



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA 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:

“LOS RECURSOS EDUCATIVOS TECNOLÓGICOS EN LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA VESPERTINA LUIS RIVADENEIRA DE LA CIUDAD DE QUITO”

AUTORA: TAPIA PAREDES MARÍA SIPRIANA.

TUTORA: Ing. M.Sc. GAVILÁNES LÓPEZ WILMA LORENA.

Ambato – Ecuador

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo, Wilma Lorena Gavilánes López, con el Número de Cédula: 1802624427, en mi calidad de Tutor de Graduación o Titulación, sobre el tema: Los Recursos Educativos Tecnológicos en la Materia De Lenguaje Y Comunicación Y Su Incidencia En El Aprendizaje Significativo En Los Estudiantes Del Sexto Año De Educación Básica De La Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira De La Ciudad De Quito En El Período 2010 - 2011. desarrollado por la egresada: Tapia Paredes María Sipriana, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato 24 de Octubre del .2010

Ing. M.Sc. GAVILÁNES LÓPEZ WILMA LORENA.

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es resultado de investigación del autor está 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 y opiniones y comentarios especificados en este informe son de exclusiva responsabilidad de la autora.

TAPIA PAREDES MARÍA SIPRIANA

Apellidos y Nombres

CI.0201227899

AUTORA

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

La Comisión de Estudio y Calificación del Informe de Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema:

“LOS RECURSOS EDUCATIVOS TECNOLÓGICOS EN LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA VESPERTINA LUIS RIVADENEIRA DE LA CIUDAD DE QUITO”

Presentada por la Sra. María Sipriana Tapia Paredes egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción: 2010-2011. Una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinentes

LA COMISIÓN

Dr. M.Sc. Segundo Raúl Esparza Córdova

MIEMBRO

**M.Sc. Paulina Alexandra Nieto
Viteri**

MIEMBRO

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado en primer lugar a Dios, quien con su infinita sabiduría y existencia, me ha provisto de la guía necesaria para alcanzar las metas que me he trazado; de igual forma a toda mi familia quien con todo el cariño que se puede esperar de los seres que te aman me han brindado no solo el apoyo sino también el tiempo que he debido transferir de su grata compañía para dedicarme a la culminación de los estudios.

AGRADECIMIENTO

Esta realización solo fue posible gracias a todos aquellos quienes me han apoyado en el transcurso y progreso de esta tarea, entre ellos a la Ing. MSc. Wilma Gavilanes, quien supo dirigirme muy acertadamente, apuntalar mis fortalezas y corregir mis traspies de modo que pueda lograr desenvolverme apropiadamente en el proceso de esta labor; con mucho afecto le expreso perennes aposturas en cada una de las letras del presente trabajo de grado.

ÍNDICE GENERAL

PÁGINA	
A. PÁGINAS PRELIMINARES	
PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
APROBACIÓN DE LA COMISIÓN	iv
DEDICATORIA (Opcional)	v
AGRADECIMIENTOS (Opcional)	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICO	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

INTRODUCCIÓN	1
1.1. Tema de la Investigación	2
1.2. Planteamiento del problema:	2
1.2.1 Contextualización	2
1.2.2. Análisis Crítico	8
1.2.3. Prognosis	9
1.2.4. Formulación del Problema	9
1.2.5. Interrogantes de la investigación	9
1.2.6. Delimitación Objeto de Estudios	9
1.2.6.1. Delimitación de Contenidos	9
1.3. Justificación	10
1.4. Objetivo	11
1.4.1 Objetivo General	11
1.4.2 Objetivos Específicos	11

CAPÍTULO II

EL MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos	12
2.2. Fundamentación	13
2.2.1 Fundamentación Filosófica	13
2.2.2 Fundamentación Axiológica	13
2.3. Fundamentación Legal	14

2.4 Categorías Fundamentales	16
• Variable Independiente	16
• Variable Dependiente	16
• Red Conceptual de Variables V.I.	17
• Red Conceptual de Variables V.D.	18
2.4.1 Recursos Educativos Tecnológicos	20
2.4.2 Las TIC	20
2.4.3. Informática y Computación	22
2.4.4 Aprendizaje Significativo	23
2.4.5 Tipos de Aprendizaje Significativo	26
2.4.6 Aprendizaje	28
2.5. Hipótesis	29
2.6. Señalamiento de las variables de la hipótesis	29

CAPÍTULO III

METODOLÓGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la Investigación	30
3.2 Modalidad básica de la Investigación	31
3.2.1 Investigación Bibliográfica o Documental	31
3.2.2 Investigación de Campo	31
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	31
3.3.1 Descriptiva	31
3.3.2. Asociación de Variables	32
3.4.1 Población	32

3.4.2 Muestra	32
3.5.1. Variable independiente	33
3.5.2 Variable Dependiente	34
3.6. Plan de Recolección de Información	35
3.7. Plan de Procesamiento de Información	36

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4. Análisis de los resultados	37
4.1. Encuesta Aplicada	37
4.2 Comprobación de Hipótesis	46
4.2.1 Proceso de Verificación de la Hipótesis	47

CAPÍTULO V

5.1. Conclusiones	51
5.2. Recomendaciones	52

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Título	53
6.2. Datos Informativos	53
6.3. Antecedentes de la propuesta	54

6.4. Justificación	55
6.5 Objetivos	56
6.5.1. Objetivo General	56
6.5.2. Objetivo Específico	56
6.6. Análisis de factibilidad	56
6.6.1 Factibilidad Operativa	56
6.6.2. Factibilidad Técnica	57
6.6.3. Factibilidad Económica	57
6.7. Fundamentación Científica	58
6.8. Descripción de la Propuesta	70
6.8.1. Diseño del Material Concreto	71
6.9. Modelo Operativo	81
6.10 Marco Administrativo	82
6.11 Previsión de la Evaluación	82
Bibliografía	83
Webgrafía	85
Anexos:	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra.	32
Tabla 2. Operacionalización De Variables.	33
Tabla 3. Variable Dependiente. Aprendizaje Significativo	34
Tabla 4. Plan De Recolección De Información	35
Tabla 5. Pregunta 1	37
Tabla 6. Pregunta 2	38
Tabla 7. Pregunta 3	39
Tabla 8. Pregunta 4	40
Tabla 9. Pregunta 5	41
Tabla 10 Pregunta 6	42
Tabla 11 Pregunta 7	43
Tabla 12 Pregunta 8	44
Tabla 13 Pregunta 9	45
Tabla 14 Pregunta 10	46
Tabla 15 Frecuencias Observadas	48
Tabla 16 Frecuencia Esperadas	49
Tabla 17 Cálculo de Chi Cuadrado	49
Tabla 18 Costos	54
Tabla 19 Materiales	54
Tabla 20 Recursos	54
Tabla 21 Modelo Operativo	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos 1. Árbol de Problemas	8
Gráfico 2. Categorías Fundamentales	16
Gráfico 3. Red Conceptual de V.I	17
Gráfico 4. Red Conceptual de V.D	18
Gráfico 5. Pregunta 1	37
Gráfico 6. Pregunta 2	38
Gráfico 7. Pregunta 3	39
Gráfico 8. Pregunta 4	40
Gráfico 9. Pregunta 5	41
Gráfico 10. Pregunta 6	42
Gráfico 11. Pregunta 7	43
Gráfico 12. Pregunta 8	44
Gráfico 13. Pregunta 9	45
Gráfico 14. Pregunta 10	46
Gráfico 15. Chi Cuadrado	48
Gráfico 16. Mapa Conceptual Jerárquico	62
Gráfico 17. Mapa de Idea	63
Gráfico 18. Telaraña	64
Gráfico 19. Diagrama-Causa Efecto	65
Gráfico 20. Líneas de Tiempo	66

Gráfico 21. Líneas de Tiempo	67
Gráfico 22. Organigrama	67
Gráfico 23. Diagramas de Flujo	68
Gráfico 24. Diagrama de Venn	69
Gráfico 25. Diagrama de Venn	70
Gráfico 26. Pantalla de Power Point	72
Gráfico 27. Organigrama	73
Gráfico 28. Pantalla de Mind Manager	74
Gráfico 29. Organizador	75
Gráfico 30. Pantalla de Mind Mapper	77
Gráfico 31. Organizador	78
Gráfico 32. Pantalla Principal de Word	79
Gráfico 33. Organizador	80

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

RESUMEN EJECUTIVO.

“LOS RECURSOS EDUCATIVOS TECNOLÓGICOS EN LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA VESPERTINA LUIS RIVADENEIRA DE LA CIUDAD DE QUITO”

Autor: María Tapia

Director de Tesis: Ing. M.Sc. Wilma Gavilánes

Fecha: Octubre 31 de 2010

Actualmente estamos viendo como que ingresan al proceso educativo, sin alterar la esencia social y humana de dicho proceso, sin perder el componente afectivo de la convivencia interpersonal, sin suplir al maestro en la enseñanza. Con estas nuevas tecnologías, se hace indispensable incrementar el de preparación del profesorado previo a la actividad docente. En este caso, el maestro debe prepararse individualmente antes de ofrecer a sus estudiantes la utilización de los Recursos tecnológicos en clase.

Las ventajas de utilizar organizadores gráficos, es el mismo permite evaluar las respuestas dadas por el estudiante y las correspondencias con estas emitir sugerencias, reflexiones, ayudas cognitivas, proponer actividades de refuerzo, en fin realizar una actividad tutorial sobre el estudiante, las mismas que contribuye a la generación de aprendizajes significativos.

INTRODUCCIÓN

La introducción a los recursos educativos tecnológicos en la educación ha sido y es un desafío para la pedagogía como ciencia y como práctica, puesto que establece la necesidad la creación de nuevas tecnologías, y por consiguiente a ella está asociada todo un proceso de aplicación como base para el éxito de su implementación, todo ello en función de lograr una contextualización adecuada a la tecnología.

El objetivo de este trabajo es motiva a la elaboración y la utilización de organizadores gráficos para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica en el área de lenguaje y comunicación.

El presente trabajo comprende seis capítulos, que a continuación se describen:

Capítulo I. Consta de tema de investigación, el planteamiento del Problema; luego justificación y objetivos generales y específicos.

Capítulo II. Contiene el marco teórico, se mencionan los antecedentes de la investigación, la fundamentación filosófica, sociológica, legal ,categorías fundamentales, hipótesis, señalamiento de variable de hipótesis.

Capítulo III. Corresponde a la metodología aplicada en la investigación, con una lógica general de la misma, se analizan su enfoque, modalidad y tipos de investigación aplicadas en el presente trabajo, se define la población, y finalmente se operacionaliza de las variables objeto de estudio.

Capítulo IV. Se refiere al análisis e interpretación de resultados de la investigación, el resultado de las preguntas de la encuesta, organizados en gráficos individuales, el análisis estadístico facilita la verificación de hipótesis y la conclusión de resultados.

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

Capítulo VI. Consta la propuesta, la misma que permite aplicar la guía que optimice la elaboración y aplicación de los organizadores gráficos en el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto año de educación básica.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema de investigación:

Los Recursos Educativos Tecnológicos en la materia de Lenguaje y Comunicación y su incidencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes de Sexto Año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina “Luis Rivadeneira” de la ciudad de Quito.

1.2. Planteamiento Del Problema

1.2.1. Contextualización

Esta emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación, conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura.

En este marco, Aviram (2002) identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse al nuevo contexto cultura.

Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la “alfabetización digital” de los estudiantes en el currículum para que utilicen los recursos educativos

tecnológicos como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información y luego progresivamente la utilización de los recursos educativos tecnológicos como fuente de información y proveedor de materiales didácticos.

Escenario reformista. Se dan los tres niveles de integración de los recursos educativos tecnológicos y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de los recursos educativos tecnológicos como instrumento cognitivo y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas.

Escenario holístico: los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) *“la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar”*.

En cualquier caso, y cuando ya se han cumplido más de 25 años desde la entrada de los ordenadores en los centros docentes y más de 15 desde el advenimiento del ciberespacio, podemos sintetizar así su impacto en el mundo educativo :

- Importancia creciente de la educación informal de las personas. Y es que con la omnipresencia de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de los recursos educativos tecnológicos especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural. Además, instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales vídeos,

programas de televisión, páginas web... entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet.

Los jóvenes cada vez saben más aunque no necesariamente del "currículum oficial" y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los "mas media" e Internet

Labor compensatoria frente a la "brecha digital". Las instituciones educativas pueden contribuir con sus instalaciones y sus acciones educativas cursos, talleres... a acercar los recursos educativos tecnológicos colectivos que de otra forma podrían quedar marginados. Para ello, además de asegurar la necesaria alfabetización digital de todos sus alumnos, facilitarán el acceso a los equipos informáticos en horario extraescolar a los estudiantes que no dispongan de ordenador en casa y lo requieran.

Nuevos instrumentos de los recursos educativos tecnológicos para la educación. Como en los demás ámbitos de actividad humana, los recursos educativos tecnológicos se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas donde pueden realizar múltiples funcionalidades.

En lo que tiene que ver con la utilización de los recursos educativos tecnológicos en nuestro país, se puede determinar fácilmente que se encuentra en un período de implementación lenta, tomando en cuenta que la gran mayoría de ciudadanos no tiene la capacidad adquisitiva como para adquirir tecnología, como es una computadora. Los centros de cómputo hoy en día se pueden encontrar en todos los rincones de las ciudades, supliendo de alguna manera la falta de los computadores en los hogares.

En los últimos años el gobierno central, como también los gobiernos locales, han realizado proyectos con gran parte de los establecimientos educativos para dotar de computadoras en las aulas, que en la mayoría de los casos son utilizadas para las clases de computación, mas no para ser una herramienta del proceso enseñanza aprendizaje, del cual se valga el profesor de grado para impartir su lección de clase. En estas circunstancias se puede decir, que los recursos educativos en los establecimientos educativos son pocos o nada utilizados, sea por la falta de personal preparado o por la falta de capacitación de los maestros de aula.

En lo que corresponde a la capacitación, los gobiernos locales han iniciado cursos destinados a la utilización de los recursos educativos el aula, es el caso el Municipio de Quito, que a más de dotar de computadores realiza la capacitación a los maestros de aula.

El Gobierno Nacional, ha emprendido la implementación de los Centros Educativos del Milenio, dotados con tecnología que sirva de soporte para una educación de acuerdo con el desarrollo mundial. Desgraciadamente son pocos estos Centros y benefician a un grupo selecto de estudiantes y la gran mayoría tiene que conformarse con lo que buenamente se pudo conseguir.

Sea cual sea el nivel de integración de los recursos educativos tecnológicos en los centros educativos, el profesorado necesita también una "alfabetización digital" y una actualización didáctica que le ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos tecnológicos y los nuevos elementos culturales en general en su práctica docente.

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan los recursos educativos tecnológicos para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de los recursos educativos

tecnológicos para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas y la creciente multicultural de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen los recursos educativos tecnológicos para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Las principales funcionalidades de los recursos educativos tecnológicos en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores, y padres de familia.
- Uso personal, profesores, alumno: acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos...
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias a través de la web de centro.
- Comunicación con el entorno
- Medio de expresión SOFTWARE: escribir, dibujar, presentaciones, webs..
- Fuente abierta de información WWW-INTERNET, PLATAFORMAS e-CENTRO, DVD, TV. La información es la materia prima para la construcción de conocimientos.
- Instrumento para procesar la información SOFTWARE: más productividad, instrumento cognitivo... Hay que procesar la información para construir nuevos conocimientos-aprendizajes
- Canal de comunicación presencial PIZARRA DIGITAL Los alumnos pueden participar más en clase.
- Canal de comunicación virtual MENSAJERÍA, FOROS, WEBLOG, WIKIS, PLATAFORMAS-CENTRO. que facilita: trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, compartir, poner en común, negociar significados, informar...

- Medio didáctico SOFTWARE: informa, entrena, guía aprendizaje, evalúa, motiva. Hay muchos materiales interactivos autos correctivos.
- Herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación SOFTWARE.
- Generador/Espacio de nuevos escenarios formativos SOFTWARE, PLATAFORMAS DE CENTRO. Multiplican los entornos y las oportunidades de aprendizaje contribuyendo a la formación continua en todo momento y lugar
- Suelen resultar motivadoras imágenes, vídeo, sonido, interactividad. Y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
- Pueden facilitar la labor docente: más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación materiales auto correctivos, plataformas, tutorías y contacto con las familias...
- Permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico
- Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.
- Instrumento para la gestión administrativa y tutorial facilitando el trabajo de los tutores y los gestores del centro
- Facilita la comunicación con las familias e-MAIL, WEB DE CENTRO, PLATAFORMA e-CENTRO. Se pueden realizar consultas sobre las actividades del centro y gestiones on-line, contactar con los tutores, recibir avisos urgentes y orientaciones de los tutores, conocer los que han hecho los hijos en la escuela, ayudarles en los deberes... y también recibir formación diversa de interés para los padres.

1.2.2. Análisis Crítico

ÁRBOL DE PROBLEMAS

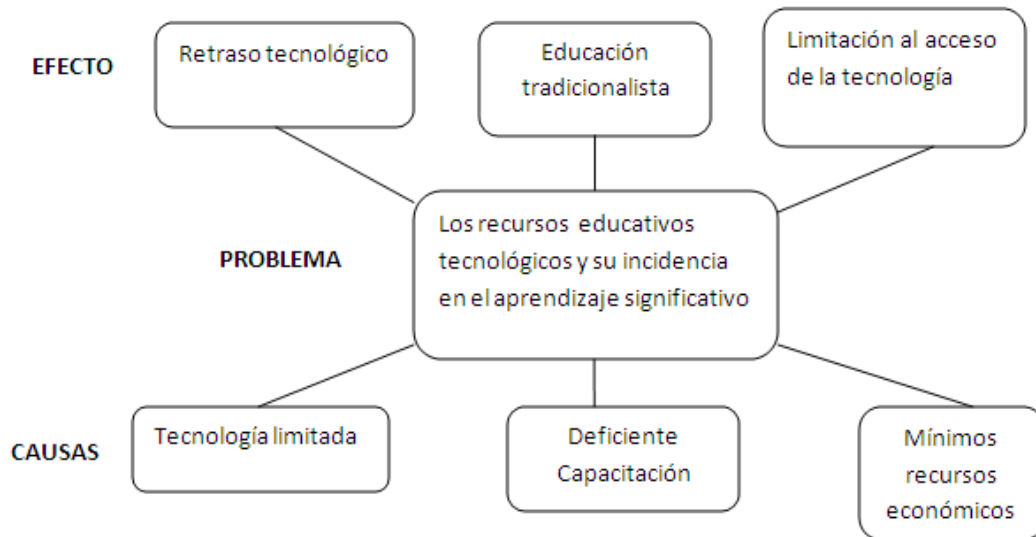


Gráfico N°1 ÁRBOL DE PROBLEMAS

Elaborado por María Tapia

La presente investigación servirá para que la institución mejore el aprendizaje significativo debe impartir desde las causas que con una tecnología limitada existe en la escuela da como resultado un retraso tecnológico por no tener tecnología al día, en el cual con una deficiente capacitación a los maestros se sigue dando una educación tradicionalista ya que es un retraso para la institución, con los mínimos recursos educativos existe una limitación al acceso a la tecnología por lo que se ve afectados toda la comunidad educativa.

Los escasos recursos económicos con los que cuenta la institución no admite que se pueda contar en todas las aulas con los recursos educativos tecnológicos ya que esto no permite el avance en beneficio de la comunidad educativa.

1.2.3. Prognosis

Dada la situación que se evidencia respecto a no utilizar los recursos educativos tecnológicos, a futuro se incrementarán vacíos y tendrán inconvenientes los estudiantes lo cual no mejorará el aprendizaje significativo. Otro aspecto fundamental se refiere al impacto que representa elaboración de organizadores gráficos con la participación de docentes y estudiantes; seguiremos siendo consumidores a convertirnos en productores, para desarrollar el aprendizaje significativo en las aulas de la institución.

1.2.4. Formulación Del Problema

¿Cómo incide los recursos educativos tecnológicos en la materia de lenguaje y Comunicación en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto año de educación básica de la escuela “Luis Rivadeneira” de la ciudad de Quito?

1.2.5. Interrogantes.

- ¿Los docentes de la institución están capacitados para aplicar los recursos educativos tecnológicos?
- ¿Cómo afecta el escaso aprendizaje significativo en los alumnos?
- ¿Mejorará el aprendizaje significativo con la utilización de los recursos educativos tecnológicos?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.

1.2.6.1. Delimitación De Contenido

CAMPO	–	Educativo
ÁREA	-	Lenguaje y Comunicación.
ASPECTO	–	Recursos Educativos y Tecnológicos

Delimitación Espacial

La presente investigación se realizará en la Escuela Fiscal Mixta “Luis Rivadeneira” de la ciudad de Quito.

Provincia de Pichincha.

Temporal: en el periodo de Junio a – Octubre 2010

1.3. Justificación:

Este trabajo tiene singular importancia para el Plantel Luis Rivadeneira, en la búsqueda de una metodología que permita conocer la utilización de los Recursos Educativos Tecnológicos consecución de aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación.

Como se puede dar cuenta, los recursos educativos tecnológicos tienden a dar impacto en el desarrollo social, no únicamente en el sector educativo, sino también en lo productivo. Las grandes y pequeñas empresas la utilizan para mejorar el desempeño de su personal, que recaerá en el aumento en su productividad y por ende en el nivel de vida de los ciudadanos de una nación.

Siendo la educación un pilar fundamental en el desarrollo de los pueblos, es prioritario que los recursos educativos tecnológicos y como novedad se conviertan en una necesidad urgente de aplicación en el sector educativo del país, para que los estudiantes adquieran las destrezas necesarias y puedan ser entes productivos que aporten en beneficio de la colectividad con sus capacidades.

Es necesario aplicar los Recursos Educativos Tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje lo cual va en beneficio directamente a los estudiantes en el aprendizaje significativo. Tomando en cuenta la gran disposición al cambio de parte de las autoridades, como también del Personal Docente de la Escuela y el deseo de superación del alumnado. A todo esto podemos adjuntar la oferta de entrega de computadoras por parte de los gobiernos locales y de cursos de

capacitación para el manejo adecuado de las computadoras y la utilización de los recursos educativos tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivos generales:

- Determinar la incidencia de la utilización de los Recursos Educativos Tecnológicos, en el aprendizaje significativo en la materia de Lenguaje y Comunicación en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.

1.4.2. Objetivos específicos:

- Diagnosticar la existencia de los Recursos Educativos Tecnológicos en los
- Alumnos de sexto año de básica.
- Analizar las dificultades de aprendizaje significativo que presentan los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira.
- Proponer la utilización de los Recursos Educativos Tecnológicos para desarrollar Organizadores Gráficos en el área de Lenguaje y C

CAPITULO II

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes Investigativo

Una vez buscado sobre los recursos educativos tecnológicos en el Aprendizaje significativo no hay este tema unido, ya que es un tema nuevo.

La implantación de los Recursos Educativos Y Tecnológicos es un proceso que persigue la incorporación natural de éstas en las diferentes actividades del centro educativo, particularmente en el currículo, con el objeto de apoyar los objetivos de cada materia y estimular a los estudiantes a desarrollar su propio conocimiento. De esta manera, los recursos educativos tecnológicos se convierten en parte constitutivos de la cultura del centro.

Como parte de la implantación, las tecnologías de la información y la comunicación deben materializarse de forma progresiva en diferentes niveles de complejidad, este proceso requiere una planificación rigurosa donde se identifiquen con claridad objetivos, actores, ambientes, recursos a utilizar, el tiempo que se invertirá, los cambios organizativos que implicará y las medidas de evaluación y control que irán acompañando su desarrollo.

Ausubel estudia el aprendizaje significativo y no se enlaza con las TIC En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

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.

2.2. Fundamentación

2.4.3 Fundamentación Filosófica.

El fundamento filosófico que orienta a la presente investigación es de carácter crítico propósito que considera al ser humano como el centro del mundo quien construye su existencia con su semejante, como ente transformador de su realidad colectiva, trascendiendo el tiempo y el espacio, desarrollando su capacidad crítica que le faculte ser un agente dinámico de acciones propositivas e innovadoras en las diferentes instancias sociales.

El hombre es una unidad que se desarrolla y perfecciona, porque cada uno tiene su espíritu, su conciencia, donde los estímulos en la vida son correspondidos y supera ciertas etapas o falencias, porque los esquemas no son prefijados, donde la realidad empresarial se combine con la educación actual, buscando la verdad, mediante los anhelos y donde la educación es una arte que el docente debe prepararse día con día, a través de la tecnología y sus avances; porque cada una de las funciones que se deriva de la complejidad del sistema el educador debe ser animador, orientador y potenciador del conocimiento en el contexto educativo.

2.2.2 Fundamentación Axiológica.

La educación y formación de los valores comienzan sobre la base del ejemplo, pero estos no se pueden reducir a los buenos ejemplos y el modelo del profesor por lo que la formación de valores es un proceso gradual, donde es necesario buscar e indagar cuales valores y porque vías se deben formar, desarrollar, afianzar y potenciar en diferentes momentos de la vida, según la necesidades que se van presentando en la formación de un profesional.

Para lograr niveles superiores en la formación integral de los estudiantes a través del desarrollo, con la calidad y eficiencia del proceso docente educativo, se

hace necesario buscar nuevas vías y métodos que permitan materializar la responsabilidad del profesor de desarrollar las capacidades necesarias para formar un profesional con la capacidad crítica y creativa que requiere el ejercicio de la profesión en el mundo cambiante de hoy, es decir, con conocimientos técnicos y tecnológicos e información de avanzada para asumir los grandes retos de la sociedad académica para propiciar una oportuna inserción de las profesionales en el mercado ocupacional;

Ofrecer una formación científica y humanística del más alto nivel académico respetuoso de los derechos humanos, de la equidad de género y del medio ambiente, que permita a los estudiantes contribuir al desarrollo humano del país y a una plena realización profesional y personal.

2.3. Fundamentación Legal

Según la Constitución de la República del Ecuador, en cuanto se refiere a la educación establece en los Art:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscos misionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: 1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2.4. Categorías Fundamentales

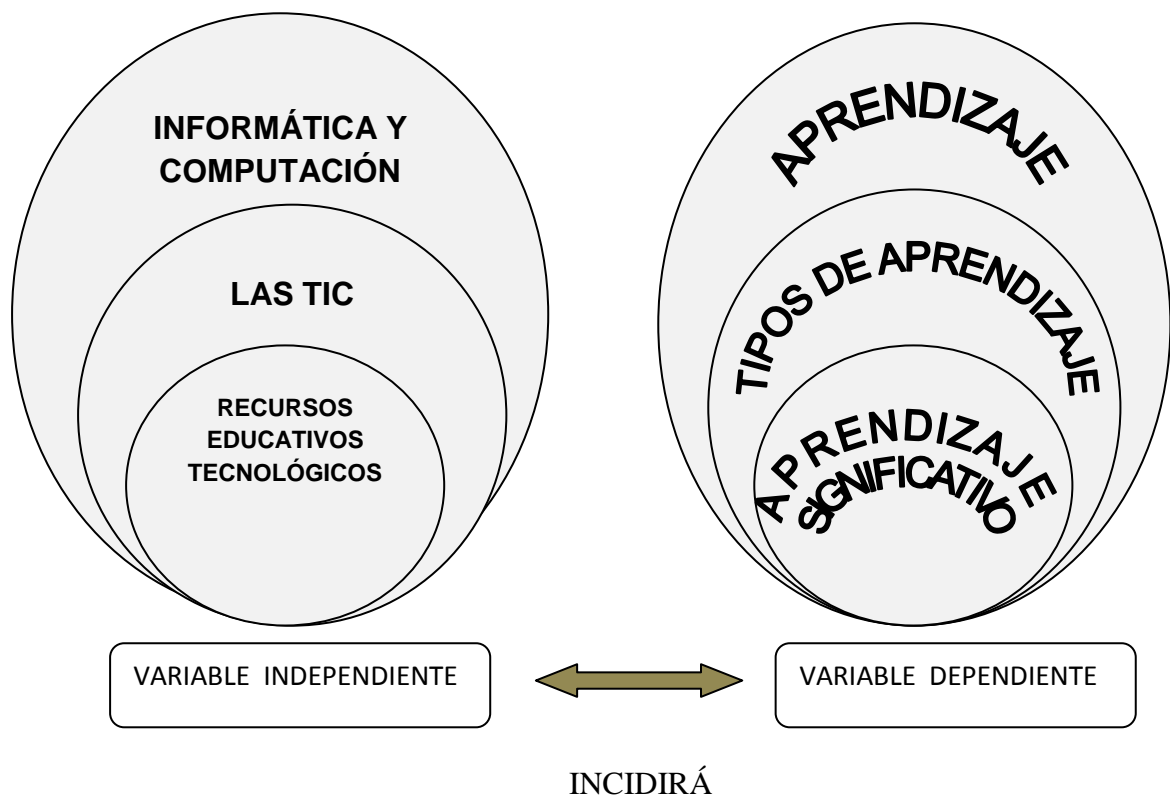
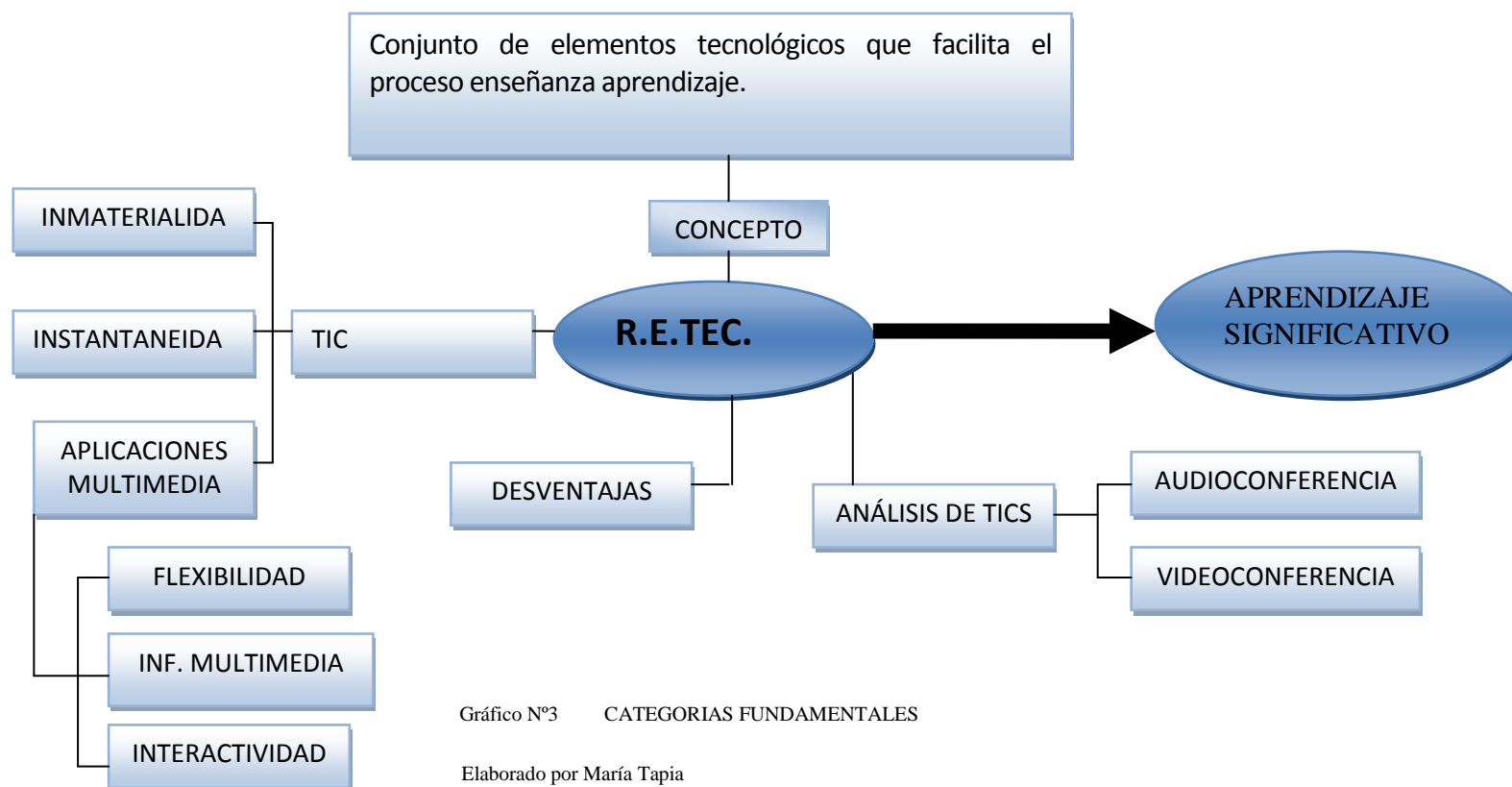


Gráfico N°2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Elaborado por María Tapia

RED CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES



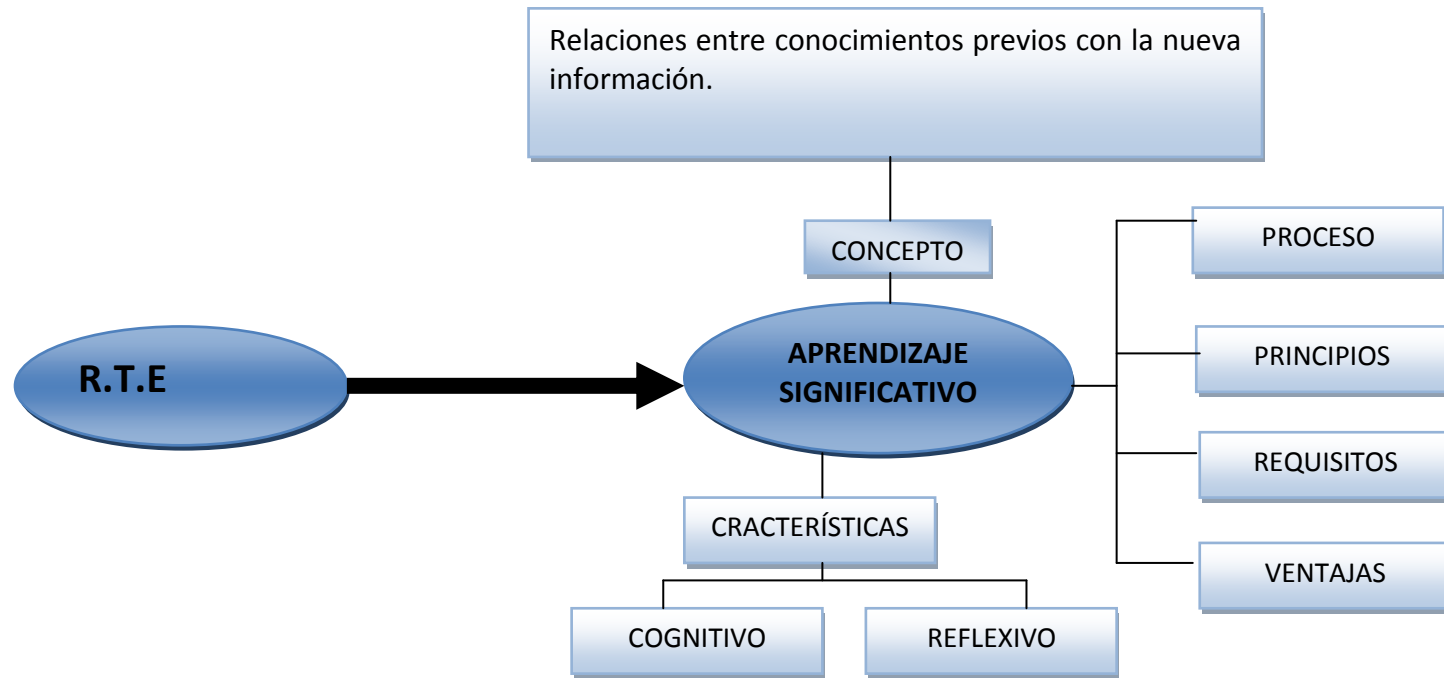


Gráfico N°4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Elaborado por María Tapia

2.4.1 Recursos educativos tecnológicos.

Conjunto de elementos tecnológicos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un conocimiento determinado, al proporcionarles experiencias sensoriales representativas de dicho conocimiento

2.4.2 LAS TIC.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación.

La globalización tiene una de sus manifestaciones más relevantes en las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación, las cuales han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales.

Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

Características de las Tecnologías.- Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Inmaterialidad

La inmaterialidad consiste en que mediante la digitalización es posible almacenar grandes cantidades de información en dispositivos físicos de pequeño tamaño (discos, CD, etc.) a su vez, los usuarios pueden acceder a información ubicada en dispositivos electrónicos.

Instantaneidad

Es la información instantánea a lugares muy alejados físicamente, mediante las denominadas "autopistas de la información". La rapidez de transmisión de la información depende en gran medida de las capacidades de los dispositivos físicos utilizados.

Aplicaciones Multimedia

Las aplicaciones o programas multimedia han sido desarrollados como una interface amigable y sencilla de comunicación, para facilitar el acceso a las TIC de todos los usuarios.

Interactividad: El uso del ordenador interconectado mediante las redes digitales de comunicación, proporciona una comunicación bidireccional (sincrónica y asincrónica), persona a persona y persona a grupo. Esto es posiblemente la característica más significativa.

Información multimedia: Otra de las características más relevantes, y que mayor incidencia tienen sobre el sistema educativo, es la posibilidad de utilizar las TIC para transmitir información a partir de diferentes medios (texto, imagen, sonido, animaciones, etc.).

La flexibilidad.- Parece resumir la nueva forma de entender la formación: flexibilidad de tiempos, de espacios, de conocimientos, de tareas, de relaciones, de trabajo, etc.

ANÁLISIS DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

La audio conferencia es una discusión telefónica que utiliza un altavoz y un micrófono especial.

La video conferencia.- Transmisión de voz y video en tiempo real, requiere de infraestructura compleja es un dispositivo de uno a muchos que permite llevar comunicación auditiva y visual con movimiento y por medio de cámaras, monitores y televisión.

Ventajas de las TIC

- Interés motivación: Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje.
- Desarrollo de la iniciativa: La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa Aprendizaje a través de los errores.

- Mayor comunicación entre los profesores y alumnos: Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores
- Aprendizaje cooperativo: Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros)
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información: El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo: Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad. Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...

Desventajas de las TIC

- Distracciones: Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.
- Pérdida de tiempo: Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita.
- Informaciones no fiables: En Internet hay muchas informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas.
- Visión parcial de la realidad: Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
- Dependencia de los demás: El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables.
- Ansiedad. La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

2.4.3 LA INFORMÁTICA Y LA COMPUTACIÓN

La **Informática** es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información. Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

- Entrada: captación de la información.
- Proceso: tratamiento de la información.
- Salida: transmisión de resultados.

En los inicios del procesado de información, con la informática sólo se facilitaban los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa. La automatización de esos procesos trajo como consecuencia directa una disminución de los costes y un incremento en la productividad.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertas cuestiones relacionadas con la electrónica. Se puede entender por informática a la unión sinérgica de todo este conjunto de disciplinas.

La Computación

La Computación, en sentido general, comprende la creación de algoritmos para la solución de problemas (computación) y el procesamiento de la información a nivel de software y hardware. 6 La solución de cualquier problema requiere de un procedimiento, un método, una serie de pasos ordenados para convertir las entradas en salidas, los datos en soluciones. La Computación se ocupa de las herramientas,

tanto a nivel de hardware como de software, para la solución de los problemas en forma automática.

Una computadora es cualquier dispositivo que se emplee para procesar información según un procedimiento bien definido. Comprende desde los dispositivos mecánicos como la regla de cálculo, toda la gama de calculadoras mecánicas desde el ábaco hacia adelante, además de las computadoras electrónicas contemporáneas. Una computadora moderna es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de un procesador, una memoria y los dispositivos de entrada/salida. Ella realiza una secuencia de operaciones a partir de las instrucciones suministradas mediante un programa, procesa un conjunto de datos de entrada hasta obtener un conjunto de datos de salida.

2.4.4 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Conceptos del aprendizaje

- Relaciones entre conocimientos previos con la nueva información donde requiere predisposición para aprender donde el estudiante participa activamente utilizando los recursos disponibles.
- Para Ausubel, el aprendizaje significativo, comprende la organización e integración de información en la estructura cognoscitiva del individuo, para Ausubel, la variable más importante que influye en el aprendizaje es aquello que el alumno ya conoce.
- El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se enlaza a los conceptos o proposiciones integradoras o ideas pertinentes de afianzamiento que existen previamente en la estructura cognoscitiva del que aprende.

- Es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento, se enlaza a los conceptos o proposiciones.
- El aprendizaje significativo busca la Asimilación en la que los elementos más específicos se relacionan con conocimientos más generales e inclusivos. El aprendizaje significativo es un proceso altamente organizado en el que se forma una jerarquía conceptual.

Características del Aprendizaje Significativo

- Es un proceso cognoscitivo, constructivista. Es producto de la teoría de Ausubel y sus colaboradores, entre los que se destaca Novack. Es un aprendizaje comprensivo del significado.
- Es un proceso reflexivo que se basa en la teoría ausubeliana de la asimilación. Es opuesto al aprendizaje mecánico, es un proceso dinámico de aplicación en el aula. Se basa en la estructura cognoscitiva y la clave es relacionar la nueva información con la ya existente.

Principios del Aprendizaje Significativo

Son todos los saberes acumulados por el individuo, hasta antes de comenzar el proceso de aprendizaje. Está constituido por el cumulo de conceptos, habilidades que el sujeto muestra como aprendizajes anteriores y que se encuentra en la estructura cognoscitiva, que este se conoce con el nombre de experiencias previas.

Proceso del Aprendizaje Significativo

Iniciación.- Conocimientos Previos.- Lo que el alumno ya conoce sondeo, observaciones, dramatizaciones etc.

Elaboración.-

Conflicto cognitivo problematizar saberes se confrontan ideas, construcción del conocimiento hipotetizar saberes, surgen los nuevos conocimientos, probables respuestas a problemas.

Diferenciación Progresiva.- Elaboración de saberes, resúmenes mapas conceptuales

Reconciliación Integradora.- Sintetiza los nuevos conocimientos, compara sus alcances

Transferencia.- Aplican sus nuevos conocimientos a la realidad

Resolución de Problemas.- Según Ausubel resolver un problema es un proceso en el que se pone de manifiesto las habilidades intelectuales como análisis, síntesis, organización, ejecución y evaluación.

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. Significativita lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
2. Significativita 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.

2.4.5 TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

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.

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.

2.4.6 APRENDIZAJE

Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia. Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes

El **aprendizaje** es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la

repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

2.5. HIPOTESIS

Los recursos educativos tecnológicos en la materia de Lenguaje y Comunicación incidirá en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Sexto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito en el Periodo Lectivo 2010 - 2011.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS

UNIDADES DE OSERVACION

- Materia Lenguaje y Comunicación
- Estudiantes del sexto año de básica

VARIABLE INDEPENDIENTE

- Los Recursos Educativos Tecnológicos.

VARIABLE DEPENDIENTE

- Aprendizaje Significativo

TERMINO DE RELACION

- Incidirá

CAPÍTULO III

LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque

El presente trabajo de investigación tiene como fundamentación Epistemológica al Materialismo Dialéctico, ya que el proceso de producción del conocimiento comienza con el problema planteado que nos permitirá conocer la verdadera incidencia de la utilización de los recursos educativos tecnológicos en la materia de Lengua y Literatura en el aprendizaje significativo de los niños y las niñas de sexto año de educación básica de mi Institución Educativa en el presente año lectivo.

Ya en el proceso mismo de investigación se orientará básicamente con el Método Científico, con el Paradigma Cuantitativo y Cualitativo.

El cualitativo posee un fundamento decididamente humanista para entender la realidad social de la posición idealista que resalta una concepción evolutiva y negociada del orden social. El paradigma cualitativo percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos. El hecho de que sea compartida determina una realidad percibida como objetiva, viva y cognoscible para todos los participantes en la interacción social. Además, el mundo social no es fijo ni estático sino cambiante, mudable, dinámico. El paradigma cualitativo no concibe el mundo como fuerza exterior, objetivamente identificable e independiente del hombre. Existen por el contrario múltiples realidades. En este paradigma los individuos son conceptuados como agentes activos en la construcción y determinación de las realidades que encuentran, en vez de responder a la manera de un robot según las expectativas de sus papeles que hayan establecido las estructuras sociales.

En lo cuantitativo es lo que se trabaja con los estudiantes la investigación cuantitativa se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre variables previamente determinadas. Esto ya hace darle una connotación que va más allá de un mero listado de datos organizados como resultado; pues estos datos que se muestran en el informe final, están en total consonancia con las variables que se declararon desde el principio y los resultados obtenidos van a brindar una realidad específica a la que estos están sujetos.

3.2 Modalidad Básica De La Investigación

3.2.1 Investigación Bibliográfica – Documental

La presente investigación es bibliográfica por que la información que se extrae es de internet, de textos y folletos.

3.2.2 Investigación De Campo

La investigación se realizará en el mismo lugar donde se produce los acontecimientos, en este caso con los estudiantes de Sexto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira, para recolectar y registrar sistemáticamente información primaria referente al problema en estudio.

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

3.3 Niveles De Investigación

3.3.1 Investigación Descriptiva.

El objeto de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de actividades, objetos, procesos y personas que intervienen. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre Los Recursos Educativos Tecnológicos con los Aprendizajes

Significativos de los estudiantes de sexto año de educación básica en la materia de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.

3.3.2 Investigación De Asociación De Variables.

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

En este caso las Los Recursos Educativos Tecnológicos utilizando adecuadamente dentro del aula de clase incidirán en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto año de educación básica en la asignatura de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira.

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

3.4.1 Población.

Estudiantes de sexto Año de Educación Básica.

3.4.2 Muestra.

La presente investigación se llevará a efecto con toda la población.

Sexto Año de Educación Básica	Paralelo
35	Único

TABLA N° 1

Elaborado por María Tapia

3.5. Operacionalización De Variables.

3.5.1 Variable Independiente. Los Recursos Educativos Tecnológicos.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITMES BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Conjunto de elementos tecnológicos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un conocimiento determinado, al proporcionarles experiencias sensoriales representativas de dicho conocimiento	Elementos Tecnológico Aprendizaje Experiencias sensoriales	Sincrónicos Asincrónicos. Participación directa Oído Vista Tacto	1-¿Te gustaría que tu maestro utilice el computador para dictar clases? 2-¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando el computador? 3-¿Te gustaría realizar organizadores gráficos en el computador? 4-¿Captas mejor las clases cuando	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario

TABLA N° 2

Elaborado por María Tapia

3.5.2 Variable Dependiente. Aprendizaje Significativo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITMES BÁSICOS	TECNICAS INSTRUMENTOS
Relaciones entre conocimientos previos con la nueva información donde requiere predisposición para aprender donde el estudiante participa activamente utilizando los recursos disponibles.	Relación de conocimientos. Predisposición para aprender. Recursos disponibles.	Capacidades adquiridas Desarrollo de competencias. Medios digitales.	6-¿Piensa que al utilizar el computador como recurso de apoyo pedagógico mejorará el aprendizaje en lenguaje? 7-¿Consideras que los organizadores gráficos te permiten potenciar la capacidad de análisis y síntesis para reforzar el aprendizaje significativo de lenguaje y comunicación? 8-¿En tu institución dispones de laboratorio de computación al que puedes acceder con facilidad? 9-¿Conoces algún programa para diseñar organizadores gráficos? 10-¿La utilización de organizadores gráficos despierta su interés?	Técnica Encuesta aplicada a los estudiantes Instrumento Cuestionario

TABLA N° 3

Elaborado por María Tapia

3.6 Plan De Recolección De Información.

Metodológicamente, para la construcción de la información se opera en dos fases.

- > Plan para la recolección de información.
- > Plan para el procesamiento de información.

El plan de recolección de información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos, hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido.

Para concretar la descripción del plan de recolección conviene contestar a las siguientes preguntas.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1-¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2-¿A qué personas u objetos?	Estudiantes y docentes del sexto año de educación básica de la Escuela Vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.
3-¿Sobre qué aspectos?	Los recursos educativos tecnológicos de la materia de Lengua y Literatura en el aprendizaje significativo de los estudiantes del sexto año de educación básica de la Escuela Vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.
4-¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores
5-¿Cuándo?	Año lectivo 2010-2011
6-¿Lugar de recolección de la información?	Quito Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira
7-¿Cuántas veces?	Encuesta 1 vez
8-¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9-¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10-¿En qué situación?	Favorable por que existe la colaboración por parte de la comunidad educativa.

TABLA N° 4 Elaborado por María Tapia

3.7 Plan de Procesamiento de Información.

PROCESAMIENTO.

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

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.-Encuesta aplicada a los estudiantes ANEXO 1

Pregunta N° 1

1-¿Te gustaría que tu maestro utilice el computador para dictar clases?

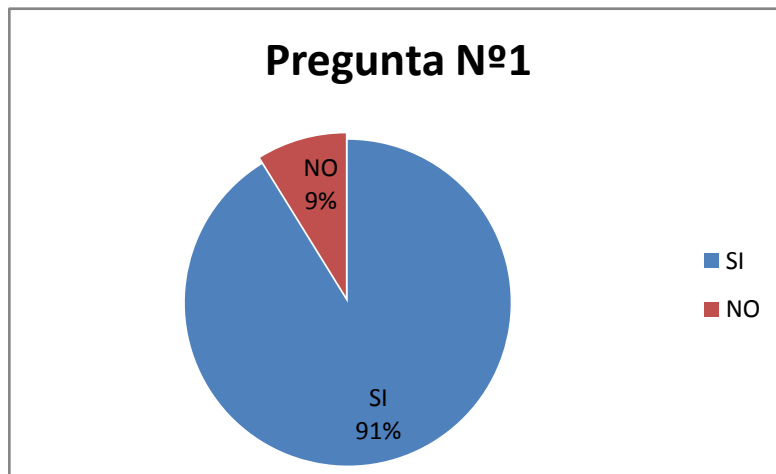
Tabla N°5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	91,18
NO	3	8,82
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta.

Elaborado por María Tapia

Gráfico N° 5 PREGUNTA N° 1
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 1 el 91% de encuestados responden que **si**, mientras que el 9% responden que **no**.

Del análisis se desprende que los alumnos en su mayoría casi absoluta, conocen la gran importancia que tiene la utilización de la computadora en la vida cotidiana, lo que les hace desear que este instrumento de la tecnología sea utilizado por su maestro en el proceso enseñanza aprendizaje en la institución educativa, ya que de esta manera mejoraría su rendimiento académico en su año y le daría mayores oportunidades de sobrevivir en su vida futura.

Pregunta N°2

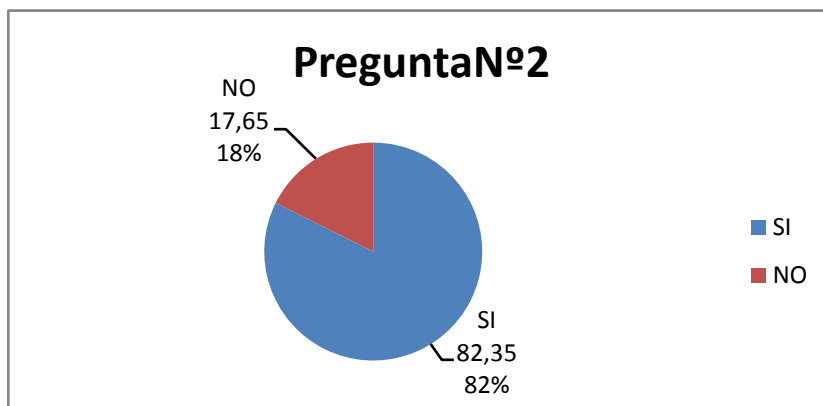
2-¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando el computador?

Tabla N°6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	82,35
NO	6	17,65
Total	34	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por María Tapia

Gráfico N° 6 PREGUNTA N° 2
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 2 el 82,35% de encuestados responden que **si**, el 18% responden que **no**. Generalmente Lengua y Literatura es una materia un tanto monótona que no

capta el interés de los niños y niñas, así lo demuestra el porcentaje obtenido en esta pregunta, cuando se contesta afirmativamente en un porcentaje muy alto, lo cual se debe considerar como un deseo generalizado para que su maestra imparta sus clases de lenguaje y comunicación, utilizando el computador que despierta un gran interés en el alumnado.

Pregunta N°3

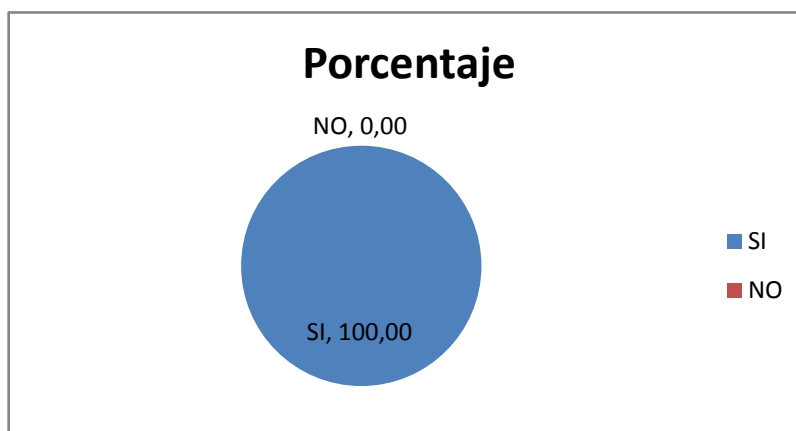
3-¿Te gustaría realizar organizadores gráficos en el computador?

Tabla N° 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta.
Elaborado por María Tapia.

Gráfico N°7 PREGUNTA N° 3
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación. De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 3 el 100% de encuestados responden que **sí**.

No cabe duda que en los alumnos del sexto año de básica, existe un deseo generalizado de utilizar la computadora para elaborar distintos organizadores gráficos, que ayuden a la comprensión de lengua y literatura en sus clases diarias, así lo demuestra el resultado de esta encuesta

Pregunta N°4

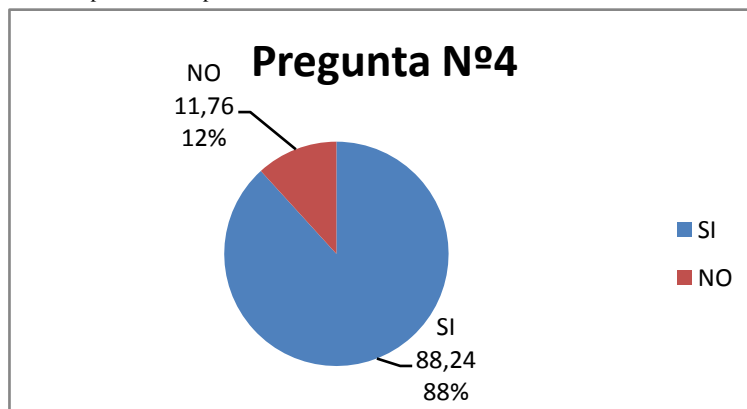
4-¿Captas mejor las clases cuando puedes oír, ver y manipular por ti mismo?

Tabla N° 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	88,24
NO	4	11,76
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta
Elaborado por María Tapia

Gráfico N° 8 PREGUNTA N°4
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 4 el 88,24 % de encuestados responden que **si**, el 11,76 % responden que **no**.

De las respuestas afirmativas a esta pregunta, se desprende el deseo de una gran mayoría de niños y niñas de ser participes en el proceso enseñanza aprendizaje que imparte su maestra, pues saben que al oír, ver y sobre todo al manipular están construyendo sus conocimientos, produciendo de esta manera un aprendizaje significativo, que le prepara para resolver problemas de la vida cotidiana.

Pregunta N°5

5-¿Dispones de un computador en casa para reforzar lo aprendido?

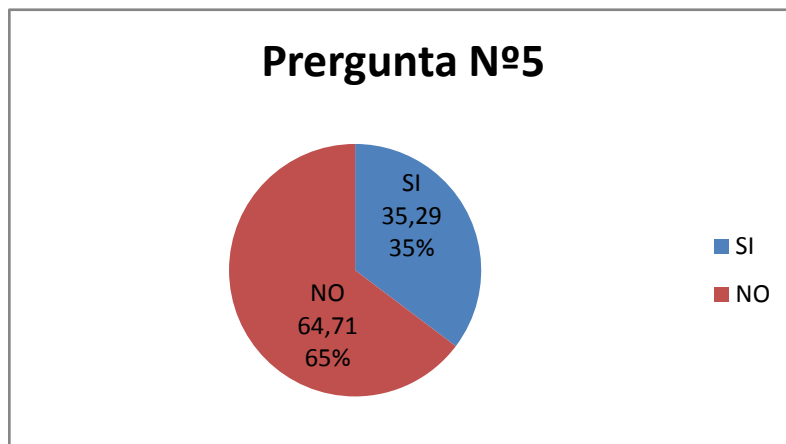
Tabla N°9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	35,29
NO	22	64,71
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta.

Elaborado por María Tapia.

Gráfico N°9 PREGUNTA N° 5
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 5 el 35,29% de encuestados responden que **si**, el 64,71% responden que **no**.

Una gran mayoría de estudiantes no tiene en su hogar un computador que le ayude a reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas, confirmando de esta manera lo ha manifestado en el análisis del problema, que es una escuela con alumnos de bajos recursos económicos, por lo que toma mayor importancia que el aula de clase sea el espacio adecuado para que los alumnos y alumnas utilicen el computador todo el tiempo dentro del proceso de aprendizaje de la materia indicada. De esta manera todos los alumnos tienen las mismas oportunidades

Pregunta N°6

6-¿Piensa que al utilizar el computador como recurso de apoyo pedagógico mejorará el aprendizaje en lenguaje?

Tabla N° 10

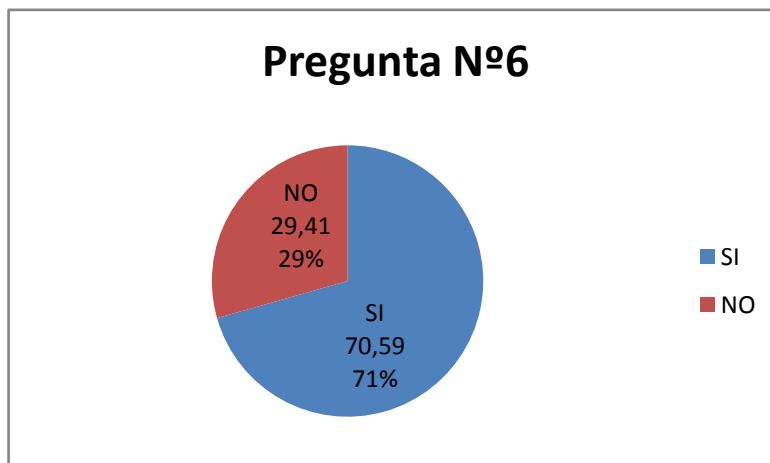
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	24	70,59
NO	10	29,41
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta.

Elaborado por María Tapia.

Gráfico N° 10 PREGUNTA N°10

Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 6 el 70,59% de encuestados responden que **si**, el 29,41% responden que **no**.

Es importante destacar que una tercera parte de los niños y niñas del sexto año de básica no reconoce al computador como recurso pedagógico, de mostrando de esta manera la falta de contacto frecuente de los niños y niñas con el computador de su escuela lo que determina la importancia que tiene que se relacione al computador con el proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta N°7

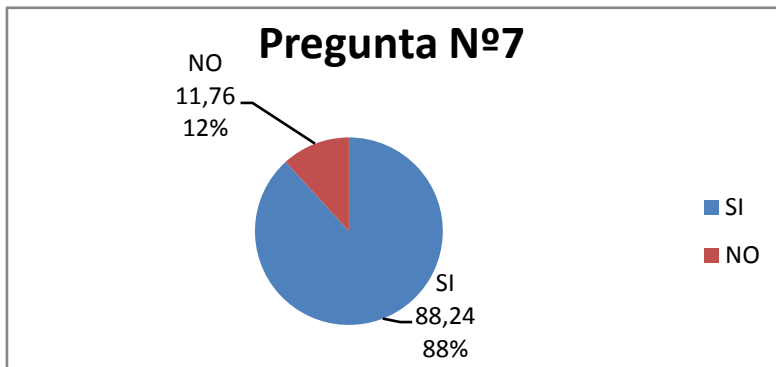
7-¿Consideras que el desarrollo de organizadores gráficos te permiten potenciar la capacidad de análisis y síntesis para reforzar el aprendizaje significativo de lenguaje y comunicación?

Tabla N° 11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	88,24
NO	4	11,76
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta
Elaborado por María Tapia

Gráfico N° 11 PREGUNTA N°7
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 7 el 88,24% de encuestados responden que **si**, el 11,76% responden que **no**.

Los estudiantes de sexto año, en un alto porcentaje reconocen la importancia que tienen los organizadores gráficos para potencia la capacidad de análisis y síntesis de cada uno de ellos, para que de esta manera se pueda reforzar el aprendizaje significativo que imparte la maestra en la materia de lenguaje y comunicación.

Pregunta N°8

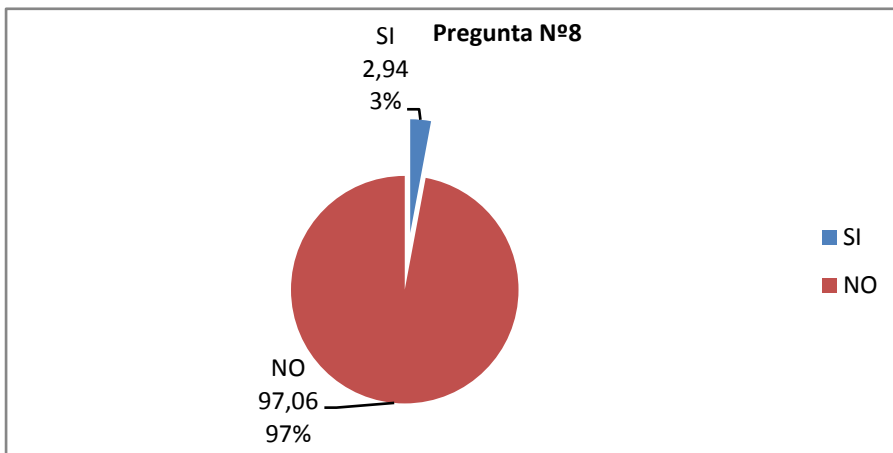
8-¿En tu institución dispones de laboratorio de computación al que puedes acceder con facilidad?

TABLA N° 12

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	2,94
NO	33	97,06
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta
Elaborado por María Tapia

Gráfico N° 12 PREGUNTA N° 8
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 8 el 2,94% de encuestados responden que **si**, el 97,06% responden que **no**.

En esta pregunta la mayoría de estudiantes, al contestar negativamente, manifiestan su protesta a la institución educativa por no dar las facilidades del caso para poder acceder al laboratorio de computación. Lo que se debe tomar muy en cuenta en la implantación del respectivo proyecto.

Pregunta N°9

9-¿Conoces algún programa para diseñar organizadores gráficos?

Tabla N°13

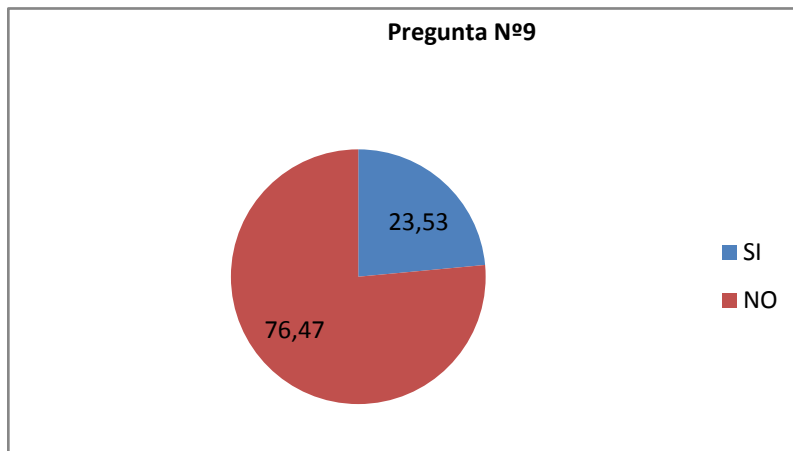
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	23,53
NO	26	76,47
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta

Elaborado por María Tapia

Gráfico N°13 PREGUNTA N°9

Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación.- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 9 el 23, 53% de encuestados responden que **si**, el 76,47% responden que **no**.

Es de gran importancia el porcentaje afirmativo a esta pregunta, pues demuestra que un buen grupo de estudiantes conocen programas que serán utilizados para diseñar organizadores gráficos, lo que facilitará el proyecto a implantarse a los niños y niñas del sexto año de básica de la escuela Luis Rivadeneira.

Pregunta N° 10

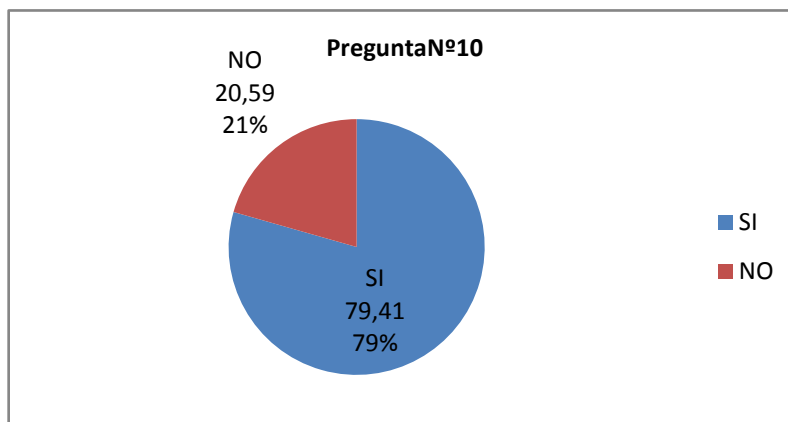
10-¿La utilización de organizadores gráficos despierta su interés por la materia de Lenguaje y Comunicación?

Tabla N°14

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	27	79,41
NO	7	20,59
TOTAL	34	100,00

Fuente: Encuesta
Elaborado por María Tapia

Gráfico N°14 PREGUNTA N° 10
Elaborado por María Tapia



Análisis e interpretación- De la presente encuesta se puede ver que en la pregunta número 10 el 79,41% de encuestados responden que **si**, el 20,59% responden que **no**.

Al existir un 79,41% de alumnado con interés de utilizar organizadores gráficos en la materia de lenguaje y comunicación, da la apertura necesaria para poder implementar una serie de estrategias que ayuden a utilizar los organizadores gráficos en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de lenguaje y comunicación del sexto año de educación básica.

4.2-Comprobación de hipótesis.

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

4.2.1 Proceso de la verificación de la hipótesis.

Modelo lógico.

H_0 : Los recursos educativos tecnológicos en la materia de lenguaje y comunicación **NO** incidirá el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto año de básica de la escuela fiscal mixta vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.

H_1 : Los recursos educativos tecnológicos en la materia de lenguaje y comunicación **SI** incidirán el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto año de básica de la escuela fiscal mixta vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.

Modelo matemático.

$H_0: 0=E$

$H_1: =0\neq$

Modelo estadístico.
$$x^2 = \sum \left[\frac{(0-E)^2}{E} \right]$$

Nivel de significación.

$\alpha = 0,05$ que representa el 95% de confiabilidad.

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.

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

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

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

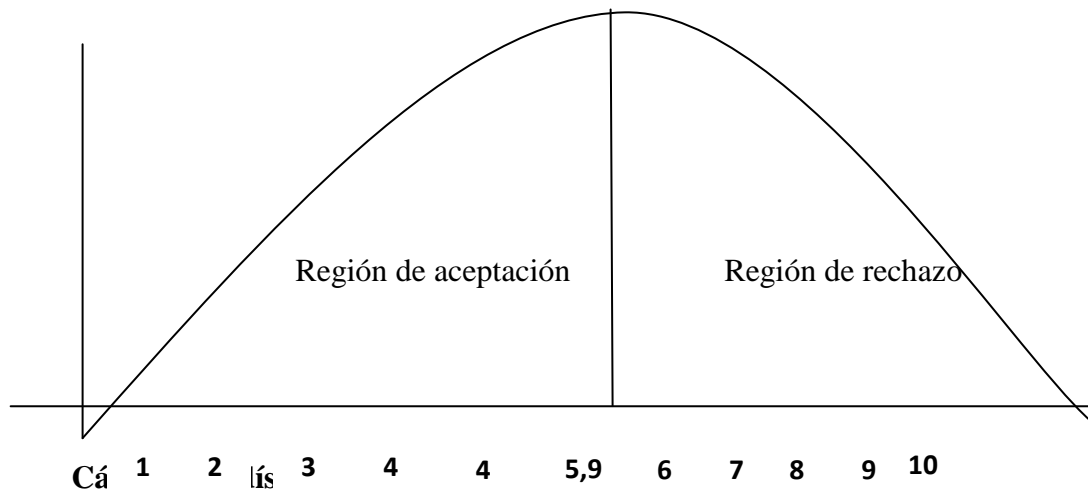
$$gl=2$$

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

$X^2_t=5,99$ Por lo tanto si

$X^2_t \leq x^2_c$ se aceptara H_0 caso contrario se la rechazara y se aceptará H_1

CHI CUADRADO.



Frecuencias observadas.

Gráfico N°15 CHI CUADRADO
Elaborado por María Tapia

Tabla N° 15

Pregunta	Alternativa		Total
	Si	No	
consideras que los organizadores gráficos te permiten potenciar la capacidad de análisis y síntesis para reforzar el aprendizaje significativo del Lenguaje	30	4	34
¿Conoces algún programa para diseñar organizadores gráficos?	8	26	34
La utilización de organizadores gráficos despierta su interés por la materia de lenguaje y comunicación	27	7	34
Total	65	37	102

Frecuencias Esperadas.

Elaborado por María Tapia

Frecuencias Esperadas

Tabla N°16

N°	Pregunta	Alternativa		Total
		Si	No	
7	Consideras que los organizadores gráficos te permiten potenciar la capacidad de análisis y síntesis para reforzar el aprendizaje significativo del Lenguaje	21,7	12,3	34
9	¿Conoces algún programa para diseñar organizadores gráficos?	21,7	12,3	34
10	La utilización de organizadores gráficos despierta su interés por la materia de Lenguaje y Comunicación	21,7	12,3	34
		65	37	102

Elaborado por María Tapia

Cálculo del Chi cuadrado.

Tabla N° 17

Cálculo Chi cuadrado.

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
30	21,7	8,3	68,89	3,17
4	12,3	-8,3	68,89	5,60
8	21,7	-13,7	187,69	8,65
26	12,3	13,7	187,69	15,26
27	21,7	5,3	28,09	1,29
7	12,3	-5,3	28,09	2,28
				36,26

Fuente: Encuesta.

Elaborado por María Tapia

Decisión Estadística.

Con 2 gl y un nivel de 0,95 $\chi^2_t=5,95$ y $\chi^2_c=36,26$. Se halla en la región de rechazo en conclusión se rechaza a H_0 y se acepta H_1 que dice.

H_1 : Los recursos educativos tecnológicos en la materia de lenguaje y comunicación **SI** incidirán el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto año de básica de la escuela fiscal mixta vespertina Luis Rivadeneira de la ciudad de Quito.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones.

- El docente no utiliza el computador para dictar clases.
- Los estudiantes del plantel están deseosos de aprender a realizar organizadores gráficos en el computador.
- Los estudiantes del plantel provienen de hogares de bajos recursos económicos.
- Los estudiantes reconocen la importancia que tiene la utilización y aplicación de los organizadores gráficos.
- Existe el desconocimiento de programas para diseñar organizadores gráficos por parte de los alumnos del sexto año de educación básica.

5.2. Recomendaciones

- Se sugiere que el docente utilice el computador para que sean sus clases motivadoras.
- Se pide que el docente les enseñe a realizar organizadores gráficos en el computador para mejorar el aprendizaje significativo.
- Se recomienda que todos los estudiantes participen en la utilización del computador en el aula de clase.
- Se aconseja que los estudiantes en la escuela utilicen y apliquen organizadores gráficos para reforzar el aprendizaje significativo ya que permite a potenciar la capacidad de análisis y síntesis.
- Se recomienda enseñar varios programas para diseño de organizadores gráficos.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Título

“DISEÑO DE ORGANIZADORES GRÁFICOS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA VESPERTINA ‘LUIS RIVADENEIRA’ DE LA CIUDAD DE QUITO”.

6.2 DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Institución: Escuela Fiscal Mixta Vespertina “LUIS RIVADENEIRA.”

Beneficiarios: Estudiantes de sexto año de Educación Básica en la materia de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira.

Ubicación:

- Provincia: Pichincha
- Cantón: Quito.
- Tiempo estimado para la ejecución
- Inicio: 8 de Septiembre
- Fin: 22 de Octubre del 2010

EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLES.

Investigadora. Autora de la propuesta.

Costos

TABLA N° 18

Costos	Cantidad	Valor	Total
-Investigadora	1	200	200
-Personal de apoyo	1	100	100
Total			300

Elaborado por María Tapia

Materiales

TABLA N° 19

Materiales	Cantidades	Valor	Total
Papelería	500	4,80	4,80
Medios de almacenamiento (flash, Cd)	4	40,00	40,00
Internet	Varios	24,00(mensual)	144,00
Portátil	1	1.300,00	1.300,00
Impresiones	Varias	100,00	100,00
Total			1.588,80

Elaborado por María Tapia

Recursos

TABLA N° 20

Recursos	Valores
Humanos	300,00
Materiales	1.588,80
Subtotal	1.888,80
10% imprevistos	188,00
Total	2.076,80

Elaborado por María Tapia

6.3. Antecedentes de la propuesta.

Es el resultado de la investigación una de las recomendaciones es la elaboración y utilización de organizadores gráficos, para superar el desconocimiento de programas se requiere la instalación utilización de programas y el diseño de organizadores gráficos y utilizarlos en la enseñanza aprendizaje, bajo la supervisión de personal docente de la institución. Hay que tomar en cuenta la implementación de las tecnologías de la información y comunicación que deben materializarse de forma

progresiva en diferentes niveles de complejidad, este requiere de una planificación rigurosa donde se identifica a los estudiantes para que logren llegar a hacer la elaboración y utilizar programas para el diseño de organizadores gráficos.

6.4 Justificación

Luego de efectuada la respectiva investigación y análisis de resultados; en el sexto año de educación básica de la escuela Fiscal Mixta Vespertina Luis Rivadeneira, se determinó la existencia de serios problemas en el proceso enseñanza aprendizaje, por lo que se hace necesario implementar una serie de estrategias y actividades que permitan la utilización de organizadores gráficos de los alumnos, y alumnas de este año, que conlleven a mejorar la calidad de la educación en la materia de lenguaje y comunicación.

Dichas actividades estarán encaminadas a predecir, anticipar e inferir, desarrollando la ciencia lógica de los estudiantes que manifiestan problemas al manejo de las computadoras. Siendo la estructuración de organizadores gráficos una actividad eminente intelectual que gracias a ella nos conectamos por medio de programas, utilizando nuestros pensamientos, el deseo de conocer un nuevo programa y los acontecimientos del presente y su proyección al futuro.

Consciente del alto beneficio que produce en nuestros estudiantes y los perjuicios de la falta de ella, hemos decidido diseñar e implementar programas, dar talleres al personal docente sobre el uso y manejo de los organizadores gráficos. Este material didáctico interactivo se debe socializar a todos los actores del proceso enseñanza aprendizaje ya que es la única manera de poder preparar a los niños y niñas para que puedan desenvolverse sin dificultad en la vida social futura, cada vez más exigente. La capacitación al docente le permitirá buscar nuevas estrategias para ser utilizadas en el mejoramiento de la calidad educativa de cada año de básica, permitiendo de esta manera la integración del maestro y maestra al mundo tecnológico estableciendo una comunicación más efectiva entre docente y discente.

De esta manera podremos solucionar el problema del manejo de organizadores gráficos en los educadores del plantel.

6.5. Objetivos.

6.5.1. Objetivo general.

- Diseñar organizadores gráficos en el área de Lenguaje y Comunicación para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes del sexto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina “Luis Rivadeneira.”

6.5.2 Objetivos específicos.

- Seleccionar contenidos cognitivos más relevantes para el diseño de organizadores gráficos como estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Mejorar el aprendizaje significativo mediante la utilización de recursos educativos tecnológicos en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Implementar una guía didáctica de aplicación de recursos educativos tecnológicos para el diseño de organizadores gráficos en el área de Lenguaje y Comunicación que permita mejorar el aprendizaje significativo.

6.6. Análisis de factibilidad

6.6.1. Factibilidad operativa.

En la aplicación del proyecto se puede contar con la participación motivada y activa de la maestra del sexto año de Educación Básica, que se encuentra debidamente capacitada en la utilización de Los Recursos Educativos Tecnológicos para el diseño y utilización de organizadores gráficos en el proceso enseñanza aprendizaje de Lenguaje y Comunicación, de igual manera los niños y niñas del grado han demostrado su deseo de ejecutar este proyecto. Es necesario destacar la

colaboración del resto del personal docente, como también del director de la institución que se han comprometido a colaborar durante todo el proceso.

6.6.2 Factibilidad técnica.

Para la implementación del proyecto, la Institución cuenta con un Centro de Cómputo disponible y equipada con:

- 10 computadoras Pentium 4, CPU 3.00 GHZ
- Windows X P Profesional, versión 2002
- Memoria Ram 512mb
- Disco local 120
- Software para la elaboración de organizadores gráficos

Para el mantenimiento de las computadoras, la institución cuenta con la colaboración del Departamento Técnico del Municipio de Quito´

La profesora de Computación de la escuela ha ofrecido dar apoyo técnico si el caso lo requiere.

Comprometimiento de la profesora de Sexto Año de Básica a gestionar en distintas entidades gubernamentales y particulares la donación de computadoras para aumentar el número ya existente.

6.6.3 Factibilidad económica.

En lo que corresponde a lo económica se puede manifestar que es totalmente factible ejecutar el proyecto planteado, puesto que; la institución cuenta con lo necesario en lo relacionado a elementos TIC en el Centro de Cómputo. Los padres de familia de la escuela sin ser acomodados, creo que pueden dotar de lo indispensable para trabajar con los organizadores gráficos.

6.7 .Fundamentación científica.

Los recursos educativos tecnológicos permiten desarrollar organizadores gráficos, mediante los cuales los estudiantes pueden demostrar sus habilidades de análisis y comprensión lo cual enfatizan la consecución de aprendizajes significativos.

Guía.

La guía didáctica es el instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda información necesaria para el uso correcto y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso.

Según María Esther Contreras en su propuesta para la elaboración de guías didácticas plantea las siguientes.

Características de la guía.

Son características deseables de la guía didáctica son las siguientes.

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar al evaluar.

Funciones básicas.

1. Orientación.
 - Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
 - Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente pueden obstaculizar el progreso en el estudiante

2. Promoción del aprendizaje crítico.
 - Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al Análisis y reflexión.
 - Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
 - Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr un aprendizaje crítico.

3. Auto evaluación de aprendizaje.
 - Establecer actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje.
 - Propone estrategias de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus diferencias mediante el estudio posterior.

Elementos de una guía.

Unidad.- Debe ser bien organizada y dirigida con una amplia gama de actividades; en términos; individuales, grupales y colectivos. Para que las actividades tengan significación educativa, los estudiantes deben reconocer que ellas contribuyen a la consecución de los objetivos que se persiguen.

Tema: Asunto, materia o desarrollo, el tema de un libro. Es la idea principal de la guía.

Objetivos: Los objetivos constituyen las finalidades que se pretenden alcanzar mediante el desarrollo de la guía.

Actividades: Deben propiciar la participación activa del estudiante por medio de ejercicios y actuaciones de toda índole, es a través de la propia actividad que el estudiante aprende.

Evaluación: Previsión de la forma, momento e instrumento de verificación del cumplimiento de los objetivos. El maestro puede utilizar varias formas e instrumentos de evaluación como: preguntas orales de respuesta simple, test sencillo escrito, dibujar instrumentos entre otros, que realimente logros y dificultades que el estudiante ha presentado durante el proceso enseñanza aprendizaje.

Organizadores gráficos

El Aprendizaje Visual se define como un método de enseñanza/aprendizaje que utiliza un conjunto de Organizadores Gráficos (métodos visuales para ordenar información), con el objeto de ayudar a los estudiantes, mediante el trabajo con ideas y conceptos, a pensar y a aprender más efectivamente. Además, estos permiten identificar ideas erróneas y visualizar patrones e interrelaciones en la información, factores necesarios para la comprensión e interiorización profunda de conceptos. Ejemplos de estos Organizadores son: Mapas conceptuales, Diagramas Causa-Efecto y Líneas de tiempo, entre otros.

Por otra parte, la elaboración de diagramas visuales ayuda a los estudiantes a procesar, organizar, priorizar, retener y recordar nueva información, de manera que puedan integrarla significativamente a su base de conocimientos previos.

Sin embargo, para que la aplicación en el aula de estos Organizadores Gráficos sea realmente efectiva, es necesario de una parte, conocer las principales características de cada uno de ellos y de la otra, tener claridad respecto a los objetivos de aprendizaje que se desea que los estudiantes alcancen. Por ejemplo, si se quiere que estos ubiquen, dentro de un periodo de tiempo determinado, los sucesos relacionados con el descubrimiento de América, para que visualicen y comprendan la relación temporal entre estos, el método u organizador gráfico idóneo a utilizar, es una Línea de Tiempo. Por el contrario, si lo que se desea es que los estudiantes comprendan la relación entre los conceptos más importantes relacionados con el descubrimiento de América, tales como nuevo mundo, nuevas rutas de navegación, conquista de otras tierras, ventajas económicas, etc. el organizador gráfico apropiado es un Mapa Conceptual. Una tercera posibilidad se plantea cuando el objetivo de aprendizaje es que los estudiantes descubran las causas de un problema o de un suceso (necesidad de encontrar una ruta alterna hacia el “país de las especies” para comerciar ventajosamente con estas), o las relaciones causales entre dos o más fenómenos (lucha por el poderío naval entre España y Portugal y sus consecuencias económicas) el organizador gráfico adecuado es un Diagrama Causa-Efecto.

Los Organizadores Gráficos toman formas físicas diferentes y cada una de ellas resulta apropiada para representar un tipo particular de información. A continuación describimos algunos de los Organizadores Gráficos (OG) más utilizados en procesos educativos:

- Mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Telarañas
- Diagramas Causa-Efecto
- Líneas de tiempo

- Organigramas
- Diagramas de flujo
- Diagramas de Venn

Mapas conceptuales

Técnica para organizar y representar información en forma visual que debe incluir conceptos y relaciones que al enlazarse arman proposiciones. Cuando se construyen pueden tomar una de estas formas: Lineales tipo Diagrama de Flujo; Sistémicos con información ordenada de forma lineal con ingreso y salida de información; o Jerárquicos cuando la información se organiza de la más a la menos importante o de la más incluyente y general a la menos incluyente y específica.

Son valiosos para construir conocimiento y desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior, ya que permiten procesar, organizar y priorizar nueva información, identificar ideas erróneas y visualizar patrones e interrelaciones entre diferentes conceptos

Mapa Conceptual jerárquico sobre las plantas.

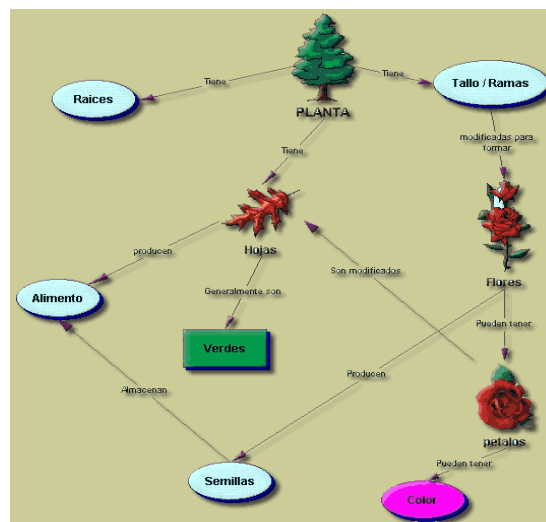


Gráfico N°16
Fuente Internet

Mapas de idea

Forma de organizar visualmente las ideas que permite establecer relaciones no jerárquicas entre diferentes ideas. Son útiles para clarificar el pensamiento mediante ejercicios breves de asociación de palabras, ideas o conceptos. Se diferencian de los Mapas Conceptuales por qué no incluyen palabras de enlace entre conceptos que permitan armar proposiciones. Utilizan palabras clave, símbolos, colores y gráficas para formar redes no lineales de ideas.

Generalmente, se utilizan para generar lluvias de ideas, elaborar planes y analizar problemas.

Mapa de Ideas que representa ideas sobre el color amarillo.

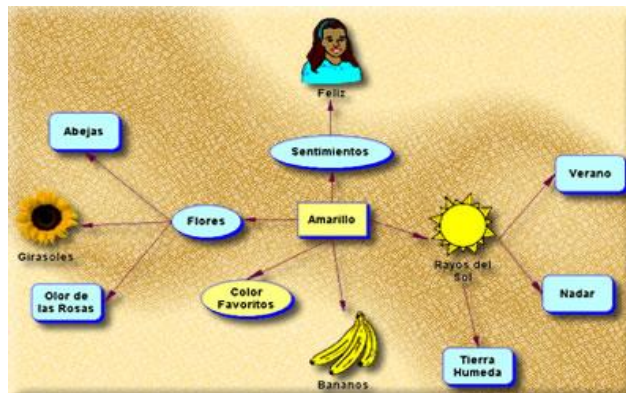


Gráfico N° 17
Fuente Internet

Telarañas

Organizador gráfico que muestra de qué manera unas categorías de información se relacionan con sus subcategorías. Proporciona una estructura para ideas y/o hechos elaborada de tal manera que ayuda a los estudiantes a aprender cómo organizar y priorizar información. El concepto principal se ubica en el centro

de la telaraña y los enlaces hacia afuera vinculan otros conceptos que soportan los detalles relacionados con ellos. Se diferencian de los Mapas Conceptuales por que no incluyen palabras de enlace entre conceptos que permitan armar proposiciones. Y de los Mapas de Ideas en que sus relaciones sí son jerárquicas.

Generalmente se utilizan para generar lluvias de ideas, organizar información y analizar contenidos de un tema o de una historia.



Telaraña que plasma el análisis de una historia.

Gráfico N° 18
Fuente Internet

Diagramas causa-efecto

El Diagrama Causa-Efecto que usualmente se llama Diagrama de “Ishikawa”, por el apellido de su creador; también se conoce como “Diagrama Espina de Pescado” por su forma similar al esqueleto de un pez. Está compuesto por un recuadro (cabeza), una línea principal (columna vertebral) y 4 o más líneas que apuntan a la línea principal formando un ángulo de aproximadamente 70° (espinas principales). Estas últimas poseen a su vez dos o tres líneas inclinadas (espinas), y así sucesivamente (espinas menores), según sea necesario de acuerdo a la complejidad de la información que se va a tratar.

El uso en el aula de este Organizador Gráfico (OG) resulta apropiado cuando el objetivo de aprendizaje busca que los estudiantes piensen tanto en las causas reales o potenciales de un suceso o problema, como en las relaciones causales entre dos o más fenómenos. Mediante la elaboración de Diagramas Causa-Efecto es posible generar dinámicas de clase que favorezcan el análisis, la discusión grupal y la aplicación de conocimientos a diferentes situaciones o problemas, de manera que cada equipo de trabajo pueda ampliar su comprensión del problema, visualizar razones, motivos o factores principales y secundarios de este, identificar posibles soluciones, tomar decisiones y, organizar planes de acción.



Diagrama Causa-Efecto sobre posibles causas del bajo rendimiento en Matemáticas

Gráfico N° 19
Fuente Internet

Líneas de tiempo

Esta herramienta del conjunto de Organizadores Gráficos (OG) permite ordenar una secuencia de eventos o de hitos sobre un tema, de tal forma que se visualice con claridad la relación temporal entre ellos. Para elaborar una Línea de Tiempo sobre un tema particular, se deben identificar los eventos y las fechas (iniciales y finales) en que estos ocurrieron; ubicar los eventos en orden cronológico; seleccionar los hitos más relevantes del tema estudiado para poder

establecer los intervalos de tiempo más adecuados; agrupar los eventos similares; determinar la escala de visualización que se va a usar y por último, organizar los eventos en forma de diagrama.

La elaboración de Líneas de Tiempo, como actividad de aula, demanda de los estudiantes: identificar unidades de medida del tiempo (siglo, década, año, mes, etc.); comprender cómo se establecen las divisiones del tiempo (eras, periodos, épocas, etc.); utilizar convenciones temporales (ayer, hoy, mañana, antiguo, moderno, nuevo); comprender la sucesión como categoría temporal que permite ubicar acontecimientos en el orden cronológico en que se sucedieron (organizar y ordenar sucesos en el tiempo) y entender cómo las Líneas de Tiempo permiten visualizar con facilidad la duración de procesos y la densidad (cantidad) de acontecimientos.

Las Líneas de Tiempo son valiosas para organizar información en la que sea relevante el (los) período(s) de tiempo en el (los) que se suceden acontecimientos o se realizan procedimientos. Además, son útiles para construir conocimiento sobre un tema particular cuando los estudiantes las elaboran a partir de lecturas o cuando analizan Líneas de Tiempo producidas por expertos.

Línea de Tiempo que muestra los acontecimientos más importantes sucedidos



Imperio Romano (49aC al 476dC).

Gráfico N° 20
Fuente Internet



Gráfico N° 21
Fuente Internet

Línea de Tiempo del proceso necesario para tramitar en Colombia una Acción de Tutela

Organigramas

Sinopsis o esquema de la organización de una entidad, de una empresa o de una tarea. Cuando se usa para el Aprendizaje Visual se refiere a un organizador gráfico que permite representar de manera visual la relación jerárquica (vertical y horizontal) entre los diversos componentes de una estructura o de un tema.



Gráfico N° 22
Fuente Internet

Organigrama que muestra la relación jerárquica de la rama ejecutiva del Gobierno colombiano

Diagramas de flujo

Se conocen con este nombre las técnicas utilizadas para representar esquemáticamente bien sea la secuencia de instrucciones de un algoritmo o los pasos de un proceso. Esta última se refiere a la posibilidad de facilitar la

representación de cantidades considerables de información en un formato gráfico sencillo. Un algoritmo está compuesto por operaciones, decisiones lógicas y ciclos repetitivos que se representan gráficamente por medio de símbolos estandarizados por la ISO [1]: óvalos para iniciar o finalizar el algoritmo; rombos para comparar datos y tomar decisiones; rectángulos para indicar una acción o instrucción general; etc. Son Diagramas de Flujo porque los símbolos utilizados se conectan en una secuencia de instrucciones o pasos indicada por medio de flechas.

Utilizar algoritmos en el aula de clase, para representar soluciones de problemas, implica que los estudiantes: se esfuercen para identificar todos los pasos de una solución de forma clara y lógica (ordenada); se formen una visión amplia y objetiva de esa solución; verifiquen si han tenido en cuenta todas las posibilidades de solución del problema ; comprueben si hay procedimientos duplicados; lleguen a acuerdos con base en la discusión de una solución planteada; piensen en posibles modificaciones o mejoras (cuando se implementa el algoritmo en un lenguaje de programación, resulta más fácil depurar un programa con el diagrama que con el listado del código).

Adicionalmente, los diagramas de flujo facilitan a otras personas la comprensión de la secuencia lógica de la solución planteada y sirven como elemento de documentación en la solución de problemas o en la representación de los pasos de un proceso.



Gráfico N° 23
Fuente Internet

Diagramas de Venn

Este es un tipo de Organizador Gráfico (OG) que permite entender las relaciones entre conjuntos. Un típico Diagrama de Venn utiliza círculos que se superponen para representar grupos de ítems o ideas que comparten o no propiedades comunes. Su creador fue el matemático y filósofo británico John Venn quién quería representar gráficamente la relación matemática o lógica existente entre diferentes grupos de cosas (conjuntos), representando cada conjunto mediante un óvalo, círculo o rectángulo. Al superponer dos o más de las anteriores figuras geométricas, el área en que confluyen indica la existencia de un subconjunto que tiene características que son comunes a ellas; en el área restante, propia de cada figura, se ubican los elementos que pertenecen únicamente a esta. En ejemplos comunes se comparan dos o tres conjuntos; un diagrama de Venn de dos conjuntos tiene tres áreas claramente diferenciadas: A, B y [A y B], en las cuales pueden darse 6 posibles combinaciones:

Diagrama de Venn que permite entender la relación entre dos conjuntos



Gráfico N° 24
Fuente Internet

(Seres vivos bípedos y seres vivos que vuelan).

Un Diagrama de Venn de tres conjuntos tiene 7 áreas diferenciadas. En el siguiente ejemplo se comparan tres conjuntos: aves, seres vivos que nadan y seres vivos que vuelan; el diagrama permite visualizar fácilmente los elementos de cada conjunto que comparten propiedades. Diagrama de Venn que permite entender la relación entre tres conjuntos.



Gráfico N° 25
Fuente Internet

(Aves, seres vivos que nadan y seres vivos que vuelan).

Los diagramas de Venn tienen varios usos en educación. Ejemplos de los anteriores son: en la rama de las matemáticas conocida como teoría de conjuntos; su uso como herramienta de síntesis, para ayudar a los estudiantes a comparar y contrastar dos o tres conjuntos, uso este en el que como ya se dijo, se incluyen dentro de cada componente, las características exclusivas y, en las intersecciones, las comunes.

6.8 Descripción de la propuesta.

Para la presente propuesta se trabajará en base al ciclo de aprendizaje.

Experiencia.-

Enseñanza que se adquiere con la práctica, son acontecimientos que se aprenden y sirven de algo.

Reflexión.-

Advertencia o consejo de considerar detenidamente algo.

Conceptualización.-

Elaboración detallada y organizada de un concepto a partir de datos concretos o reales.

Aplicación.-

Empleo o puesta en práctica de un conocimiento o principio a fin de conseguir un determinado fin.

6.8.1-Elaboracion de guías para la aplicación de recursos educativos tecnológicos en la elaboración de organizadores gráficos.

GUÍA N: 1.

Tema: La narración.

Objetivo: Motivar a los estudiantes y ayudar a resumir información utilizando organizadores gráficos.

Destreza: Utilizar software para la elaboración de organizadores gráficos.

Recursos: Proyector, Computador, Software, PowerPoint.

Aplicación: Utilizando la opción de PowerPoint se diseñará un organigrama de jerarquía

Power Point

Pantalla principal

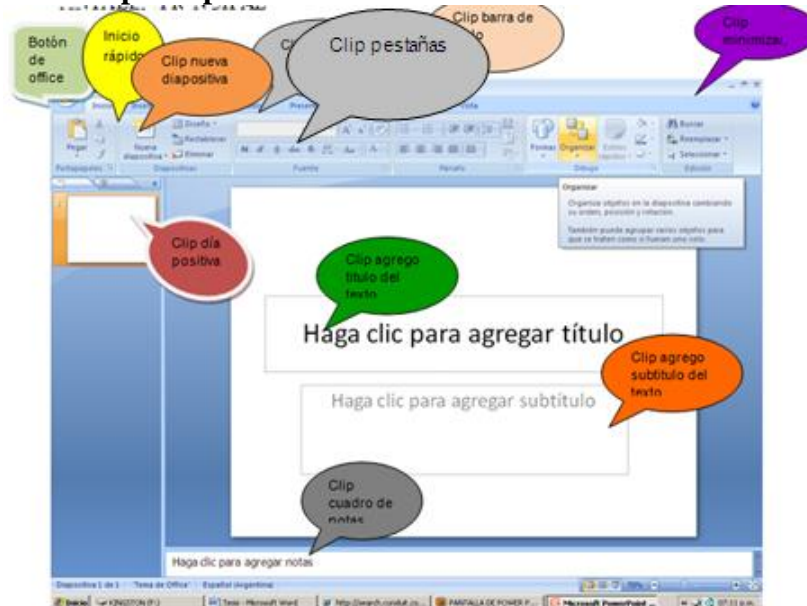


Gráfico N° 26
Elaborado por María Tapia

Creación de un documento en Power Point.

¿Qué es?

Power Point es un programa que permite hacer presentaciones, y es usado ampliamente los ámbitos de negocios y educacionales.

¿Para qué sirve?

Una de las mejores herramientas que nos ofrece office es sin duda power point, ya que al contener una gran gama de funciones nos permite realizar desde un documento, diapositivas hasta realizar animaciones de objetos y texto, controlando su duración.

Contenido cognitivo.-En la presente pantalla observamos un organigrama en el que se muestra.

El tema.- Narrar es contar una historia en forma ordenada.

Las narraciones tienen introducción, nudo, y desenlacé.

Organigrama

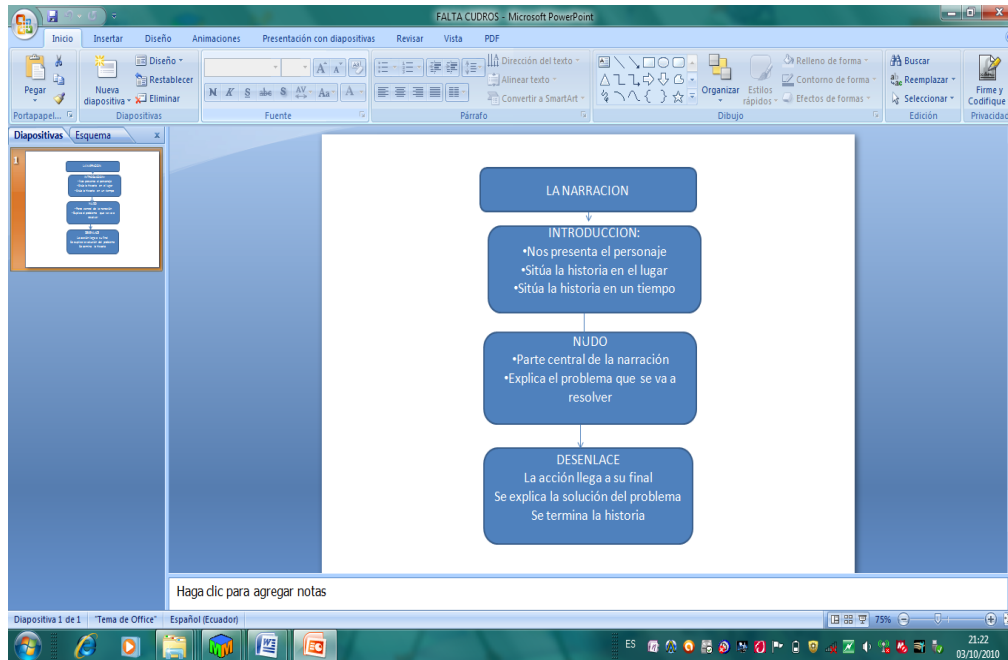


Gráfico N°27
Elaborado por María Tapia

1. Abrimos el programa de Power Point desde el icono que aparece en el escritorio. Si no lo tenemos con un acceso directo vamos al menú inicio/ todos los programas Microsoft office / Power Point.
2. El programa nos crea la primera diapositiva en blanco, en la cual se escribe tanto el título y su complemento.
3. En este documento editado se puede realizar cambios de fondo valiéndonos de la pestaña **Diseño** en la cual encontramos colores, fondos, efectos.
4. Para insertar otra diapositiva aemos clip en el cuadro de nueva diapositiva que está ubicada en la parte superior del lado izquierdo de la pantalla.
5. El botón de office es importante para el momento de guardar un documento en el cual tiene la opción de seleccionar nuevo, abrir, guardar y guardar como, imprimir, preparar, enviar, publicar y cerrar.

Actividad.-

Imagina y escribe otro desenlace para el cuento “los mocasines de Oona”

Guía N.02

Tema: Clases de palabras por el acento.

Objetivo: Motivar a los estudiantes para realizar organizadores gráficos.

Destreza: utilizar el software Mind Manager, para elaborar organizadores gráficos.

Recursos: Proyector, computador, software Mind Manager.

Aplicación: Utilizando la opción de mini Mind Manager se diseñará un organigrama de Clases de palabras por acento.

Mindmanager

Pantalla principal

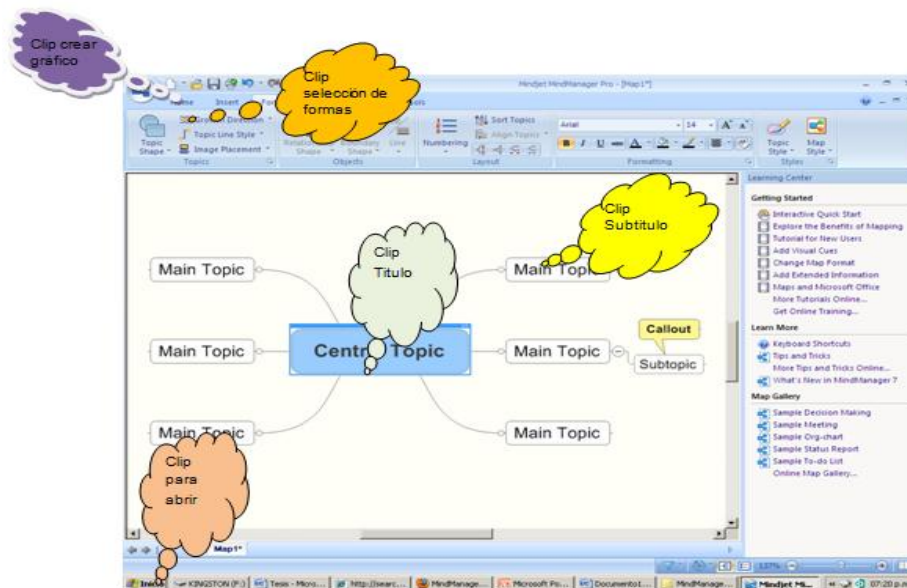


Gráfico N°28
Elaborado por María Tapia

¿Qué es?

Es un programa comercial de mapas mentales (mind map por sus descripción en inglés) desarrollado por Mindjet Corporation. Los mapas mentales creados en Mindmanager se basan en el método de mapeo de la mente por Tony Buzan

¿Para qué sirve?

Es un excelente gestor de proyectos con el que podrá tener perfectamente organizadas todas sus ideas, objetivos, opciones, etc., tener una perspectiva general de su trabajo y al mismo tiempo no olvidarse de ningún detalle.

Contenido cognitivo.-

En la presente pantalla observamos un organigrama que muestra la clasificación de las palabras por el acento.

Palabras agudas.-son aquellas cuya última sílaba es tónica.

Palabras graves.-son aquellas cuya penúltima sílaba es tónica.

Palabras esdrújulas.- son aquellas cuya antepenúltima sílaba es tónica.

Palabras sobre esdrújulas.-son aquellas cuyas anteriores a la antepenúltima sílaba es tónica.

Organizador.

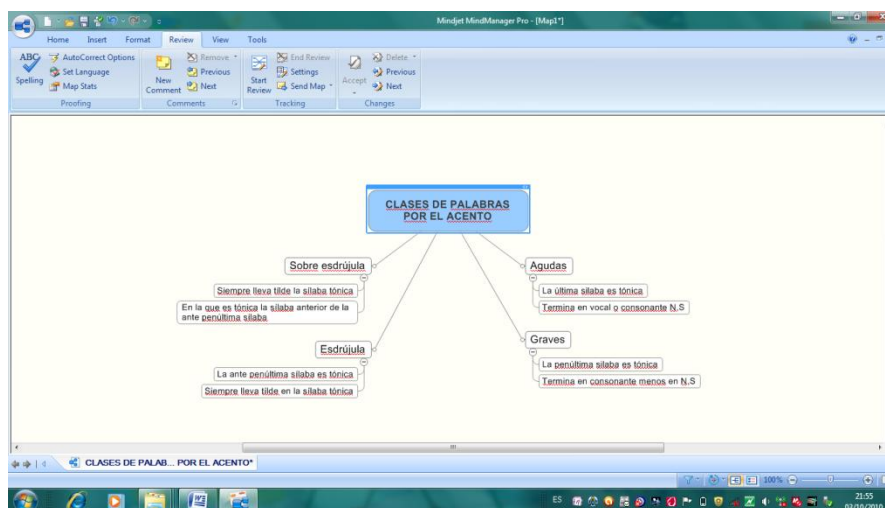


Gráfico N°29

Elaborado por María Tapia

1. Debe tener instalado en el computador el programa Mind Manager.
2. Se debe dar clip en el icono inicio para que se abra el programa.
3. Clip en el icono central topic en el cual se pone el tema central
4. Activado el icono central topic con un clip selecciono sub topic que está ubicado en la parte superior de la pantalla en el cual se activa cuadros de sub topic en el que se escribe los sub temas.
5. Activado el cuadro de sub topic o sub temas seleccionamos nuevamente con un clip en el cuadro de sub topic de la parte superior en forma secuencial y ordenada para la elaboración del mapa.
6. Para dar forma al mapa conceptual elaborado activo el título central con un clip voy a formato selecciono Growth Direction doy clip y selecciono la opción más acorde a la estructura y desarrollo del mapa.

Actividad.

Utilizando el software Mind Manager realiza un organigrama, escribe cinco ejemplos de palabras agudas, graves, esdrújulas, sobre esdrújulas.

Guía N.03

Tema: La oración.

Objetivo: motivar a los estudiantes para realizar organizadores gráficos.

Destreza: utilizar un software Mindmapper para elaborar organizadores gráficos.

Aplicación: utilizando La opción Mindmapper se diseñará un organigrama de la oración.

Mindmapper

Pantalla principal

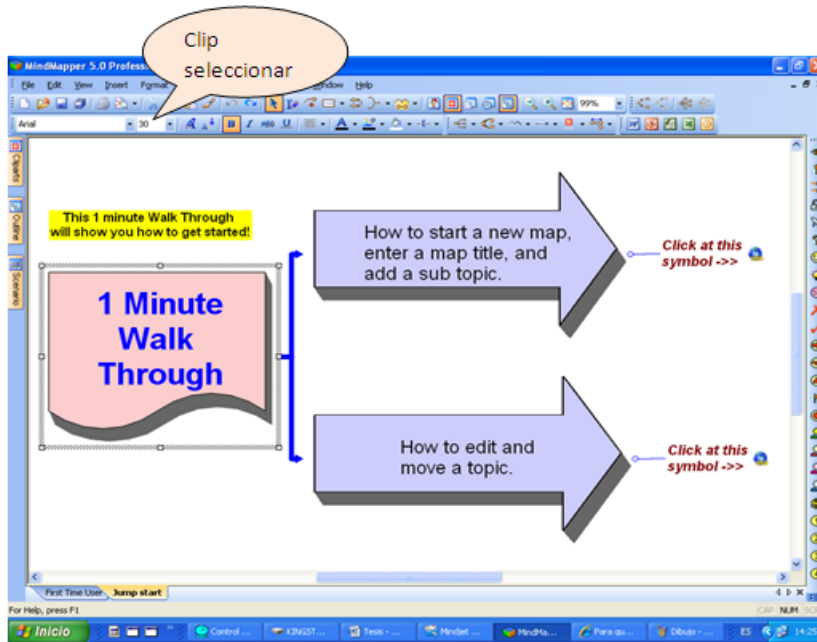


Gráfico N°30
Elaborado por María Tapia

¿Qué es?

Es una técnica de recopilación de ideas desarrollada la cual combina las habilidades de ambos hemisferios del cerebro.

¿Para qué sirve?

Este programa **sirve para** poder representar mapas mentales, de forma didáctica y de fácil entendimiento.

Contenido cognitivo.-en la presente pantalla observamos un organigrama.

Tema: La oración.-es la mínima unidad comunicacional con sentido completo y autonomía sintáctica.

Esta se divide en oración unimembre y bimembre.

Oración unimembre esta tiene un miembro y no se puede dividir.

Oración bimembre, esta tiene dos miembros y se divide en sujeto y predicado.

Organizador

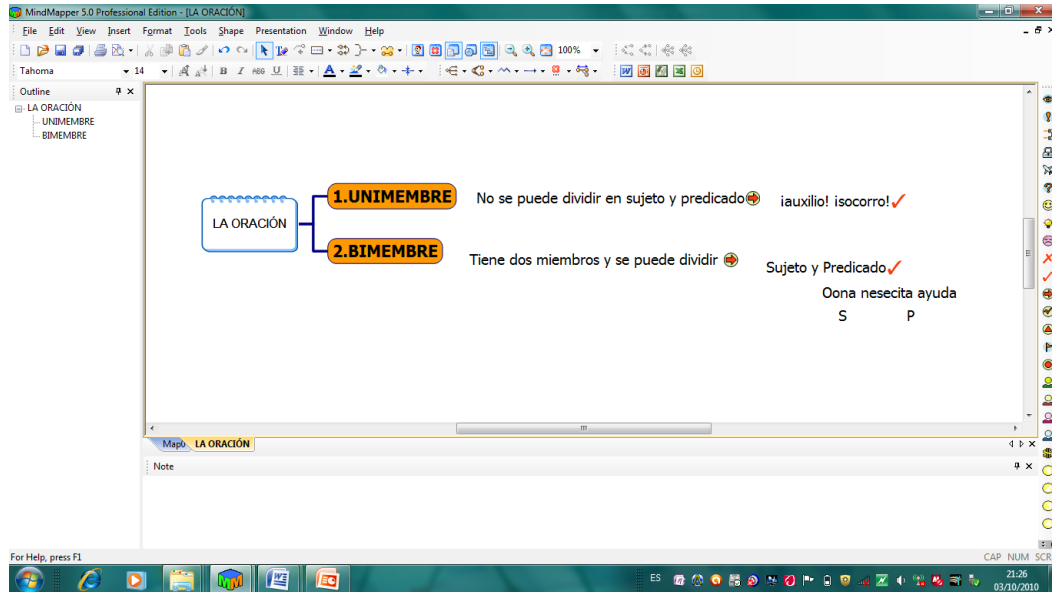


Gráfico N°31
Elaborado por María Tapia

1. Cargar el programa Mindmapper.
2. Abro con clip el icono inicio.
3. Clip en el tema central
4. Activado el cuadro central busco opciones de texto en la parte lateral derecha de la pantalla, automáticamente procede a crear otro cuadro en el que se puede señalar con gráficos de animación que se encuentran ubicados en el extremo derecho de la pantalla.
5. De igual forma para realizar otras opciones se debe comenzar activando iconos centrales en forma secuencial.
6. Para dar forma al mapa se debe dar clip en opción formato y se selecciona al gusto.

Actividad.

Utilizando el software realiza un organigrama y escribe cinco oraciones unimembre, y bimembres

Guía N.04

Tema: sujeto y predicado.

Objetivo: motivar a los estudiantes la elaboración de organizadores gráficos.

Destreza: utilizar el software Word para elaborar un organizador gráfico.

Aplicación: utilizando la opción Word se diseñará un organizador gráfico.

Word

Pantalla principal

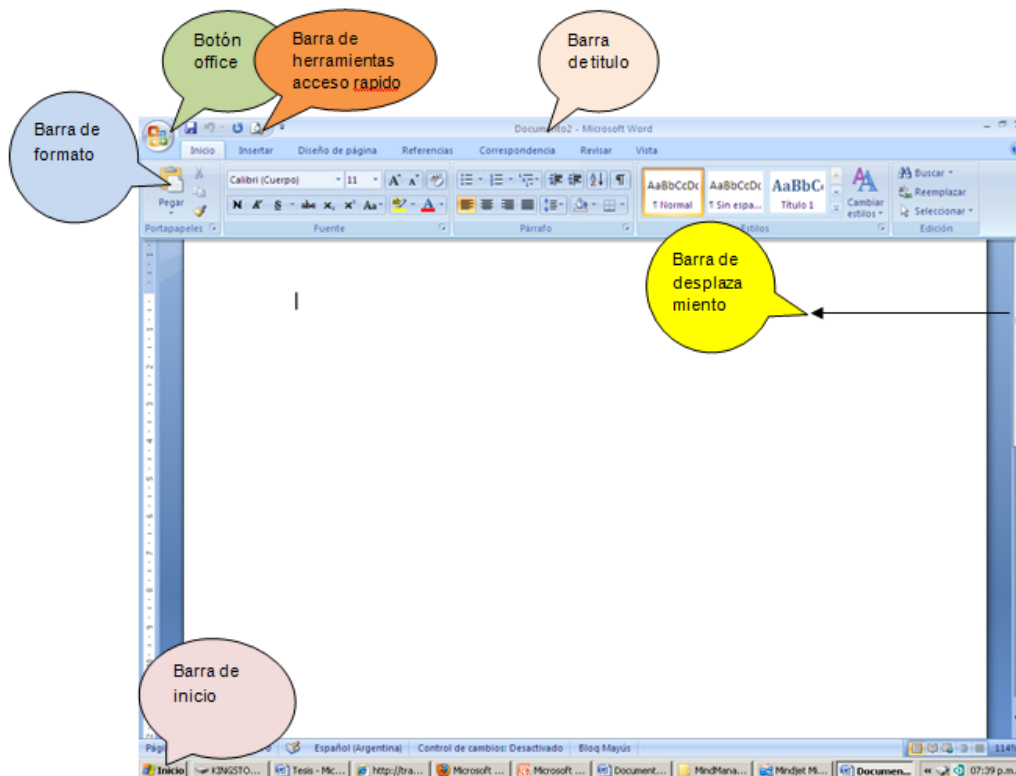


Gráfico N°32
Elaborado por María Tapia

¿Qué es?

Microsoft Word, es un programa editor de texto ofimático muy popular, que permite crear documentos sencillos o profesionales.

¿Para qué sirve?

Puede realizarse textos con formato o sin formato, o hasta imágenes, siendo preferido por muchos usuarios antes que otras opciones como el texto plano para el texto sin formato

Contenido cognitivo, en la presente pantalla observamos un organizador que muestra el sujeto y el predicado.

Sujeto.-es la persona, animal, o cosa de quién se habla en la oración.

Predicado.-es de quién se habla en la oración, el sujeto y predicado debe concordar en género y número.

Género puede ser masculino o femenino.

Número puede ser singular uno, o plural varios.

Organizador.

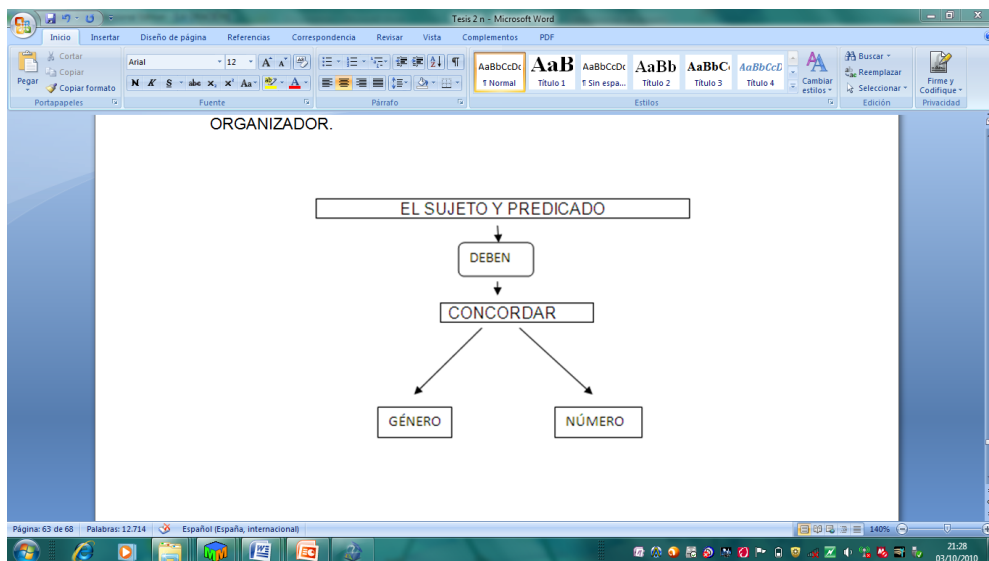


Gráfico N°33
Elaborado por María Tapia

1. Desde el botón inicio situado normalmente desde la esquina inferior izquierda de la pantalla. Inicio, todos los programas, Microsoft office, Microsoft Word 2007.
2. Desde el icono de Word puede estar situado en el escritorio, en barra de tareas, en la barra de office o en el menú inicio.
3. Esta página tiene las características necesarias para el desarrollo de un trabajo en el cual se puede graficar mapas conceptuales valiéndonos del icono insertar formas, y seleccionando a la necesidad del trabajo.

6.9-Modelo operativo.

El plan de acción previsto para la presente propuesta, contiene las siguientes fases:

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
1.SOCIALIZACIÓN 8,9,10 de septiembre	-Motivar a las autoridades, docentes, niños, niñas, de la escuela "Luis Rivadeneira" con un 90% de aceptación.	-Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia diseñar organizadores gráficos que optimicen el Aprendizaje significativo.	-Investigadora.	-Circulares -Charlas informativas.	-3 días.
2.PLANIFICACIÓN Del 13 al17 de septiembre	-Diseñar organizadores gráficos utilizando los recursos educativos tecnológicos con un 100% de dominio	-Seleccionar contenidos. -Integrar contenidos. -Diseñar actividades.	-Investigadora.	-Documentos de apoyo. -PC	-1 semana.
3.EJECUCIÓN Del 20 de septiembre al 20 de octubre	-Socializar los organizadores gráficos con los niños y niñas de sexto año con un 100%de aceptación.	-Reunión general. -Presentación magistral del material. -Aplicación de los organizadores gráficos.	-Investigadora.	-PC. -Laboratorio de computación.	-5 semanas.
4.EVALUACIÓN 21 y 22 de octubre	-Validar la efectividad de la propuesta con el 95% de efectividad.	-Observación directa. -Encuestas. -Formulación de juicios de valor. -Toma de decisiones.	-Investigadora.	-Fichas. -Encuestas. -Registros.	2 días.

Tabla N°21

Elaborado por: María Tapia.

6.10. MARCO ADMINISTRATIVO.

La presente guía didáctica será administrada por los estudiantes de sexto año de educación básica, de la Escuela Fiscal Mixta Vespertina LUIS RIVADENEIRA, ya que serán ellos mismos los que se encarguen de utilizar, analizar y determinar su validez y funcionamiento.

RECURSOS HUMANOS.

- Estudiantes.
- Docentes.
- Autoridades.
- Administrador

RECURSOS MATERIALES.

- PC.
- Proyector de datos.
- Televisor.
- Soporte magnético de almacenamiento.CD.

6.11. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.

Redactar una hoja, como se va hacer la evaluación

La presente guía tendrá un seguimiento y evaluación permanente para obtener parámetros reales, la potencialidad dentro del proceso aprendizaje y poder tomar decisiones pertinentes.

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

- ADELL, Jordi (1997) “Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información “. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa N° 7 www.uib.es/depart/gte/relevec5.htm”Universidad de les Illes Balears.
- ADELL, Jordi (1998)”Nuevas tecnologías e innovación educativa”. En Organización y gestión educativa,núm.1,p.3-7”
- ADELL, Jordi.(1997)Nuevas Tecnologías e innovación Educativa. Informática.
- ALBA, C; NAFRIA, E.(1993)”Utilización didáctica de las nuevas tecnologías en educación especial. Análisis desde los modelos teóricos. COMES, G. y GISBERT, M, la necesidad de una educación para la diversidad, Ed. El Medol.Tarragona.Pp.61-69” CABERO,J(1996).Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Edutec.
- CERDA, Tomás. Nuevas tecnologías-nueva metodología. Quaderns Digítals.
- COSTALLAT Molona Dalila de, Psicomotricidad II Edición 5ta., Editorial. Lozada S, A., Buenos Aires, 1979.
- DE ROSA, Delia Clarisa “Guía Pedagógica Ecuatoriana” Editorial EDIPECU S.A, Ediciones Argentinas S.A. 2 de Septiembre 1983.
- DIAZ BARRIGA FRIDA y HERNANDEZG. (2000). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo (una interpretación constructivista) Mc Graw Hill.
- DIAZ BARRIGA, CASTAÑEDA y LULE (1986), Destrezas académicas básicas, Departamento de Psicología Educativa, México, UNAM.
- DIAZ BARRIGA FRIDA y HERNANDEZ G. (2000). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.
- EDICIÓN MMV, “Primaria Interactiva de Lenguaje”, Cultura, SA Polígono Industrial Arroyo Molinos, Madrid –España.
- EDICIONES NACIONALES UNIDAS,” Escuela Activa 2” , Quito- Ecuador.

- GUARDIAN BEATRIZ (2003), Estrategias para fomentar el aprendizaje significativo de la Asignatura de Análisis de Algoritmos en el nivel de Educación, Superior, ESIME-Cu, IPN, tesis de grado.
- GUARDIAN BEATRIZ (2004), La tutoría a través de técnicas virtuales de aprendizaje significativo en la asignatura de estructura de datos en el I.P.N., 1er Encuentro Nacional de Tutorías, Universidad de Colima, México.
- GUARDIAN BEATRIZ (2003), Estrategias para fomentar el aprendizaje significativo de la Asignatura de Lenguaje
- JARAMILLO, P(2004). Uso de Tecnologías de información y Comunicación en tercer grado. ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información en dos instituciones educativas de Bogotá? Tesis de maestría para la obtención del título de Magister en educación Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.
- MARQUES, Pere. Impacto de las TIC en el mundo educativo
- MINISTERIO D EDUCACION Y CULTURA, “PRIMERO LA LECTURA”, Quito- Ecuador, 1994.
- RUEDA, R. y Quintana, A.(2004). Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar. Bogotá

WEBGRAFÍA.

- <http://educatics.blogspot.com/>
- www.infodesarrollo.ec/noticias/educacion.html
- <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>
- <http://www.me.gov.ar/curriform/publica/tic.pdf>.
- www.imaginar.org
- <http://www.cuadernointercultural.com/organizadores-graficos-ideas-y-recursos/>
- <http://cmap.ihmc.us/conceppppppppptmap.html>
- <http://www.edrawsoft.com/freemind.php>
- <http://www.santamaria.edu.pe/archivos/htmhtml/investigacion/organizadores-graf.htm>
- <http://www.cienciaytecnologia.gob.bo/convocatorias/publicaciones/Metodologia.pdf>
- <http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cn/temas/cuadernia>
- http://www.google.com.ec/#hl=es&source=hp&biw=1596&bih=630&q=fondos+de+pantalla&aq=1&aqi=g10&aql=&oq=FONDOS+DE+&gs_rfai=&fp=31a65eea89dc5308
- http://www.google.com.ec/#hl=es&source=hp&biw=1596&bih=630&q=GIFS+ANIMADOS&aq=f&aqi=g10&aql=&oq=&gs_rfai=&fp=31a65eea89dc5308

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD DE ESTUDIO SEMIPRECENCIAL.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA VESPERTINA “LUIS RIVADENEIRA” .

Objetivo: Diagnosticar la utilización de los Recursos Tecnológicos y los recursos didácticos en la materia de Lenguaje y Comunicación en la incidencia de aprendizaje significativo.

Instructivo: Lea atentamente las siguientes preguntas planteadas y marque con una X la respuesta según su elección.

1. ¿Te gustaría que tu maestro utilice el computador para dictar clases?

SI

NO

2. ¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura utilizando el computador?

SI

NO

3. ¿Te gustaría realizar organizadores gráficos en el computador?

SI

NO

4. ¿Captas mejor las clases cuando puedes oír, ver y manipular por ti mismo?

SI

NO

5. ¿Dispones de un computador en casa para reforzar lo aprendido?

SI

NO

6. ¿Piensa que al utilizar el computador como recurso de apoyo pedagógico mejorara el aprendizaje en lenguaje?

SI

NO

7. ¿Consideras que los organizadores gráficos te permiten potenciar la capacidad de análisis y síntesis para reforzar el aprendizaje significativo de lenguaje y comunicación?
- SI NO
8. ¿En tu institución dispones de laboratorio de computación al que puedes acceder con facilidad?
- SI NO
9. ¿Conoces algún programa para diseñar organizadores gráficos?
- SI NO
10. ¿La utilización de organizadores gráficos despierta su interés por la materia de Lenguaje y Comunicación?
- SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN