIZAJE.....	41
2.5 HIPÓTESIS .....	42
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....	42
2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: MATERIAL INTERACTIVO.....	42
2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	42
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>43</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>43</b>
3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.2 NIVELES O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	44
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	45
3.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: MATERIAL INTERACTIVO.....	45
3.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	46
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	47
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	47
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>48</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>48</b>
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACION .....	48
4.2 PLANTEAMIENTO DE LAS HIPÓTESIS .....	68
2.- SELECCIÓN DE NIVEL DE SIGNIFICACIÓN .....	68



3.- DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN .....	68
4.- ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO .....	68
6.- RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS DE LOS ESTADÍSTICA... ..	70
<b>CAPITULO V.....</b>	<b>72</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>72</b>
<b>CAPITULO VI.....</b>	<b>74</b>
<b>PROPUESTA .....</b>	<b>74</b>
6.2 ANTECEDENTES .....	75
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	76
6.4 OBJETIVOS.....	77
6.4.1 GENERAL .....	77
6.4.2 ESPECÍFICO .....	77
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	77
6.6 FUNDAMENTACIÓN .....	78
6.7 MODELO OPERATIVO .....	81
6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	82
BIBLIOGRAFIA .....	91
ANEXOS .....	92

## **ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS**

Gráfico N° 1: Árbol de problemas .....	5
Gráfico N° 2: Categorías fundamentales .....	13
Gráfico N° 3: Triángulo interactivo .....	27
Gráfico N° 4: Tecnología Informática .....	48
Gráfico N° 6: Recursos Informáticos.....	49
Gráfico N° 7: Materiales informáticos.....	50
Gráfico N° 8: Utilización de Material Informático.....	51
Gráfico N° 9: Internet .....	52
Gráfico N° 10: Clases dinámicas .....	53
Gráfico N° 11: Material Interactivo .....	54
Gráfico N° 12: Uso de Material Interactivo .....	55
Gráfico N° 13: Material Interactivo soporte para el estudio.....	56
Gráfico N° 14: Aplicación de conocimientos .....	57
Gráfico N° 15: tecnología Informática .....	58
Gráfico N° 16: recursos informáticos .....	59
Gráfico N° 17: Utilización de Materiales informáticos .....	60
Gráfico N° 18: Material Informático en el PEA .....	61
Gráfico N° 19: Metodología Interactiva .....	62
Gráfico N° 20: Prepara Material Interactivo .....	63
Gráfico N° 21: Uso de Material Interactivo.....	64
Gráfico N° 22: utilización de internet.....	65
Gráfico N° 23: Medios de Comunicación .....	66
Gráfico N° 24: Comunicaciones vía internet .....	67
Gráfico N° 25: Campana de Gauss.....	69

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

La presente investigación sobre el tema **EL MATERIAL INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO “B” DE EDUCACIÓN BÀSICA DE LA ESCUELA “AVELINA LASSO DE PLAZA” DE LA CIUDAD DE QUITO”**

Teniendo como problema central La utilización de Material Interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños del Quinto Año de Básica “B” de la Escuela Avelina Lasso de Plaza de la ciudad de Quito.

La hipótesis del trabajo de investigación fue ¿Cómo influye la utilización de Material Interactivo en el Proceso Enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del Quinto Año “B” de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito?

El contenido de la investigación comprende aspectos importantes sobre la Utilización de Material Interactivo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, haciéndolo dinámico y motivador, de esta manera ellos serán capaces de poner en práctica todo lo aprendido.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo explorar los aportes que la Tecnología puede brindar a la Educación, centrados fundamentalmente en optimizar el proceso de enseñanza; por ello resulta apropiado, desde el punto de vista investigativo, vincular temas como: material interactivo para la enseñanza aprendizaje con la finalidad de proponer un diseño orientado al uso educativo.

El notable desarrollo en los últimos años de las tecnologías de la información y la comunicación, su aplicación generalizada en el campo educativo, y el importante avance metodológico que ha tenido el diseño instruccional aplicado al uso de las TIC en la educación, se configuran como los tres principales factores que han influido en que el número de propuestas formativas basadas en materiales didácticos autosuficientes, que se utilizan para fomentar en los estudiantes los denominados procesos auto dirigidos de aprendizaje.

La característica más importante que define al material interactivo como un innovador medio educativo es precisamente la interactividad, la medición de dicha variable marca su principal diferencia con respecto a los medios tradicionales que incluyen también a los multimedia.

La interactividad no se mide por el número de “clics” que efectúe el usuario-receptor, sino por el grado de involucramiento que pueda lograr con la pantalla, el movimiento, el color, el despliegue de imágenes, la animación, los mensajes su estructura, las formas de participación, la capacidad de innovación.

Interactivo significa el poder actuar o hacer cosas alrededor del programa estableciendo una relación directa con el estudiante, por eso, un buen programa multimedia interactivo radica precisamente en la manera en que el usuario final va a poder interactuar con el programa, el nivel que va a poder manipularlo, ser su propio crítico, destructor y re constructor al navegarlo.

Mencionemos algunos rasgos que un programa multimedia interactivo debe tener para constituirse como medio efectivo de comunicación, enfatizando su función como medio de aprendizaje:

Motivación; El usuario debe sentirse estimulado para su uso

Inmersión; A pesar de las distracciones el usuario debe permanecer el tiempo suficiente para involucrarse

Reflexión; Los mensajes deben tener una dosis de cuestionamiento o proceso reflexivo.

Colaboración; Debe involucrar a otros estudiantes para compartir lo experimentado o aprendido

Control; El alumno debe decidir sobre el orden de la información que recibe, sobre su estructura, sobre la elección de opciones.

Juego; Es una de las maneras más efectivas de aprender por el tipo y velocidad en la actividad mental que genera.

Curiosidad; La inquietud por seguir buscando y experimentando.

Fantasía; Alimentar la imaginación y la relación realidad-virtualidad.

El proyecto está estructurado en seis capítulos:

**El capítulo I** habla sobre el problema, planteamiento, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes de la investigación, justificación, objetivos generales y específicos.

**Capítulo II** describe sobre el Marco Teórico, antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, Categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de las variables.

**Capítulo III** describe la Metodología en la que se determina el enfoque, nivel y tipo de la investigación, población o muestra, operacionalización de las variables, plan de recolección de la información y de procesamiento de la información.

**Capítulo IV**, consta el Análisis e interpretación de resultados, interpretación de datos encuestas realizados a los niños y docentes de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza”, y Verificación de la Hipótesis.

**Capítulo V**, abarca las Conclusiones y recomendaciones dirigidas a docentes y estudiantes de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza”

**Capítulo VI**, presenta la Propuesta enmarcada en dar una posible solución al problema y consta de los siguientes temas: datos informativos, antecedentes, justificación, análisis de factibilidad, fundamentación, modelo operativo, marco administrativo y previsión de la evaluación.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1TEMA**

EL MATERIAL INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO “B” DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA”AVELINA LASSO DE PLAZA” DE LA CIUDAD DE QUITO.

#### **1.2PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1 Contextualización:**

Para realizar esta investigación, se tomó en cuenta la inexistencia de material interactivo y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

Es primordial prestar atención a esta problemática ya que en la actualidad la informática es de gran trascendencia a nivel nacional la misma que ha generado interés por conocerla y aplicarla.

En nuestro país la informática nos ha obligado a innovarnos y capacitarnos en todos los ámbitos que ha ella se refiere, por tal motivo las instituciones educativas deberían aplicar programas informáticos para fomentar el interés y creatividad de los estudiantes, así se llegará a cumplir los objetivos planteados, desarrollando un aprendizaje significativo y competitivo.

Podemos observar que en la Provincia de Pichincha, a pesar de las innovaciones tecnológicas la mayoría de Instituciones educativas demuestran renuencia al cambio, esto implica procesos de aprendizajes ambiguos, estudiantes

desmotivados incapaces de poder interactuar en el medio social. En esto radica la importancia de contar con un material audiovisual educativo interesante que despierte el interés en el estudiante.

Es importante investigar este problema educativo que podemos observar en las aulas de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” para profundizarnos en sus efectos y causas que provoca, ya que en la actualidad es el tema más relevante en la institución, el mismo que tiene su trayectoria desde hace mucho tiempo, tratando de llegar a una solución específica, aunque esta no sea total.

### 1.2.2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA

#### ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Gráfico N° 1: Árbol de problemas**  
Elaborado por: Maritza Quinga



Una de las principales limitaciones que pudimos detectar en la Escuela “Avelina Lasso de Plaza “es el poco presupuesto con el que cuenta dicha institución esto ha provocado la inexistencia de material Interactivo, ocasionando en los docentes desconocimiento en su utilización y elaboración.

Dentro de este contexto, no se ha podido utilizar esta clase de material interactivo, por tal motivo la educación se ha transformado en una Enseñanza Tradicional produciendo dificultad en este proceso, por tal motivo no se ha podido diseñar actividades de aprendizaje en las que los estudiantes afiancen sus conocimientos correspondientes, originando falta de interés, creatividad e interactividad en las actividades educacionales.

### **1.2.3. PROGNOSIS**

La no aplicación de material interactivo en la Institución podría ocasionar renuencia al cambio tanto en docentes como en estudiantes, una educación obsoleta inmersa en recursos tradicionalistas, poco creativos escasos de impactar e incorporar imágenes, efectos de sonido, video y animación en tercera dimensión llamativos e interesantes para el estudiante.

Esto provocaría temor y desinterés en los medios informáticos afectando el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes evitando desarrollar en el niño la capacidad para comunicarse, enviar e intercambiar contenidos.

#### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el Material Interactivo en el Proceso Enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del Quinto Año “B” de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito?

#### **1.2.5. INTERROGANTES**

¿El docente estaría en capacidad de manejar material interactivo?

¿Será factible utilizar Material Interactivo en el aula?

¿La aplicación de Material Interactivo mejorará el Proceso Enseñanza aprendizaje?

¿Con la utilización de Material Interactivo se podrá lograr aprendizajes significativos?

#### **1.2.6. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

**Límites de investigación:**

**Unidades de observación:** Directivos. Docentes y estudiantes de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza”

**Delimitación Espacial:** Esta investigación se realizará en la Escuela “Avelina Lasso de Plaza”, Cantón Quito, Parroquia La Magdalena, Sector Santa Ana, Provincia de Pichincha.

**Delimitación Temporal:** El presente trabajo de investigación se realizará en el primer periodo del año lectivo 2010.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La enseñanza de Lengua y Literatura en el aula se ha convertido en un tema de gran interés. Se le atribuye a la escuela la falta de iniciativas que motiven un cambio en la forma de transmitir los conocimientos a los estudiantes. Es común escuchar en ellos la falta de interés por la asignatura, así lo evidencian los estudiantes acerca de la forma tradicional en que reciben sus clases, hoy en día la educación tiene como objetivo el cambio de viejos esquemas, la innovación y búsqueda para mejorar la calidad de vida de los seres humanos, esto implica la participación del maestro, alumno y de la computadora, específicamente al uso de material interactivo.

Al utilizar Material Interactivo en las aulas como facilitador del aprendizaje, permitirá encaminar a los estudiantes desde su papel pasivo de receptores, al activo de intérpretes y creadores, el docente tendrá mejores canales de comunicación con los estudiantes mejorarán los procesos de aprendizaje en los alumnos y sus clases se impregnarán de dinamismo para incentivar un entorno interactivo y constructivo. Los programas informáticos educativos permitirán ampliar considerablemente el acceso a la educación. Las escuelas comenzarán a conectarse a Internet. Los rápidos avances de la tecnología informática ocasionarán una gran repercusión en la educación.

Este proyecto de investigación es factible de realizarlo, ya que cuenta con la aprobación de las autoridades y docentes de la institución, a demás posee recursos técnicos y humanos necesarios para el desarrollo del proyecto, los estudiantes están totalmente adaptados al uso de herramientas tecnológicas, hecho que facilitará el proceso.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la influencia del material interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fortalecer el trabajo autónomo de los estudiantes de quinto año de educación básica, en el área de lengua y literatura

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar los factores que obstaculizan la calidad del PEA en el área de Lengua y Literatura
- Compilar estrategias que permitan mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje a través de Material interactivo.
- Proponer la utilización de material interactivo en el PEA del área de Lengua y literatura.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes Investigativos

Las nuevas tecnologías principalmente las audiovisuales, informáticas y multimedia han permitido reconsiderar y potenciar los sistemas de enseñanza-aprendizaje. Este trabajo presenta el diseño y desarrollo interactivo y adaptativo con tecnología web, para enseñar el área de Lengua y Literatura teniendo en cuenta diferentes estilos de aprendizaje. Los contenidos se generan combinando formatos multimedia apropiados y eficientes para su integración en el sistema hipermedia educativo.

En el área de Tecnología aplicada a la educación, Duarte (citada por Cabero, 2000) expone que **la causa fundamental de este creciente interés por los materiales hipermedias y multimedia aplicados a la enseñanza, se fundamenta en las posibilidades que ofrecen este tipo de medios para presentar la información interactiva y audiovisual, de forma que cada usuario pueda elegir con un mayor grado de libertad el ritmo de su propio aprendizaje beneficiando así la construcción personal del conocimiento.**

Las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) son el conjunto de elementos que permiten el acceso, producción almacenamiento y presentación de información a través de imágenes, sonidos y contenidos dentro de un sistema de

información integrado e interconectado. Estas tecnologías conllevan un cambio en la forma de conocimiento y de relación que tiene el ser humano.

Esta era se caracteriza por la rapidez con que viaja la información. Permite localizar los datos que se requieren en tiempo real y la información es accesible a un número masivo de personas.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

El presente trabajo de investigación está basado en el paradigma crítico-propositivo, Hoy día se requiere de hombres íntegros e idóneos, con capacidad reflexiva y crítica, autónomos, creativos, emprendedores, propositivos, investigadores, capaces de comunicarse adecuadamente y de trabajar con otros, autogestores, diseñadores y dueños de sus propios proyectos de vida, conscientes de sus propias limitaciones y de sus dificultades, responsables de la comunidad en que se desarrollan, capaces de hacer frente a los problemas propios de su cotidianidad personal y comunitaria, entre otros. No puede ser más comprometedor ni más claro este reto para la educación y desde luego para las instituciones encargadas de impartirla.

La preocupación por lograr calidad en la práctica de la docencia ha llevado a la búsqueda, diseño e implementación de material didáctico en ambientes virtuales que apoye al docente en su tarea y al alumno en su proceso de aprendizaje por lo que la Educación debe dar prioridad a las nuevas necesidades productivas y sociales, inscritas en una renovada cultura tecnológica, deberán sustentarse en la reforma integral de sus modelos educativos, asumiendo visiones originales por cuanto a la necesidad de cambio que impone la competencia global, el uso intensivo de los medios digitales como nueva alternativa para la educación.

Por tal motivo existe la necesidad de crear oportunidades de educación flexibles, polivalente y multidisciplinarias en estrecho vínculo a los planes de la innovación

y el avance tecnológico y una emergente sociedad del conocimiento, considerando para ello los nuevos énfasis en la educación como son **aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir y el aprender a ser.**

Estas tecnologías han permitido el desarrollo de nuevos enfoques pedagógicos, generando nuevos aprendizajes mejor planificados en donde el alumno adquiere conocimientos significativos dirigidos a innovar su proceso educativo.

La finalidad de este trabajo es incentivar a los docentes de la institución a trabajar diariamente con Material Interactivo, solo así se podrá mejorar el PEA, los estudiantes podrán construir su propio conocimiento, el mismo que les permitirá resolver problemas de la vida y estarán en condiciones de actuar con autonomía juicio y responsabilidad personal.

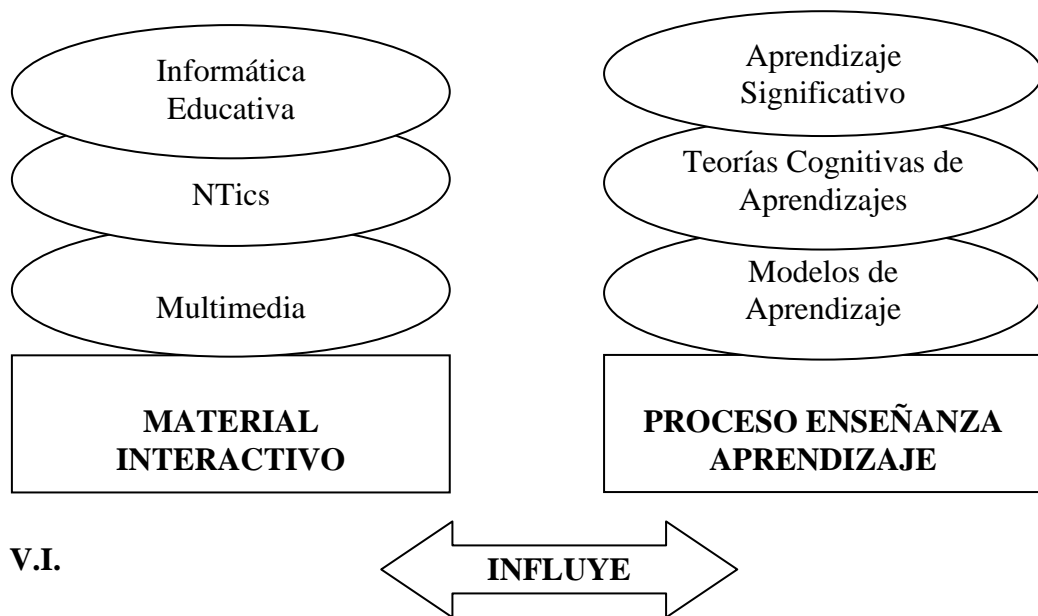
### **2.3 Fundamentación Legal**

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**El Artículo 45** de la Constitución dispone que los niños, niñas y adolescentes sean titulares de todos los derechos humanos además de los específicos de su edad. Tendrán derechos a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y a disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria;

## 2.4 Categorías Fundamentales



**Gráfico N° 2: Categorías fundamentales**  
**Elaborado por: Maritza Quinga**



## **2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.1.1 INFORMÁTICA EDUCATIVA**

La informática educativa es una interdisciplina en pleno proceso de desarrollo que requiere de experiencias didácticas de forma práctica en el área docente para propiciar su adecuada fundamentación.

La red de redes, el correo electrónico, el acceso a bases de datos remotas, la comunicación en línea y todas las demás herramientas que pueden disponerse hoy en día bajo el nombre genérico de Internet, adquieren una extraordinaria importancia para mejorar la formación académica de los profesores, constituyendo además paradigmas novedosos en las disciplinas educativas y de la información.

La informática es un recurso didáctico y abarca al conjunto de medios y procedimientos para reunir, almacenar, transmitir, procesar y recuperar datos de todo tipo. Abarca a las computadoras, teléfono, televisión, radio, entre otros. Estos elementos potencian las actividades cognitivas de las personas a través de un enriquecimiento del campo perceptual y las operaciones de procesamiento de la información.

En esta concepción, la computadora se considera como una extensión de la inteligencia humana. Las capacidades intelectuales de análisis, comparación, modelización, cálculo, graficación, deducción, etc., pueden amplificarse con el uso de la herramienta computacional. Pero hay que tener en cuenta que la disponibilidad de la herramienta no constituye en sí misma una experiencia de aprendizaje. También influye decididamente la existencia de un buen docente, proposición de tareas interesantes, buen material de apoyo como libros, bases de datos, etc., un buen ambiente de trabajo, compromiso institucional y apoyo de los directivos.

#### **2.4.1.1.2 PRINCIPIOS BASICOS**

Para hablar de computación en educación básica es necesario hacer algunas consideraciones. La computadora en la escuela debe convertirse en un aparato de uso común que no se reduce a la clase de una hora a la semana. Es importante que los niños la ubiquen como parte de sus proyectos, juegos y tareas. Los adultos que trabajen con los niños deben permitir que éstos le pierdan el miedo a equivocarse, que nos vean a la computadora como algo tan fino y delicado que solo los maestros saben usar.

La gran mayoría de los niños no tienen en casa una computadora, por lo que su conocimiento sobre ésta se reduce al que la escuela le posibilita tener. Es por esto que la computación escolar debe ser totalmente integrada a las actividades escolares.

La educación básica en general tenderá a convertirse en el espacio donde los niños aprenden a producir e interpretar diversos tipos de texto: las cartas, cuentos, recetas, noticias, poemas, narraciones, etc., así como cuestiones matemáticas y de ciencias.

La mayoría de quienes trabajamos en educación estamos de acuerdo en que el aprendizaje tiene que ser construido por los niños, todos hablamos y repetimos los postulados de Piaget, pero en realidad éstos no son totalmente comprendidos, pues hechos como el hacer que los niños aprendan a leer repitiendo planas, como “mi mamá me mima”, no tendrían sentido bajo este contexto.

El tiempo que los niños pasan en la escuela es mal aprovechado en actividades monótonas y tediosas. Con la nueva reforma educativa, el papel que toma el maestro es el de facilitador de aprendizajes.

La computadora no sustituye las actividades donde el maestro deber provocar una reflexión sobre:letras especiales, palabras parecidas, separación de palabras, uso de mayúsculas y minúsculas.

Cuando los niños trabajan en la computadora y escriben, dejan de preocuparse tanto por “hacer bien” la letra; el nivel profundo es el que puede llegar a hacer posible la creación de un sinfín de textos.

La labor del maestro es ayudar a que los niños no ubiquen como su preocupación única el hacer letras y “palitos” derechos, sino que vayan considerando aspectos como el tamaño de las letras, el tipo de tinta, los espacios, etc., así como retroalimentar lo que los niños han querido expresar a través de la escritura.

En este punto la computadora se convierte en un gran auxiliador, pues no es necesario copiar las operaciones, sino que basta con resolver y confrontar resultados. No es necesario pasar en limpio las lecciones por falta de pulcritud; la computadora hace más ágiles estas tareas.

Los educadores del nuevo milenio somos Informáticos Educativos, es decir, interpretamos nuestra realidad educativa en términos de materia, energía e información para hacerle frente a los retos y resolver los problemas que nos plantea el mundo actual.

### **2.4.1.1.3 COMPUTADOR**

- Facilita la personalización del aprendizaje, ayudando a la motivación del niño.
- Favorece el trabajo grupal y con ello el intercambio de ideas y experiencias entre los niños.
- Aumenta el grado y tiempo de atención, siempre y cuando se cuenten con actividades planeadas de forma adecuada y REGLAS CLARAS de trabajo, que eviten la dispersión.
- Facilitar la EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA de ideas, emociones, sueños, fantasías, etc., es decir, son un aliciente de la CREATIVIDAD y la manifestación diversa de ésta.

### **2.4.1.2 DEFINICIÓN NTIC**

Se consideran Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación tanto al conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de información, como al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas que posibilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de información; son herramientas que se incorporan a las tradicionales y que nos brindan nuevas formas de comunicarnos convirtiéndose en nuevos soportes que facilitan nuestra interacción con diversas fuentes de información.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y sobre todo Internet han aportado nuevas herramientas educativas al servicio de los centros escolares, de los profesores y de los propios alumnos. Nuevos instrumentos que han iniciado un cambio sustancial en el entorno educativo.

Las características más distintivas de las nuevas tecnologías son los siguientes rasgos: inmaterialidad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de

calidad de imagen y sonido, digitalización, automatización, interconexión y diversidad.

### **Ventajas**

- Posibilitan acceder rápidamente y en forma ágil a nuevos conocimientos.
- Propician el logro de destrezas superiores de pensamientos.
- Generan interés y estimulan el trabajo de los alumnos.
- Aclaran y facilitan a partir de modelos aplicados el aprendizaje.
- Brindan información sobre infinitos temas al alcance de todos.
- Rompen las barreras de la comunicación.
- Generan material didáctico.
- Son un recurso preponderantemente versátil.
- Pueden utilizarse en la evaluación del proceso de actividades.
- Propician el aprendizaje por descubrimiento.
- Reproducen el conocimiento acumulado.
- Facilitan la creación de modelos propios de pensamiento.
- Como beneficio adicional capacita a los alumnos en una tecnología que estará presente en su futuro y paralelamente en su vida laboral.

### **Desventajas:**

- En algunos casos, se alargan los tiempos de trabajo.
- Inaccessibilidad a Internet de Banda Ancha.
- Falta de capacitación docente.
- Miedo a enfrentar las nuevas tecnologías.
- Falta de pasión y empeño por parte de los docentes.

#### **2.4.1.2.1 LAS NTIC EN LA EDUCACIÓN**

El impacto social de las NTIC toca muy de cerca a escuelas y universidades, propiciando modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender. Si nos atenemos al hecho evidente de que el avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de los centros educacionales y en particular de las universidades radica en prepararse como institución y preparar a su vez a sus educandos a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva con un mínimo

gasto de recursos humanos y materiales. Entre las claves fundamentales para el éxito está lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso natural y permanente para estudiantes y docentes. Es necesario aprender a usar las nuevas tecnologías y usar las nuevas tecnologías para aprender.

Es tarea de los educadores utilizar las NTIC como medios para proporcionar la formación general y la preparación para la vida futura de sus estudiantes, contribuyendo al mejoramiento en el sentido más amplio de su calidad de vida.

Si se tiene en cuenta que la nueva tecnología no garantiza con su sola frecuencia el éxito pedagógico, es necesario diseñar con mucho cuidado el programa educativo donde será utilizada. Resulta por tanto un deber ineludible de los educadores definir y contextualizar las NTIC en el sector educativo.

Una de las mayores dificultades a vencer para la introducción y la utilización eficiente de las NTIC en la educación radica en que esta última es, por lo general, resistente a los cambios, así como poco ágil y efectiva a la hora de adaptarse y enfrentar los nuevos retos.

Sin embargo, quizás por primera vez y por su poderoso carácter social; las nuevas tecnologías comienzan a introducirse en el mundo escolar, al menos en los países desarrollados, casi al mismo tiempo que lo hacen en otras esferas de la sociedad.

Lo anterior está estrechamente relacionado con la imperiosa necesidad de las empresas de trazar una estrategia para lograr la superación permanente de su personal desde su propio puesto de trabajo, que permita una adaptación rápida a los cambios que impone la nueva revolución científico-técnica al proceso de producción. Es por eso que resulta cada vez más frecuente la utilización de las NTIC en el ámbito empresarial para la realización de cursos a distancias dirigidos a hacer crecer profesionalmente a directivos y obreros.

Es necesario que en el ámbito educacional se gane conciencia de que el empleo de estos nuevos medios impondrán marcadas transformaciones en la configuración del proceso pedagógico, con cambios en los roles que han venido desempeñando

estudiantes y docentes. Nuevas tareas y responsabilidades esperan a estos, entre otras, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y servir de tutor de los estudiantes al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otro más abierto y flexible en donde la información se encuentra en grandes bases de datos compartidos por todo

#### **2.4.1.2.2 APORTACIONES DE LAS NTIC A LA EDUCACIÓN**

Propuesta de Cabero (2000:24).

- Eliminar las barreras espacio-temporales entre el profesor y el estudiante.
- Flexibilización de la enseñanza.
- Ampliación de la oferta educativa para el estudiante.
- Favorecer tanto el aprendizaje cooperativo como el auto aprendizaje.
- Individualización de la enseñanza.
- Potenciación del aprendizaje a lo largo de toda la vida.
- Interactividad e interconexión de los participantes en la oferta educativa.
- Adaptación de los medios a las necesidades y características de los sujetos.
- Ayudar a comunicarse e interaccionar con su entorno a los sujetos con necesidades educativas especiales.

Las NTIC permiten una comunicación, tanto sincrónica (la transmisión y la recepción se realizan en el mismo tiempo) como asincrónica (se produce en tiempos diferentes).

El aprendizaje apoyado en las NTIC permite un mayor grado de flexibilidad:

- Aumento en las ofertas y posibilidades educativas formales y no formales
- Posibilidad de elección real por parte del estudiante cuándo, cómo, dónde estudiar

La enseñanza on-line se configura como una de las realidades educativas del futuro: oferta educativa bajo demanda, adaptación de los procesos de enseñanza a los ritmos de aprendizaje, a la disponibilidad horaria y espacial... de los alumnos.

Las Nuevas Tecnologías contribuyen, a través de una configuración sensorial más compleja que la tradicional, a esclarecer, estructurar, relacionar y fijar mejor los contenidos a aprender. Podemos vincular el recurso informático con la llamada tecnología del aprender a pensar, basada en:

1. La destreza para la planificación de estrategias de resolución de problemas por parte del docente y sus alumnos.
2. La creación del descubrimiento de principios y reglas lógicas de inferencia y deducción. De esta forma se aprenden conceptos básicos que pueden ser transferidos a situaciones nuevas.
3. El desarrollo de algoritmos para localizar información definida dentro de una gran masa de conocimientos.

El acceso a la información se verá aumentado exponencialmente generando la necesidad de nuevas competencias; del aprendizaje de la búsqueda y localización de la información pasaremos a la necesidad de destrezas que permitan su selección e interpretación.

#### **2.4.1.3 MULTIMEDIA**

Es el conjunto de medios y recursos utilizados conjuntamente en interrelación. Es multimedia, por ejemplo, el uso combinado de diapositivas, cine, varios proyectores y sonido. Cuando hablamos actualmente de multimedia, nos referimos en general a un conjunto de medios, relacionados entre sí mediante sistemas informáticos y que se reproducen en un limitado espacio físico. Un sólo CD-ROM puede tener en su interior un mundo multimedia completo.

Esta terminología sin embargo es restrictiva, pues la creatividad en las aulas puede seguir manteniendo sin duda alguna el uso tradicional al que se le añaden todos los productos tecnológicos de última hora que sean necesarios.

CD-ROM. Es la sigla de la expresión inglesa compact disk-treadonlymemory,



disco compacto de gran capacidad de memoria de sólo lectura, que permite almacenar gran cantidad de información (texto, imágenes y sonido), de forma permanente. Para reproducirlo es necesario un ordenador.

La nueva tecnología va introduciendo día a día a velocidad vertiginosa diversos medios que permiten la interactividad de los usuarios y la posibilidad de usarlos alternativamente o en conjunto. La interacción será en un futuro próximo el principal medio de comunicación a través de los ordenadores personales, ya que explorarán por diversas vías (Internet por ejemplo) de forma sencilla la información que existe; el usuario tiene la capacidad de aumentarla con informaciones propias: Audio conferencia, Videoconferencia, Videotexto

**Dispositivos de entrada:** Teclado, ratones, bolas giratorias, pantallas sensibles al tacto, codificadores y lectores de tarjetas magnéticas, tablas de gráficos, digitadores, dispositivos de reconocimiento óptico de caracteres, unidades de control remoto de rayos infrarrojos, sistemas de reconocimiento de voz y cámaras digitales.

**TEXTO.** Segmento de información representado por un conjunto de caracteres que transmite un mensaje en forma escrita.

**IMAGEN FIJA.** Cada una de las pantallas que se utilizan como áreas de comunicación visual con el usuario y cuyo diseño define la importancia de las partes que la componen (digitalizaciones, botones, textos, etc.)

**AUDIO.** Información representada en forma de ondas sonoras con el fin de transmitir mensajes al usuario, tanto explicativo como conceptual. El disco compacto es indispensable para el audio.

**IMAGEN EN MOVIMIENTO.** Proyección sucesiva de una serie de imágenes fijas secuenciales a cierta velocidad que da la sensación de movimiento a la vista del ojo.

**TARJETA DE SONIDO.** La mayoría de ellas proporcionan puertos para estéreos, micrófono y MIDI.

**CD-ROM.** En vista de que a los archivos de sonido pueden crecer mucho y muy rápidamente, una unidad de disco, se convierte en una necesidad para aquellos que quieren crear presentaciones de multimedia lar gas o aplicaciones que utilizan sonidos de gran duración. Un disco de CD-ROM puede producirse en masa por menos de un dólar y puede contener hasta 72 minutos de video de pantalla completa de excelente calidad.

**SOFTWARE PARA MULTIMEDIA.** El equipo de herramientas básicas para desarrollar proyectos de multimedia contiene uno o más sistemas de desarrollo y varias aplicaciones de edición de textos, imágenes, sonidos y vídeo en movimiento. Unas pocas aplicaciones adicionales son también útiles para capturar imágenes desde la pantalla, traducir formatos de archivo y mover archivos entre computadoras cuando usted forma parte de un equipo, estas son herramientas para las tareas de mantenimiento que hacen más fácil su vida creativa y producción. Los programas de herramientas determinan la clase de trabajo de multimedia que puede hacer y qué tan fina e imaginativamente puede entregarlo. Desarrollar buena multimedia es escoger una ruta exitosa a través del pantano de Software.

**HERRAMIENTAS DE PINTURA Y DIBUJO.** Las herramientas de pintura y dibujo son los componentes más importantes de su juego de herramientas, ya que de todos los elementos de multimedia, el impacto gráfico de su proyecto tendrá probablemente la mayor influencia en el usuario final.

El software de pintura se utiliza para producir excelentes imágenes de mapas de bits; el de dibujo para trazar dibujos.

Algunas aplicaciones de software combinan tanto capacidades de dibujo como de pintura, pero algunos sistemas de desarrollo solo pueden importar imágenes de mapas de bits.

## **BENEFICIOS**

- \* Interactiva. Instrucción flexible, de acuerdo a las necesidades y a la disposición de tiempo del usuario.
- \* Consistencia en el manejo de la Información.
- \* Increíble ahorro en costos. El programa nunca te pedirá un aumento; mientras más lo uses, menos te costará por uso.
- \* Rapidez. Reducción en el tiempo de capacitación en más de un 50%.
- \* Aumenta el período de retención de información al utilizar en mayor escala nuestros sentidos.
- \* Elimina la necesidad de viajar, Incluyendo el tiempo y los gastos que este implica.
- \* Tecnología de punta.
- \* Personalización. Pregunta lo que quieras, nadie se reirá ni se desesperará

### **2.4.1.3.1 UTILIZACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA**

Para ayudar a plantear el diseño de un material didáctico multimedia, conviene diferenciar la terminología utilizada en la definición de medios y formatos. Un medio normalmente hace referencia a la forma como se presenta el contenido de la información, y un formato, a la solución tecnológica empleada para representar dicho medio. Pueden existir también varias soluciones tecnológicas para un mismo medio y como lo explica en detalle la referencia (Área 1999), los medios más utilizados son el texto, el audio, las ilustraciones, las animaciones, el video y el software.

Las siguientes son algunas de las características de los medios también recopiladas de la referencia de Área: Los textos son el contenido escrito de un documento y se utilizan para disminuir la ambigüedad de los mensajes y la divergencia en las interpretaciones, ya que el lenguaje verbal es una de las herramientas fundamentales del razonamiento, el conocimiento y la abstracción.

El audio se utiliza para reforzar unos espacios determinados del material didáctico multimedia o para generar ambientes psicológicos específicos. Se crea por medio de voz, diálogos, música, efectos sonoros o grabaciones especialmente aplicadas en materiales para el estudio de una lengua extranjera, donde se requiere que el estudiante realice en casa ejercicios de pronunciación y de lectura y después envíe las grabaciones al profesor.

El acceso al audio puede ser directo al cargarse el documento, o indirecto si el usuario debe activarlo. En cualquiera de los casos, el usuario debe estar en capacidad de controlar su funcionamiento dentro del entorno de aprendizaje.

Las Animaciones incorporan dinamismo y hacen los materiales más atractivos. Se parecen al vídeo pero parten de dibujos en lugar de objetos reales. La utilidad de las animaciones depende de los objetivos del material que se esté desarrollando. Se pueden presentar inactivas (cuando hay que activarlas mediante un clic) o activas (cuando se ejecutan automáticamente al acceder a las páginas que las contienen).

El vídeo resuelve la dificultad de poder “verbalizar” los contenidos que incluyen cierta complejidad para ser explicados con otros medios. Tiene la ventaja de que aumenta la sensación de realismo y se aprovecha de la cultura audiovisual. Es importante que el usuario pueda interactuar a través de los comandos de control (para avanzar, retroceder, detener o volver a revisar cierta secuencia).

#### **2.4.1.4 INTERACCIÓN CON MATERIALES INTERACTIVOS**

Cuando el usuario emplea un material interactivo se establece una comunicación entre el sujeto y la máquina; una interacción resultante de la presentación de unos estímulos a través del ordenador, ante los cuales el sujeto emite una determinada respuesta, a la que el programa reacciona presentando una nueva situación perceptiva.

Para que se establezca esta comunicación entre sujeto y materiales es necesario que el código simbólico que utiliza el material sea comprendido por el usuario. Por otra parte, y para que esta actuación (observable externamente) sea fruto de una elaboración cognitiva consciente e intencional (interna) por parte del sujeto el intercambio de elementos perceptivos debe ser integrado de una manera significativa en sus aprendizajes anteriores.

De esta manera, si los productos multimedia emplean nuevos códigos simbólicos (nuevos elementos con significación: iconos, enlaces...) y nuevas estructuras sintácticas (estructuras no lineales, estructuras indexadas...), las personas desarrollarán nuevas estrategias para interpretar los mensajes que se vinculan a través de ellos y para relacionarse con ellos; de manera que sus habilidades cognitivas o posibilidades de aprendizaje podrán verse modificadas.

Analizando de qué manera se consiguen canalizar las informaciones a través de los nuevos materiales y procurando comprender porque los niños se sienten tan fácilmente identificados con ellos, se podría establecer una relación de similitud entre la manera en que se presentan los elementos (la estructura sintáctica que se adopta para presentarlos) y la manera en que las personas conectan las informaciones en sus pensamientos.

Actualmente, sobre todo en el espacio y opciones que se están aflorando a través de Internet, se está empezando a experimentar este proceso. Hay personas que empiezan a utilizar este medio para difundir información o comunicarse con

personas a través de la red. Elaboran materiales que son fruto de la integración de diversos elementos comunicativos (imágenes, textos, sonidos).

Seguramente la revolución en que nos encontramos inmersos ha generado, sobre todo en las jóvenes generaciones, cambios que puedan significar una nueva manera de comprender y relacionarse en el mundo que nos envuelve, pero habrá que esperar algún tiempo, tal vez no mucho, para poder valorar con cierta perspectiva, la magnitud de este cambio.

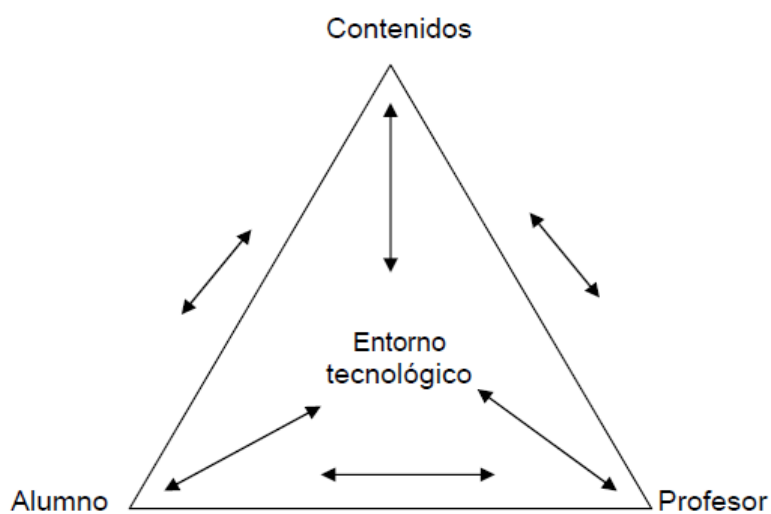


Gráfico N° 3: Triángulo interactivo  
Elaborado por: Maritza Quinga

#### **2.4.1.4.1 ACCESO A MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO**

Dentro del nuevo **material educativo** que ha salido al mercado, han aparecido una serie de juegos o distintas formas de entretenimiento, que en el fondo tienen como fin ser más alentadores a la hora de los niños acercarse a ellos. Existe una gran cantidad de **cuentos para niños** llenos de ilustraciones que mediante la diversión y el ambiente lúdico, harán que las ganas de querer aprender crezcan aún más. Los **textos escolares** por ejemplo, ya no serán esos infinitos textos escritos, sino que al ser **didácticos**, se incluirán una serie de fotografías para que menor se entretenga mirando y a la vez aprendiendo.

#### **2.4.1.4.1.2 MATERIAL EDUCATIVO EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES**

Los medios audiovisuales se han ido convirtiendo en elementos esenciales en muchos aspectos de la vida del ser humano. Como la educación es algo tan fundamental para tener hombres de provecho en el futuro, no podía quedar afuera de este avance y se ha creado una enorme cantidad de material audiovisual educativo con esta finalidad. Se ha visto que por lo general estos mecanismos de enseñanza tienen muy buenos resultados, lo que se ha relacionado con muchos factores que parecen influir en ello.

Este material audiovisual educativo consta de tecnología de punta que se diseña para un mejor aprendizaje, lo que además obliga a una continua renovación de los materiales. Es muy difícil imaginarse que algún aspecto del desarrollo humano, ya sea en el aspecto educativo o laboral, se desarrolle sin algún material educativo, puesto que este se ha introducido de una manera muy importante en todas partes. Los medios tecnológicos se van creando y quedan obsoletos los anteriores, conduciendo indeclinablemente hacia la necesidad de utilizar elementos tecnológicos, rol que pretende jugar el material audiovisual educativo en la enseñanza, en esto radica la importancia de contar con material audiovisual educativo.

La mayor parte de las formas de entretenimiento que tienen los niños por estos días, se basan en medios audiovisuales, por lo que la introducción de materiales

audiovisuales educativos pretende insertarse por ese lado. Lo principal que se tiene que lograr con ellos, es que sean entretenidos. Si el material audiovisual educativo que se le entrega al niño con cumple con sus expectativas, es decir, entretención mezclada con el aprendizaje, ellos terminarán por desinteresarse en ello. Como todo lo nuevo que entra al mercado, debe resultar innovador e interesante para el sujeto que está destinado, situación de la que no queda ajeno el material audiovisual educativo.

#### **2.4.1.4.3 TIPOS DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO**

Mucho del material audiovisual educativo que se está creando, incluyen juegos y otra formas de entretenimientos dentro de su formato, lo que termina siendo un mayor aliciente para estos pequeños, que deben elegir si prestar o no la atención necesaria al material audiovisual educativo, de manera que este termine siendo realmente utilizado. La desatención o el aburrimiento que puede causar alguno del tanto material audiovisual educativo que existe en el mercado, puede terminar siendo más nocivo que la no utilización de mecanismo algunos de apoyo e introducción de materias de educación. Sin embargo, la mala utilización de algún material audiovisual educativo, que no cumpla satisfactoriamente con su misión, haría suponer a los padres y educadores que el conocimiento fue adquirido, que el niño comprendió lo entregado, situación que no necesariamente es así y en las cuales muchas veces los encargados no se dan cuenta.

Una de las mayores necesidades que debe cumplir el material audiovisual educativo con los niños, es adaptarse de acuerdo a las diferentes etapas de la niñez que viven los diferentes grupos. No es lo mismo diseñar un material audiovisual para niños de unos pocos años, que diseñar material audiovisual educativo para aquellos que ya se acercan a la adolescencia.

Esto tiene suma importancia en el éxito que podría tener el material audiovisual educativo en su materia. Esto se ve reflejado en aquellas situaciones que no les resultan atractivas o entretenidas, las cuales son inmediatamente abandonadas por



los pequeños, lo que puede inhabilitar a este material audiovisual educativo para cumplir con la misión a la cual estaba destinado.

Si el niño se aburre de los elementos que le presenta el material audiovisual educativo, no les prestará la atención y concentración necesaria para sentirse satisfechos con la tarea que está cumpliendo el material audiovisual educativo.

## **2.4.2 Variable Dependiente**

### **PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

#### **2.4.2.1 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Según Ausubel (1970) el aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

Algunas características del aprendizaje significativo según Ausubel:

La información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria, ni al pie de la letra.

El alumno debe tener una actitud y disposición favorable para extraer el significado del aprendizaje.

### Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

### Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

1. Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.
2. Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
3. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

#### **2.4.2.2 Tipos de Aprendizaje Significativo:**

- Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"
- Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

Por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

Por reconciliación integradora: cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.

Por combinación: cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

### **2.4.2.3 APLICACIONES PEDAGÓGICAS.**

- El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

### **2.4.2.4 TEORÍAS COGNITIVAS DEL APRENDIZAJE**

Las teorías cognitivas se focalizan en estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje. Se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a aprender, como se transforma en el individuo, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente

#### **2.4.2.5 Teoría de Aprendizaje Social Albert Bandura**

Es conductista porque concede gran importancia al refuerzo, aunque va más allá del tipo de refuerzo directo de Skinner e incorpora el refuerzo vicario. Y es cognitivista porque en el proceso de aprendizaje da mucha importancia a la construcción del conocimiento por parte del sujeto.

Su planteamiento explica que se aprende no sólo lo que se hace, sino también “observando las conductas de otras personas y las consecuencias de estas conductas”. Esto es posible porque disponemos de la capacidad para poder representar mentalmente lo que percibimos.

El valor que concede Bandura a las expectativas es clave para entender la perspectiva cognitiva de su teoría. Bandura distingue entre expectativas de autoeficacia y de resultados. Así, un estudiante puede creer que haciendo una tarea le llevará a conseguir unos determinados objetivos (expectativas de resultados), pero no la hace porque duda de su habilidad para realizarla (expectativas de autoeficacia). Estas expectativas de autoeficacia están influenciadas por la experiencia propia (éxitos y fracasos personales), la experiencia vicaria (éxitos y fracasos ajenos) y la activación emocional (ansiedad ante la tarea).

#### **2.4.2.6 Teoría Genética de Piaget**

En este último grupo de teorías del aprendizaje que se exponen en este curso, se desarrollan principalmente los aportes de dos psicólogos que plantean sendas teorías descriptivas. Esto es, un desarrollo teórico encaminado más a las explicaciones de los hechos instruccionales que a la prescripción de los mismos, aunque suponen el fundamento necesario para el desarrollo de una teoría instruccional adecuada de carácter prescriptivo.

Estas teorías descriptivas, según sea su orientación interactiva, se pueden clasificar en teorías de marcado carácter cognitivo, como es el caso de la **Teoría Genética de Piaget**, o social, como el **Modelo de Aprendizaje Sociocultural de Vigotsky**.

La Teoría Genética de este psicólogo, no es propiamente una teoría sobre el aprendizaje, ya que no llega a dar cuenta de los procesos que utilizan los sujetos en la resolución de tareas, pero influye en muchos de los modelos instruccionales de inspiración cognitiva, debido sobre todo a su modo personal de entender la inteligencia, centrado en el análisis que hace de la evolución de las estructuras cognitivas a lo largo del desarrollo del niño y al papel activo que otorga al alumno en la construcción del conocimiento.

Para Piaget, el desarrollo de la inteligencia consta de dos procesos esenciales e interdependientes: la “adaptación” y la “organización”.

Mediante la adaptación (entrada de la información), se consigue un equilibrio entre la asimilación de los elementos del ambiente (integración de los elementos nuevos y de las nuevas experiencias a las estructuras previas) y la acomodación de dichos elementos a través de la modificación o reformulación de los esquemas y estructuras mentales existentes.

En teoría, el equilibrio de una estructura se conseguiría cuando las acomodaciones anteriores pudieran permitir la asimilación de algo nuevo sin que dicha estructura se modificara. Pero, justamente, para avanzar en el nivel de inteligencia, el desarrollo requiere del “desequilibrio” para que puedan modificarse las estructuras intelectuales.

La inteligencia se desarrolla, así, por la **asimilación** de la realidad y la **acomodación** a la misma. La organización, por su parte, es la función que sirve para estructurar la información en las unidades que van a configurar los esquemas de conocimiento.

#### **2.4.2.7 Teoría del aprendizaje por descubrimiento según Bruner**

Lo fundamental de la teoría es la construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante, en situaciones de aprendizaje problemática, la finalidad de esta es que el estudiante aprenda descubriendo.

El método del descubrimiento guiado, implica dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción directa.

Su finalidad es impulsar un desarrollo de las habilidades que posibilitan el aprender a aprender y con el cual busca que los estudiantes construyan por sí mismo el aprendizaje. El aprendizaje viene a ser un procesamiento activo de la información que cada persona organiza y construye desde su propio punto de vista. Lo más importante de el método, es hacer que los alumnos se percaten de la estructura del contenido que se va a aprender y de la relaciones con sus elementos, facilitando con ello la retención del conocimiento.

#### **2.4.2.8 Teoría del desarrollo cognitivo según Vygotsky**

Vygotsky considera que en cualquier punto del desarrollo hay problemas que el niño está a punto de resolver, y para lograrlo, y para lograrlo sólo necesita cierta estructura, claves, recordatorios, ayuda con los detalles o pasos del recuerdo, aliento para seguir esforzándose y cosas por el estilo. Desde luego que hay problemas que escapan a las capacidades del niño, aunque se le explique con claridad cada paso. La zona de desarrollo proximal es “la distancia entre el nivel real de desarrollo - determinado por la solución independiente de problemas - y el nivel del desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o la colaboración de otros compañeros mas diestros...”.

Ahora podemos ver la manera en que las ideas de Vygotsky sobre la función del habla privada en el desarrollo cognoscitivo se ajustan a la noción de la zona de desarrollo proximal. A menudo, el adulto ayuda al niño a resolver un problema o a cumplir una tarea usando apoyos verbales y estructuración. Este andamiaje puede reducirse gradualmente conforme el niño se haga cargo de la orientación. Al principio, quizá se presente los apoyos como habla privada y, finalmente, como habla interna.

Dentro de la zona de desarrollo proximal encontramos dos importantes implicaciones: la evaluación y la enseñanza.

## **MODELOS DE APRENDIZAJE**

### **2.4.2.9 Aprendizaje por descubrimiento**

En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos.

En otras palabras, el aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por si mismo lo que se desea aprender.

Constituye un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos.

Jerome Bruner atribuye una gran importancia a la actividad directa de los individuos sobre la realidad.

### **2.4.2.10 Aprendizaje por observación**

El aprendizaje por observación, es el cambio de conducta si se puede decir “permanente” como en un organismo simple o en un complejo, todo esto pasa, cuando se posee un modelo a seguir; un recién nacido tiende a imitar las costumbres de sus padre y esto no se puede evitar ya que es una instinto innata.

Este aprendizaje requiere por lo general de cuatro pasos o etapas que son:

**Adquisición:** quien aprende observa un modelo y reconoce los rasgos distintivos de su conducta.



- Retención: las respuestas del modelo se almacenan de manera activa en la memoria.
- Ejecución: si quien aprende acepta el comportamiento del modelo como apropiado y con posibilidades de llevar a consecuencias valiosas entonces la reproducirá.
- Consecuencias: la conducta de quien aprende se enfrenta a las consecuencias que la debilitaran o fortalecerán. En otras palabras se da el condicionamiento operante.

El aprendizaje por observación es muy complicado y fácil que el condicionamiento operante o respondiente pero tienen semejanza en que solo se usa de manera deliberada en la alteración de la conducta; o sea los niños tienden hasta imitar tanto los temores como los que no lo son es decir miedo al dentista y por lo contrario felicidad hacia un payaso o cualquier otra persona que los hace reír o sentir bien. Por lo general el niño tiende a imitar un imagen o modelo exitoso para él y no para los demás o sea puede imitar hasta a su propio perro o a su papá pero nunca y si pasara sería muy raro imitaría a alguien que no significa nada para él; muchas veces los niños imitan lo que acostumbran ver continuamente que en este caso sería la televisión, un niño tiende muchas veces a seguir la conducta de los programas o caricaturas que más le gustan aunque esta conducta sea violenta o por lo contrario amigable.

#### **2.4.2.11 Aprendizaje Interactivo**

El aprendizaje interactivo describe un método de adquirir información a través de las manos, los medios interactivos. Lo contrario de aprendizaje interactivo es el aprendizaje pasivo, que es simplemente la observación de un proceso de aprendizaje o simplemente escuchar a la información. El aprendizaje interactivo es un método común empleado en las escuelas de hoy y, a menudo implica el uso de ordenadores y equipos de otros materiales.

Desde muy temprano, los niños comienzan a aprender tanto de forma interactiva y por pasiva. Adquieren gran parte de su lenguaje a través del aprendizaje pasivo, mientras que gran parte de su desarrollo físico es el resultado de aprendizaje interactivo. Cuando los niños crecen, seguir aprendiendo de forma pasiva y de forma interactiva y para responder de manera diferente a cada método.

#### **2.4.2.12 Proceso del aprendizaje**

Para Gagné, los procesos de aprendizaje consisten en el cambio de una capacidad o disposición humana, que persiste en el tiempo y que no puede ser atribuido al proceso de maduración. El cambio se produce en la conducta del individuo, posibilitando inferir que el cambio se logra a través del aprendizaje.

El modelo de procesamiento de la información presenta algunas estructuras que sirven para explicar lo que sucede internamente durante el proceso del aprendizaje.

La información, los estímulos del ambiente, se reciben a través de los receptores que son estructuras en el sistema nervioso central del individuo. De allí pasa a una estructura a través de la cual los objetos y los eventos son codificados de forma tal que obtienen validez para el cerebro; esta información pasa a la memoria de corto alcance donde es nuevamente codificada, pero esta vez de forma conceptual.

En este punto se pueden presentar varias alternativas de proceso para su almacenamiento o no en la memoria de largo alcance.

Una vez que la información ha sido registrada en cualquiera de las dos memorias, que para Gagné no son diferentes como estructuras, sino en "momentos", ésta puede ser retirada o recuperada, sobre la base de los estímulos externos que hagan necesaria esa información.

#### **2.4.2.12 Fases del aprendizaje.**

Los estímulos que recibe el alumno son ingresados a su memoria transitoria denominada de corto alcance, posteriormente estos estímulos pasarían a una memoria de largo alcance, momento en que se puede decir que el alumno ha fijado un elemento y puede recuperarlo en el futuro.

Los mecanismos internos constituyentes del proceso de aprendizaje corresponden a etapas en el acto de aprender, y estas son:

- Fase de motivación (expectativas), es preciso que exista algún elemento de motivación (externa) o expectativa (interna), para que el alumno pueda aprender.
- Fase de aprehensión (atención perceptiva selectiva), es la percepción selectiva de los elementos destacados de la situación.
- Fase de adquisición (codificación almacenaje), es la codificación de la información que ha entrado en la memoria de corto alcance, y que es transformada como material verbal o imágenes mentales para alojarse en la memoria de largo alcance.
- Fase de retención (acumulación en la memoria), es la acumulación de elementos en la memoria.
- Fase de recuperación (recuperación), es la recuperación de la información almacenada en la memoria de largo alcance, en base a estímulos recibidos.
- Fase de generalización (transferencia), consiste en la recuperación de la información almacenada ya sea en circunstancias similares como también diferente en las que se produjeron su almacenamiento.
- Fase de desempeño (generación de respuestas), la información ya recuperada y generalizada pasa al generador de respuestas donde se organiza una respuesta de desempeño que refleja lo que la persona ha aprendido.
- Fase de retroalimentación (reforzamiento), la persona requiere verificar que ha dado la respuesta correcta a los estímulos, esto garantiza que ha aprendido

correctamente. El profesor puede desempeñar este papel para satisfacer esta necesidad.

#### **2.4.2.13 ESTILOS DE APRENDIZAJE**

Las diferencias entre los estudiantes son múltiples: de tipo cultural, intelectual, afectivo... Cada estudiante tiene su **estilo de aprendizaje** en el que, entre otros factores, podemos identificar:

- Las preferencias perceptivas: visual, auditiva...
- Las preferencias de respuesta: escrita, oral, selección entre varias respuestas...
- El ritmo de aprendizaje (el tiempo necesario...)
- La responsabilidad
- Las preferencias en cuanto a los recursos a utilizar: escribir a mano o con el ordenador, ir a bibliotecas o consultar por Internet, enseñanza presencial o virtual...
- La dominancia cerebral: hemisferio derecho o izquierdo.
- Actividades preferidas: memorización, interpretación, argumentación, creación

Según Catalina Alonso y Domingo Gallego (2003) podemos definir estilo de aprendizaje como **"los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje"**

Seguendo a David Kolb identifican 4 estilos:

- **Activo:** toma mucha información, capta novedades, se implican con entusiasmo activamente y sin prejuicios en nuevas experiencias (experiencia concreta, PERCIBIR)

- **Reflexivo:** acumula y analiza mucha información antes de llegar a conclusiones, les gusta considerar las experiencias desde distintos puntos de vista, observar y escuchar a los demás (observación reflexiva, PENSAR)
- **Teórico:** analiza, sintetiza y estructura la información, integran los hechos en estructuras coherentes (conceptualización abstracta, PLANEAR)
- **Práctico:** aplica la información; descubren los aspectos positivos de las nuevas ideas y las aplican a la primera oportunidad (experimentación activa, HACER)

## **2.5 Hipótesis**

**2.5.1 H<sub>0</sub>**= La utilización de material interactivo no influirá en el Proceso Enseñanza Aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del Quinto Año “B” de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.

**2.5.2 H<sub>1</sub>**= La utilización de material interactivo influirá en el Proceso Enseñanza Aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del Quinto Año “B” de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.

## **2.6 Señalamiento de variables**

### **2.6.1 Variable Independiente: Material Interactivo**

### **2.6.2 Variable Dependiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje**

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Modalidad básica de la investigación**

La investigación tiene un diseño o tipo de investigación explicativa, porque enuncia el cómo y el porqué de los casos, para inferir conclusiones

A su vez la investigación propuesta se desarrollará en un marco cuantitativo y cualitativo, pues a través de esta se determinan las diversas cualidades positivas y negativas, internas y externas en las que se desarrollan las actividades diarias de los estudiantes.

Mi investigación se basa en la Investigación de Campo ya que éste método proporciona mayor objetividad en la información obtenida, nos da confiabilidad y un menor margen de error. La fuente de información será el personal docente y niños del Quinto Año “B” de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” Y los procedimientos para obtener información serán la observación, además es Bibliográfica porque se recurrió a consultar información especializada en libros, documentos e internet.

### **3.2 Niveles o tipo de investigación**

Mi investigación se basa en la investigación de **campo**, porque se realizó en el lugar de los hechos para conocer la aplicación de las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación. La fuente de información es el personal docente y niños del Quinto Año “B” de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza”

**Bibliográfica**, porque se recurrió a consultar información referente al tema especializada en libros, documentos e internet.

### **3.3 Población y muestra**

El universo de la presente investigación es pequeño por tal motivo no fue necesario realizar un muestreo y se trabajará con toda la población que está constituida por 35 estudiantes y 15 docentes de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza”

### 3.4 Operacionalización de variables

#### 3.4.1 Variable Independiente: Material Interactivo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas- Instrumentos
Es un recurso didáctico que tiene la capacidad de presentar actividades en forma textual, auditiva y visual, facilita el aprendizaje estimulando el interés y motivación, del estudiante generando las condiciones necesarias para que pueda construir en forma significativa su conocimiento.	<p>-Recurso didáctico</p> <p>-Actividades</p> <p>-Facilita el aprendizaje</p>	<p>Infocus</p> <p>Retroproyector</p> <p>ordenador</p> <p>Auditivo</p> <p>Visual</p> <p>Aprende</p> <p>Aplica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Su institución cuenta con recursos tecnológicos informáticos?</b> <b>Si            no</b></li> <li>• <b>Ha utilizado alguna vez correo electrónico?</b> <b>Si            no</b></li> <li>• <b>El uso de recursos informáticos mejorará el aprendizaje?</b> <b>Si            no</b></li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b> Cuestionario</p>





### 3.5 Plan de recolección de información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.-¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.-¿A qué personas u objetos?	Estudiantes y docentes del Quinto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “ Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.
3.-¿Sobre aspectos?	Influencia del Material Interactivo en el proceso enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del quinto año “B” de educación básica de la escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2010-2011”
4.-¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores
5.-¿Cuándo?	Periodo académico 2010-2011
6.-¿Lugar de recolección	Quito- Escuela “Avelina Lasso de Plaza”
7.-¿Cuántas veces?	35 encuestas
8.-¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta estructurada
9.-¿Con qué?	Cuestionario
10.-¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración por parte de la comunidad educativa.

### 3.6 Plan de procesamiento de la información

- Se realizó una revisión crítica de la información recogida
- Hubo limpieza de la información defectuosa e incompleta.
- Se procedió a una repetición de la recolección, en ciertos casos individualizada para corregir las fallas de contestación.
- Se tabulo información recogida mediante las encuestas.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

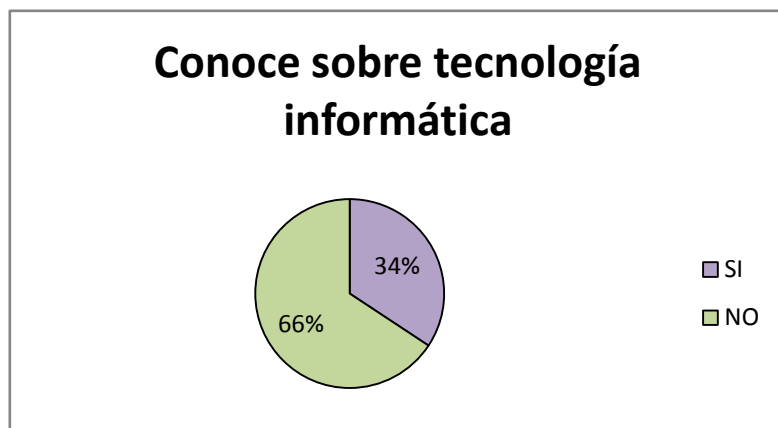
#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

CUADRO N° 1: Tecnología Informática

1.- ¿Conoce usted algo acerca de la Tecnología informática?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	34,29
NO	23	65,71
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 4: Tecnología Informática**

Elaborado por: Maritza Quinga

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 66% que corresponde a 23 niños encuestados indican que no conocen sobre Tecnología informática, mientras que el 34% manifiestan que si poseen conocimientos sobre Tecnología informática

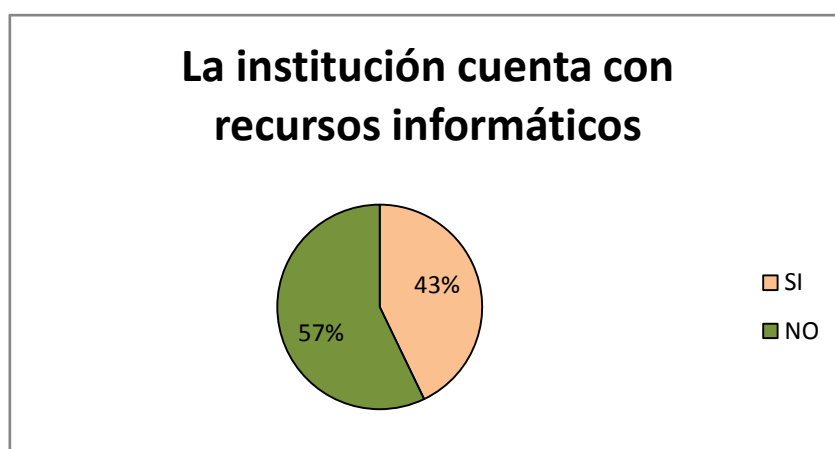
La mayoría de los niños afirman que desconocen sobre la tecnología informática y que les gustaría conocer más de ella para poder aplicarla en su aprendizaje mientras, que una minoría asegura si conocer sobre la existencia y utilización de la misma acotando la importancia de la tecnología en su vida estudiantil.

CUADRO N° 2: Recursos Informáticos

2.- ¿Su Institución cuenta con recursos informáticos para la enseñanza de contenidos?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	42,86
NO	20	57,14
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 6: Recursos Informáticos**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 57% de los encuestados afirman que en su institución si cuentan con recursos informáticos, mientras que el 43% restante aseguran no contar con los recursos informáticos necesarios.

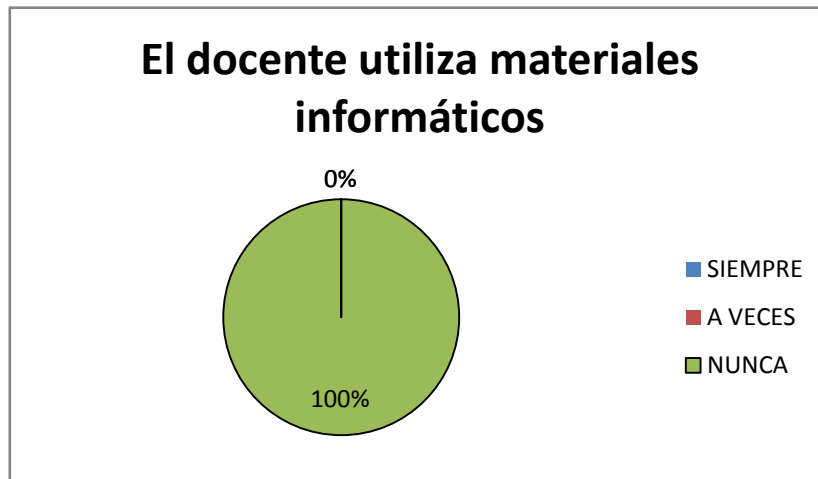
En consecuencia la mayoría de los estudiantes afirman que su institución está debidamente equipada de recursos informáticos y que son de gran ayuda, mientras que una minoría asegura que su institución no dispone de recursos informáticos para impartir conocimientos y aseguran que sería de gran importancia que los docentes utilizarán este recurso para facilitar el Aprendizaje ya que las clases serían más motivadoras e interesantes.

CUADRO N° 3: Materiales informáticos

**3.- ¿El docente utiliza materiales informáticos para impartir sus clases?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	35	100
TOTAL	30	100

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 7: Materiales informáticos**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los estudiantes encuestados afirman que su maestro nunca utiliza materiales informáticos para impartir sus clases.

En consecuencia la totalidad de los estudiantes afirman que su maestro no utiliza material Interactivo para impartir sus clases provocando desinterés en su estudio. y bajo rendimiento académico.

CUADRO N° 4:Utilización Material informático

4.- ¿Con la utilización de Material informático cree usted que mejorará su aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 8: Utilización de Material Informático**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los niños encuestados sostienen que la utilización de Material interactivo si mejorará su aprendizaje

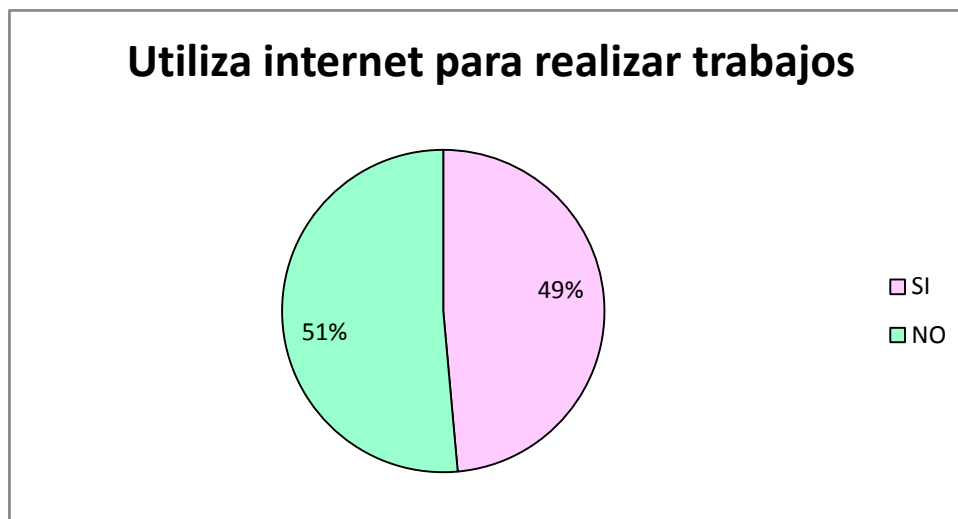
La totalidad de los encuestados opinan que la utilización de Material Interactivo mejorará su aprendizaje y rendimiento académico transformándose en divertido e interesante.

CUADRO N° 5: Utiliza internet

**5.- ¿Utiliza internet para la realización de trabajos?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	48,57
NO	18	51,43
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 9: Internet**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 51% que corresponde a 18 niños aseguran no utilizar Internet para realizar sus trabajos mientras que el 49 % restante afirman que si utilizan internet para la realización de sus tareas.

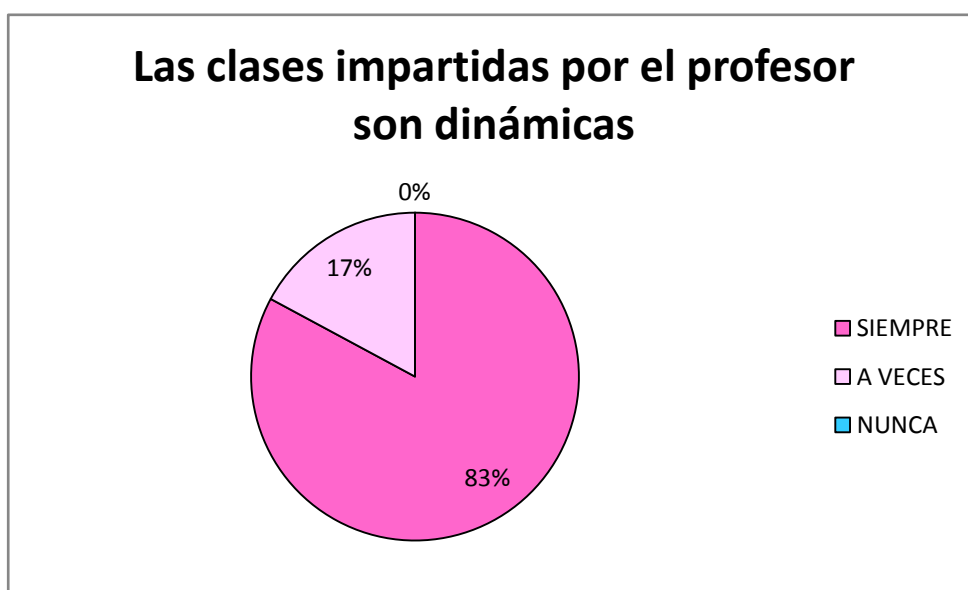
La mayoría de los niños afirman no utilizar internet para realizar sus tareas escolares ya que desconocen su utilización y de los mecanismos para su ingreso y acceso al mismo, mientras que una minoría aseguran que si utilizan y conocen del manejo opinando que es muy interesante ya que tienen acceso a variedad de juegos y videos interactivos entretenidos que facilitan su aprendizaje.

CUADRO N° 6: Clase impartidas

**6.- ¿Las clases impartidas por tu profesor son dinámicas y motivadoras?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	82,86
A VECES	6	17,14
NUNCA	0	0
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 10: Clases dinámicas**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 83 % de los estudiantes sostienen que las clases impartidas por su profesor son motivadoras y divertidas a pesar de no utilizar materiales informáticos, mientras que el 17% de los encuestados aseguran que solo a veces las clases son dinámicas y divertidas.

El mayor porcentaje de encuestados manifiesta que las clases impartidas por el docente son dinámicas e interesantes aún que no se utilice materiales informáticos, mientras que una minoría afirma que las clases podrían ser más amenas y motivadoras si el docente empleara material informático como un medio para impartir sus clases



CUADRO N° 7: Material Interactivo

7.- ¿Le gustaría utilizar Material Interactivo?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	97,14
NO	1	2,86
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga

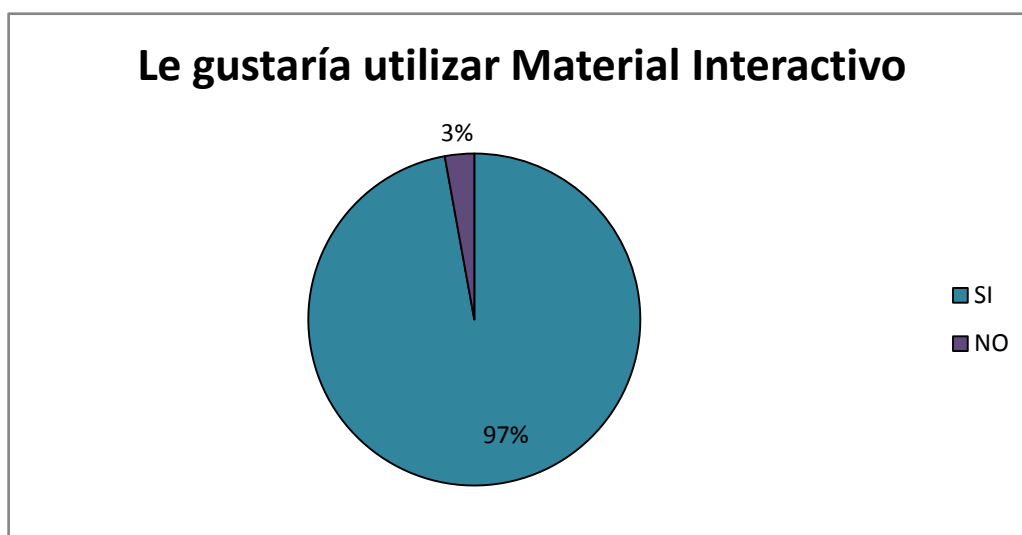


GRÁFICO N° 11: Material Interactivo

Elaborado por: Maritza Quinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 97% de los niños manifiestan que si les gustaría utilizar Material interactivo para la realización de sus clases, mientras que el 3% restantes no desean utilizar Material Interactivo.

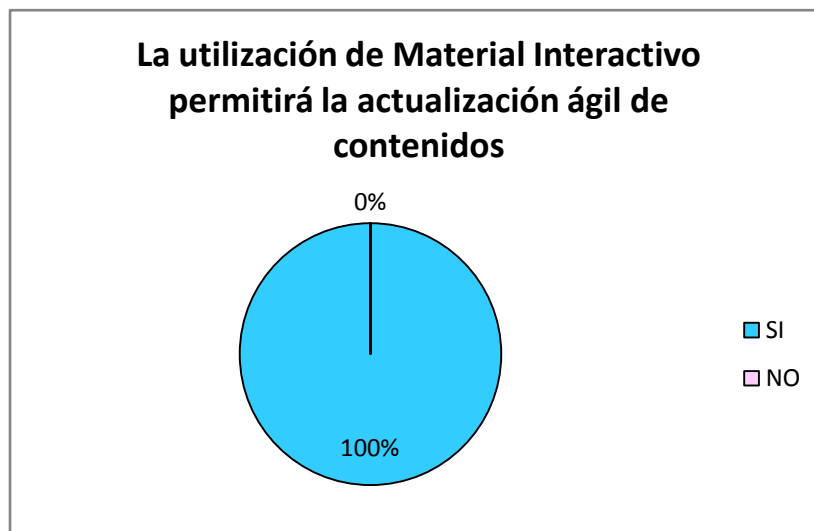
La mayoría de los estudiantes manifiestan que si les gustaría conocer sobre la utilización de material interactivo ya que les ayudará en su estudio y por lo general mejorará su rendimiento académico, mientras que una minoría piensa que la utilización de Material Interactivo no cambiará en nada el aprendizaje usual.

CUADRO N° 8: Uso de Material Interactivo

**8.-¿Cree usted que la utilización de Material Interactivo permitirá la actualización ágil y rápida de contenidos?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



**GRÁFICO N° 12:Uso de Material Interactivo**

Elaborado por: Maritza Quinga

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los encuestados aseguran que la utilización de Material Interactivo si permitirá la actualización ágil y rápida de contenidos.

La totalidad de los encuestados sostienen que la utilización de Material Interactivo ayudará en el Proceso Enseñanza Aprendizaje, ya que por ser un medio informático facilita la actualización rápida de contenidos permitiéndonos tener una educación autónoma.

CUADRO N° 9: Material Interactivo soporte para el estudio

9.- ¿Es ventajoso estudiar con Material Interactivo como soporte para el estudio?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga



GRÁFICO N° 13: Material Interactivo soporte para el estudio

Elaborado por: Maritza Quinga

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los estudiantes encuestados aseguran que si es ventajoso estudiar con material interactivo como soporte para su estudio.

La totalidad de los niños encuestados sostienen que con la ayuda de Material Interactivo mejorará el interés en el estudio ya que son medios interesantes en el cual están inmersos diferentes juegos atractivos que les ayudara a comprender mejor.

CUADRO N° 10: Aplicación de conocimientos

10.- ¿Te consideras capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en la práctica?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	88,57
NO	4	11,43
TOTAL	35	100,00

Elaborado por: Maritza Quinga

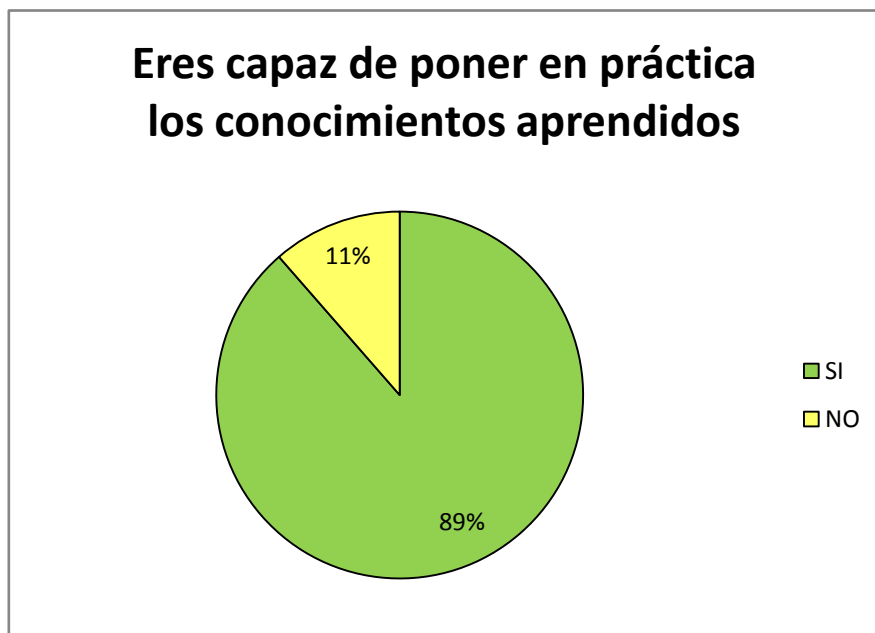


GRÁFICO N° 14: Aplicación de conocimientos

Elaborado por: Maritza Quinga

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 89% que corresponde a 31 niños aseguran ser capaces de poner en práctica los conocimientos aprendidos, mientras que el 11% restantes indican no poder hacerlo.

El mayor porcentaje de los encuestados se sienten capaces de poner en práctica los conocimientos enseñados por su profesor, mientras que una minoría opina que ellos no cuentan con las condiciones necesarias para aplicar sus saberes en otros ámbitos educativos y necesitan de la guía de su profesor.

CUADRO N° 11: Tecnología Informática

1.- ¿Conoce usted algo acerca de la Tecnología informática?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75,00
NO	1	25,00
TOTAL	4	100,00

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"

Elaborado por: Maritza Quinga

GRÁFICO N° 15

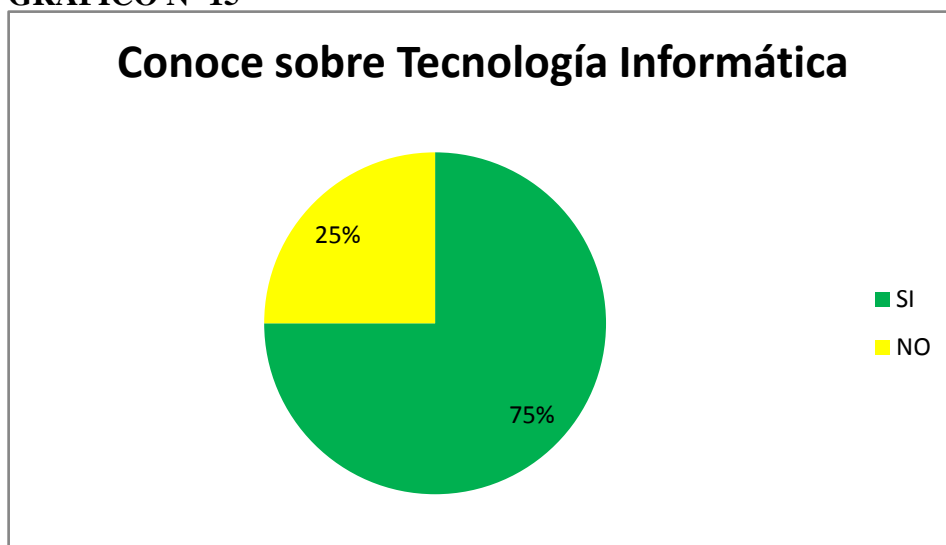


Gráfico N° 15: tecnología Informática

Elaborado por: Maritza Quinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los docentes encuestados afirman si poseer conocimientos sobre Tecnología informática mientras que el 25% restantes opinan no conocer sobre la tecnología Informática.

La mayoría de los docentes afirman si conocer sobre la Tecnología informática, ya que se encuentran actualizados y preparados para los nuevos retos del mañana, mientras que una una minoría desconocen sobre la temática pero manifiestan que les gustaría conocer sobre su utilización y aplicación en sus clases.

CUADRO N° 12: Recursos informáticos

2.- ¿Su Institución cuenta con recursos informáticos para la enseñanza de contenidos?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75,00
NO	1	25,00
TOTAL	4	100,00

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"

Elaborado por: Maritza Quinga

GRÁFICO N° 16

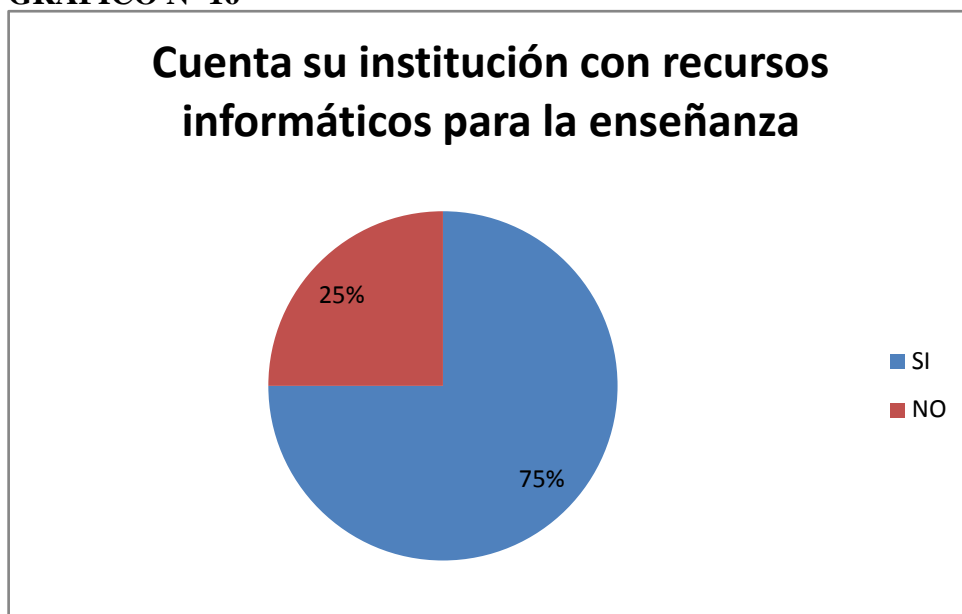


Gráfico N° 16: recursos informáticos  
Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 75% de los docentes afirman que su institución cuenta con recursos informáticos mientras que el 25% restante sostiene que la institución no cuenta con los recursos necesarios para la enseñanza de contenidos,

En consecuencia la mayoría de los encuestados sostienen que su institución cuenta con recursos informáticos pero que no se los utiliza para la enseñanza de contenidos porque desconocen su utilización , mientras que una minoría afirma que la institución no cuenta con los mismos o desconocen cuáles son.

CUADRO N° 13: Utilización de Materiales para las clases

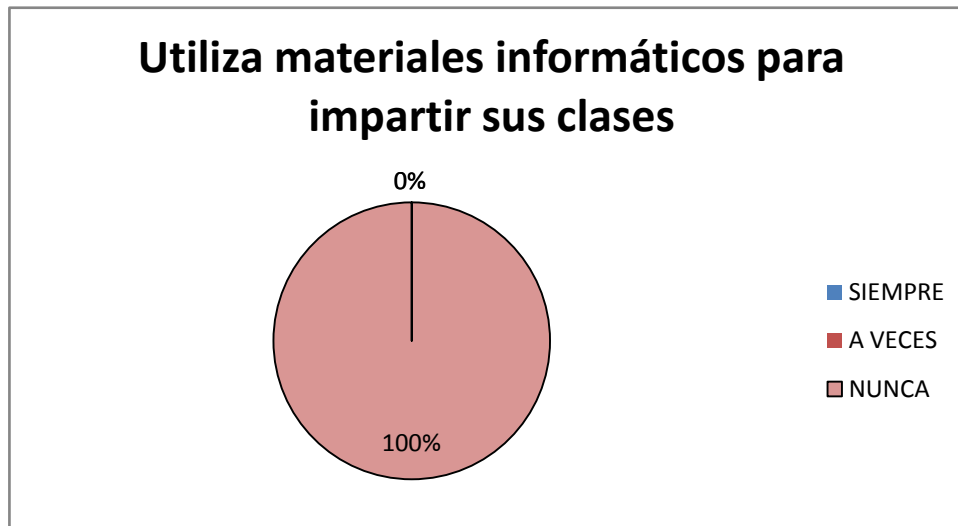
**3.- ¿Utiliza materiales informáticos para impartir sus clases?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	4	100
TOTAL	4	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"

**Elaborado por:** Maritza Quinga

**GRÁFICO N° 17**



**Gráfico N° 17: Utilización de Materiales informáticos**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los docentes encuestados afirman no utilizar material informático para impartir sus clases

La totalidad de los encuestados sostienen que no utilizan materiales informáticos para impartir sus clases , ya que desconocen de su utilidad y de los beneficios que les podrían facilitar para la enseñanza aprendizaje.

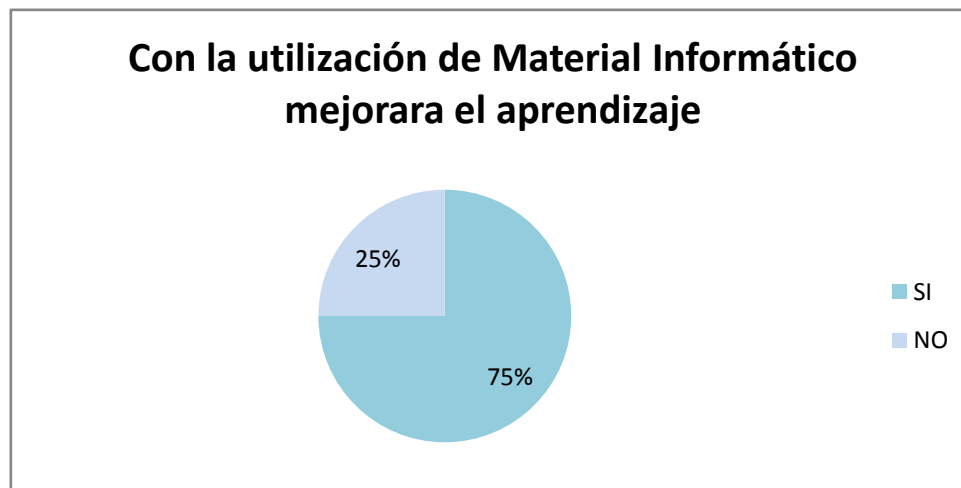
CUADRO N° 14: material informático en el aprendizaje

**4.- ¿Cree usted que con la utilización de Material informático mejorará el Proceso enseñanza aprendizaje?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75,00
NO	1	25,00
TOTAL	4	100,00

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"  
**Elaborado por:** Maritza Quinga

**GRÁFICO N° 18**



**Gráfico N° 18: Material Informático en el PEA**

Elaborado Por : Maritza Quinga

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 75% de los encuestados manifiestan que la utilización de material informático si mejorará el aprendizaje, mientras que el 25% restante indican lo contrario

En consecuencia la mayoría de los encuestados manifiestan que con la utilización de materiales informáticos mejorará el aprendizaje de los niños notablemente. Mientras que una minoría afirma que el Proceso Enseñanza Aprendizaje no cambiará con la utilización de ningún material innovador y que prefieren mantenerse en su actividad normal de impartir sus clases.



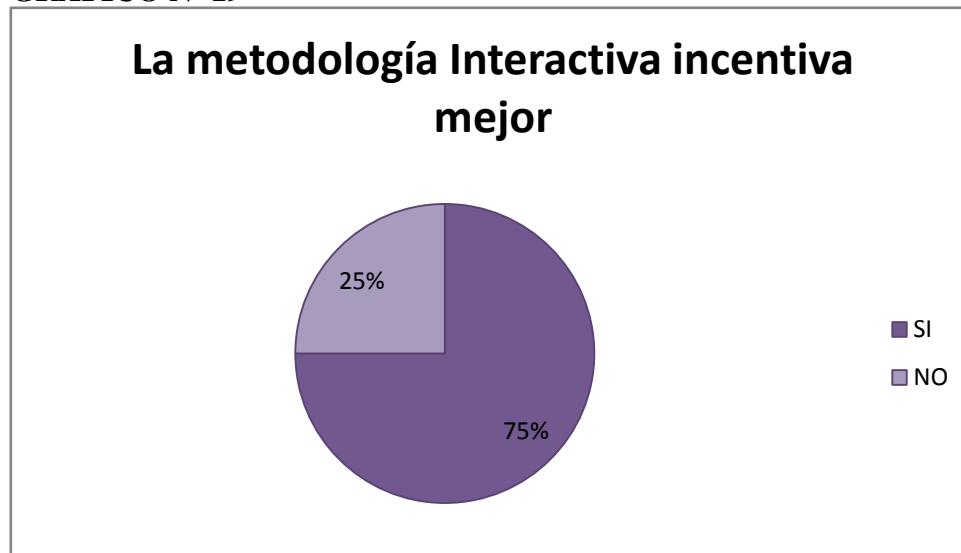
CUADRO N° 15: Metodología Interactiva

**5.- ¿Considera que la metodología interactiva incentiva más que la tradicional para el aprendizaje del área de lenguaje?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	75,00
NO	1	25,00
TOTAL	4	100,00

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"  
**Elaborado por:** Maritza Quinga

**GRÁFICO N° 19**



**Gráfico N° 19: Metodología Interactiva**

Elaborado por: Maritza Quinga

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 75% de los docentes sostienen que la metodología interactiva es mejor que la tradicional, mientras que el 25% restante indican que la aplicación de esta metodología no cambiará en nada

El mayor porcentaje de los encuestados afirman que la Metodología interactiva debe incentivar mejor que la tradicional, ya que han escuchado que contiene variedad de contenidos y para su evaluación tienen variedad de juegos atractivos para sus estudiantes, mientras que una minoría afirma que no hay nada mejor que lo tradicional que eso antes ha funcionado muy bien y que así lo seguirá haciendo.

CUADRO N° 16: Prepara Material Interactivo

**6.- ¿De acuerdo a la unidad didáctica y dificultad de la materia prepara Material Interactivo para mejorar la comprensión de está?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	4	100
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"

Elaborado por: Maritza Quinga

GRÁFICO N° 20

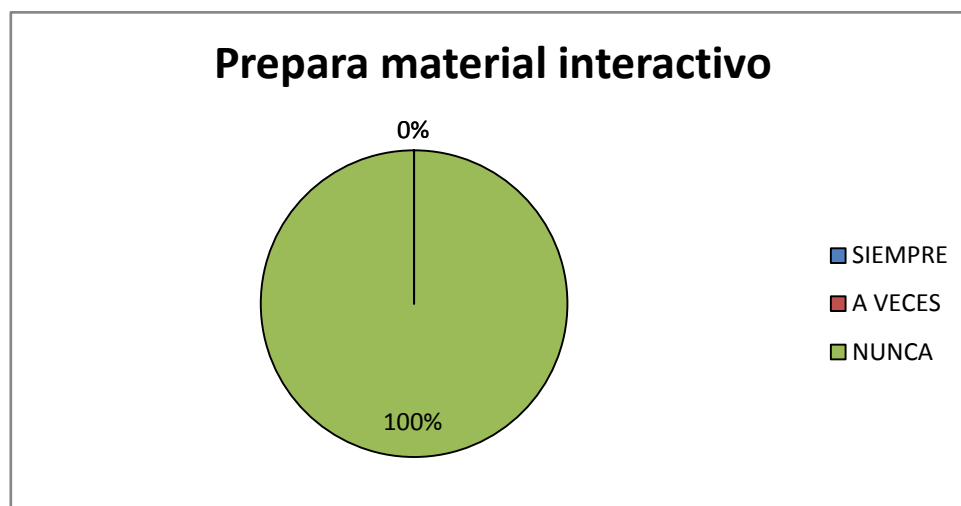


Gráfico N° 20: Prepara Material Interactivo

Elaborado por: Maritza Quinga

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestados manifiestan que no preparan material para impartir sus clases.

La totalidad de los encuestados manifiestan que no preparan material para impartir sus clases por aún material interactivo ya que desconocen de su utilización y existencia.

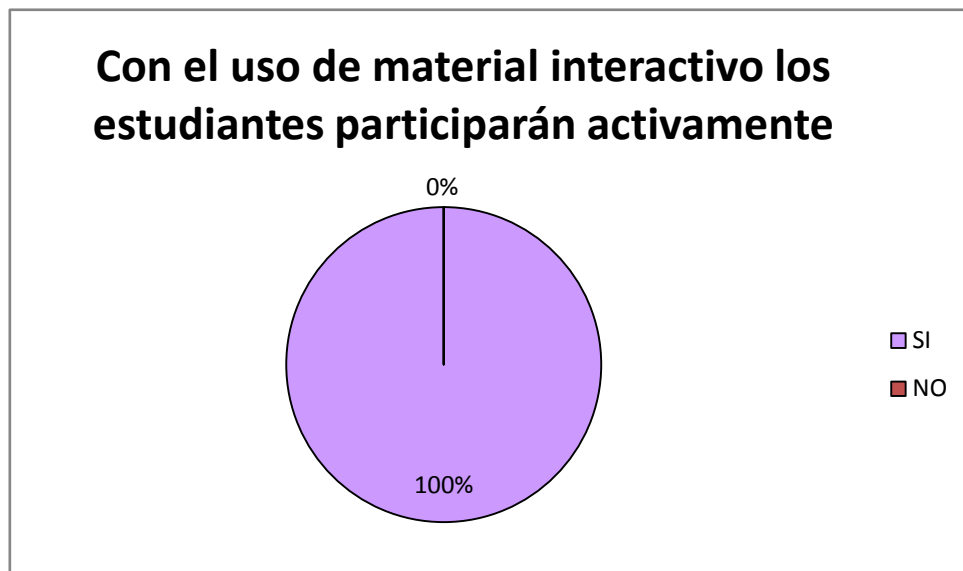
CUADRO N° 17: Uso de Material Interactivo

**7.- ¿Cree usted que con el uso de material interactivo todos los alumnos participarán activamente?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	4	100,00

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"  
**Elaborado por:** Maritza Quinga

**GRÁFICO N° 21**



**Gráfico N° 21: Uso de Material Interactivo**

Elaborado por: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los encuestados manifiestan que con el uso de material interactivo todos los estudiantes participaran activamente

La totalidad de los docentes creen que con la utilización de material interactivo los estudiantes participarán con mayor interés en sus clases ya que serán amenas y motivadoras.

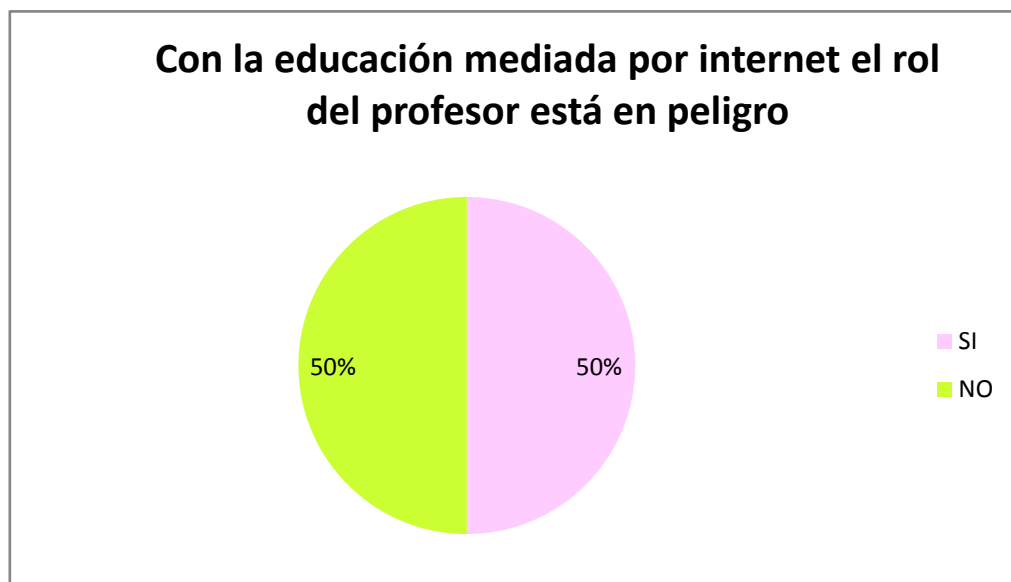
CUADRO N° 18: Utilización de Internet

**8.- ¿Piensa que el rol de profesor está en peligro con el desarrollo de la educación mediada por internet?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50,00
NO	2	50,00
TOTAL	4	100,00

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"  
**Elaborado por:** Maritza Quinga

**GRÁFICO N° 22**



**GRÁFICO N° 22: Utilización de Internet**  
**Elaborado por:** Maritza Quinga

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 50% de los docentes encuestados sostienen que con el uso del internet el rol del docente está en peligro, mientras que el 50% restantes indican que no corren ningún riesgo

La mitad de los encuestados sostienen que con el uso de internet el rol del profesor esta en riesgo ya que el docente será reemplazado por un computador, mientras que la otra mitad sostiene que el rol del docente no estará en peligro porque una maquina nunca podrán reemplazar a los sentimientos de una persona.

CUADRO N° 19: Medios de Comunicación

9.- ¿Cree que los distintos medios de comunicación e información son generadores de mensajes que influyen en la comunicación educativa docente-alumno?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25
A VECES	3	75
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"

Elaborado por: Maritza Quinga

GRÁFICO N° 19

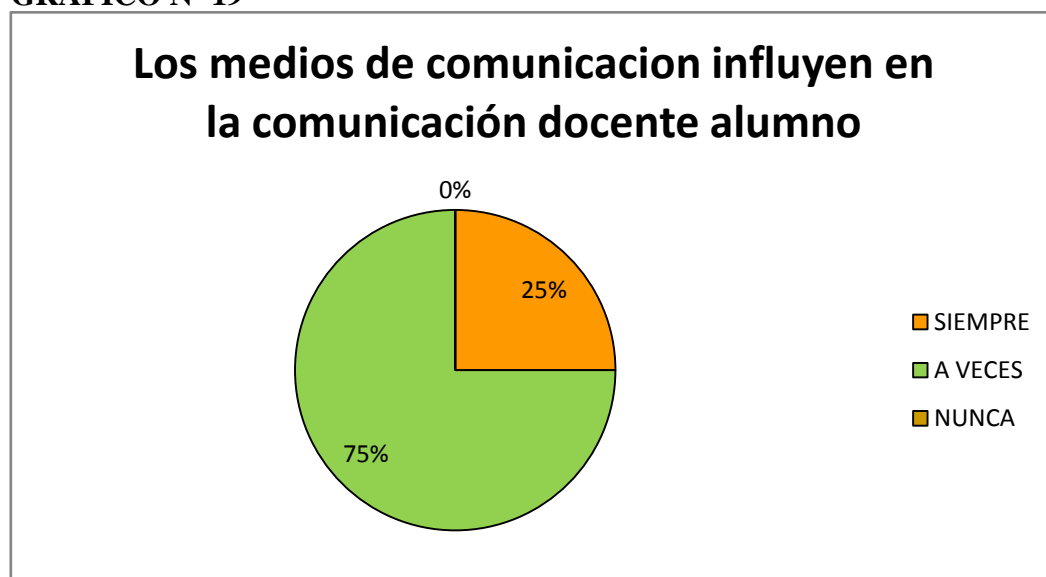


Gráfico N° 23: Medios de Comunicación

ELABORADO POR: Maritza Quinga

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 75% de los docentes manifiestan que los medios de comunicación solo a veces influyen en la comunicación docente alumno, mientras que el 25% restante indican que los medios de comunicación siempre son los responsables de la comunicación docente alumno.

La mayoría de los encuestados afirman que solo a veces los medios de comunicación influyen en la comunicación docente-alumno, mientras que una minoría afirma que los medios de comunicación son generadores y que son de gran ayuda para mantener una buena comunicación con sus alumnos.

CUADRO N° 20: Comunicaciones vía Internet

**10.- ¿Tiene experiencia previa en comunicaciones (conexión a internet, navegación Web, correo electrónico)?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0,00
NO	4	100,00
TOTAL	4	100,00

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes de la Escuela "Avelina Lasso de Plaza"  
**Elaborado por:** Maritza Quinga

**GRÁFICO N° 24**



**Gráfico N° 24: Comunicaciones vía internet**

ELABORADO POR: Maritza Quinga

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de los docentes afirman que no tienen experiencia en comunicaciones vía internet.

La totalidad de los encuestados sostienen que no poseen experiencia alguna en comunicaciones vía internet, correo electrónico, ya que desconocen su acceso y utilización, por consiguiente surge la necesidad que el docente reciba un curso de capacitación de acceso a la páginas web.

**TEMA:** El material interactivo influye en el proceso enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura de los niños del quinto año de educación básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.

#### **4.2 PLANTEAMIENTO DE LAS HIPÓTESIS**

**H0=** El material interactivo no influye en el Proceso Enseñanza Aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.

**H1=** El material interactivo influye en el Proceso Enseñanza Aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito.

#### **2.- SELECCIÓN DE NIVEL DE SIGNIFICACIÓN**

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0.01$

#### **3.- DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN**

Se extrajo una muestra de 35 alumnos, a quienes se les aplicó un cuestionario sobre la actividad que contiene dos categorías.

#### **4.- ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO**

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 X 2 utilizaremos la fórmula

$$X^2 = \sum(O - E) \quad \text{donde:} \quad X^2 = \text{chi o ji cuadrado}$$

$\sum =$  sumatoria

O= frecuencia observadas

E= frecuencia esperadas

## 5.- ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 2 columnas.

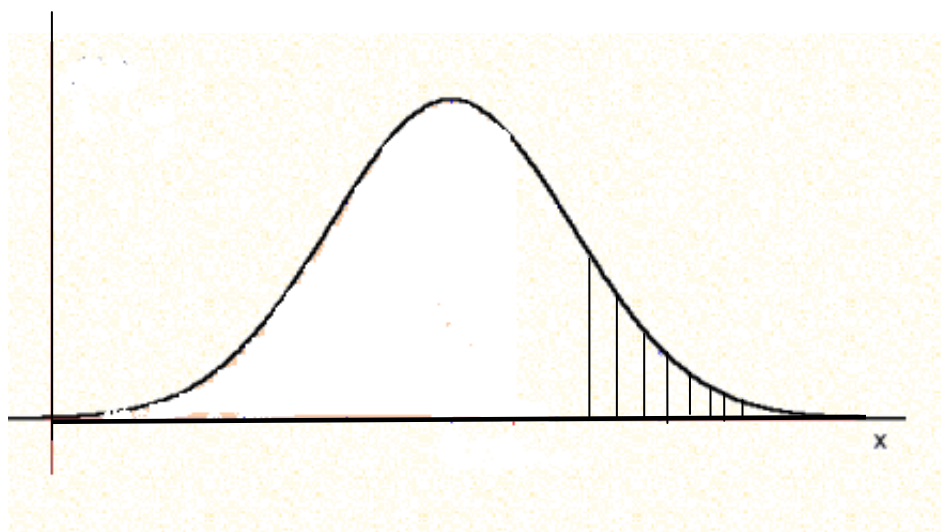
$$gl = (f - 1)(c - 1)$$

$$gl = (4 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 3 \times 1 = 3$$

$$X^2 = 11,345$$

Entonces con 3 gl y un nivel de 0.01 tenemos en la tabla de  $X^2$  el valor de 11,345. Por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 11,345 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 11,345. La representación gráfica sería



**Gráfico N° 25: Campana de Gauss**

Elaborado por: Maritza Quinga



## 6.- RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS DE LOS ESTADÍSTICA

CUADRO N: 21 Recolección de datos y cálculos de las estadísticas

<b>FRECUENCIAS OBSERVADAS</b>			
<b>PREGUNTAS</b>	<b>Categorías</b>		<b>Subtotal</b>
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	
1.- ¿Conoce usted algo acerca de la Tecnología informática?	12	23	35
4.-¿Con la utilización de Material informático cree usted que mejorará su aprendizaje?	35	0	35
5.- ¿Utiliza internet para la realización de trabajos?	17	18	35
7.- ¿Le gustaría utilizar Material Interactivo?	34	1	35
<b>Subtotales</b>	<b>98</b>	<b>42</b>	<b>140</b>

Elaborado por: Maritza Quinga

CUADRO N° 22: Frecuencias esperadas

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>PREGUNTAS</b>	<b>Categorías</b>		<b>Subtotal</b>
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	
1.- ¿Conoce usted algo acerca de la Tecnología informática?	24,5	10,5	35
4.-¿Con la utilización de Material informático cree usted que mejorará su aprendizaje?	24,5	10,5	35
5.- ¿Utiliza internet para la realización de trabajos?	24,5	10,5	35
7.- ¿Le gustaría utilizar Material Interactivo?	24,5	10,5	35
<b>Subtotales</b>	<b>98</b>	<b>42</b>	<b>140</b>

### Cálculo del Ji cuadrado

Cuadro N° 23: JI cuadrado

P	O	E	O - E	(O-E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> / E
SI	12	24,5	-12,5	156,25	6,3776
NO	23	10,5	12,5	156,25	14,8810
SI	35	24,5	10,5	110,25	4,5000
NO	0	10,5	-10,5	110,25	10,5000
SI	17	24,5	-7,5	56,25	2,2959
NO	18	10,5	7,5	56,25	5,3571
SI	34	24,5	9,5	90,25	3,6837
NO	1	10,5	-9,5	90,25	8,5952
	140	140			X <sup>2</sup> =56,1905

**7.- DECISIÓN:** Para 3 grados de libertad a un nivel 0.01 se obtiene en la tabla 11,345 y como el valor de  $\chi^2$  calculado 56.1905 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice El material Interactivo influye en el proceso Enseñanza Aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza “ de la ciudad de Quito.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

- Se concluye que efectivamente las tecnologías de información constituyen la columna vertebral del aprendizaje. En primer lugar las actividades propuestas y los multimedios son un pilar en la recopilación y administración de toda la información de los estudiantes.
- Con el uso de material interactivo el estudiante ya no es un ente pasivo, ya que este le ayuda a realizar proyectos de aprendizaje que estén al nivel de sus conocimientos, y a su vez fomenta el interés y creatividad en el aprendizaje.
- Los estudiantes no utilizan internet para realizar sus trabajos escolares por las dificultades que se presentan en el manejo del sistema o porque necesita de una persona que les oriente, en sus dudas e inquietudes.
- Los escolares están predispuestos a utilizar Material Interactivo, ya que ellos se forman y desenvuelven en una sociedad marcada por el desarrollo tecnológico y social, el mismo que influye en la formación de los mismos.

## RECOMENDACIONES

- Los profesores están en la necesidad y obligación de aprender los conocimientos y usos referentes a la tecnología informática, para poder impartirlas a sus estudiantes y mejorar el nivel educativo.
- Se recomienda a los docentes la utilización de material interactivo al momento de impartir sus clases, ya que es una forma activa y motivadora para que el estudiante afiance sus conocimientos y los ponga en práctica
- Formar y actualizar permanentemente a los docentes es una necesidad ineludible, no solamente en cuanto a conocimientos científicos se refiere, sino también al uso de estrategias de enseñanza actualizadas e innovadoras que involucren tanto al docente como al estudiante en el proceso educativo, tales como la utilización de las TIC, en particular el internet y los software educativos, ya que éstos han demostrado ser herramientas motivantes y de alto impacto en la educación
- Es importante la utilización de una estrategia metodológica apropiada para conducir el proceso. Este es uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta, ya que el aprendizaje no se da solamente por poner en práctica una determinada tecnología.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **TEMA**

**Utilización de recursos del Cuadernia como material de apoyo para fortalecer el área de Lengua y literatura en los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica “B” de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la Ciudad de Quito.**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

<b>Provincia:</b>	Pichincha
<b>Cantón:</b>	Quito
<b>Parroquia:</b>	La Magdalena
<b>Nombre de la Institución:</b>	Avelina Lasso de Plaza
<b>Dirección:</b>	Ricardo Jaramillo Oe 248 y Ugarte
<b>Teléfono:</b>	2660555
<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Año de Educación Básica:</b>	Quinto

## **6.2 ANTECEDENTES**

Tras analizar los resultados obtenidos de la investigación, los cuales determinaron que no se utiliza material interactivo para la enseñanza de contenidos, los mismos que no permitían el trabajo autónomo de los estudiantes y su adaptación a los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje.

En estos tiempos cambiantes postmodernos la necesidad de adecuarse a nuevas metodologías pedagógicas que buscan una educación que brinde al alumno un aprendizaje significativo, requiere de nuevas formas de abordar la enseñanza; por lo tanto es importante diseñar y emplear estrategias facilitadoras para el aprendizaje, es por ello que los materiales interactivos que estimulan la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas, se convierten en recursos indispensables para favorecer estos procesos de enseñanza-aprendizaje.

Ante este hecho tan trascendental donde los estudiantes muestran desmotivación y poco interés por sus estudios, surge la preocupación de docentes y padres de familia que desean solucionar esta problemática, por tal motivo es necesario elaborar un manual para la utilización de material interactivo que pueda clarificar todas las dudas e interrogantes que surjan en el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Avelina Lasso de Plaza.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

La Escuela Avelina Lasso de Plaza en miras de alcanzar su objetivo referente a la utilización de material Interactivo tales como son la proyección de diapositivas digitales a través del ordenador y otros instrumentos.

A sentido la necesidad de involucrar a docentes y estudiantes al mundo de la informática, que es algo muy importante, es hora de poner en práctica las herramientas que ofrece la utilización de material interactivo para incluirlo dentro de las actividades de aprendizaje, ya que permitirán mejorar la calidad de la enseñanza que se imparte en esta institución educativa

El manual para utilizar material interactivo permitirá a los docentes como estudiantes nutrirse de información, conocer las actividades que desarrollan sus compañeros, intercambiar experiencias, generar investigaciones y sobre todo mejorar la calidad de la educación, entre otras posibilidades, en donde focalizaremos el uso de latecnología como medio de aprendizaje con la finalidad de desarrollar un mundotecnológico de aprendizaje más atractivo y emprendedor.

Esta propuesta es aplicable por cuanto las autoridades de la institución están de acuerdo con su realización, la misma que se puede desarrollar de manera eficiente y eficaz, además, es un proyecto con orientaciones asequibles que tiene como objeto velar por la formación, actualización y desempeño de los estudiantes. Vale acotar, que este proyecto se aplicará durante los meses de noviembre a enero del presente año lectivo.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **6.4.1 GENERAL**

Proporcionar a los estudiantes de quinto Año de Básica un recurso interactivo que permita despertar el interés y mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

### **6.4.2 ESPECÍFICO**

- Identificar habilidades cognitivas que se desarrolla a partir del uso de materiales Interactivos.
- Incorporar en los procesos de enseñanza y aprendizaje recursos innovadores significativos e interesantes.
- Analizar distintas modalidades de trabajo, actividades y herramientas para trabajar con TICs en el aula.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

El estudio es un Proyecto Factible, puesto que pretende contribuir a la utilización de Material Interactivo, el cual es un recurso pedagógico que ayuda mucho en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

Los recursos técnicos requeridos para el desarrollo de este proyecto están totalmente cubiertos, ya que la institución cuenta con un laboratorio de informática completamente dotada con 35 computadoras con acceso permanente a Internet, un salón de proyección con una computadora que cuenta con un video con su respectiva pantalla.

La implementación de la propuesta no resultará costosa, tomando en cuenta que la institución posee los recursos técnicos necesarios y que el recurso humano para el desarrollo del proyecto está totalmente cubierto, se puede afirmar que el proyecto



tiene una factibilidad bastante elevada, por cuanto el costo del mismo no es una suma extraordinaria. El cual se puede desarrollar de manera eficiente y eficaz.

Las autoridades de la institución como los docentes, están en la mejor disposición para la ejecución del proyecto. Es importante destacar que los estudiantes de la institución están totalmente adaptados al uso de herramientas tecnológicas, hecho que facilitará el proceso.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN**

El uso de Materiales Interactivos es muy importante ya que sirve de orientación a los alumnos en el Proceso Enseñanza Aprendizaje, los conocimientos adquiridos en esta propuesta le servirá al estudiante como una herramienta fundamental para investigar cómo están constituidos los materiales y la influencia que ejerce en el aprendizaje.

### **MATERIALES INTERACTIVOS**

El conjunto de medios y materiales que son elaborados con la finalidad de ser empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje son innumerables. Uno de ellos lo constituyen los medios informáticos que en la actualidad están teniendo un protagonismo total.

Los medios informáticos se caracterizan porque posibilitan desarrollar, utilizar y combinar cualquier modalidad de codificación simbólica de la información. el medio por excelencia en esta categoría es el ORDENADOR. Sin embargo, hoy en día la evolución de la informática es tan acelerada que el ordenador como hardware no representa la totalidad de posibilidades de la informática. Es así, que debemos incluir los sistemas digitales como por ejemplo: la video conferencia, el CD-ROM, la realidad virtual y los distintos servicios de internet: www, correo electrónico, chats, etc.

Los medios ofrecen al alumnado una "representación" del conocimiento y de la cultura. No son un mero vehículo transmisor de ideas que reflejan en forma neutra y fiel la realidad. Nosotros como profesores debemos enseñarles a nuestros alumnos a utilizar de forma productiva los recursos didácticos. Debemos producir en ellos (alumnos) un cambio de imagen con respecto a la utilización de las tecnologías. Esa debe ser nuestra meta!

## **PROYECTORES MULTIMEDIA**

Este proyector de vídeo es un reciente avance tecnológico y se utiliza en la mayoría de las presentaciones actuales. Les permite a los instructores ser más creativos ya que les permite proyectar vídeos usando un sistema VHS. Funciona en conjunto con computadora y una pantalla para proyectar.



## **DATA SHOW**

Este material es de fácil utilización, además de que es una herramienta valiosa, novedosa y de impacto para el receptor.

Para ser utilizado se requiere contar con un proyector de acetatos, el data show y por supuesto, una computadora; pudiéndose utilizar diversos programas para la elaboración de la exposición, como pueden ser: Power Point, Excel, entre otros.

Algunos elementos que se pueden destacar dentro de este material es que hace más atractiva la exposición, facilita la comprensión del tema; ya que a la par de la exposición se pueden presentar mapas, gráficas, fotografías y todas aquellas imágenes que el expositor crea necesarias, y sobre todo presentar una material de calidad.

## **LOS MATERIALES INTERACTIVOS CONTRIBUYEN A:**

Atender a un gran número de estudiante y favorecer la igualdad de oportunidades educativas; por ejemplo: Sistemas de aprendizaje que involucran el uso de medios masivos de comunicación (televisión, radio, enseñanza asistida por el computador), en combinación con impreso, permite instruir a innumerables estudiantes al mismo tiempo y a grandes distancias, además pueden repetirse constantemente.

Democratizan la situación de aprendizaje, lo que representa tres aspectos; en primer lugar, los conocimientos para desarrollar materiales imponen la necesidad de definir los objetivos que el alumno ha de alcanzar corrientemente, éstos son concebidos de forma vaga y son abordados sin intervención activa por parte de los estudiantes, en segundo término los materiales para estudios individualizados, orientados hacia la participación activa del educando, le confía la responsabilidad en la distribución de sus asignaciones en el tiempo.

Finalmente, esos sistemas asignan nuevas funciones al docente, a la vez que lo liberan de las antiguas y es probable que aligeren el clásico carácter autocrático de las relaciones en el aula. Existen medios modernos que llegan a transmitir altísimas cantidades de unidades de información por segundo, aunque sólo se pueda utilizar mediante los órganos sensoriales poca de esas unidades. No es el caso de asimilar en gran cantidad los conocimientos; sino que se garantiza la asimilación de lo esencial.

## 6.7 MODELO OPERATIVO

**PROPUESTA:** Manual sobre Material Interactivo en el área de Lengua y literatura aplicado a los niños del Quinto Año “B” de educación Básica de la Escuela “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2010-2011.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	Participar a las autoridades, profesores y estudiantes sobre la realización de la propuesta.	Organizar reuniones de trabajo con los participantes	-humanos -materiales	Del 17 al 21 de enero (2 horas clases semanales)	-autoridades -profesores	Los participantes poseen conocimientos sobre la propuesta y manifiestan su aprobación.
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Capacitar sobre el manejo práctico del manual de la propuesta	Explicar paso a paso el manual de instrucciones	-humanos -materiales	Febrero 2011 (2 horas clases semanales)	-autoridades -profesores	Estudiantes capacitados para el manejo de la propuesta.
<b>EJECUCIÓN</b>	Ejecutar el manual de la propuesta	Desarrollar las actividades de Lengua y literatura expuestas en el manual.	-humanos -materiales	Marzo 2011 (2 horas semanales)	-profesores	Los estudiantes desarrollan actividades de lengua y literatura sin ninguna complicación.
<b>EVALUACIÓN</b>	Establecer el grado de participación y utilización de material interactivo para la realización de trabajos de lengua y Literatura-	Observar el desenvolvimiento de cada uno de los estudiantes en la utilización del material.	-humanos -materiales	Abril a junio	-autoridades -profesores	Los estudiantes se encuentran motivados de utilizar materiales interactivos muy interesantes para su aprendizaje y lo pueden realizar sin ninguna dificultad.

## 6.8 Administración de la Propuesta

### **MANUAL PARA UTILIZAR MATERIAL INTERACTIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA**

**Cuadernia.-** es una aplicación de creación de contenidos educativos, también es posible crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder los detalles ni la nitidez.

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 del navegador y reproducen ficheros Flash, Vídeos y Sonidos.

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”.

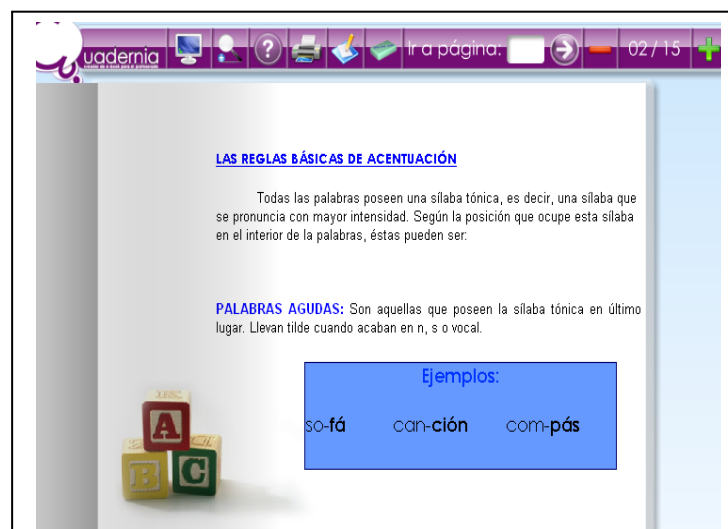
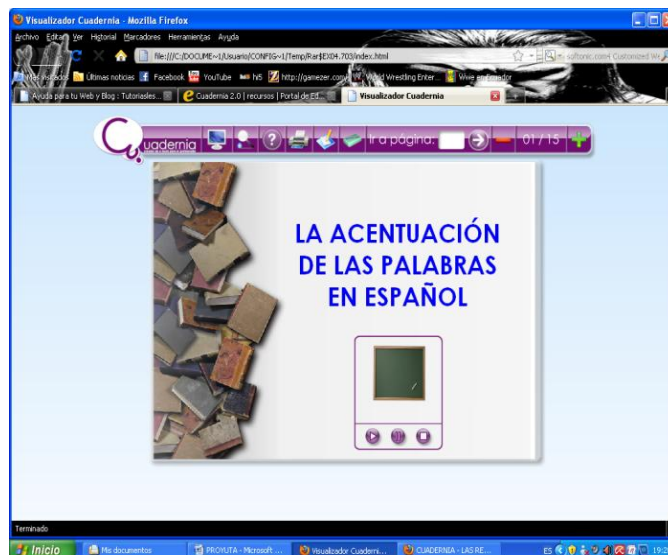
<http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/temas/cuadernia>

#### **Que necesito para usarlo:**

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

**Importar recursos de cuadernia** sirve para que, una vez descargadas las actividades de la red, poder adaptarlas a lo que los alumnos necesitan modificándolas uno mismo.

1. Descarga la actividad y guárdala donde quieras.
2. Abre cuadernia y pincha en **Administrador**.
3. Haz clic en **importar** y elige el archivo zip antes descargado.
4. Pincha en **Aceptar**.
5. Ve a la pestaña **abrir** para modificar o utilizar el cuaderno.




uadernia

Ir a página: 03 / 15

**PALABRAS LLANAS:** Son aquellas que poseen la sílaba tónica en penúltimo lugar. Llevan tilde cuando acaban en cualquier consonante que no sea ni -n ni -s.

**Ejemplos:**  
már-mol      cés-ped      mó-vil





uadernia

Ir a página: 04 / 15


**PALABRAS ESDRÚJULAS:** Son aquellas que poseen la sílaba tónica en el antepenúltimo lugar. Siempre llevan tilde.

**EJEMPLOS:**  
brú-ju-la      tóm-bo-la      fá-bri-ca





uadernia
Ir a página: 
05 / 15

**PALABRAS SOBRESDRÚJULAS:** Son aquellas cuya sílaba tónica recae sobre la sílaba anterior a la antepenúltima. Siempre se acentúan.



**EJEMPLOS:**

En-tré-ga-se-lo    Guár-da-me-lo


uadernia
Ir a página: 
06 / 15

**Actividad**

Iniciar

Ayuda

Pulsa el botón iniciar para comenzar la actividad.  
 Pulsa el botón ayuda para ver la ayuda del menú de actividad.

Tiempo: ILIMITADO | Intentos: ILIMITADO

ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA


**Actividad**

iniciar

instrucciones

reiniciar





Ir a página:  → 07 / 15


Las palabras llanas...

- Son aquellas que tienen la sílaba tónica en el penúltimo lugar.
- Son todas las palabras que no acaban ni en -n, ni en -s, ni en vocal.

Actividad


---

 instrucciones









 reiniciar

Tiempo: ILIMITADO | Intentos: ILIMITADO

ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA



Ir a página:  → 08 / 15


**Ayuda actividades** ✕


<p> Pulse este botón para comenzar la actividad.</p> <p> Pulse este botón para ver las instrucciones para realizar la actividad.</p> <p> Pulse este botón para reiniciar la actividad.</p> <p> Pulse este botón para comenzar un nuevo intento para encontrar la solución a la actividad.</p>	<p> Pulse este botón para comprobar si ha encontrado la solución.</p> <p> Pulse este botón para eliminar las opciones seleccionadas en la actividad.</p> <p> Pulse este botón para ver la solución de la actividad si no ha conseguido realizarla.</p> <p> Pulse este botón para ver las posiciones de las fichas en la actividad puzzle.</p>
---	---

Actividad

---

 iniciar

 instrucciones


 reiniciar

Tiempo: ILIMITADO | Intentos: ILIMITADO

SELECCIONA LA OPCIÓN CORRECTA

Cuadernia

Ir a página: 09 / 15



## ACENTUACIÓN DE DIPTONGOS E HIATOS

Cuadernia

Ir a página: 10 / 15

**DIPTONGOS:** Son dos vocales que aparecen unidas y forman parte de la misma sílaba. Las vocales forman diptongo en los siguientes casos:


- Vocal abierta + vocal cerrada (far-ma-ceu-ti-co)
- Vocal cerrada + vocal abierta (a-cuer-do)
- Vocal cerrada + vocal cerrada (cui-dar)

**PONEMOS TILDE A ESTAS PALABRAS...**

Siguiendo las reglas normales de acentuación

**¡RECUERDA!**

Las vocales abiertas son: a, e, o.  
Las vocales cerradas son: i, u.



Quademia

Ir a página: 11/15

**Palabras**

CIENCIA  
SUIZA  
CASUALIDAD  
ESTUDIANTE  
AVION  
ACUERDO  
TRACION  
RUIDO  
CONFIANZA  
ORIENTAL  
CUADERNO

J	C	O	R	F	T	S	I	P	S	U	I	Z	A	N	H	G
V	G	D	D	Q	J	Y	I	E	N	T	S	L	B	F	W	
N	E	L	Y	I	C	C	E	A	V	I	O	N	R	O	P	T
A	M	S	V	H	U	A	A	L	C	F	X	P	Y	H	C	J
O	R	K	T	L	N	R	S	Q	F	L	A	V	Q	O	N	
L	I	I	V	U	H	O	S	U	C	M	L	G	L	G	N	G
I	T	C	B	R	D	F	E	W	A	L	Q	X	W	J	F	X
D	M	I	P	E	L	I	N	O	M	L	X	D	V	D	I	T
C	V	E	N	B	M	N	A	B	O	L	I	F	R	N	A	R
H	S	N	O	J	G	F	N	C	C	H	D	B	B	N	A	
H	Q	C	I	P	Y	T	H	V	T	H	A	O	A	J	Z	I
I	J	I	B	S	M	E	H	B	T	E	O	P	J	D	A	C
J	M	A	P	J	F	O	R	I	E	N	T	A	L	H	D	I
X	H	M	W	X	Q	J	O	J	D	X	P	N	G	W	O	
A	K	J	W	X	F	Q	N	T	L	H	L	O	D	X	X	N
S	C	O	D	R	E	U	C	A	T	O	M	E	C	A	N	R
N	J	H	M	T	H	S	Y	O	N	R	E	D	A	U	C	J

Actividad

nuevo intento

solucion

instrucciones

reiniciar

Tiempo: ILIMITADO Intentos: ILIMITADO

BUSCA PALABRAS CON DIPTONGO

Quademia

Ir a página: 12/15


**HIATOS:** Son dos vocales que aparecen unidas, pero no forman parte de la misma sílaba.

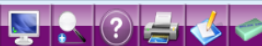


Las vocales forman hiato en los siguientes casos:

- Vocal abierta+ vocal abierta. Ejemplos: Le-ón, hé-ro-e
- Vocal abierta+ vocal cerrada, o vocal cerrada+ vocal abierta, siempre que la cerrada sea la vocal tónica (pronunciada con más fuerza). Ejemplos:

**¡CUIDADO!**  
Algunas de estas palabras no siguen las reglas normales de acentuación. Cuando la vocal cerrada es la que más fuerza tiene en la palabra, le ponemos tilde para romper el diptongo.

EJEMPLOS: Ma-ri-a, to-da-vi-a, a-ú-pa



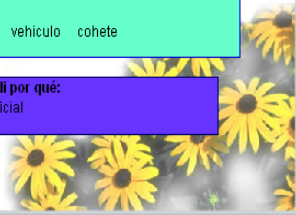
Cuadernia  Ir a página:   14/15 




**REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES EN TU CUADERNO:**

**1. Separa las sílabas e indica si las vocales forman diptongo o hiato:**  
redacción      terráqueo      mientras  
hidráulico      contribuir      ocuparía


**2. Escribe las tildes que sean necesarias y clasifica las palabras en agudas, llanas o esdrújulas:**  
Raul    habia    cuando    casual    vehiculo    cohete

**3. Señala si estas palabras llevan tilde o no y di por qué:**  
-latín    símbolo    cuentaseño    árbol    oficial





Cuadernia  Ir a página:   15/15 

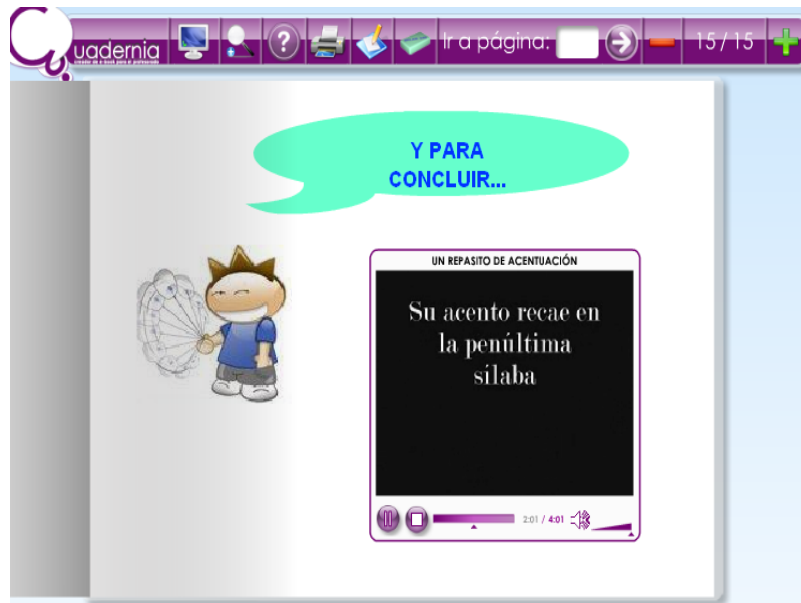
**Y PARA CONCLUIR...**



**UN REPASITO DE ACENTUACIÓN**



0:07 / 4:01 



### 6.9 Previsión de la Evaluación

En la presente propuesta hemos realizado un seguimiento permanente para verificar la utilización del Material Interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje y demostrar la importancia que tiene para los niños su correcta utilización.

La evaluación será permanente para llegar a tomar las decisiones pertinentes para su buen funcionamiento dentro del aula clase.

## **BIBLIOGRAFIA**

**ARROYO** Molinos, “Primaria Interactiva de Lenguaje” Cultura S.A Madrid  
España

**AYMA GIRALDO** Víctor.(1996<sup>a</sup>) Aulas de Usando Material Experimental  
Conceptual

**BEDOYA**,Alejandro Septiembre 1997 Publicado: Usuario, Revista Electrónica  
Editorial Paidós Diseño. Barcelona, Buenos Aires, México.

**CABERO, J.**, Martínez F. y otros. (2003). Medios y herramientas de la  
comunicación para la educación Edutec- Panamá.

**CABERO, J.**, Salinas J. y otros. (2000). **Nuevas tecnologías aplicadas a la  
educación.** Madrid. Síntesis.

**KAPPELMAYER** Martha, Iniciación en la Lecto-Escritura Editorial Latina

**VIGOTSKY, L.** (1995). **Pensamiento y lenguaje.** Buenos Aires. Paidós.

<http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>

**ANEXOS**

**ANEXOS A ENCUESTA A NIÑOS**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**ENCUESTA DIRIGIDA A:** los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Avelina Lasso de Plaza”

**OBJETIVO:** Recabar información sobre la importancia de Utilizar Material Interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Avelina Lasso de Plaza.

**INSTRUCCIONES:** Estimado estudiante solicito de la manera más comedida se digne contestar con la mayor sinceridad posible las siguientes preguntas formuladas que serán tratadas con absoluta reserva.

- Lea detenidamente cada pregunta
- Seleccione con una (X) la respuesta que usted crea correcta.

**CUESTIONARIO**

**1.- ¿Conoce usted algo acerca de la Tecnología informática?**

**SI      NO**

**2.- ¿Su Institución cuenta con recursos informáticos para la enseñanza de contenidos?**

**SI      NO**

**3.- ¿El docente utiliza materiales informáticos para impartir sus clases?**

**Siempre**     

**A veces**     

**Nunca**

**4.- ¿Con la utilización de Material informático cree usted que mejorará su aprendizaje?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**5.- ¿Utiliza internet para la realización de trabajos?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**6.- ¿Las clases impartidas por tu profesor son dinámicas y motivadoras?**

<b>Siempre</b>	<input type="checkbox"/>
<b>A veces</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Nunca</b>	<input type="checkbox"/>

**7.- ¿Le gustaría utilizar Material Interactivo?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**8.-¿Cree usted que la utilización de Material Interactivo permitirá la actualización ágil y rápida de contenidos?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**9.- ¿Es ventajoso estudiar con Material Interactivo como soporte para el estudio?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**10.- ¿Te consideras capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en la práctica?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**OBJETIVO:** Recabar información sobre la importancia de Utilizar Material Interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Avelina Lasso de Plaza.

**INSTRUCCIONES:** Estimado docente solicito de la manera más comedida se digne contestar con la mayor sinceridad posible las siguientes preguntas formuladas que serán tratadas con absoluta reserva.

- Lea detenidamente cada pregunta
- Seleccione con una (X) la alternativa que usted considere conveniente.

**CUESTIONARIO**

1.- ¿Conoce usted algo acerca de la Tecnología informática?

SI      NO  
     

2.- ¿Su Institución cuenta con recursos informáticos para la enseñanza de contenidos?

SI      NO  
     

3.- ¿Utiliza materiales informáticos para impartir sus clases?

Siempre        
A veces        
Nunca     

4.- ¿Cree usted que con la utilización de Material informático mejorará el Proceso Enseñanza Aprendizaje?

SI      NO

**5.- ¿Considera que la metodología interactiva incentiva más que la tradicional para el aprendizaje del área de lenguaje?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**6.- ¿De acuerdo a la unidad didáctica y dificultad de la materia prepara Material Interactivo para mejorar la comprensión de está?**

<b>Siempre</b>	<input type="checkbox"/>
<b>A veces</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Nunca</b>	<input type="checkbox"/>

**7.- ¿Cree usted que con el uso de material interactivo todos los alumnos participarán activamente?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**8.- ¿Piensa que el rol de profesor está en peligro con el desarrollo de la educación mediada por internet?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**9.- ¿Cree que los distintos medios de comunicación e información son generadores de mensajes que influyen en la comunicación educativa docente-alumno?**

<b>Siempre</b>	<input type="checkbox"/>
<b>A veces</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Nunca</b>	<input type="checkbox"/>

**10.- ¿Tiene experiencia previa en comunicaciones (conexión a internet, navegación Web, correo electrónico)?**

<b>SI</b>	<b>NO</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>