



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

Mención: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE “DE ALANGASÍ”.

AUTORA: VILLAGÓMEZ CARRILLO LUCILA GENOVEVA

TUTOR: Dr. M.S.C. ESPARZA CÒRDOVA SEGUNDO RAÚL

AMBATO - ECUADOR

2010

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

Yo, Dr. M.S.C. ESPARZA CÒRDOVA RAÙL C.C 1800749184 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE” DE ALANGASÍ” ,desarrollado por la egresada, Sra. Lucila Genoveva Villagòmez Carrillo, 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. Concejo Directivo.

Ambato,31 de octubre del 2010

.....

TUTOR

Dr. M.S.C. ESPARZA CÒRDOVA SEGUNDO RAÙL

AUTORÍA DEL TRABAJO

El presente proyecto de investigación “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE” DE ALANGASÍ”, elaborado por quien suscribe la presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Ambato, 31 de octubre del 2010

LUCILA GENOVEVA VILLAGÓMEZ CARRILLO

AUTORA

C.I. 1709571499

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

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE” DE ALANGASÌ”.

Presentada por la Sra. VILLAGÓMEZ CARRILLO LUCILA GENOVEVA, 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 los organismo pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
M g. NIETO VITERI PAULINA

MIEMBRO

.....
Ing. GAVILANES WILMA

MIEMBRO

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con mucho cariño para mi esposo Jorge, quien con su paciencia siempre estuvo a mi lado, guiándome y dando la fuerza necesaria para culminar esta meta.

A mi princesa Paula quien con sus características de inocencia y cariño supo comprenderme todo el tiempo que he dedicado a la elaboración de la tesis para llegar a obtener este título.

Dedico a estas dos maravillosas personas Jorge y Paula quienes son, mi razón de existir.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por iluminar mi camino y permitirme llegar a culminar este objetivo trazado.

A mi familia que siempre me brindó su apoyo incondicional, su tiempo de comprensión, su paciencia y fuerza para que juntos lleguemos a culminar este proyecto que servirá para el bien familiar, social y profesional.

A la Universidad Técnica de Ambato, a los profesores, que me entregaron sus saberes durante el tiempo de permanencia en la institución y a todos quienes nos guiaron en esta trayectoria, augurando que sigan aportando con sus sabios conocimientos a las futuras generaciones para el crecimiento y bienestar de nuestro querido país.

ÍNDICE GENERAL

A. PRELIMINARES

| | |
|--------------------------------------|------|
| Portada..... | i |
| Aprobación por el tutor..... | ii |
| Autoría de la Tesis..... | iii |
| Aprobación del consejo de grado..... | iv |
| Dedicatoria..... | v |
| Agradecimiento..... | vi |
| Índice General..... | vii |
| Índice de Tablas..... | x |
| Índice de gráficos..... | xii |
| Resumen ejecutivo..... | xiii |

B. TEXTO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| | |
| CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA | |
| 1.1. Tema..... | 3 |
| 1.2. Planteamiento del problema..... | 3 |
| 1.2.1. Contextualización..... | 3 |
| 1.2.2. Análisis crítico..... | 8 |
| 1.2.3. Prognosis..... | 9 |
| 1.2.4. Formulación de problema..... | 10 |
| 1.2.5. Interrogantes..... | 11 |
| 1.2.6. Delimitación del problema..... | 11 |
| 1.3. Justificación..... | 12 |
| 1.4. Objetivos..... | 13 |
| 1.4.1. Objetivos Generales..... | 13 |
| 1.4.2. Objetivos Específicos..... | 13 |
| CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO | 15 |
| 2.1. Antecedentes investigativos..... | 15 |
| 2.2. Fundamentación filosófica..... | 16 |
| 2.3. Fundamentación legal..... | 17 |
| 2.4. Categorías fundamentales..... | 18 |
| 2.5. Hipótesis..... | 60 |
| 2.6. Señalamiento de variables..... | 61 |
| CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA | 62 |
| 3.1. Enfoque..... | 62 |
| 3.2. Modalidad básica de la investigación..... | 62 |
| 3.3. Nivel o tipo de Investigación..... | 62 |
| 3.4. Población y muestra..... | 63 |
| 3.5. Operacionalización de variables..... | 64 |
| 3.6. Plan de recolección de Información..... | 66 |
| 3.7. Plan de procesamiento de la información..... | 67 |
| | |
| CAPÍTULO 4: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS | 68 |

| | |
|---|-----|
| 4.1. Análisis de los resultados..... | 68 |
| 4.2. Interpretación de los Datos..... | 68 |
| 4.3. Verificación de Hipótesis | 89 |
| CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 95 |
| 5.1. Conclusiones..... | 95 |
| 5.2. Recomendaciones..... | 97 |
| CAPÍTULO 6: PROPUESTA | 98 |
| 6.1. Tema..... | 98 |
| 6.2. Datos Informativos..... | 98 |
| 6.3. Antecedentes de la propuesta..... | 99 |
| 6.4. Justificación..... | 99 |
| 6.5. Objetivos..... | 100 |
| 6.6. Análisis de Factibilidad..... | 100 |
| 6.7. Fundamentación..... | 102 |
| 6.8. Modelo operativo..... | 125 |
| 6.9. Administración o Guía de la propuesta..... | 127 |
| C. MATERIALES DE REFERENCIA | |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 144 |
| WEBGRAFÍA..... | 145 |
| ANEXO 1..... | 146 |
| ANEXO 2..... | 151 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla N° 1: Funciones de los materiales Multimedia..... | 38 |
| Tabla N° 2: Modelos curriculares..... | 44 |
| Tabla N° 3: Factores de la evaluación por desempeño..... | 51 |
| Tabla N° 4: Población de Estudio..... | 62 |
| Tabla N° 5: Cuadro del material didáctico interactivo..... | 63 |
| Tabla N° 6: Cuadro del rendimiento académico..... | 64 |
| Tabla N° 7: Recolección de información..... | 66 |
| Tabla N° 8: Material Interactivo..... | 69 |
| Tabla N° 9 Laboratorio de computación..... | 70 |
| Tabla N° 10. Manejo de Material interactivo..... | 71 |
| Tabla N° 11: Motivación..... | 72 |
| Tabla N° 12: Participación activa del estudiante..... | 73 |
| Tabla N° 13: Oportunidades en el rendimiento académico..... | 74 |
| Tabla N° 14: Proceso educativo en el rendimiento académico..... | 75 |
| Tabla N° 15: Nivel de aprendizaje..... | 76 |
| Tabla N° 16: La responsabilidad en el rendimiento académico..... | 77 |
| Tabla N° 17: Problemas familiares en el rendimiento escolar..... | 78 |
| Tabla N° 18: Utilidad del material interactivo..... | 79 |
| Tabla N° 19: Material interactivo en otras aéreas..... | 80 |
| Tabla N° 20: Aprendizaje Autónomo..... | 81 |
| Tabla N° 21: Trabajo con material interactivo en el aula..... | 82 |
| Tabla N° 22: Trabajos Rutinarios..... | 83 |
| Tabla N° 23: Calidad del Maestro..... | 84 |
| Tabla N° 24: Capacidades y características psicológicas..... | 85 |
| Tabla N° 25: Rendimiento académico como indicador..... | 86 |
| Tabla N° 26: Proceso educativo..... | 87 |
| Tabla N° 27: Bajo nivel educativo de los padres..... | 88 |
| Tabla N° 28: Frecuencias observadas..... | 92 |
| Tabla N° 29: Frecuencias esperadas..... | 93 |
| Tabla N° 30 JI Cuadrado | 94 |

| | |
|---|-----|
| Tabla N° 31 Propuesta..... | 125 |
| Tabla N° 32: Cronograma para la aplicación de la propuesta..... | 126 |

INDICE DE GRÁFICO

| | |
|--|----|
| Gráfico N° 1: Árbol de problemas del material didáctico interactivo..... | 8 |
| Gráfico N°2. Aplicación multimedia..... | 18 |
| Gráfico N° 3: Material Interactivo | 69 |
| Gráfico N° 4 Laboratorio de computación..... | 70 |
| Gráfico N° 5: Manejo de Material interactivo..... | 71 |
| Gráfico N° 6: Motivación..... | 72 |
| Gráfico N° 7: Participación activa del estudiante..... | 73 |
| Gráfico N° 8: Oportunidades en el rendimiento académico..... | 74 |
| Gráfico N° 9: Proceso educativo en el rendimiento académico..... | 75 |
| Gráfico N° 10: Nivel de aprendizaje..... | 76 |
| Gráfico N° 11: La responsabilidad en el rendimiento académica..... | 77 |
| Gráfico N° 12: Problemas familiares en el rendimiento escolar..... | 78 |
| Gráfico N° 13: Utilidad del material interactivo..... | 79 |
| Gráfico N° 14: Material interactivo en otras aéreas..... | 80 |
| Gráfico N° 15: Aprendizaje Autónomo..... | 81 |
| Gráfico N° 16: Trabajo con material interactivo en el aula..... | 82 |
| Gráfico N° 17: Trabajos Rutinarios..... | 83 |
| Gráfico N° 18: Calidad del Maestro | 84 |
| Gráfico N° 19: Capacidades y características psicológicas..... | 85 |
| Gráfico N° 20: Rendimiento académico como indicador..... | 86 |
| Gráfico N° 21: Proceso educativo..... | 87 |
| Gráfico N° 22: Bajo nivel educativo de los padres..... | 88 |
| Gráfico N° 23: De regiones de aceptación..... | 91 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo investigativo sobre el tema: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE” DE ALANGASI”

Se ha detectado como problema central la falta de aplicación de juegos didácticos interactivos en el área de lenguaje en los niños de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze”, de Alangasí .

La hipótesis de trabajo fue: ¿ Cómo influye la aplicación de juegos didácticos interactivos en el área de Lenguaje en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze”, de Alangasí .

El contenido de esta investigación encierra aspectos importantes sobre la aplicación de juegos didácticos interactivos y cambio de metodología en los maestros de las diferentes áreas para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

INTRODUCCIÓN

La renovación pedagógica que surge en Europa a finales del siglo XIX aboga por importantes cambios en la concepción educativa y en el diseño y planteamiento de lo que debe ser y enseñar la escuela, además de definir los nuevos papeles para el docente. Así pues, las ideas de ‘la letra con sangre entra’, las prácticas memorísticas, enciclopédicas y basadas en una organización escolar excesivamente intelectualista, cambian e intentan transformarse por la máxima horaciana de ‘instruir deleitando’, con una educación integral, activa y en donde el niño deja de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo.

La clave en la nueva educación es la aplicación de juegos interactivos para desarrollar el proceso educativo y el aprendizaje de los estudiantes. Esta actividad lúdica nos lleva a dar un giro de lo que se enfocaba en el pasado la educación, a verle dese el campo del desarrollo intelectual, creativo y moral de los alumnos.

A la hora de introducir el juego en una dinámica pedagógica, escolar o no, se ha de tener presente que además de los niños y niñas que practican esta actividad con total libertad y gozo pleno, los docentes, padres y educadores en general, deben ejercer también un papel protagonista a la hora de dirigir, tutorizar, encauzar, proponer o vigilar sus juegos.

El rol que han de asumir el educador y a la formación que habrá de recibir para poder conocer y aplicar las estrategias y metodologías lúdicas en la tarea pedagógica.

Es importante tomar en cuenta los escenarios adecuados para la aplicación de estos juegos interactivos para que en forma grupal o individual los usuarios: preescolares, educación básica y bachillerato lo ejecuten profunda con una convicción en el potencial pedagógico que encierra el juego, al tratarse de una actividad educativa.

Por lo antes mencionado he visto la necesidad de implementar en la “Unidad Educativa Emile Jaques Dalcraze”, institución donde me encuentro laborando, estoy segura que este proyecto de investigación servirá para motivar a maestros y estudiantes y mejorar el rendimiento académico de nuestros educandos.

La aplicación de los juegos interactivos puede construir nuevos entornos y crear objetos con los cuales se pueda interactuar con un sistema virtual seleccionando opciones para poder relacionar el conocimiento con la motivación.

Contiene actividades prediseñadas a las que solamente hay que añadirles el contenido como:

- Rompecabezas
- Sopa de letras
- Palabras cruzadas
- Completaciones

El aprendizaje se da a través de la situación de roles toma de decisiones y la búsqueda de soluciones.

La experimentación es el centro del proceso de aprendizaje, el estudiante se enfrenta a la complejidad y variación de las situaciones como si fueran reales.

CAPÍTULO I

EI PROBLEMA

1.1 Tema.

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE” DE ALANGASI.”.

1.2 Planteamiento del problema.

1.2.1 Contextualización

El objetivo general del estado es que el sistema educativo prepare a la gente para su vida post-escolar. Esto quiere decir, disciplina y creatividad. Disciplina para trabajar en grupo de manera armónica y creatividad para imaginar soluciones distintas y mejores a los problemas cotidianos y laborales. Que los alumnos hagan bancos de conocimientos fomenta ambas cualidades pues los estudiantes actúan coordinada e independientemente para crear textos informáticos que les obligan a volver a decir el saber, a reinventarlo. Estos usos de la computación no están lejos de las posibilidades de muchas de nuestras instituciones/ Este tipo de trabajo permitiría tener alumnos activos y creadores en lugar de pasivos consumidores de las palabras del profesor. Este cambiaría su rol pues no sólo dictaría clases, sino que coordinaría un trabajo grupal de responsabilidad compartida.

Buscar, comprender, evaluar y seleccionar información obligaría a usar la inteligencia más que la memoria. No hace falta resaltar la importancia de preparar razonadores en los colegios.

Cualquier profesor escolar o universitario en el país estará de acuerdo en que la mayoría de los estudiantes no tiene posibilidades de acceder a buena bibliografía. Redes como la descrita permiten diseñar cursos que funcionan en redes locales, en BBSs, en Infovía o en Internet, de modo personalizado y bastante automatizado. De esta manera el profesor puede monitorear el trabajo de cada alumno y, muy importante, le deja la posibilidad de avanzar a su propio ritmo.

La informática es una herramienta pedagógica que nadie explica cómo usar en las aulas y cuya articulación con el sistema educativo tampoco es explicada, por lo que las instituciones educativas mismas deben documentarse.

A lo largo de los últimos 34 años, sobre todo en el mundo desarrollado; y en las dos últimas décadas en Latinoamérica, los profesionales de la educación se han esforzado por buscar las mejores aplicaciones del computador y sus programas en todos los campos que implica la actividad educativa: como herramienta de gestión administrativa y académica, como herramienta facilitadora de la enseñanza y el aprendizaje y como instrumento de apoyo a las actividades investigativas.

Sin lugar a dudas que estamos viviendo la década de la integración de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC) en la educación Ecuatoriana.

En todos los casos señalados, las expectativas han sobrepasado las realidades, pudiéndose observar como elemento constante en todos estos intentos lo que se podría denominar un optimismo pedagógico exagerado, ya que el resultado ha sido la inexistencia de una verdadera integración de estos nuevos, poderosos y motivantes recursos al proceso pedagógico.

La vida del hombre ha evolucionado en diferentes aspectos tanto como físico como psicológico, y con el todo lo que lo rodea, la multimedia educativa no es la excepción, esta ha sido sustituida, modificada, innovada, etc.

Con el fin de proporcionarle al hombre una mejor experiencia en el campo educativo, por todo esto el Ministerio de Educación y Cultura se encuentra capacitando a los docentes para el manejo de herramientas multimedia para la producción de materiales educativos.

El profesor presencial ha pasado a convertirse en un tablero, ha presentaciones de clases en videocinta, vídeo conferencias, clases por internet, en fin la multimedia ha abierto muchas barreras para la educación y seguirá abriendo muchos más en un futuro muy próximo, y solo con un solo fin que las personas tengan una relación más amena con el estudio.

Al Ministerio de Educación y Culturas de Ecuador es imprescindible definir una Política Nacional del uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación, concretamente, de aplicación de la informática en los niveles inicial, primario y medio del sistema educativo ecuatoriano.

Esta política debe estar enmarcada, a la vez, en otra más amplia que posibilite el acceso de los estudiantes ecuatorianos a la ciencia y a la tecnología y empatar coherentemente con la reforma Curricular planteada por el actual gobierno.

Es importante formar los cuadros profesionales necesarios para orientar, planificar, ejecutar y evaluar los planes, programas y proyectos que el Ministerio de Educación debe alentar en lo relacionado a la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación. Nuestro país es uno de los pocos de Latinoamérica que no dispone de programas nacionales de aplicación de la informática en la educación.

Es necesario incorporar los conocimientos informáticos básicos y la aplicación pedagógica de esta Tecnología al pensum de estudios de los Institutos Superiores Pedagógicos, con el objeto de incorporar estos nuevos conocimientos y destrezas que la educación actual y futura demanda del educador ecuatoriano.

Es menester asesorarse y realizar estudios previos, especialmente analizando las experiencias que otros países del mundo que han vivido en este campo, para no volver a cometer los mismos errores y para aprovechar de lo que ya está hecho.

Sería un grave error emprender en algún programa nacional masivo sin contar con una política clara y definida y sin analizar los beneficios y los inconvenientes que tal empresa significaría para el país.

Los estudiantes de nuestra institución son considerados como seres únicos e irrepetibles, con características y comportamientos muy propios respetando siempre su individualidad.

La imagen institucional es ser pioneros en brindar servicios educativos integrados, para niños desde un año hasta profesionales de educación tecnológica superior, con excelencia educativa y en un acogedor campus ecológico que satisfaga las exigencias de la pedagogía moderna, en una organización diseñada para responder a las expectativas de la comunidad con espíritu innovador, competitivo y líder en su género.

La “Unidad Educativa Emile Jaques Dalcroze” ha concienciado en los maestros y maestras la importancia de la utilización del manejo de herramientas multimedia para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes para que puedan visualizar y experimentar aprendizajes significativos de temas explicados en el aula o en las clases de laboratorio, lo que se quiere alcanzar es que el estudiante sea productivo e incrementar la motivación por la asignatura.

Como visión en los próximos diez años es entregar a la sociedad líderes agentes de cambio en la estructura histórica, social y cultural ecuatoriana. Como misión es fortalecer la identidad autonomía de nuestros niños, formando líderes competentes y mejores seres humanos.

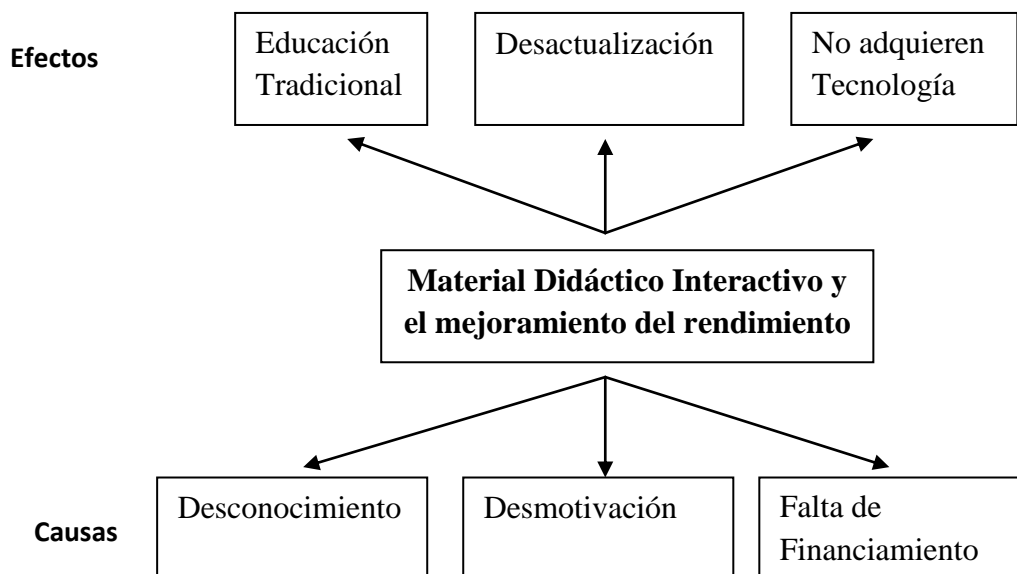
Nuestra institución no puede dejar a un lado la innovación y el asesoramiento de la tecnología en las aulas, tomando en cuenta las capacidades del cerebro humano (memoria, velocidad, información multimedia);

1. Como herramienta de procesamiento de información (inicialmente a través de los paquetes básicos de uso general);
2. Como apoyo para la concreción de conceptos abstractos, a través de la simulación;
3. Como medio de comunicación, a través de las redes telemáticas, Internet, correo electrónico, etc;
4. Como herramienta para desarrollar la capacidad de resolución de problemas, especialmente a través de la programación (con fines educativos, no tecnológicos).

Vale la pena señalar que la estrategia fundamental de esta propuesta, busca aportar, con una ambiciosa visión de futuro del uso pedagógico de las TIC, donde aquellas se integren verdaderamente al currículo.

1.2.2 Análisis Crítico

Gráfico N° 1: Árbol de problemas del material didáctico interactivo.



Elaborado por: Lucila Villagómez

Fuente: Internet y textos

El desconocimiento del uso de material didáctico interactivo por parte de los maestros ha hecho que la educación sea aburrida y que el estudiante sea un mero receptor, así poder acceder a información nueva e inmediata.

La desmotivación en los estudiantes y maestros se hace presente por la desactualización en el manejo de la Tecnología y así lograr un mejor aprendizaje. La falta de financiamiento en algunos maestros e instituciones educativas no ha permitido el acceso a la tecnología provocando que el aprendizaje no sea significativo y que el trabajo del docente se lo siga aplicando en forma tradicional.

La falta de Financiamiento es un factor muy relevante que aqueja a todas las Instituciones educativas ya que la tecnología genera una gran inversión por la adquisición e implementación de computadores , pizarrones interactivos etc.

1.2.3 Prognosis

El cambio tecnológico que estamos experimentando y el auge de nuevas formas de comunicación, hace imprescindible una reflexión desde la educación sobre el impacto de estas nuevas herramientas de comunicación, tanto en los comportamientos y los procesos de pensamiento de todos los grupos humanos como en las actitudes de la sociedad hacia estos nuevos medios y los modos de vida que sustentan, sin olvidar su impacto en las instituciones educativas y los nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje que se posibilitan.

El impacto de las nuevas tecnologías en la educación se refleja en cambios visibles y tangibles en el rol de los docentes y en el de los alumnos respecto al modelo en el que los docentes eran los agentes activos de la enseñanza, “dueños del conocimiento” y que transmitían en forma directa a alumnos que se comportaban como simples receptores pasivos, sin lugar al cuestionamiento o al trabajo colaborativo con sus pares o, incluso, con el mismo docente.

A ese modelo le ha sucedido otro en el que alumnos y docentes aprenden en forma conjunta en un entorno mucho más enriquecedor.

Los expertos aseveran que con este nuevo paradigma educativo alumnos y estudiantes aprenden a trabajar en equipo y desarrollan todo su potencial creativo.

Esto incrementa su nivel de interés en el aprendizaje de nuevos contenidos y destrezas, y aumenta simultáneamente su autoestima, componente esencial desde el punto de vista pedagógico para el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje.

Ventajas de la Tecnología en la Educación

La tecnología no es una actividad educativa en sí misma, sino una herramienta o un medio para alcanzar el fin de una educación de mayor calidad.

La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos ofrece gran cantidad de ventajas para la enseñanza, como, por

ejemplo: a) la adaptación de la población a la nueva economía, en tanto la tecnología y el conocimiento se constituyen en dos pilares fundamentales del desarrollo económico; b) la posibilidad de igualar y extender las oportunidades de acceso a la educación, debido a la eliminación de barreras de tipo tiempo-espacial; c) una mayor interacción entre escuelas, docentes y administradores centrales; d) facilitar el aprendizaje y la capacitación a lo largo de toda la vida; y e) la posibilidad de brindar educación más ajustada a las necesidades de cada alumno, sus capacidades e intereses.

La aplicación del material interactivo en las aulas ayudará a que la metodología de los maestros sea más activa y actualizada.

El contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual, son materiales que proporcionan a los estudiantes y profesores un contacto con las TIC.

Es meritorio incluir esta alternativa de material en la enseñanza, aprendizaje para que los alumnos estén motivados ya que con una buena motivación se despierta el querer hacer y esto incita a la actividad y al pensamiento crítico, el estudiante dedicara más tiempo a trabajar, aprende mas y mejora su rendimiento académico.

1.2.4 Formulación del problema.

¿Cómo la aplicación de los juegos didácticos interactivos en Lenguaje mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del quinto y sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Emile Jaques – Dalcroze”, de Alangasí durante el año lectivo 2010 - 2011?

1.2.5 Interrogantes.

- ¿Los maestros del quinto y sexto año de educación básica aplican material didáctico interactivo?
- ¿Cuál es la utilidad que nos brindan los juegos interactivos en la educación?
- ¿Hay algún motivo que les impida a los maestros/as que apliquen material didáctico interactivo en el área de Lenguaje?
- ¿Dispone la “Unidad Educativa Emile Jaques – Dalcroze” con los equipos necesarios para que los maestros/as puedan utilizar material didáctico interactivo en las aulas?

1.2.6 Delimitación del problema

Límite espacial

Se realizará en la Unidad Educativa “Emile Jaques – Dalcroze” de Alangasí.

Límite temporal

El proyecto de investigación se desarrollará en el presente período.

Unidades de observación

Campo: Educativo

Área: Lenguaje

Aspecto: Rendimiento académico de los estudiantes

Involucrados: Estudiantes y maestros del quinto “A” y “B” y sexto año de educación básica.

1.3 Justificación

La innovación educativa basada en las tecnologías ha estado muy ligada a la evolución de las TIC. La aparición del ordenador personal originó lo que se llamó E.A.O. (Enseñanza Asistida por Ordenador); la aparición del CD-ROM originó la multimedia educativa (hipermedias, hipertextos y multimedias); la aparición de internet originó la teleformación y parece que ahora estamos aplicando redes sociales, entornos personalizados, gestión de conocimiento y Web 2.0 que todas estas innovaciones se han involucrado en la vida cotidiana de los estudiantes.

Las instituciones educativas deben capacitar a los docentes en la aplicación de material didáctico interactivo para que sea utilizado en las aulas con sus estudiantes y así conseguir ciudadanos críticos y creativos.

La innovación educativa también se sustenta en cuatro patas: los procesos, el conocimiento, las personas y las tecnologías. Basta con que falte una sola pata para que la innovación educativa se estrelle.

Los procesos pueden ser cualquier tipo de metodología formativa o logística.

La famosas TIC pueden ser tanto el hardware: ordenador, proyector, pizarra electrónica, como software: plataformas, blog, wiki.

El conocimiento no son sólo los contenidos, sino la información útil para el proceso formativo como: contenidos, recursos, web, casos prácticos, proyectos, información general sobre la asignatura, consejos, etc.

Las personas, principalmente son el profesorado y el alumnado; la innovación educativa debe incluir a ambos grupos.

Con una buena actitud y rompiendo esquemas se puede llevar de mejor manera la información a los estudiantes de forma fácil y comprensible siendo beneficiados los educandos.

Existe la predisposición de las autoridades y docentes para la ejecución de este proyecto en las instalaciones de la institución ya que el mismo ayudará a mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

El apoyo brindado por las autoridades de la institución se basa en la utilización de la infraestructura de la institución:

- Laboratorio de computación
- Aula de 5º y 6ª de básica
- Autorización para la aplicación de la encuesta a los estudiantes
- Aplicación del proyecto tecnológico

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivos generales.

Determinar como el material didáctico interactivo mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del quinto “A” y “B” y sexto año de Educación Básica de la “Unidad Educativa Emile Jaques – Dalcroze”, de Alangasí.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar los efectos que causa la falta de aplicación de material didáctico interactivo (Juegos didácticos) en el área de Lenguaje en los alumnos de quinto “A y “B” y sexto año de Educación Básica.
- Analizar las causas por las que los maestros/as del quinto “A” y “B” y sexto año de Educación Básica no apliquen material didáctico interactivo.
- Desarrollar una guía para docentes sobre el material didáctico interactivo en el área de Lenguaje en los quintos “A” y “B” y sexto año de Educación Básica para mejorar el rendimiento académico.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Existe el sitio web: www.edufuturo.com creado por la Prefectura de Pichincha, el año 2001. Con la misión de orientar y concretar las aspiraciones provinciales y los cambios que se requieren para mejorar la calidad de vida de la población con miras al año 2022.

En este contexto, a través de la Mesa de Educación se identificó como necesidad prioritaria mejorar la calidad de educación pública de la Provincia de Pichincha. Durante mi experiencia docente me he dado cuenta que la educación no puede dejar de lado el uso de la multimedia en la enseñanza del aprendizaje.

En muchas instituciones educativas se ha visto la necesidad de incrementar el área de informática para orientar a la niñez y juventud el buen uso de las TIC.

Existe la preocupación a nivel nacional y del MEC en la capacitación a docentes en el manejo de multimedia para que se aplique en cada institución a sus estudiantes.

En el caso de la unidad educativa “Emilie Jaques – Dalcroze” institución en la que me encuentro laborando, las autoridades y personal docente están empeñados en la aplicación y guía para el uso de la tecnología, conocedores de las bondades que nos ofrece el material interactivo en las aulas para cambiar la metodología tradicional a una metodología activa y dinámica y así conseguir un mejor rendimiento académico en nuestros estudiantes en la sección básica.

Las aplicaciones pedagógicas del computador, comprenden todas aquellas actividades relacionadas con el proceso del interaprendizaje donde el computador

es un elemento de apoyo. Corresponde al gran abanico de usos pedagógicos que puede darse al computador, entre ellos podemos mencionar la enseñanza asistida por el computador como ejercitadores, tutoriales, simulación y las aplicaciones de paquetes básicos procesador de textos, hoja de cálculo, bases de datos especialmente, entre las formas más empleadas.

El objetivo de esta tesis es potenciar la intuición del estudiante y favorecer el aprendizaje de tipo inductivo, profundizar los conocimientos del estudiante confrontándolo a la realidad simulada y ampliar su campo de experiencias de esta manera que llegue a obtener un mejor rendimiento académico.

2.2. Fundamentación filosófica.

Para realizar la investigación el grupo investigador se ubica en el paradigma filosófico crítico propositivo. Es Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder; propositivo en cuanto a la investigación no se detiene en la complementación pasiva de los fenómenos sino además que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad.

Esta corriente filosófica está comprometida con los seres humanos y su crecimiento en comunidad de manera solidaria y equitativa, y por eso propicia la participación de los actores sociales en calidad de protagonistas durante todo el proceso de estudio". Es decir, que este paradigma permite que el estudiante, como sujeto activo, sea el constructor de sus conocimientos a través del diálogo, la discusión, la resolución de problemas y sobre todo, aplicando destrezas complejas del pensamiento.

La enseñanza del lenguaje tiene por objeto que el alumno, con criticidad y lógica, analice, adquiera y ejercite las destrezas intelectuales para solucionar problemas de la vida cotidiana.

2.3 Fundamentación legal

Para realizar el trabajo de investigación en su base legal se sustenta en la Constitución del Ecuador:

Fines de la educación

Art. 2.- La Educación Nacional deberá alcanzar los fines que al respecto señala la Constitución de la República:

Lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social.

Objetivos generales de la educación nacional

Art. 3.- La Educación Nacional tiene los objetivos generales siguientes:

a) Desarrollar al máximo posible el potencial físico, intelectual y espiritual de los Ecuatorianos evitando poner límites a quienes puedan alcanzar una mayor excelencia;

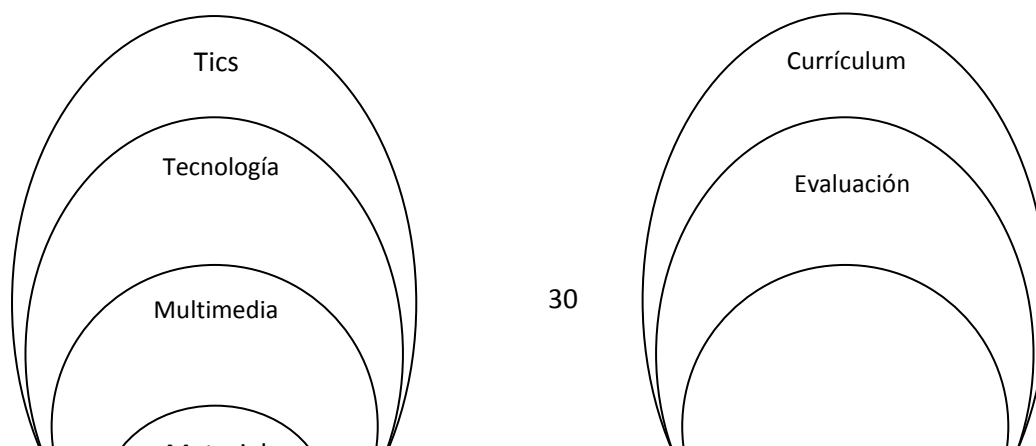
Educación básica

Art. 21.- La Educación Básica tiene los objetivos siguientes:

c) Desarrollar capacidades que favorezcan el desenvolvimiento eficiente en la vida diaria a partir del dominio de las disciplinas científicas, humanísticas, tecnológicas, así como de las relacionadas con el arte;

2.4 Categorías fundamentales.

Aplicación multimedia



Rendimiento
Académico

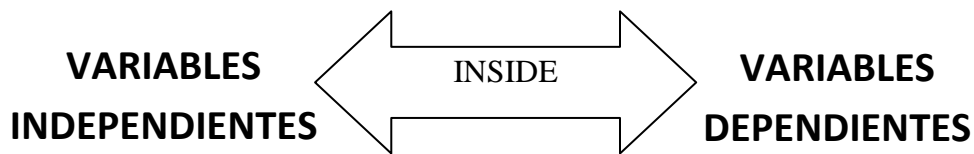


Grafico 2. Aplicación multimedia
Elaborado por: Lucila Villagómez

2.3.1. Variables independientes

2.3.1.1. TICs

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) -la unión de los computadores y las comunicaciones- desataron una explosión sin precedentes de formas de comunicarse al comienzo de los años '90. A partir de ahí, la Internet pasó de ser un instrumento especializado de la comunidad científica a ser una red de fácil uso que modificó las pautas de interacción social.

Por Tecnologías de la información o Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) se entiende un término dilatado empleado para designar lo relativo a la informática conectada a Internet, y especialmente el aspecto social de éstos. Ya que Las nuevas tecnologías de la información y comunicación designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad; Un buen ejemplo de la influencia de los TIC sobre la sociedad es el gobierno electrónico.

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital (ordenador personal + proyector multimedia), los blogs, el podcast y, por supuesto, la web.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TICs?

Si bien es cierto que la necesidad de comunicarse hace más notorio el carácter indispensable del conocimiento sobre las tecnologías de información y comunicación y la aplicación de éstas en distintos ámbitos de la vida humana, se hace necesario también reconocer las repercusiones que traerá consigo la utilización de estas nuevas tecnologías ya sean benéficas o perjudiciales.

A continuación se mostrarán algunas de las ventajas y desventajas que origina el empleo de las TICs en el desarrollo de las actividades humanas.

Ventajas:

Las ventajas reconocibles en torno a las relaciones existentes entre el incremento en la producción y difusión de nuevas tecnologías y las posibilidades que las empresas tienen de acceder a conocerlas y utilizarlas conocimiento de los factores endógenos y exógenos que inciden en la apropiación de las innovaciones tecnológicas por parte de las empresas trae a cuenta que los procesos de

innovación tecnológica pueden ser entendidos como un proceso de innovación social que moviliza las capacidades de la organización, constituyéndose en una instancia de generación de conocimiento que remite a los saberes que se recrean en diferentes áreas de la empresa, en un proceso dinámico, continuo y acumulativo; que modifica y reelabora las competencias organizativas.

Otras ventajas que podemos mencionar son las siguientes:

- brindar grandes beneficios y adelantos en salud y educación;
- potenciar a las personas y actores sociales, ONG, etc., a través de redes de apoyo e intercambio y lista de discusión.
- apoyar a las PYME de las personas empresarias locales para presentar y vender sus productos a través de la Internet.
- permitir el aprendizaje interactivo y la educación a distancia.
- impartir nuevos conocimientos para la empleabilidad que requieren muchas competencias (integración, trabajo en equipo, motivación, disciplina, etc.).
- ofrecer nuevas formas de trabajo, como teletrabajo
- dar acceso al flujo de conocimientos e información para empoderar y mejorar las vidas de las personas.
- Facilidades
- Exactitud
- Menores riesgos
- Menores costos

Desventajas:

- Los beneficios de esta revolución no están distribuidos de manera equitativa; junto con el crecimiento de la red Internet ha surgido un nuevo tipo de pobreza que separa los países en desarrollo de la información, dividiendo los educandos de los analfabetos, los ricos de los pobres, los jóvenes de los viejos, los habitantes urbanos de los rurales, diferenciando en todo momento a las mujeres de los varones. Según se afirma en el informe sobre el empleo en el mundo 2001 de la OIT “la vida en el trabajo en la economía de la información”, aunque el rápido desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) constituye una “revolución en ciernes”, las disparidades en su difusión y utilización implican

un riesgo de ampliación de la ya ancha “brecha digital” existente entre “los ricos y los pobres” tecnológicos.

El internauta típico a escala mundial es hombre, de alrededor de 36 años de edad, con educación universitaria, ingresos elevados, que vive en una zona urbana y habla inglés. En este contexto, las mujeres latinoamericanas - y especialmente aquellas de ingresos bajos que viven en zonas rurales - tienen que enfrentar un doble -o un triple- desafío para estar incluidas y conectadas en el desarrollo de la aldea global de las TICs.

Otras desventajas que se pueden observar en la utilización de las tecnologías de información y comunicación son:

Falta de privacidad

Aislamiento

Fraude

Merma los puestos de trabajo

Características de las TICs

Las tecnologías de información y comunicación tienen como características principales las siguientes:

Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.

Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hace más accesible y dinámica.

Son considerados temas de debate público y político, pues su utilización implica un futuro prometedor.

Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de la Internet y la informática.

Afectan a numerosos ámbitos de las ciencias humanas como la sociología, la teoría de las organizaciones o la gestión.

En América Latina se destacan con su utilización en las universidades e instituciones países como: Argentina y México, en Europa: España y Francia.

Las principales nuevas tecnologías son:

Internet

Robótica

Computadoras de propósito específico

Dinero electrónico

Resulta un gran alivio económico a largo plazo. Aunque en el tiempo de adquisición resulte una fuerte inversión.

Constituyen medios de comunicación y adquisición de información de toda variedad, inclusive científica, a los cuales las personas pueden acceder por sus propios medios, es decir potencian la educación a distancia en la cual es casi una necesidad del alumno tener poder llegar a toda la información posible generalmente solo, con una ayuda mínima del profesor.

Objetivos de las TICs en el ámbito educativo

El aprendizaje que solía ser un claro proceso trashumano se ha convertido en algo en lo que la gente comparte, cada vez más, poderosas redes y cerebros artificiales.

El reto de aprender solo puede gestionarse mediante una red mundial que agrupe todo el saber y todas las mentes.

Con esto surge entonces una nueva forma de concebir la enseñanza y el aprendizaje, pues es indiscutible que en la existencia de esa red de conocimientos que se concibe, está de por medio la computadora y por ende la introducción de las nuevas teorías sobre la obtención de conocimientos y el empleo de las tecnologías de información y comunicación

La educación del tercer milenio es: aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a comprender al otro, por ello aquí planteamos algunos de los objetivos que se esperan cumplir en el aspecto educativo con el empleo de estas nuevas tecnologías de información y comunicación.

- Diseñar e implantar un servicio educativo innovador de aprendizaje abierto, implantando el dispositivo tecnológico adecuado para ampliar el marco de actuación de la universidad al ámbito nacional e internacional.
- Implantar un servicio de educación semiempresarial para estudios regulares de grado y de postgrado, apoyado en el servicio a que hace referencia en primer objetivo con el apoyo pedagógico, técnico y administrativo adecuado.
- Proporcionar acceso a los servicios educativos del campus a cualquier alumno desde cualquier lugar, de forma que pueda desarrollar acciones de aprendizaje autónomamente, con ayuda de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Internet y la sociedad en red.

Internet es más que una tecnología, un medio para todo: medio de comunicación, de interacción, de organización social. Un medio en el que se basa una nueva sociedad en la que ya vivimos: la "sociedad en red".

Desde el principio se desarrolla como un instrumento libre de comunicación, a partir de una arquitectura informática abierta de libre acceso y autogestionada, que fue progresivamente modificada colaborativamente por una red internacional de científicos y técnicos. Actualmente está gobernada por una sociedad privada apoyada por el gobierno USA y de otros países: ICANN.

Internet permite trabajar desde cualquier sitio (oficina móvil, oficina portátil, conexión ubicua...), pero no se está desarrollando el trabajo en casa.

Internet y la nueva economía. INternet ha permitido el desarrollo de las transacciones financieras electrónicas y de los mercados bursátiles virtuales, no obstante la nueva economía no es la de las empresas que producen o diseñan Internet, es la de las empresas que funcionan con y a través de INternet. En el

comercio electrónico, un 80% son transacciones entre empresas, solamente un 20% es comercio a consumidores finales.

La sociabilidad en Internet desarrolla, pero no cambia, los comportamientos sociales. En general cuanto mayor es la red física de una persona, mayor es su red virtual (aunque en casos de débil sociabilidad real, Internet puede tener efectos compensatorios). Las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y de relaciones.

Internet y los medios de comunicación. Internet y TV seguirán siendo dos sistemas distintos (aunque podrán estar en un mismo mueble en el salón). No parece interesante transmitir TV por Internet por el gran ancho de banda que consumirían todos los canales, pero Internet si puede ser el sistema operativo con el que interactuemos para seleccionar la información que queramos ver.

Cuando todo está en Internet el principal problema es la credibilidad. Y es allí donde los grandes medios de comunicación deben defender su espacio.

2.3.1.2. Tecnología

La **tecnología** se define como el conjunto de **conocimientos y técnicas** que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano **modificar su entorno material o virtual** para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de **crear soluciones** útiles.

En primera aproximación, una tecnología es el conjunto de saberes, habilidades, destrezas y medios necesarios para llegar a un fin predeterminado mediante el uso de objetos artificiales o artefactos. Esta definición es todavía insuficiente porque no permite diferenciarlas de las artes y las ciencias, para lo cual hay que analizar las funciones y finalidades de las tecnologías.

Tipos de tecnología

Tecnología de propagación: En este tipo de tecnología se incluye a los productos de tipo vegetal como frutales, medicinales y maderables, de los cuales se menciona el tipo de propagación que presentan, pudiendo ser de tipo sexual o asexual y se describe la metodología o proceso de manejo de la propagación convencional o en cultivos controlados.

Tecnología de Reproducción: En este tipo de tecnología se incluye a los productos de tipo animal como peces de consumo y carnes de fauna silvestre, de los cuales se menciona la forma de reproducción que presentan, pudiendo ser de forma natural o artificial, indicando la forma de reproducción de estas especies en su ambiente natural y describiendo la metodología y manejo de reproducción en ambientes controlados.

Tecnología de Cultivo: En este tipo de tecnología se incluye a los productos de tipo vegetal como frutales, medicinales y maderables, de los cuales se menciona la metodología de cultivo agronómico que presentan estas especies tanto en bosque natural como en cultivos manejados.

Tecnología de Crianza: En este tipo de tecnología se incluye a los productos de tipo animal como peces de consumo y carnes de fauna silvestre, de los cuales se menciona la forma de vida que presentan en su ambiente natural, describiendo la metodología de manejo de crianza en cautiverio o ambiente controlado.

Tecnología de Aprovechamiento: En este tipo de tecnología se incluye a todos los productos tanto de tipo animal como vegetal: frutales, medicinales, maderables, peces de consumo y carnes de fauna silvestre, en el cual se menciona el aprovechamiento o utilización que presentan los productos dependiendo del tipo al que pertenecen.

Tecnología de Procesamiento: En este tipo de tecnología se incluye a todos los productos tanto de tipo animal como vegetal: frutales, medicinales, maderables, peces de consumo y carnes de fauna silvestre, en el cual se menciona la

metodología de procesamiento de productos derivados del producto original como materia prima.

Biotecnología: En este tipo de tecnología se incluye a todos los productos tanto de tipo animal como vegetal: frutales, medicinales, maderables, peces de consumo y carnes de fauna silvestre, en el cual se menciona los avances biotecnológicos que se están realizando en la región con los productos priorizados en el sistema, describiendo las técnicas que se están utilizando, pudiendo ser, cultivo de tejidos vegetales, biología molecular, ingeniería genética, etc.

¿Cómo se trabaja en el aula de Tecnología?

La metodología de enseñanza de la asignatura combina la adquisición de conocimientos teóricos con su aplicación práctica mediante el método de proyectos, que constituye precisamente una de las herramientas de aprendizaje más potentes que posee la Educación Formal, por las siguientes razones:

Los **alumnos y alumnas son protagonistas del proceso:** ellos y ellas plantean cada solución, la discuten, la definen, la presentan, la defienden y finalmente la construyen.

Siempre **se trabaja en equipo**, con lo que aprenden a participar, a valorar las opiniones ajenas, a fundamentar sus ideas, a aceptar las de los demás y a consensuar los resultados.

La realización **indistinta de tareas** tradicionalmente asociadas a un género (sea taladrar una madera o barrer) destruye cualquier prejuicio previo y enseña de modo efectivo la igualdad de capacidades.

La **aplicación práctica de los conocimientos** teóricos adquiridos en otras áreas refuerza la enseñanza global.

La obtención al final del proceso de **soluciones prácticas**, tangibles y utilizables refuerza la **autoestima** de TODO el alumnado.

El éxito de este proceso puede medirse tanto el **interés** que demuestra en ella el **alumnado**, como en la **baja cantidad de suspensos** que suele tener el área en claro contraste con la **complejidad objetiva de los contenidos** que imparte.

Clasificación de tecnologías

Existen múltiples formas de clasificación de las tecnologías, la más general suele ser la que separa entre:

[Tecnologías blandas](#): básicamente aquellas que son intangibles.

[Tecnologías duras](#): básicamente aquellas que son tangibles.

Otras bibliografías distinguen otras dos formas de clasificación general:

[Tecnologías flexibles](#).

[Tecnologías fijas](#).

2.3.1.3. Multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde [texto](#) e [imágenes](#), hasta [animación](#), [sonido](#), [video](#), etc.

También se puede calificar como *multimedia* a los [medios electrónicos](#) (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de [medios mixtos](#) en las [artes plásticas](#), pero con un alcance más amplio.

Se habla de [multimedia interactiva](#) cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto),

observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

Características

Las presentaciones multimedia pueden verse en un [escenario](#), [proyectarse](#), [transmitirse](#), o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un [reproductor multimedia](#). Una [transmisión](#) puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto [analógica](#) como [digital](#). Multimedia digital [en línea](#) puede descargarse o transmitirse en flujo (usando [streaming](#)). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en [red](#), o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de [videojuegos](#), o un [simulador](#). En el mercado informático, existen variados softwares de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan [Adobe Director](#) y [Flash](#).

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida. O en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado : arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información. El sistema de la mensajería de la multimedia, o MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial puede incluir hyperlinks (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra. Cuando los usuarios hayan encendido un hyperlink, los vuelven a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un vídeo de la campaña pacífica. Puede también presentar los mapas pertinentes a los hyperlinks de la segunda guerra mundial. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo. (También se dice que alguna gente aprende mejor viendo que leyendo, y algunos escuchando).

Tipos de información multimedia:

Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

Imágenes: son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

Multimedia y sus elementos

Una pequeña introducción a multimedia dentro del mundo de computación y los elementos que conforman su estructura.

El término Multimedia en el mundo de la computación. Es la forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, vídeo y animación.

La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos o enlaces, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimediano sean presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos, que suelen estar almacenados en CD-ROMs y claro que pueden residir en páginas de Web.

Las aplicaciones multimedia suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada exclusivamente en forma de texto.

Una computadora multimedia también necesita memoria adicional para ayudar al CPU a efectuar cálculos y permitir la representación de complejos gráficos en la pantalla. Además necesita un disco duro de alta capacidad para almacenar y recuperar información multimedia, así como una unidad de cd-rom o acceso al web para obtener los archivos necesarios.

Elementos visuales

Cuanto mayor y más nítida sea una imagen, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de una computadora.

Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

Los gráficos de mapas de bits almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos.

Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original.

En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí.

Como los puntos que los componen no están restringidos a una fila y columna particulares, los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de los monitores.

Para obtener, formatear y editar elementos de vídeo hacen falta componentes y programas informáticos especiales. Los archivos de vídeo pueden llegar a ser muy grandes, por lo que suelen reducirse de tamaño mediante la compresión.

Estos formatos pueden comprimir los archivos de vídeo hasta un 95%, introduciendo diversos grados de borrosidad en las imágenes. Las aplicaciones multimedia también pueden incluir animaciones. Éstas son especialmente útiles para simular situaciones de la vida real, como por ejemplo el movimiento de un vehículo automotor.

La animación también puede realzar elementos gráficos y de vídeo añadiendo efectos especiales como la metamorfosis, el paso gradual de una imagen a otra sin solución de continuidad.

Elementos de audio

El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones.

Los archivos WAV, MP3 y VQF almacenan los sonidos propiamente dichos, como hacen los CD musicales o las cintas de audio. Los archivos WAV pueden ser muy grandes y requerir compresión, lo que se ha logrado con el MP3 y el VQF.

Los archivos MIDI no almacenan sonidos, sino instrucciones que permiten a unos dispositivos llamados sintetizadores reproducir los sonidos o la música.

Elementos de organización

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información.

Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.

Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los hipervínculos o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

Multimedia educativo

Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo,

animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

Clasificación de los materiales didácticos multimedia

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta..., presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan **tutoriales expertos**.

Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones... Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: *¿Qué características tiene este dato? ¿Qué datos hay con la característica X? ¿Y con las características X e Y?*

Programas tipo libro o cuento. Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o **cuento**.

Bases de datos convencionales. Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

Bases de datos expertas. Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

Simuladores. Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, VIAJAR POR LA Historia A través del tiempo...). Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: *¿Qué pasa al modelo si modifico el valor de la variable X? ¿Y si modifico el parámetro Y?*

Modelos físico-matemáticos. Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

Entornos sociales. Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los **juegos de estrategia y de aventura**

Constructores o talleres creativos. Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador. Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: *¿Qué sucede si añado o elimino el elemento X?*

Constructores específicos. Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.

Lenguajes de programación. Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos.

Programas herramienta. Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos...

Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

Lenguajes y sistemas de autor. Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

La perspectiva conductista. Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner hacia mediados del siglo XX y que arranca de Wundt y Watson, pasando por los estudios psicológicos de Pavlov sobre condicionamiento y de los trabajos de Thorndike sobre el refuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

Condicionamiento operante. Formación de reflejos condicionados mediante mecanismos de estímulo-respuesta-refuerzo. Aprendizaje es igual a conexiones entre estímulos y respuestas.

Ensayo y error con refuerzos y repetición: las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.

Asociacionismo: los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan. Memorización mecánica.

Enseñanza programada. Resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y se precisa un aprendizaje memorístico. Su eficacia es menor para la comprensión de procesos complejos y la resolución de problemas no convencionales.

Teoría del procesamiento de la información (Phye). La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje. Sus planteamientos básicos, en líneas generales, son ampliamente aceptados. Considera las siguientes fases principales:

Captación y filtro de la información a partir de las sensaciones y percepciones obtenidas al interactuar con el medio.

Almacenamiento momentáneo en los registros sensoriales y entrada en la memoria a corto plazo, donde, si se mantiene la actividad mental centrada en esta información, se realiza un reconocimiento y codificación conceptual.

Organización y almacenamiento definitivo en la memoria a largo plazo, donde el conocimiento se organiza en forma de redes. Desde aquí la información podrá ser recuperada cuando sea necesario.

Aprendizaje por descubrimiento. La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

Práctica de la inducción: de lo concreto a lo abstracto, de los hechos a las teorías.

Utilización de estrategias heurísticas, pensamiento divergente.

Currículum en espiral: revisión y ampliación periódica de los conocimientos adquiridos.

Funciones de los materiales multimedia educativos

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros...

Tabla N° 1: Funciones de los materiales Multimedia

| FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LOS MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA | | |
|---|--|--|
| FUNCIÓN | CARACTERÍSTICAS | PROGRAMAS |
| Informativa. | La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan unos contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad, a los estudiantes. | Bases de datos Tutoriales Simuladores |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Instructiva Entrenadora</p> | <p>Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin.</p> <p>Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje</p> | <p>Tutoriales Todos</p> |
| <p>Motivadora</p> | <p>La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora.</p> <p>Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes</p> | <p>Todos en general.</p> |
| <p>Evaluadora</p> | <p>La posibilidad de "feed back" inmediato a las respuestas y acciones de los alumnos, hace adecuados a los programas para evaluarlos. Esta evaluación puede ser:</p> <p>Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador.</p> <p>Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.</p> | <p>Tutoriales con módulos de evaluación.</p> |
| <p>Explorar Experimentar</p> | <p>Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar,</p> | <p>Bases de datos Simuladores Constructores</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.</p> | |
| <p>Expresiva Comunicativa</p> | <p>Al ser los ordenadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumento expresivo.</p> <p>Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.</p> | <p>Constructores Editores de textos Editores de gráficos. Progr.comunicación</p> |
| <p>Metalingüística</p> | <p>- Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática.</p> | <p>Todos</p> |
| <p>Lúdica</p> | <p>Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas.</p> | <p>Todos, en especial los que incluyen elementos lúdicos</p> |
| <p>Proveer recursos Procesar datos</p> | <p>Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos...</p> | <p>Herramientas</p> |
| <p>Innovadora</p> | <p>Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación</p> | <p>Todos, depende de cómo se utilicen</p> |

| | | |
|-----------------------------------|--|--|
| | didáctica e innovación educativa en el aula. | |
| Orientación escolar y profesional | | - Al utilizar programas específicos |
| Organización y gestión de centros | | - Al utilizar programas específicos: gestión de bibliotecas, tutorías... |

Elaborado Por: Internet explorer

Selección de medios

Los materiales multimedia deben utilizarse cuando hagan alguna aportación relevante a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su uso eficiente siempre estará supeditado a la existencia de una necesidad educativa que razonablemente pueda satisfacer.

Una vez que el profesor haya identificado una circunstancia en las que el uso de estos materiales puede ser conveniente, deberá proceder a seleccionar (entre los materiales disponibles) cuál es el más apropiado. No siempre "el mejor" será el más conveniente, pues hay otros aspectos esenciales como son la adecuación a las características de los destinatarios, la idoneidad para los contenidos que se tratan y los objetivos que se pretenden, la usabilidad del material en las infraestructuras tecnológicas disponibles. Por otra parte, hay que considerar que el uso didáctico de los materiales multimedia puede realizarse en múltiples contextos:

- **Aula informática.** Ésta es aún la forma más habitual de uso de estos materiales, pero muchas veces los resultados son pobres y su gestión resulta complicada para el profesorado.

- **"Pizarra electrónica" en el aula de clase.** Es un sistema ideal para que profesores y estudiantes presenten y comenten información multimedia a todo el grupo. Abre inmensas posibilidades de renovación didáctica en las aulas (ver - Ordenador en un rincón del aula. Buen sistema para el trabajo individual o en grupo reducido de algunos estudiantes que necesiten reforzar algún contenido o buscar información.

- **Biblioteca-mediateca.** Cada vez tendremos más ordenadores repartidos en salas de estudio-biblioteca informatizadas, donde los alumnos trabajarán con autonomía en determinadas franjas horarias de su horario escolar.

- **En casa.** Cerca de un 25% de la familia de nuestro país dispone de ordenador e Internet en casa. ¿Por qué (cuando sea necesario y posible) no proporcionar un CD o indicar unas páginas web con ejercicios al alumno que necesita reforzar un poco más un tema concreto?

Sea cual sea el contexto de utilización habrá que considerar cuando procede que todo el grupo clase utilice el mismo material y cuando es mejor proporcionar a los alumnos diversos materiales y actividades, más "a medida" de sus necesidades formativas.

Generalmente no es necesario que el profesor cree estos materiales, pues hay muchos disponibles (CD, Internet...); eso sí, debe conocerlos. Muchas veces tampoco será necesario que luego deba enfrentarse con largas correcciones (muchos materiales son interactivos y autocorrectivos). Lo que si resultará imprescindible es que haga un seguimiento de lo que han aprendido los estudiantes y pueda contestar la pregunta: ¿ha merecido la pena usar ASÍ este material multimedia? Es la base de la investigación-acción, fuente de información indispensable para poder "hacerlo mejor" la próxima vez.

2.3.2. Variable dependiente

2.3.2.1. Currículo

El término currículo se refiere al conjunto de competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo. De modo general, el currículo responde a las preguntas ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar? El currículo, en el sentido educativo, es el diseño que permite planificar las actividades académicas. Mediante la construcción curricular la institución plasma su concepción de educación. De esta manera, el currículo permite la previsión de las cosas que hemos de hacer para posibilitar la formación de los educandos. El concepto currículo o currículum (término del latín, con acento por estar aceptado en español) en la actualidad ya no se refiere sólo a la estructura formal de los planes y programas de estudio; sino a todo aquello que está en juego tanto en el aula como en la escuela.

El currículo para organizar la práctica educativa se convierte en currículum formal. Los maestros y planeadores educativos deben tomar partido en las siguientes disyuntivas:

- ¿El currículo es lo que se debe enseñar o lo que los alumnos deben aprender, es decir, lo importante son los conceptos que se quieren transmitir o las estrategias y destrezas que se pretende que adquieran?
- ¿El currículo es lo que se debe enseñar y aprender o lo que realmente se enseña y aprende, es lo ideal o es lo real, es la teoría o es la práctica?
- ¿El currículo es lo que se debe enseñar y aprender o incluye también el cómo, es decir, las estrategias, métodos y procesos de enseñanza?
- ¿El currículo es algo especificado, delimitado y acabado o es algo abierto, que se delimita y configura en su forma definitiva en su propio proceso de aplicación?

Características del currículo educativo

El currículo legal, como norma que regula cada una de los niveles, etapas, ciclos y grados del sistema educativo, ha de cumplir cinco características principales:

Abierto: El currículo tiene una parte común al territorio nacional (65%-55%: Enseñanzas comunes o mínimas) y otra completada por cada una de las Comunidades Autónomas con competencias en educación (hasta completar el 100%).

Flexible: Se puede adaptar a la realidad del entorno del Centro educativo y de los alumnos a los que va dirigido.

Inclusivo: Existe una parte de formación común para todos los alumnos a nivel nacional, que cursen estas enseñanzas.

Atiende a la diversidad: Permite incluir las diferencias o señas de identidad de cada Comunidad Autónoma.

Profesor Reflexivo: Un currículo con las características anteriores, debe dar como resultado la figura de un profesor reflexivo, guía y orientador

Currículo abierto y currículo cerrado (modelos curriculares).

Tabla N° 2: Modelos curriculares

| Currículo abierto | Currículo cerrado |
|--|--|
| 1.- Renuncia a la postura de unificar y homogeneizar el currículo en beneficio de una mejor educación y un mayor respeto a las características individuales y al contexto educativo, por lo tanto concibe el diseño curricular como algo | 1.- Tiende a unificar y a homogeneizar al máximo el currículo para toda la población escolar y, por consiguiente, contempla el desarrollo curricular como una aplicación fiel del diseño curricular. |

| | |
|--|--|
| inseparable del desarrollo del currículo. | |
| 2.- Propuesta de interacción entre el sistema y lo que le rodea. Está sometido a un continuo proceso de revisión y reorganización. | 2.- Sus objetivos, contenidos y estrategias pedagógicas están ya determinados, por tanto, la enseñanza es idéntica para todos los alumnos. |
| 3.- Gran importancia a las diferencias individuales y del contexto social, cultural y geográfico en que se aplica el programa. | 3.- La individualización se centra en el ritmo de aprendizaje de los alumnos, pero los contenidos, los objetivos y su metodología son invariables. |
| 4.- Los objetivos son definidos en términos generales, terminales y expresivos. | 4.- Los contenidos son definidos en términos conductuales y operativos. |
| 5.- Énfasis en el proceso. | 5.- Énfasis en los resultados. |
| 6.- Evaluación centrada en la observación del proceso de aprendizaje, con la finalidad de determinar el nivel de comprensión del contenido y la utilización del mismo en situaciones nuevas. Evaluación formativa. | 6.- Evaluación centrada en el progreso de aprendizaje del alumno. Se traduce en un progreso en la jerarquía de secuencias de instrucción planificadas. |
| 7.- Quien elabora el programa y quien lo aplica es el mismo profesor. | 7.- La elaboración del programa y la aplicación a cargo de diferentes personas. |
| 8.- Profesor reflexivo y crítico. | 8.- Profesor competencial. |
| 9.- Currículo: Instrumento para la programación. | 9.- Currículo: Programación. |
| 10.- Modelo de investigación: Mediacional profesor y alumno. | 10.- Modelo de investigación: Proceso-producto. |
| 11.- Subraya la creatividad y el descubrimiento. | 11.- Transmite conocimiento, alumno-receptor, maestro-transmisor. |

| | |
|---|---|
| 12.- Investigación en el aula y en el contexto. | 12.- Investigación: Laboratorio. |
| 13.- Investigación cualitativa y etnográfica. | 13.- Investigación cuantitativa y experimental. |
| 14.- Facilitador del aprendizaje significativo. | 14.- Facilitador del aprendizaje memorístico. |

Elaborado por: Internet explorer

Los elementos del currículo.

Los elementos básicos del currículo responden a las preguntas:

Qué enseñar

Cuándo enseñar

Cómo enseñar

Qué, cómo y cuándo evaluar.

Respondiendo a estas cuatro preguntas responderemos a los objetivos y contenidos de la enseñanza, a la ordenación y secuenciación de dichos objetivos y contenidos, a la necesidad de planificar las actividades de la enseñanza y aprendizaje que nos permitan alcanzar los objetivos previstos. Criterios de evaluación, técnicas y momentos de la evaluación.

Medidas emprendidas por el M.E.C. para el desarrollo curricular.

Para que la opción del Ministerio de un desarrollo Curricular abierto sea posible, son necesarias una serie de medidas de política educativa imprescindibles para que se pueda llevar a la práctica. Las medidas abarcan seis ámbitos:

Formación del profesorado:

Reflexión sobre la práctica

Centro como unidad de formación

Ofrecer tiempos, espacios y condiciones

Materiales curriculares:

Elaborados por los propios profesores

Traducciones y adaptaciones

Elaborados por los equipos técnicos de apoyo

Suficientes para una posible selección'

Al servicio de las intenciones educativas

Colaboración con las editoriales.

Apoyos a la escuela:

Equipos psico-pedagógicos-apoyos externos

Asesores de formación de los C.E.P.S.

Departamentos de orientación.

Organización de los centros.

Investigación educativa.

Evaluación (de alumnos, de centros y del sistema educativo).

Funciones del currículo.

Hablamos de funciones del currículo cuando hablamos de cada una de las respuestas a los elementos del currículo Podemos decir que el currículo tiene dos funciones bien diferenciadas:

La de hacer explícitas las intenciones del sistema educativo.

La de servir de guía para la práctica pedagógica.

Esta doble función se refleja en la información que nos proporcionan los elementos que componen el currículo y que pueden agruparse en torno a cinco grandes preguntas que determinan a su vez los elementos curriculares:

- Qué enseñar--> objetivos y contenidos.
- Cuándo enseñar--> ordenación y secuencia
- Cómo enseñar--> planificación de actividades de enseñanza y aprendizaje, que nos permitan alcanzar los objetivos. Metodología.
- Qué, cómo y cuándo evaluar--> criterios de evaluación, momentos (inicial, formativa y final) metodología y técnicas.
- Recursos a utilizar--> material Curricular adecuado. Criterios de selección de dicho material.

Recordemos que las intenciones y plan de actuación que se establecen en el currículo se plasman en último término en una determinada práctica pedagógica.

El currículo incluye tanto el proyecto como su puesta en práctica. Sólo cuando se lleva a cabo el ciclo completo se respeta la naturaleza dinámica del currículo impidiendo que se convierta en una serie de principios fosilizados incapaces de generar ningún tipo de innovación educativa. Las funciones del currículo destacan claramente por su carácter dinámico. Su diseño puede orientar la práctica pero nunca debe determinarla ni cerrarla, ya que tiene que ofrecer principios válidos para cualquier situación concreta, no puede simultáneamente tener en cuenta lo que de específico tiene cada realidad educativa.

2.3.1.2 Evaluación por desempeño

La Evaluación por Desempeño constituye el proceso por el cual se estima el rendimiento global de un empleado. El objetivo de la evaluación es proporcionar una descripción exacta y confiable de la manera en que el empleado lleva a cabo las actividades de su puesto. Los sistemas de evaluación siempre están directamente relacionados con el puesto, es decir, califican únicamente elementos de importancia vital para obtener éxito en el puesto y ser prácticos y confiables.

Es necesario que las evaluaciones se basen en niveles de medición o estándares completamente verificables. Si la evaluación no se relaciona con el puesto, carece de validez.

¿Para qué sirve la Evaluación por Desempeño?

Mejora el desempeño, mediante la retroalimentación.

Ayuda a determinar quiénes merecen recibir aumentos de sueldo.

Las promociones, transferencias y separaciones se basan en el desempeño anterior o en el previsto.

El desempeño insuficiente puede indicar la necesidad de volver a capacitar, o un potencial no aprovechado.

Guía las decisiones sobre posibilidades profesionales específicas.

¿Cómo se realiza la Evaluación por Desempeño?

Para realizar de forma adecuada una evaluación por desempeño, se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Estándares de desempeño: Se desprenden en forma directa del análisis de puestos, que muestra las normas específicas de desempeño mediante el análisis de las labores, basándose en las responsabilidades y labores de la descripción del puesto.

Cuando se carece de esta información, los estándares pueden desarrollarse a partir de observaciones directas sobre el puesto o conversaciones directas con el supervisor inmediato.

Mediciones del desempeño: Una vez que se han identificado los estándares de desempeño, se realizan las mediciones de desempeño, las cuales son sistemas de calificación de cada labor. Deben ser de uso fácil, ser confiables y calificar los elementos esenciales que determinan el desempeño. Las observaciones del desempeño pueden llevarse a cabo en forma directa o indirecta (exámenes escritos, simulaciones). Las mediciones objetivas del desempeño son las que resultan verificables por otras personas. Las mediciones subjetivas son las calificaciones no verificables, que pueden considerarse opiniones del evaluador.

Cuando las mediciones subjetivas son también indirectas, el grado de precisión baja aún más.

Elementos subjetivos del calificador: Al realizar una evaluación de desempeño, es importante que el evaluador pueda realizarla de forma objetiva. Las mediciones subjetivas del desempeño pueden conducir a distorsiones en la calificación. Estas distorsiones pueden ocurrir con mayor frecuencia cuando el calificador no logra conservar su imparcialidad en varios aspectos:

Prejuicios Personales. Cuando el evaluador sostiene a priori una opinión personal anterior a la evaluación, basada en estereotipos, el resultado puede ser gravemente distorsionado.

Efecto de acontecimientos recientes. Las calificaciones pueden verse afectadas en gran medida por las acciones más recientes del empleado, Es probable que estas acciones estén presentes en la mente del evaluador, por esto se recomienda realizar un registro cuidadoso de las actividades del empleado.

Tendencia a la medición central. Algunos evaluadores tienden a evitar las calificaciones muy altas o muy bajas, distorsionando de esta manera sus mediciones para que se acerquen al promedio.

Efecto de halo o aureola. Ocurre cuando el evaluador califica al empleado predispuesto a asignarle una calificación aún antes de llevar a cabo la observación de su desempeño, basándose en la simpatía o antipatía que el empleado le produce.

Interferencia de razones subconscientes. Esto se da por el deseo inconsciente de agrandar a los demás. Muchos evaluadores pueden adoptar actitudes sistemáticamente benévolas o sistemáticamente estrictas.

¿Qué se evalúa?

- Las cualidades del sujeto (personalidad y comportamiento)
- Contribución del sujeto al objetivo o trabajo encomendado.
- Potencial de desarrollo.

Factores que generalmente se evalúan

- Conocimiento del trabajo
- Calidad del trabajo
- Relaciones con las personas
- Estabilidad emotiva
- Capacidad de síntesis
- Capacidad analítica

Objetivos de la evaluación de desempeño

Los objetivos por los que generalmente se realiza una evaluación de desempeño son:

Para detectar necesidades de adiestramiento y capacitación. El desempeño insuficiente puede indicar la necesidad de volver a capacitar. Un desempeño superior puede indicar la presencia de un potencial mal aprovechado. Para detectar el potencial de desarrollo de los empleados - Decisiones de ubicación (promociones y ascensos). Las promociones, transferencias y separaciones se basan por lo común en el desempeño anterior o en el previsto. Las promociones son con frecuencia un reconocimiento por el desempeño anterior.

Para aplicar incentivos salariales por buen desempeño (Políticas de compensación). Las evaluaciones de desempeño ayudan a las personas que toman decisiones a determinar quiénes deben recibir aumentos salariales e incentivos. Muchas compañías conceden parte de sus incrementos basándose en el mérito, que se determina principalmente mediante la evaluación de desempeño.

Para mejorar la comunicación entre jefes y empleados.

Para auto-perfeccionamiento de los empleados. Planeación y desarrollo de la carrera profesional. La retroalimentación sobre el desempeño guía las decisiones sobre posibilidades profesionales específicas.

Métodos o técnicas de evaluación

La importancia de la evaluación de desempeño ha conducido a la creación de muchos métodos para juzgar la manera en que el empleado lleva a cabo sus labores. Las técnicas de uso más común son:

- Ordenación por rango simple: es el método más simple pero también el más subjetivo. Consiste en ir asignando mediante una lista ordenada una calificación a cada uno de los empleados evaluados y luego efectuar una comparación global.
- Rango por factores: consiste en ordenar a cada evaluado en función a distintos factores. El resultado final surge de la sumatoria que tuvo cada evaluado en cada

factor. El mejor calificado es el que obtiene el mayor puntaje. Por ejemplo:

Tabla N° 3: Factores de la evaluación por desempeño

| Empleados | Factores | | | Total | Posición |
|-----------|--------------|-----------------|-----------|-------|----------|
| | Laboriosidad | Responsabilidad | Precisión | | |
| Juan | 1 | 2 | 1 | 4 | 3° |
| Pedro | 3 | 1 | 2 | 6 | 2° |
| Ramón | 2 | 3 | 3 | 8 | 1° |

Elaborado por: Internet explorer

Podemos considerar otros factores a evaluar, como ser

- Iniciativa
- Cooperación
- Compañerismo
- Calidad de trabajo
- Comparación por parejas: se realiza la comparación de cada uno de los integrantes de un grupo, con todos los restantes. El empleado que resulte preferido mayor número de veces es elegido como el mejor. La base de la comparación es, por lo general, el desempeño global.

2.3.1.3 Rendimiento académico

El rendimiento académico en lo dinámico, responde al proceso del aprendizaje y se relaciona con la capacidad y esfuerzo del alumno.

Dentro del rendimiento académico en lo dinámico comprende:

La autoestima es un factor crítico en el desarrollo general y el bienestar emocional. Se describe como una apreciación subjetiva de uno mismo, es un sentimiento, no una habilidad que se puede enseñar. La autoestima comienza con los sentimientos del niño y evaluaciones acerca de sí mismo, pero su entorno y luego las formas más estos pensamientos. Estas importantes para el niño ayudar a crear las imágenes de su autorretrato. Por lo tanto, los padres y los profesores

desempeñan un papel muy importante. Para el niño con una diferencia de aprendizaje, el reto es a menudo la forma de evitar caer en un ciclo negativo en la escuela.

Cuando nos fijamos en la autoestima, es importante darse cuenta de que hay diferentes aspectos de cómo nos sentimos acerca de nosotros mismos en función del contexto. Si miraba a mi juego de golf (actualmente inexistente) y juzgado mi mérito general en ella, yo estaría muy abajo y hacia fuera. Por suerte, me ocurre siento muy bien en otras áreas de mi vida, así que no estoy innecesariamente empantanado por la manera en mi juego de golf está progresando. Las áreas que nos sentimos más negativamente acerca, sin embargo, más probable es nuestra autoestima se resentirá y más probable que se conviertan en depresión. Se convierte en importante para lograr un cierto sentido de equilibrio. No tiene que sentirse bien en todos los ámbitos, pero las áreas más se pueden fomentar sentimientos positivos acerca, mejor.

Rick Lavoie, un educador muy conocido, autor, conferencista y consultor en las diferencias de aprendizaje, tiene algunos buenos consejos en su "20 Consejos para Promover la autoestima positiva." (Ver el recuadro) Él sugiere que existen cuatro áreas clave a considerar cuando se discutir la autoestima: la competencia, social, físico y carácter.

La competencia (en un área de habilidad)

Los niños pasan la mayor parte de su día en la escuela. Por lo tanto, una cantidad desproporcionada de uno mismo de un niño-impresión puede estar basado en su interpretación o ejecución, o la competencia en el mundo académico. El niño con desafíos académicos puede cerrar con una baja autoestima basa principalmente en lo académico en lugar de una imagen más equilibrada que incluya todos los aspectos de su vida. Pasar un tiempo considerable en una zona de debilidad puede perjudicar su concepto global de sí mismo. Se convierte en importante para todos los que trabajan con niños con diferencias de aprendizaje para promover un enfoque equilibrado de la valoración de uno mismo. Todos necesitamos algo para

sentirse bien y estar adentro competente con el fin de encontrar ese "algo", puede ser necesario para tratar una variedad de actividades hasta que el niño puede descubrir sus áreas de fortaleza o la competencia. No tiene por qué ser una habilidad en un área académica, a pesar de que puede ser importante también. Deporte, arte y aficiones son todas maneras de alcanzar el equilibrio.

Social (aceptación, amistad)

Es importante para encajar en alguna parte. Encontrar salidas sociales, donde los niños son aceptados y las amistades se pueden hacer es crucial. A menudo, los niños desarrollarán maravillosas relaciones sociales positivas en el entorno escolar. Desafortunadamente, esto a veces no es el caso. Fomentar las relaciones con sus compañeros fuera de la escuela puede ayudar. Esas amistades de esperar que a continuación, llevar al salón de clases y conducen a una mayor aceptación.

Actividades extraescolares con niños que no sean las de su hijo asiste a la escuela con también valdría la pena considerar. Si su hijo sigue teniendo problemas con las relaciones sociales, asistiendo a un grupo de entrenamiento en habilidades sociales puede ayudar a proporcionar una cierta penetración para ellos con nuevas estrategias e ideas para probar.

Física (prendas de vestir, el atractivo)

Nos guste o no, el atractivo es un atributo importante en la aceptación social y la autoestima. Algunos aspectos físicos se pueden controlar y algunas cosas simplemente no puede. Prestar atención a la limpieza, el pelo limpio y adecuado equipamiento, ropa de estilo son todas las cosas que normalmente pueden estar bajo su control. Incluso con el pago de la atención a estos aspectos de la apariencia, sin embargo, no siempre significa que su hijo no pasará por momentos de inseguridad.

Es importante recordar a los niños que el período de crecimiento, llaves y otros efectos secundarios físicos del crecimiento son temporales y todos los niños se enfrentan. Ayudar a resolver problemas y abordar otras cuestiones y preocupaciones también puede ayudar.

Personaje (esfuerzo, generosidad)

Idealmente, el carácter es donde realmente queremos a nuestros hijos a ser enriquecido. Internalización de los rasgos como el esfuerzo, el liderazgo, la cooperación, la independencia, la generosidad y el respeto son todos ejemplos de cómo su personaje se puede desarrollar. Llamar la atención especial a estos rasgos cuando usted los ve en su hijo puede ayudarle a verlo dentro de sí mismo.

La autoestima y desarrollo de habilidades

La autoestima tiene una importante relación dinámica para el desarrollo de habilidades. El más competente que el niño se siente en un área, las habilidades, más se desarrollará y viceversa. Aquí es donde las estrategias de enseñanza pueden desempeñar un papel importante. Con demasiada frecuencia, los niños abandonen antes de que incluso comiencen a causa de sus sentimientos de ineficacia. Copia de seguridad de un paso y centrarse en una estrategia para resolver problemas en comparación con el problema real puede conducir a una mayor sensación de control y eficacia general. Otra estrategia que aquí sería animar a hablar positiva de sí mismo al igual que en el libro, La pequeña locomotora que sí pudo ", creo que puedo, creo que puedo, creo que puedo."

Es importante tener metas realistas y alcanzables. Recompensas para lograr sus metas son maravillosas, siempre y cuando estén dentro del alcance del niño.

Es absolutamente contraproducente para el niño entusiasmado con un nuevo programa sólo para descubrir que las metas y los premios son sólo fuera de su alcance.

Cometer errores es parte de la vida. Aprender de estos errores es lo que hay que destacar. Tras señalar errores anteriores y las lecciones aprendidas pueden animar a un niño para volver a intentarlo. Al señalar y destacar los rasgos positivos del carácter mientras que los niños están trabajando dentro de su área de dificultad también puede proporcionar un impulso de motivación. Recuerde hacer hincapié en lo positivo muchas veces más que los negativos. Asegúrese siempre de que sus comentarios de valoración son sinceros.

La autoestima positiva se logra mediante un equilibrio de sentimientos acerca de sí mismo en múltiples áreas de la vida. Para los niños con diferencias de aprendizaje, esto puede ser un desafío, pero ciertamente no imposible. Las líneas abiertas de comunicación entre padres, cuidadores, educadores y terapeutas le ayudarán a mencionar a todos en la misma página, lo que facilitará la promoción de la autoestima positiva.

Pasos para una autoestima positiva

Una relación dinámica existente entre la autoestima y el desarrollo de habilidades. Como un niño mejora de la autoestima, aumenta su competencia académica. Y como que aumenta la competencia, su autoestima mejora. El proveedor de cuidado y atención que se trate debe venir a darse cuenta de que una autoestima positiva es a la vez un requisito y una consecuencia del éxito académico. Valor de cada niño como un individuo con cualidades singulares, necesidades, intereses y habilidades.

1. Centrarse en las fortalezas del niño. Enfatizar y celebrar sus "islas de competencia".
2. Rechazar la conducta del niño, pero nunca rechazar al niño. Términos de uso cariñoso y apodo cuando regaño ("La habitación es un desastre, la miel. Ahora apague el televisor y hacer su cama.").
3. Recuerde que el interés sincero puede ser más eficaz y significativo que la alabanza. Demuestre un interés genuino por sus actividades, aficiones, etc

4. Establecer objetivos realistas y alcanzables para su hijo. Anticipar el éxito.
5. Evite usar sarcasmo con los niños - los niños con problemas de lenguaje a menudo se malinterpreta.
6. Cuando se habla de un tema o un problema, tratar de evitar hablar dificultades del pasado.
7. Nunca compare a un niño a otro.
8. Ayuda al niño a desarrollar la toma de decisiones y capacidad de resolución de problemas.
9. Comprender que los errores son una inevitable (y valioso!) Parte de una experiencia de aprendizaje. Use esto como una oportunidad de enseñar y ayudar.
10. Divida las tareas grandes en más pequeños y manejables. Esto asegurará el éxito, el dominio, y la retención.
11. Mantener un fichero de su trabajo académico. Use esto para demostrar su progreso y desarrollo cuando está deprimido.
12. Anímelo a mantener "colecciones" (por ejemplo, tarjetas de béisbol, estampillas, rocas, etc.) Esto le permite ser el experto residente en un tema.
13. Si ella no participa en deportes de equipo, promover los deportes individuales (por ejemplo, esquí, golf, natación). Esto proporcionará oportunidades para el éxito, el ejercicio y la interacción entre pares.
14. Comunique su confianza en el niño y en su futuro.
15. Permitir y estimular al niño a seguir las modas normal de su grupo de iguales (por ejemplo, ropa, música). Esto aumentará su aceptación en la escuela y en la comunidad.
16. Enfatizar los aspectos positivos de su conducta o rendimiento, incluso si la tarea no fue totalmente exitoso. Recompensa dirección, no la perfección.
17. Anticipa que el niño tendrá mesetas, fracasos, backslides, retrocesos y regresiones. Apoyar y alentar a él en estos tiempos. Los niños necesitan amor más cuando menos se lo merecen!

18. Busque oportunidades que le ofrecen las opciones que le permiten practicar habilidades para tomar decisiones.

19. Nunca, jamás, comunicar la decepción a su hijo. La decepción de un adulto puede ser una carga demasiado pesada para un niño de llevar.

2.- *En lo estático* comprende al producto del aprendizaje generado por el aprendizaje y expresa una conducta de aprovechamiento.

La evaluación estática tradicional parte de un contenido escolar procedimental, como en la resolución de problemas de matemática, a lo que se ha diseñado una serie de medidas dinámicas que nos lleva a un "aprendizaje" y "transferencia" y las hemos comparado con las medidas más habituales de tipo estático. A través de un diseño correlacional hemos comprobado que la evaluación dinámica predice mejor el aprendizaje que la evaluación estática.

3.- Esta ligado a medidas de *calidad y a oficios de valoración*.

La educación es uno de los derechos más fundamentales y está recogido en la convención de los Derechos del Niño y la Niña de 1989. Sin ella, un niño estará en desigualdad de oportunidades y será más difícil que desarrolle todas sus potencialidades. Pero no basta simplemente con enviar a los niños a la escuela, hay que conseguir que la educación que reciban sea de calidad, se adecue a sus circunstancias y necesidades y sirva para darles mejores oportunidades de futuro.

La falta de educación no sólo tiene graves consecuencias para la vida de los niños, también dificulta el desarrollo de los países. Se ha demostrado que los jóvenes que no reciben educación tienen más posibilidades de crecer pobres, con peor salud y es más probable que sus propios hijos mueran siendo niños. Conseguir que todos los niños tengan una educación de calidad es una de las líneas prioritarias del trabajo de la institución.

4.- *Es un medio y no un fin en sí mismo*.

La situación actual de la Educación, sus limitaciones y desafíos para determinar los lineamientos, quizá más importantes que el Ecuador, deberá asumir como el reto para el siglo XXI, para una Educación Eficiente y Eficaz, cuya misión sea formar estudiantes con desarrollo de sus capacidades y potencialidades, situándose en forma crítica y autónoma ante un entorno y, realidad nacional y universal, que incentive el descubrimiento del alumno, para la construcción de sus valores, de su proyecto de vida, comprometido en la resolución de los problemas que se derivan de sus propias vivencias, como entes participativos de un conglomerado social, formación que debe estar sujeta a la transparencia del proceso educativo.

Los problemas de la Educación ecuatoriana, son múltiples y diversos, para poder combatir los maestros deben manejar teorías psicológicas, que en base a la inteligencia emocional, e inteligencias múltiples de los autores Daniel Goleman y Edward Gardner, se considere un nuevo enfoque para evaluar el rendimiento integral de los alumnos, limitando las pérdidas de año y el descubrimiento y desarrollo de las potencialidades y competencias de los alumnos, la educación en valores, como único recurso de rescate al ser humano, como el paradigma, que imponga las reglas para medir la eficacia y eficiencia de todo el proceso educativo en términos de calidad y de excelencia.

5.- Esta relacionado a un propósito de carácter ético que influye expectativas económica, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento.

La ética se enseña con el ejemplo y se aprende con el modelo. Ejemplo y modelo son dos versiones de una misma realidad: se diferencian según el punto de vista del que hace la lectura: si es del que enseña o si es del que aprende.

En el que enseña, la ética debe ser un producto ya logrado e incorporado en la forma de pensar y en el comportamiento, mientras en el que aprende en cambio, debe ser un producto a lograr. Esto, supuestamente debiera ser así, pero no lo es

del todo, pues la ética no se termina de aprender nunca. Jamás se llega al producto definitivamente terminado; siempre se está en permanente adquisición.

La ética tiene que ver con el comportamiento humano. La relación genitor-hijo constituye la matriz que configurará los cimientos de la ética del individuo. Lo mismo puede decirse de la relación maestro-discípulo.

Niveles éticos:

1) En el nivel informativo que incluye el científico o el artístico, lo que se transmite fundamentalmente es el conocimiento y el desarrollo de aptitudes.

2) En el nivel ético, se transmite todo aquello que tiene que ver con lo personal.

Esto se refiere a la fórmula que está dada por los rasgos de personalidad y muy especialmente con la transmisión de la escala de valores, como el concepto de lo bueno y de lo malo, de justicia e injusticia, de generosidad, de solidaridad, de lo dañino, de lo peligroso, del afecto, del amor, de lo trascendente, de lo útil, etc.

Dentro de los rasgos de personalidad hay un imponderable que es muy difícil de describir pero muy fácil de reconocer: es todo aquello que se puede incluir en el concepto de "buena persona". Quizás esto sea lo más importante que se debe transmitir. Que el maestro sea una buena persona es seguramente la condición docente más importante. Cuando esto es así, el maestro lo transmite fácilmente y de mil maneras distintas.

Causas del bajo rendimiento académico

Se ha tomado en cuenta el pensamiento de Conde de Jacobis (2001) la causa del bajo rendimiento escolar es la vida emocional del adolescente, la falta de comunicación con los integrantes de la familia, la inestabilidad de su desarrollo físico y emocional, que da como resultado justamente el bajo desempeño, la reprobación de materias, e incluso la deserción escolar. El adolescente debe enfrentar cambios físicos y psicológicos, lo que le lleva a sentirse incomprendido por sus familiares alcanzando un ego. La falta de comunicación entre sus familiares y profesores es un limitante para el adolescente y va creando un

conflicto con sus ideas, y este influye en su rendimiento académico, lo que hace que adquiera problemas de conducta, lo que puede causar la deserción.

2.5. Hipótesis.

2.4.1 H_0 La aplicación del material didáctico interactivo de lenguaje no mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Emile Jaques - Dalcroze, ubicada en la parroquia de Alangasí .

2.4.2. H_1 La aplicación del material didáctico interactivo en el área de Lenguaje mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del quinto y sexto año de Educación Básica de la Unida Educativa Emile Jaques Dalcroze; ubicado la parroquia de Alangasí

2.6. Señalamiento de variables

2.5.1. VI. Material didáctico interactivo

2.5.2. V.D. Rendimiento académico.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque

El presente trabajo de investigación tiene un carácter cuali-cuantitativo porque emplea el método de investigación científica ya que interpretará y analizará una

problemática cultural o socioeducativa y cuantitativa porque se obtendrá datos numéricos que serán tabulados estadísticamente.

3.2. Modalidad básica de la investigación

De Campo.- El presente trabajo investigativo se realizará en la Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze”, lugar donde me encuentro laborando.

Bibliográfica.- Porque se ha utilizado páginas del internet con escritos referentes al tema de investigación.

3.3. Nivel o tipo de investigación

Exploratorio.- Se aplicará para recoger información sobre la aplicación de material didáctico interactivo en el área de Lengua y Literatura.

Descriptivo.- Será de tipo descriptivo porque se utilizará causa - efecto con Material interactivo (juegos didácticos) y el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto año de educación básica en el área de Lenguaje.

3.4.- Población y Muestra

Tabla N° 4: Población de Estudio

| Estudiantes | Docentes | TOTAL |
|--------------------|-----------------|--------------|
| 48 | 6 | 54 |

Elaborado por: Lucila Villagómez

La población de estudio está formada por 48 estudiantes: 13 del quinto “A” ,13 del quinto “B”, 22 estudiantes del sexto “A” y 6 docentes de Educación Básica, dando un total de 54

3.5.- Operacionalización de Variables

3.5.1.- Variable Independiente: Material Didáctico interactivo

Tabla N° 5: Cuadro del material didáctico interactivo.

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnica-Instrumento |
|--|------------------------------------|---|--|--|
| Son artefactos que utilizando diferentes formas de representación (simbólica, objetos), ayudan a la construcción de conocimientos específicos, dentro de una estrategia de enseñanza más amplia. | - Capacidades y características | - Psicológicas. - Medidas de calidad - Juicios de valoración - motores | - Las actitudes de los adolescentes puede complicar al profesor? | - Técnica: Encuesta - Instrumento: Cuestionario |
| | - Proceso enseñanza - aprendizaje. | - Dinámico - Estático | - Existe relación entre el trabajo realizado por los profesores y estudiantes? | - Técnica: Encuesta - Instrumento: Cuestionario |
| | - Logros académicos | - Factores ambientales - Factores afectivos y emocionales. | - Al analizar el rendimiento académico del estudiante los maestros valoran los factores ambientales? | - Técnica: Encuesta - Instrumento: Cuestionario |

Elaborado por: Lucila Villagómez

3.5.2.- Variable Dependiente: Rendimiento Académico

Tabla N° 6: Cuadro del rendimiento académico.

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnica-Instrumento |
|---|---|--|--|--|
| Es un recurso didáctico que al interactuar con el ordenador el estudiante está permanentemente activo y motivado, obteniendo aprendizajes significativos. | <ul style="list-style-type: none"> • Recurso didáctico • Interactivo • Aprendizaje Significativo | <ul style="list-style-type: none"> • Material Virtual • Infografía • Hipertextos • Respuestas inmediatas a las acciones • Manejo de las TIC • Evaluación | <ul style="list-style-type: none"> • ¿Los maestros aplican material interactivo en el aula? • Si No • El manejo de material interactivo puede causar adicción? • Si No • Los elementos lúdicos deben atraer a los profesores para poder utilizarlos? Si No | <ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta • Instrumento: Cuestionario • Técnica: Encuesta • Instrumento: Cuestionario • Técnica: Encuesta • Instrumento: Cuestionario |

Elaborado por: Lucila Villagómez

Debido a que el presente trabajo es una investigación descriptiva se deberán realizar las consultas bibliográficas que sean necesarias, así como las de campo, las mismas que servirán para la construcción del marco teórico.

3.6 Plan de recolección de información

Tabla N° 7: Recolección de información

| Preguntas Básicas | Explicación |
|-------------------------------|--|
| ¿Para qué? | Para alcanzar objetivos de investigación |
| ¿De qué persona u objeto? | Estudiantes de 5 “A” y “B” y sexto de básica de la Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze” |
| ¿Sobre qué aspectos? | Aplicación de juegos didácticos interactivos. |
| ¿Quién? | Lucila Villagómez |
| ¿Cuándo? | |
| ¿Dónde? | Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze” |
| ¿Qué técnicas de recolección? | Encuesta |
| ¿Con qué? | Instrumentos como cuestionarios estructurados. |
| ¿En qué situación? | Bajo condiciones de respeto, profesionalismo, investigativo y absoluta reserva y confidencialidad. |

Elaborado por: Lucila Villagómez

3.7 Plan de procesamiento de la información

Procedimiento

- Se realizó una revisión crítica de la información recogida
- No se detectó fallas en las contestaciones a las encuestas.
- se tabuló la información recogida, mediante la elaboración de cuadros gráficos.
- se utilizó el programa Microsoft Excel.
- Serán ordenados, analizados, procesados y codificados a través de matrices estadísticas.
- En función de los resultados obtenidos se realizará una propuesta de aplicación de juegos interactivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del 5to “a” y “b” y 6to de la “Unidad educativa Emile Jaques Dalcroze”.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

4.2. Interpretación de los datos

Encuesta aplicada a los estudiantes de 5to “A” ,”B” y 6to año de educación básica de la Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze”.

- ¿Los Maestros aplican Material Interactivo en el Aula?

Tabla N° 8: Material Interactivo

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 21 | 44 % |
| No | 27 | 56 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

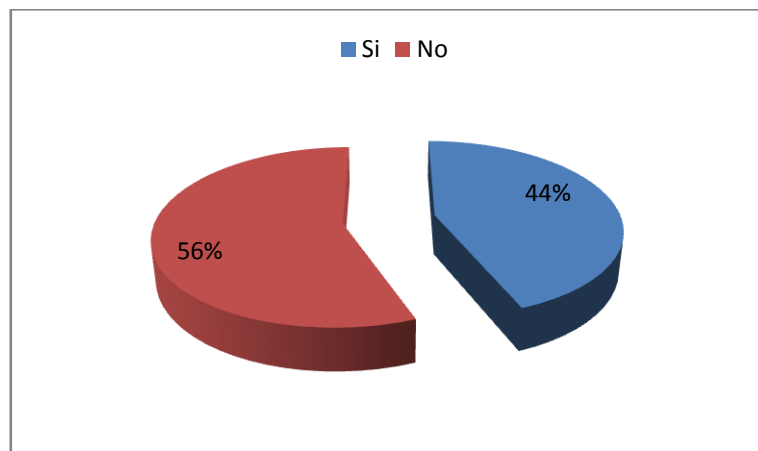


Gráfico N° 3: Material Interactivo

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 56 % de los estudiantes manifiestan que los maestros no aplican material interactivo en el aula, mientras que un 44% consideran que los maestros sí utilizan material interactivo.

En su mayoría los estudiantes expresan que los maestros continúan con la enseñanza tradicional lo que perjudica en el aprendizaje, no se motiva a los alumnos a descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante, y motivadora.

El otro porcentaje se conforman con el material que los maestros aplican en el aula.

- ¿El laboratorio de computación del plantel está equipado para el desarrollo del aprendizaje?

Tabla N°9 Laboratorio de computación.

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 45 | 94 % |
| No | 3 | 6 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

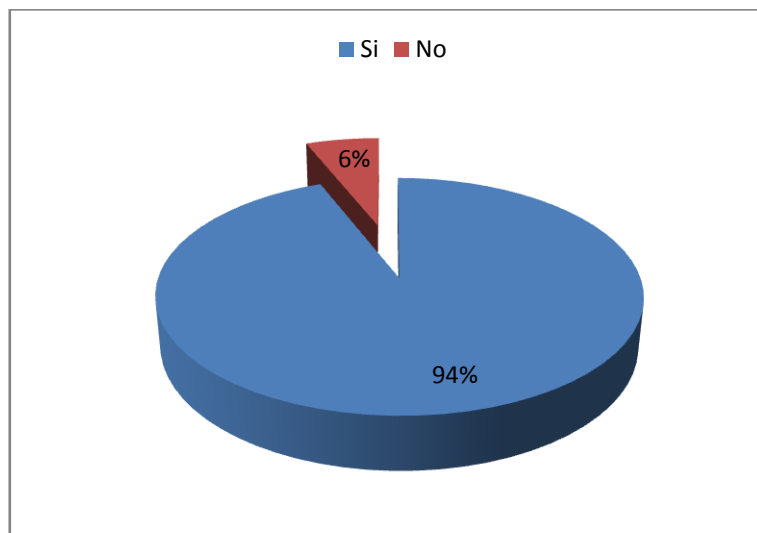


Gráfico N° 4 Laboratorio de computación

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un 94% de estudiantes manifiestan que el laboratorio de computación si está equipado para la enseñanza aprendizaje, un 6% considera que no está equipado para impartir el conocimiento a través de las TIC.

En un mínimo porcentaje los estudiantes consideran que el laboratorio no esta devidamente equipado.

Por el contrario mayoritariamente los estudiantes manifistan que el laboatorio tiene los implmentos necesarios para impartir sus clases a través de las TIC.

- ¿Cree usted que el manejo de material interactivo le pueda causar adicción?

Tabla N° 10. Manejo de Material interactivo

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 31 | 65 % |
| No | 17 | 35 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

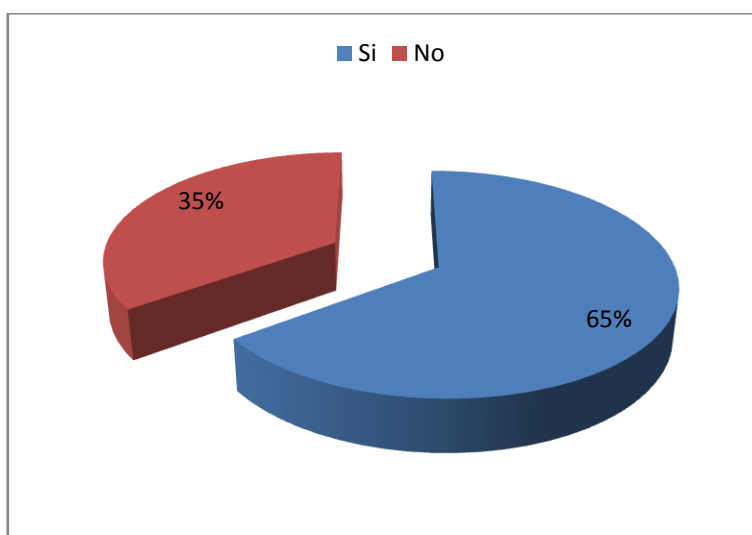


Gráfico N° 5: Manejo de Material interactivo

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un 65% de los encuestados expresan que el material interactivo puede causar adicción, mientras que un 35% se mantiene que no puede causar adicción.

En forma mayoritaria los estudiantes manifiestan que si no hay la debida orientación en el manejo de los juegos interactivos puede despertar adicción en los ejecutores de este material, lo que es un indicador para que tomen en cuenta los docentes.

Mientras que medianamente expresan que el material en mención es motivador y didáctico para el aprendizaje.

- ¿Cuando el Maestro utiliza material interactivo en la materia usted se siente motivado?

Tabla N° 11: Motivación

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 41 | 85 % |
| No | 7 | 15 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

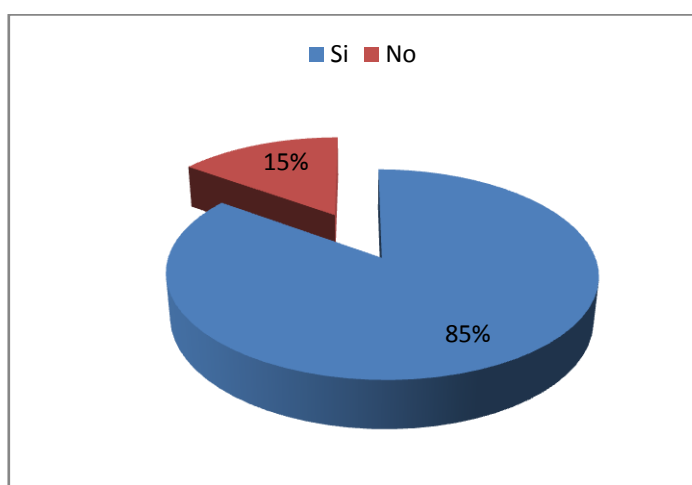


Gráfico N° 6: Motivación

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

El 85% de los estudiantes coinciden en que se motivan cuando los maestros utilizan material interactivo en el aula, existe un 15% que no se sienten motivados con la utilización de esta herramienta de trabajo.

Un gran porcentaje de encuestados expresan que los maestros deben innovar su pedagogía.

La minoría no considera significativo al material interactivo en las materias.

- ¿Cree usted que la aplicación de material interactivo en el desarrollo de un tema estimula a la participación activa del estudiante?

Tabla N° 12: Participación activa del estudiante.

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 42 | 88 % |
| No | 6 | 12 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

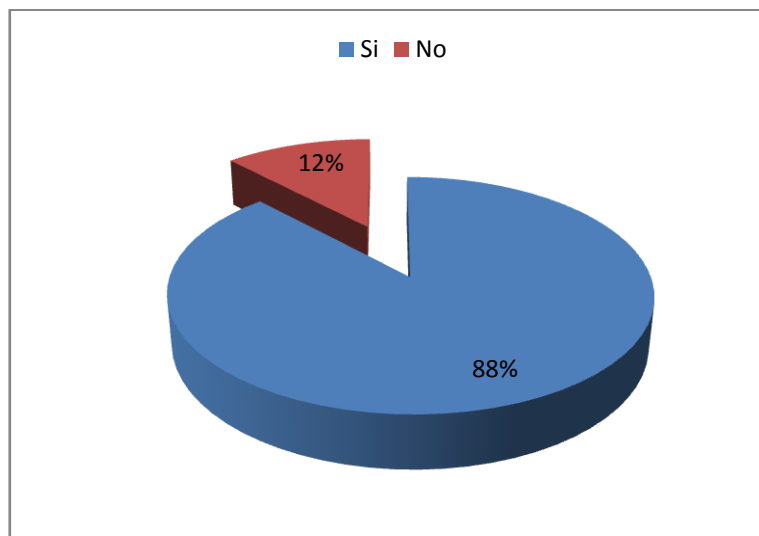


Gráfico N° 7: Participación activa del estudiante.

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se puede observar que el 88% de los estudiantes dicen que participan en forma activa cuando se utiliza material interactivo en el aula, mientras que para el 12% les es indiferente.

Casi en su totalidad expresan que el material interactivo despierta el interés por aprender el conocimiento en forma activa.

Para la minoría es indiferente la metodología que utilice el docente.

- ¿Aprovecha usted las oportunidades que los maestros le brindan para mejorar su rendimiento académico?

Tabla N° 13: Oportunidades en el rendimiento académico

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 42 | 96 % |
| No | 2 | 4 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

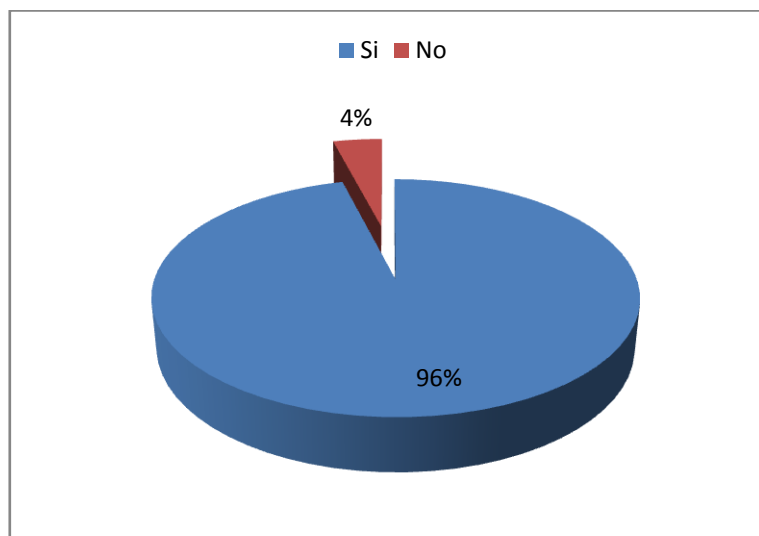


Gráfico N° 8: Oportunidades en el rendimiento académico

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 96% de los estudiantes acogen las oportunidades que los maestros dan para que mejorar su rendimiento académico, existe un 4 % no les interesa las ventajas que los profesores les brindan para que su rendimiento académico sea mejor.

Casi en su totalidad los estudiantes asimilan las oportunidades que brindan los maestros en un determinado tiempo dentro del proceso del aprendizaje.

Un grupo minoritario no aceptan con responsabilidad estas alternativas dadas por el docente.

- ¿El rendimiento académico de los estudiantes se centra solo al proceso educativo?

Tabla N°14: Proceso educativo en el rendimiento académico

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 29 | 60 % |
| No | 19 | 40 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

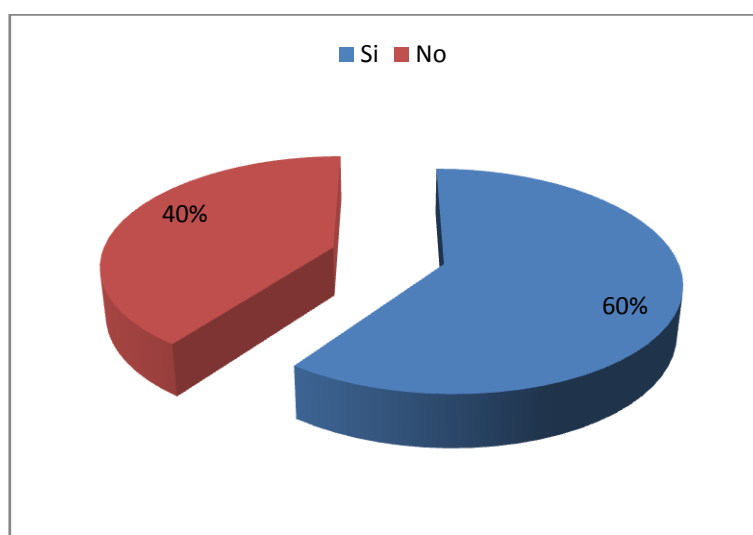


Gráfico N° 9: Proceso educativo en el rendimiento académico

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de los estudiantes considera que el rendimiento académico se centra en el proceso educativo, existe un 40% que manifiesta que hay otros parámetros que influyen en el rendimiento académico.

En forma mayoritaria los estudiantes aseverar, no estar conformes con la centralización del proceso educativo.

Mientras que un mínimo porcentaje de estudiantes se conforman con dichas evaluaciones.

- ¿Considera usted que el rendimiento académico es un indicador del nivel de su aprendizaje?

Tabla N° 15: Nivel de aprendizaje

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 46 | 96 % |
| No | 2 | 4 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

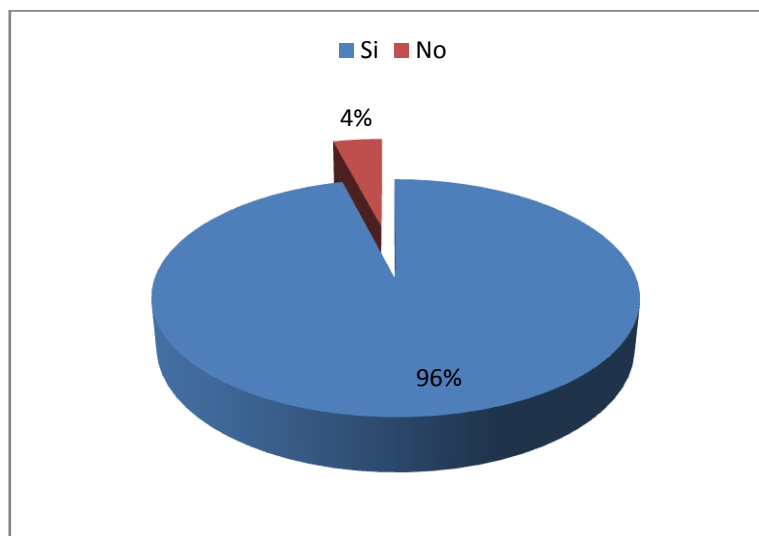


Gráfico N° 10: Nivel de aprendizaje

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un 96% manifiesta que la nota obtenida en el aprovechamiento indica su nivel de aprendizaje, mientras que el 4% no tiene esa percepción.

Casi en su totalidad expresan que el rendimiento académico está ligado con el aprendizaje del estudiante.

Para la minoría, se cree que el rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración y esfuerzo del estudiante.

- ¿Cree usted que el rendimiento académico es de su responsabilidad?

Tabla N°16: La responsabilidad en el rendimiento académica

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 38 | 79 % |
| No | 10 | 21 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

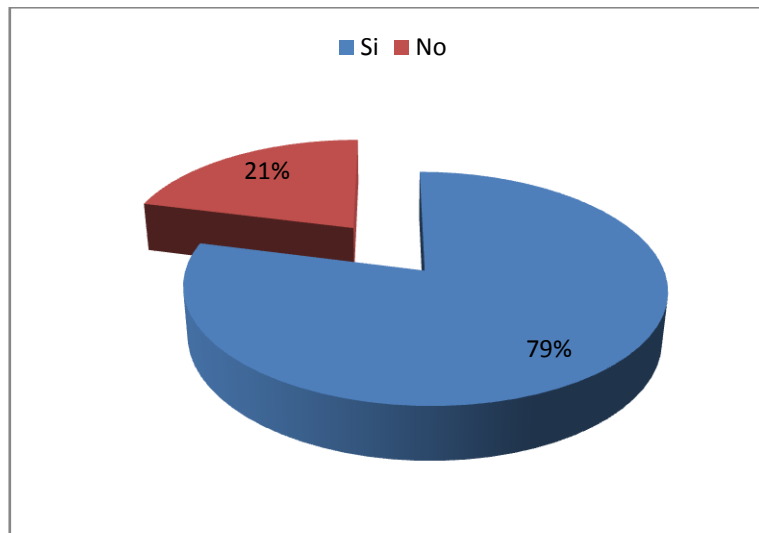


Gráfico N° 11: La responsabilidad en el rendimiento académica

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

Existe el 79% que está de acuerdo que el rendimiento académico es responsabilidad de cada estudiante, mientras que un 21% expresa que no es responsabilidad del estudiante.

Un gran porcentaje manifiesta que el estudiante debe asumir su rol y responder por su rendimiento.

Para un grupo minoritario piensan que el rendimiento académico pero es responsabilidad de todos los miembros de la comunidad educativa.

- ¿Cree usted que los problemas familiares están relacionados con su rendimiento escolar?

Tabla N° 17: Problemas familiares en el rendimiento escolar.

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 25 | 52 % |
| No | 23 | 48 % |
| Total | 48 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

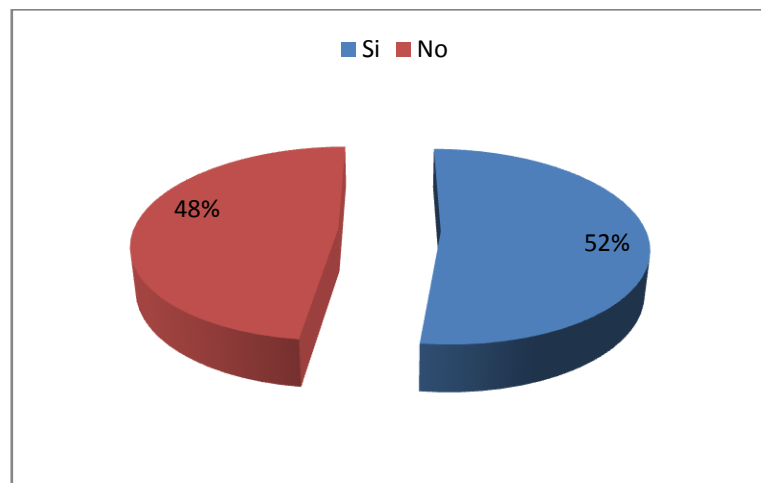


Gráfico N° 12: Problemas familiares en el rendimiento escolar.

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 52% de los estudiantes exponen que la familia influye en el rendimiento escolar, mientras que el 48% no considera que los problemas familiares intervengan en el rendimiento escolar.

Un grupo representativo manifiestan que los problemas familiares influyen en el desenvolvimiento escolar, para lo cual los maestros deben conocer la causa que provoca el desinterés hacia el estudio y trabajar en revertir esa situación.

Para el otro porcentaje consideran que la violencia conyugal o de padre a hijos, la falta de comunicación, entre otros, no afectan directamente la concentración en el estudio y en el rendimiento escolar.

Encuesta aplicada a los maestros de la sección básica de la Unidad Educativa “Emile Jaques Dalcroze”

- ¿Utiliza usted material interactivo en el aula?

Tabla N° 18: Utilidad del material interactivo

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 2 | 33 % |
| No | 4 | 67 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

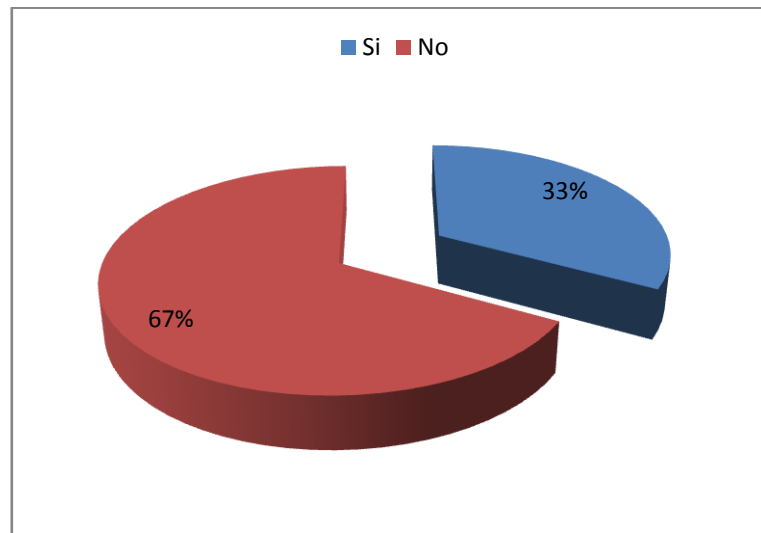


Gráfico N° 13: Utilidad del material interactivo

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 33% de los maestros sí utilizan material interactivo en su materia, pero existe un 67% que no se encuentra capacitado para inclusión de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje.

En forma mayoritaria los maestros expresan que no utilizan material interactivo en el aula, todos los maestros deben estar prestos para renunciar a las clases magistrales, y convertirse en educadores virtuales.

Un grupo minoritario utiliza la tecnología en la aplicación de su metodología.

- ¿El material interactivo puede ser utilizado en todas las áreas?

Tabla N° 19: Material interactivo en otras aéreas.

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 6 | 100 % |
| No | 0 | 0 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

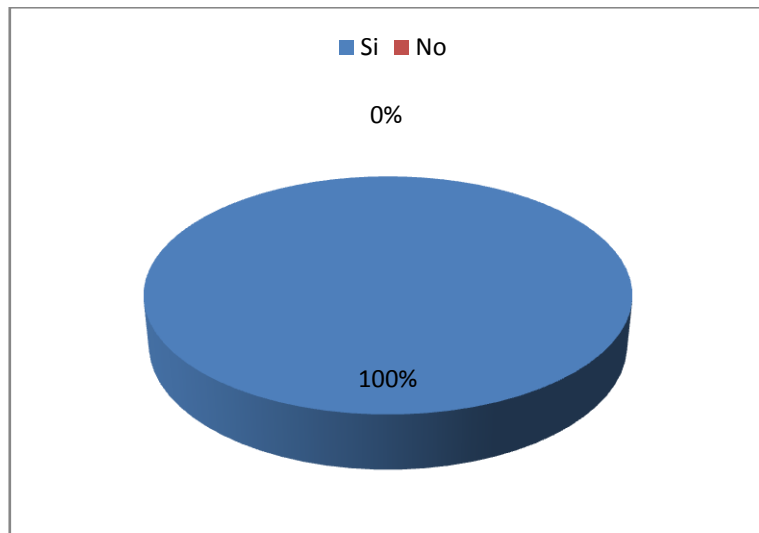


Gráfico N° 14: Material interactivo en otras aéreas

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los maestros consideran que sí se puede aplicar material interactivo en todas las áreas

En su totalidad los maestros coinciden en que que a los estudiantes les motiva, les vuelva competitivos y despiertan interés por la materia cuando se aplica las TIC en la educación

- ¿Cree usted que la aplicación de material interactivo en la enseñanza aprendizaje lleve al estudiante a un aprendizaje autónomo?

Tabla N° 20: Aprendizaje Autónomo

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 4 | 67 % |
| No | 2 | 33 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

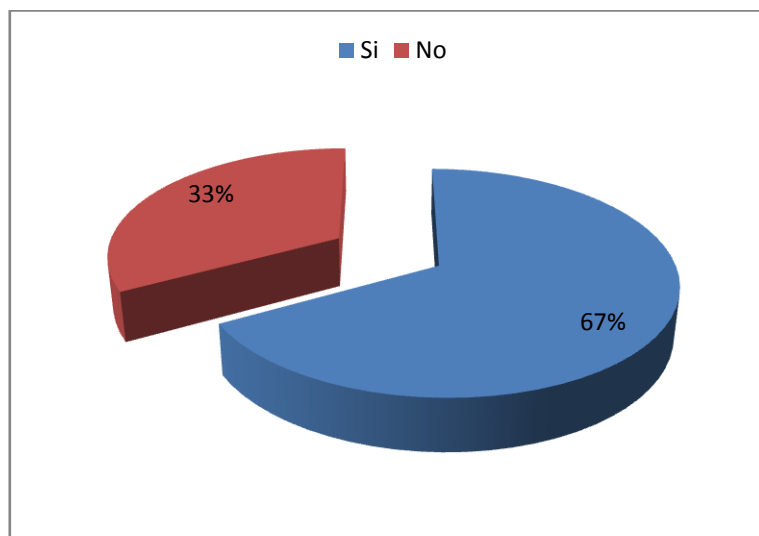


Gráfico N° 15: Aprendizaje Autónomo

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de los maestros consideran que la utilización de material interactivo conduce al estudiante a un aprendizaje autónomo, mientras que un 33% no lo consideran de esta manera.

Un grupo representativo de maestros creen que la aplicación correcta de las TIC aporta para que el estudiante alcance la autonomía en el aprendizaje.

Minoritariamente manifiestan que la aplicación de material interactivo no es suficiente para garantizar que el estudiante incorpore su conocimiento solo.

- ¿Considera Usted que la utilización de material interactivo en el aula motiva al estudiante a que dedique más tiempo a trabajar?

Tabla N° 21: Trabajo con material interactivo en el aula

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 6 | 100 % |
| No | 0 | 0 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

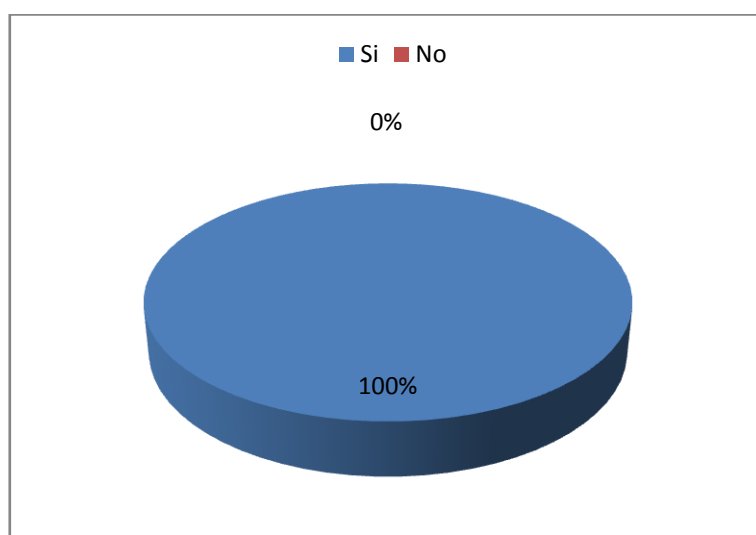


Gráfico N° 16: Trabajo con material interactivo en el aula

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los maestros considera que los estudiantes se desenvuelven de mejor manera en el trabajo en el aula.

Por lo tanto, los maestros deben utilizar este material interactivo en el aula, ya que ayuda al trabajo colectivo y hace que discutan sobre la mejor solución para enfrentar un problema.

- ¿Cree usted que el material interactivo libera al profesor de trabajos monótonos y rutinarios?

Tabla N°22: Trabajos Rutinarios

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 5 | 83 % |
| No | 1 | 17 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

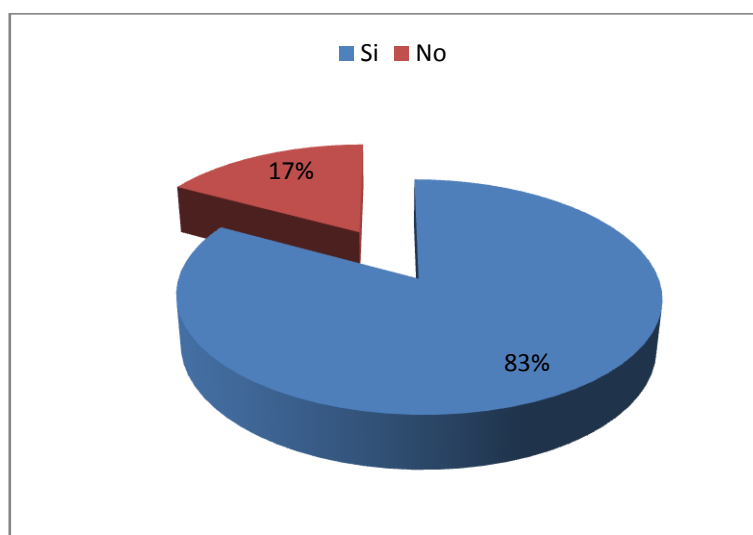


Gráfico N° 17: Trabajos Rutinarios

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 83% de los maestros consideran que el material interactivo facilita la autoevaluación del estudiante, mientras que el 17% se mantiene en las clases tradicionales.

La mayoría de maestros piensan que las TIC es una buena alternativa para la aplicación de métodos participativos haciendo que el maestro salga de la educación tradicional

Un grupo minoritario no están de acuerdo con la aplicación de la tecnología en el aula.

- ¿Considera usted que en el rendimiento académico interviene en la calidad del maestro?

Tabla N° 23: Calidad del Maestro

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 2 | 33 % |
| No | 4 | 67 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

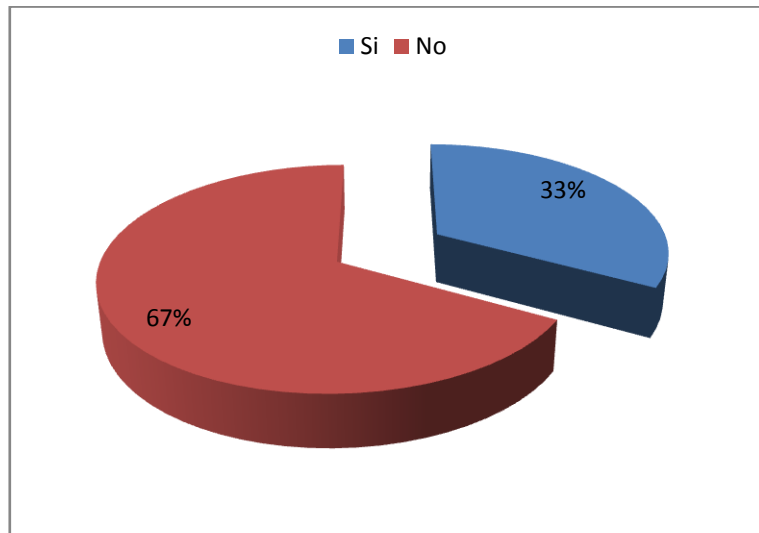


Gráfico N° 18: Calidad del Maestro

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 33% de los maestros consideran que la aptitud del profesor interviene en el rendimiento del estudiante mientras que el 67% considera que no influye la calidad del maestro en el rendimiento académico del estudiante.

Un grupo mayoritario cree que el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno.

Minoritariamente expresan que los atributos del maestro influyen en el promedio del educando.

- ¿Cree usted que para el rendimiento académico del estudiante se debe tomar en cuenta las capacidades y las características psicológicas?

Tabla N° 24: Capacidades y características psicológicas

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 4 | 67 % |
| No | 2 | 33 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

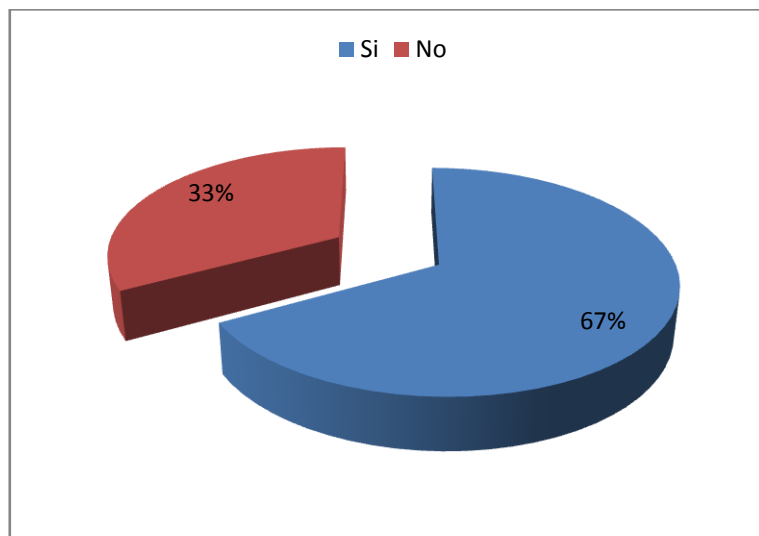


Gráfico N° 19: Capacidades y características psicológicas

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de los docentes considera que se debe tomar en cuenta las capacidades y características psicológicas ya que es la parte interna que el estudiante posee para el aprendizaje, mientras que el 33% no toma en cuenta estas características.

La mayoría de los profesores están de acuerdo en que no se debe dejar a un lado el campo psicológico del escolar para evaluar su rendimiento académico, ya que se debe tomar en cuenta los pilares de la evaluación como: diagnóstico procedimental si descuidar la evaluación actitudinal.

La minoría piensa que las características psicológicas del individuo no influyen para su desenvolvimiento académico.

- ¿Considera usted que el rendimiento académico es un indicador del nivel alcanzado por el estudiante?

Tabla N° 25: Rendimiento académico como indicador

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 3 | 50 % |
| No | 3 | 50 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

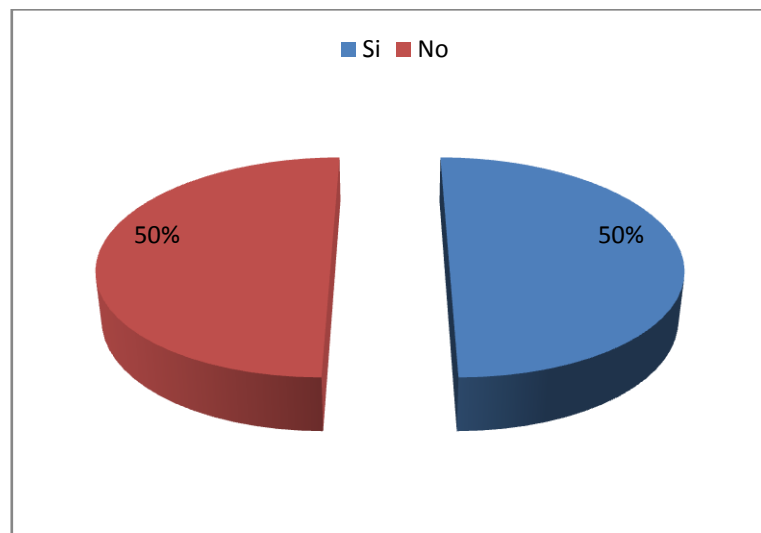


Gráfico N° 20: Rendimiento académico como indicador

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los maestros piensan que el rendimiento académico es un indicador del nivel de conocimiento alcanzado por el estudiante mientras que otro 50% piensan que en el rendimiento académico intervienen otras variables que se le deben incluir para evaluar al estudiante.

Existe una equidad en manifestar que el rendimiento académico es el reflejo del nivel de conocimientos alcanzado por el estudiante.

Pero también tiene que ver la pedagogía aplicada por el profesor ya que es el gestor del aprendizaje.

- ¿Cree usted que todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla N° 26: Proceso educativo

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 6 | 100 % |
| No | 0 | 0 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

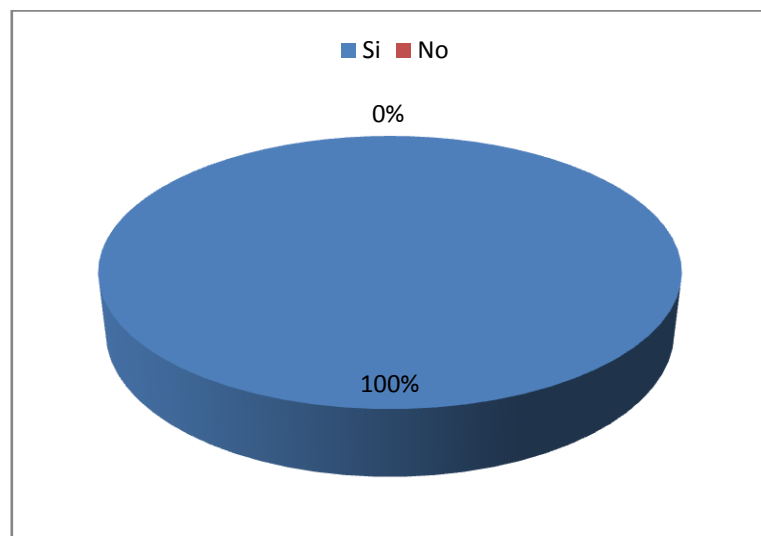


Gráfico N° 21: Proceso educativo

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los maestros piensan que todo proceso educativo se plantea en miras a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

En su totalidad los maestros conjeturan que la aplicación de los diferentes procesos educativos lo hará con miras a mejorar e impulsar el rendimiento académico del estudiante.

- ¿Considera usted que el bajo nivel educativo de los padres incide negativamente en el rendimiento escolar de sus hijos?

Tabla N° 27: Bajo nivel educativo de los padres

| Alternativa | Frecuencia | % |
|-------------|------------|-------|
| Si | 6 | 100 % |
| No | 0 | 0 % |
| Total | 6 | 100 % |

Elaborado por: Lucila Villagómez

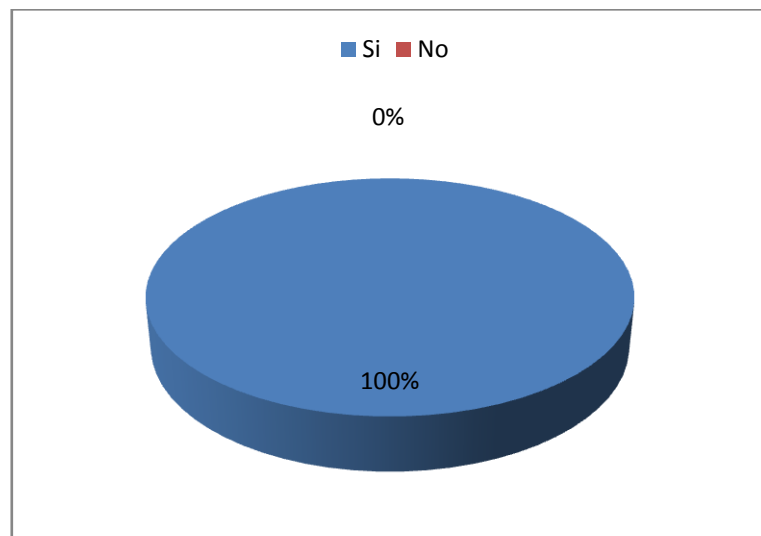


Gráfico N° 22: Bajo nivel educativo de los padres

Elaborado por: Lucila Villagómez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los maestros consideran que los padres que no poseen un buen nivel académico influye para que sus hijos obtengan un bajo rendimiento escolar y puedan desertar en el proceso educativo.

Mayoritariamente los maestros consideran que el bajo nivel educativo de sus antecesores son factores negativos que intervienen en el rendimiento académico de sus hijos.

4.3 Verificación de hipótesis

Prueba del chi cuadrado

Tema:

“LOS JUEGOS DIDACTIVOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO PARALELOS “A” Y “B” Y SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES DALCROZE “ DE ALANGASI”

1. Planteamiento de la hipótesis

Ho. La aplicación del material didáctico interactivo en Lenguaje no mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del quinto “A” y “B” y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Emile Jaques – Dalcroze”, ubicada en San Rafael, sector Valle de los Chillos.

H1: La aplicación del material didáctico (Juegos didácticos) en Lenguaje mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del quinto “A” y “B” y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Emile Jaques – Dalcroze”, ubicada en San Rafael, sector Valle de los Chillos.

2. Selección del nivel de significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0.01$

3. Descripción de la población

La encuesta será aplicada a 48 estudiantes, 26 de quinto “A”, “B” y 22 del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Emile Jaques Dalcroze”.

4. Especificación del estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 5 X 2 utilizaremos la fórmula:

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

$$x^2 = \text{Chi cuadrado}$$

$$\sum = \text{Sumatoria}$$

$$O = \text{Frecuencia observadas}$$

$$E = \text{Frecuencias esperadas}$$

5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 5 filas y 2 columnas.

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

$$gl = (5 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 4 \times 1 = 4$$

Entonces con 4 gl y un nivel de 0.01, tenemos en la tabla de x^2 el valor de 13.277 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor de 13.277 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 13.277. La representación gráfica sería.

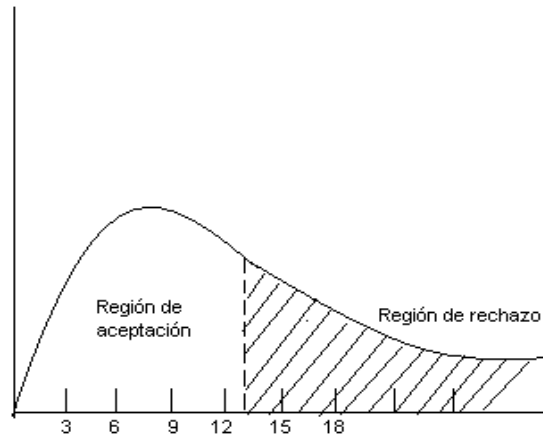


Gráfico N° 23: De regiones de aceptación
Elaborado por: Lucila Villagómez

6. Recolección de datos y cálculos de las estadísticas.

Tabla N° 28: Frecuencias observadas.

| Preguntas | FRECUENCIAS OBSERVADAS | | | |
|-------------------|---|------------|-----------|------------|
| | CATEGORÍAS | | SUBTOTAL | |
| | SI | NO | | |
| 1 | Los maestros aplican material interactivo en el aula? | 21 | 27 | 48 |
| 3 | Cree Usted que el manejo de material interactivo le pueda causar adicción? | 31 | 17 | 48 |
| 5 | Cree usted que el material interactivo en el desarrollo de un tema estimule a la participación activa del estudiante? | 46 | 2 | 48 |
| 8 | ¿Considera Usted que el rendimiento académico es un indicador del nivel de su aprendizaje? | 38 | 10 | 48 |
| 9 | Cree usted que el rendimiento académico es de su responsabilidad? | 42 | 6 | 48 |
| SUBTOTALES | | 178 | 62 | 240 |

Elaborado por: Lucila Villagómez

Tabla N°29: Frecuencias esperadas.

| Preguntas | | FRECUENCIAS ESPERADAS | | |
|-------------------|--|--------------------------|-----------|------------|
| | | CATEGORÍAS | | SUBTOTAL |
| | | SI | NO | |
| 1 | Los maestros aplican material interactivo en el aula? | 35.6 | 12.4 | 48 |
| 3 | Cree Usted que el manejo de material interactivo le pueda causar adicción? | 35.6 | 12.4 | 48 |
| 5 | Cree usted que el material interactivo en el desarrollo de un tema estimule a la participación activa del estudiante | 35.6 | 12.4 | 48 |
| 8 | Considera Usted que el rendimiento académico es un indicador del nivel de su aprendizaje. | 35.6 | 12.4 | 48 |
| 9 | Cree usted que el rendimiento académico es de su responsabilidad? | 35.6 | 12.4 | 48 |
| SUBTOTALES | | 178 | 62 | 240 |

Elaborado por: Lucila Villagómez

CÁLCULO DEL JI- CUADRADO

Tabla N° 30: JI cuadrado

| | O | E | O_E | [O_E] ² | [O_E] ² /E |
|----|------------|------------|-------|--------------------|-----------------------|
| SI | 21 | 35.6 | -14.6 | 213.16 | 5.9876 |
| NO | 27 | 12.4 | 14.6 | 213.16 | 17.1903 |
| SI | 31 | 35.6 | -4.6 | 21.16 | 0.5943 |
| NO | 17 | 12.4 | 4.6 | 21.16 | 1.7064 |
| SI | 46 | 35.6 | 10.4 | 108.16 | 3.0382 |
| NO | 2 | 12.4 | -10.4 | 108.16 | 8.7225 |
| SI | 38 | 35.6 | 2.4 | 5.76 | 0.1617 |
| NO | 10 | 12.4 | -2.4 | 5.76 | 0.4645 |
| SI | 42 | 35.6 | 6.4 | 40.96 | 1.1505 |
| NO | 6 | 12.4 | -6.4 | 40.96 | 3.3032 |
| | 240 | 240 | | | 42.3192 |

Elaborado por: Lucila Villagómez

7. Decisiones

Como el valor de χ^2 calculado es superior al valor de la tabla, se ubica dentro de la región de rechazo de la hipótesis nula, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice: La aplicación del material didáctico interactivo en el área de Lengua y Literatura mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unida Educativa Emile Jaques Dalcroze; ubicado en San Rafael, Sector Valle de los Chillos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

Una vez tabulada las encuestas aplicadas para este trabajo investigativo, se puede deducir lo siguiente:

5.1 Conclusiones:

- Los docentes de la Institución no utilizan material interactivo en las aulas para formar hombres y mujeres de confianza, creativas, motivadas, fuertes y constructivas, capaces de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que solo él es capaz de desarrollar y de incrementar sus habilidades.
- Los juegos didácticos no son tomados en cuenta para el desarrollo de aprendizajes significativos y por lo que existe el riesgo de que los estudiantes caigan en adicción y sobre todo no exista un uso adecuado de la tecnología
- Un alto porcentaje de estudiantes expresan que los maestros continúan con la enseñanza tradicional lo que perjudica en el aprendizaje, no se motiva a los alumnos a descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante, y motivadora.
- La Institución cuenta con un pequeño porcentaje de docentes que sí utilizan material interactivo en su materia, es muy lamentable que la mayoría de docentes

no se encuentren capacitados para inclusión de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje

- Los Maestros no valoran el esfuerzo y los factores ambientales del estudiante para evaluar su rendimiento académico, lamentablemente se centran en una “tabla imaginaria de medida” para apreciar el aprendizaje logrado en el aula.

5.2 Recomendaciones

- Los maestros deben aplicar material interactivo en el aula para que el estudiante se motive y logre un aprendizaje significativo.
- El uso del material interactivo supervisado no puede causar adicción. Los maestros están en la obligación de orientar el uso de este material.
- Los maestros deben aplicar el juego didáctico como una nueva tendencia que nos ayudará a que los estudiantes tengan nuevas formas de aprendizaje.
- La Institución debe valorar el esfuerzo que realizan el estudiante y el maestro en la implementación de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje , a través de capacitaciones , también dar a conocer a todos los miembros del Establecimiento Educativo las normas de uso así como su respectivo horario de utilización
- Para la nota del rendimiento académico los maestros deben tomar en cuenta los factores ambientales del estudiante ya que éstos son el complemento de su desarrollo personal y formativo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Tema de la propuesta

Elaboración de una guía didáctica de Lenguaje y Comunicación.

6.2.- Datos: Informativos

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Alangasì

Nombre de la Institución: “Unidad Educativa Emilie Jaques – Dalcroze”

Tipo de Institución: Particular

Jornada: Matutina

Clase: Común

Año de Educación Básico: Sexto

Dirección: Río Pastaza N° 777 y Av. Ilalò

Teléfono: 2 861 – 500

6.3.- Antecedentes de la propuesta

Realizada la Investigación en la Unidad Educativa “Emilie Jaques Dalcroze” a los estudiantes de quinto y sexto año de Educación Básica se puede concluir que los maestros no utilizan material interactivo en el aula, lo que ha ocasionado que los estudiantes pierdan el gusto por la asignatura, se sienten desmotivados y su rendimiento académico sea bajo, éste resultado nos invita a reflexionar sobre la importancia de integrar las TIC en la educación.

En estos momentos la tecnología nos exige a los maestros a cambiar nuestra metodología tradicional a una educación más activa, que despierte el interés y gusto por el trabajo en los estudiantes, debemos tomar en cuenta que la tecnología educativa debe apoyar para que estas innovaciones tecnológicas sean bien encaminadas y utilizadas dentro y fuera del aula.

6.4.- Justificación

Esta propuesta es realizada con la visión de que tanto estudiantes como maestros se sientan a gusto en el proceso enseñanza, aprendizaje y de esta manera llegar a un mejor rendimiento de los estudiantes, considerando que es factible aplicar en la Unidad Educativa “Emilie Jaques Dalcroze”, ya que las autoridades están interesadas en mejorar la metodología en los maestros para de esta manera comprometer los padres y estudiantes en alcanzar un mejor desenvolvimiento en los estudiantes de nuestra institución.

Cabe resaltar que otra razón es motivar a nuestros estudiantes a utilizar la tecnología en su proceso de formación académica para que sean competitivos.

La aplicación de los juegos educativos interactivos en los educandos es una nueva tendencia en educación cuyo sentido esencial es el logro de un nuevo hombre en una

nueva sociedad esencial es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona.

Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificados en este proceso, para desarrollar la criticidad, la participación, la autonomía y también el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

El desarrollo de la tesis se pretende realizar en un tiempo considerado de diez meses.

6.5. Objetivos

General

Proporcionar a los estudiantes del 5° “A” Y “B” y 6° año de educación básica un recurso multimedia que permita despertar el interés y mejorar el aprendizaje de Lenguaje.

Específicos

- Incentivar a los estudiantes la utilización de juegos interactivos como un material de apoyo educativo en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Facilitar el acceso a la información para que el estudiante aprenda procedimientos tecnológicos y desarrolle destrezas intelectuales y actitudinales que favorezcan el aprendizaje.

6.6. Análisis de factibilidad

Es necesario justificar el papel que juega la tecnología y su incidencia en los distintos ámbitos y desarrollo de la sociedad, ya que como se ha puesto de manifiesto en

numerosas ocasiones, el desarrollo técnico de las nuevas tecnologías de la información y comunicación va por delante del estudio de sus repercusiones sociales. Para la Unidad Educativa” Emile Jaques Dalcroze” uno de los propósitos es formar a la niñez y juventud para que en su vida puedan ser ciudadanos comprometidos con la Patria.

Dentro de la formación integral de ha planteado propuestas académicas de alto nivel las que ayudarán a superar las exigencias de esta sociedad globalizada.

Las autoridades están consientes que el maestro debe utilizar metodologías informáticas para motivar a los estudiantes en el proceso del aprendizaje y de esta manera mejorar el nivel académico de los niña.

Es necesario que el maestro tenga una actitud de respeto, afecto y aceptación en el centro y en el aula que facilite las relaciones interpersonales y el autoestima del alumnado.

Ser creativo y reflexivo en la labor como maestro.

Adopción de actitudes inclusivas que faciliten la integración y normalización del alumnado con necesidades educativas especiales que favorezcan la instauración en el aula de un compromiso ético y del derecho a la diferencia.

Desarrollar actitudes comprometidas que propicien el cambio y mejora del proceso educativo y del entorno social en busca siempre de una mayor calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Potenciar una actitud positiva ante la formación continuada, entendiendo que el hecho educativo es una tarea inacabada y mejorable Poseer una actitud de respeto, afecto y aceptación en el centro y en el aula que facilite las relaciones interpersonales y la autoestima del alumnado.

Poseer una actitud de respeto, afecto y aceptación en el centro y en el aula que facilite las relaciones interpersonales y la autoestima del alumnado.

6.7 Fundamentación

En la actualidad la nueva pedagogía enseñanza aprendizaje esta direccionada a la inclusión de juegos interactivos en el aula.

Estos juegos interactivos utilizados como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los niños se diviertan aprendiendo es mediante los juegos interactivos, y justamente por esta razón es muchas escuelas en la actualidad emplean estos métodos.

Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños puedan interactuar con los contenidos en los juegos. Pero ¿Cómo hacemos para que el entretenimiento no supere al aprendizaje?, lo cierto es que si bien los juegos interactivos para la educación deben ser entretenidos, no podemos dejar que el entretenimiento y la diversión que estos representan haga que los niños se olviden de lo que deben aprender, para ello, los contenidos deben ser informativos, claros y concisos, pero nunca demasiado largos ni complicados ya que es esto precisamente lo que hace que los niños se aburran rápidamente de los juegos interactivos educativos.

Por otro lado también debemos decir que las ilustraciones o animaciones que se utilicen deben ser creativas y llamativas ante todo, pero siempre guardando un cierto equilibrio en cuanto al contenido informativo y las ilustraciones que se muestren en las animaciones.

Aunque como dijimos anteriormente **la forma más común de llevarle a los niños los juegos interactivos para su aprendizaje es mediante una PC, en algunas escuelas emplean suelos y paredes acopladas con pantallas interactivas** teniendo en cuenta que en la actualidad su uso está siendo muy difundidas no solo para la publicidad sino también para la educación, teniendo en cuenta que además de ser prácticas, es una manera de que los niños interactuar de forma más directa con los contenidos correspondientes a su aprendizaje.

Software características y requerimientos

El Flash es un producto de Macromedia y es por eso que necesitamos saber algo acerca de ellos.

Macromedia empezó siendo un tipo de inteligencia llamada Macromind, fue la que comprendió la potencialidad del desarrollo del Vectorial en Internet.

Macromind fue fundada por Marc Cantor, en 1984 en Chicago y ahora se encuentra su sede en San Francisco, California.

Marc Cantor era un músico que trabajaba en el campo de los video juegos, haciendo música para éstos.

La computación gráfica en los años 80's era rudimentaria, no estaba muy desarrollada, pero la Macromind introdujo en el mercado un Authoring multimedia (siempre con música, imágenes y otras aplicaciones) que se llamaba VIDEOWORKS. Este agredió el mercado contrastando los programas más difundidos como aquellos del Apple, llamado HyperCard.

La Macromind cambió de propietario y así mismo de nombre, adquiriendo el nombre que ahora conocemos como Macromedia.

Posteriormente empezó la evolución de Videoworks con el programa Director, que fue el papá de todas las versiones sucesivas del Flash.

Lo mejor de Director, junto a un programa adquirido de un software house llamado Future Splash, nace el FLASH 2.0, que fue la primera versión de Flash Macromedia. El gran desarrollo del Flash no es solamente importante por su capacidad en las aplicaciones multimedia, sino sobre todo por su utilización en Internet.

¿QUE DIFERENCIA HAY ENTRE FLASH Y HTML?

El Html significa Hyper Text Markup Language, o sea que está construido como tipo de lenguaje en grado de operar para la Hipertextualidad, que es la característica principal de Internet : saltar de una página a otra.

El Flash, en vez, es un Editor o Authoring, un programa que a su vez se basa en un Script de programación, que utiliza otro tipo de lenguaje.

Entre otras características que diferencian el Flash con el HTML, están:

- Una página construida en Flash, por ser Multimedia, se convierte de una Página Web a un Sitio Web. O bien permite de superar el formato o corte de periódico que tenían las páginas Web y finalmente acercarlas al mundo de Internet, a la capacidad de la televisión con sonidos imágenes en movimiento efectos especiales, etc.

- Con HTML, no es que no sea posible insertar este tipo de cosas, como sonidos o imágenes, pero deben apoyarse en otros programas, por ejemplo: para visualizar una película se debe bajar o cargar (download) en la computadora y después verlo sucesivamente con un video player.

- La música también se puede insertar, pero el Html tiene sus limites, sobretodo en la espectacularidad del sitio, por esto inventaron otro lenguaje, que se llama Dhlm

dónde la d caracteriza el Dinamismo y Movimiento con el que logra crear algunos efectos.

A pesar de que también existen editores de Html, que pueden desarrollar un sitio sin conocer el programa, y lo logran de una forma dinámica, no consiguen alcanzar la multimedialidad que Flash proporciona.

¿QUÉ ES EL FLASH Y CÓMO TRABAJA?

¿QUE ES?

El nombre técnico para Flash es Authoring, o sea una plataforma de desarrollo para otros Software y para Multimedia.

En práctica el Flash es un programa que permite desarrollar objetos Multimediales, visibles no sólo en Internet.

En los Browsers más conocidos que son el Netscape y el Explorer, gracias a un acuerdo entre compañías, ya se implementa, en sus nuevas versiones un instalador automático, que es un lector de Flash y Shockwave que permite al usuario ver el trabajo realizado.

¿CÓMO TRABAJA?

Inicialmente Macromedia había dejado de trabajar con los proyectores de Director, que estaban adaptados (adecuados) a la red por medio del Extra Afterburner, el cuál es legible a través de un programa llamado Shockwave. O sea que para poder ver algún trabajo realizado en Flash, éste se graba como proyector legible con Shockwave, el cual es: .swf. Este proyector de Flash fue inicialmente el proyector de Director.

El Shockwave y Director utilizan un lenguaje de Scripting llamado Lingo, que es un lenguaje (de programación), que era muy complejo y parecía que no debía desarrollarse. Pero con la difusión del Flash y el apoyo que tienen sus proyectores de Shockwave, lograron poner al día el obstáculo que hacía difícil su utilización, gracias a la expansión del Flash, el cual de todos modos se convertiría en uno de los estándares del Web.

El Shockwave utiliza un Streaming para bajar datos, que permite que se vean similares a un programa o spot de Televisión. El Flash viejo no podía realizar este tipo de cosas, entonces se auxiliaba con el Shockwave.

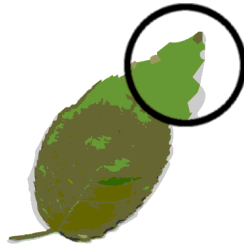
CUALIDADES TÉCNICAS FUNDAMENTALES DE ESTE PROGRAMA

Las computadoras despliegan gráficos ya sea en Vectores o en Formatos Bitmap. Es importante entender las diferencias entre ambos formatos para aclarar este programa llamado Flash, que nos permite crear y animar gráficos Vectoriales compactos.

También nos permite importar y manipular Vectores y gráficos Bitmap que hayan sido creados en otras aplicaciones, o sea cualquier tipo de gráficos.

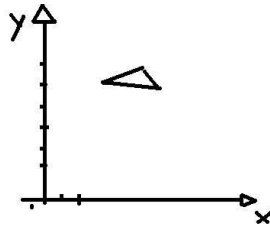
VECTORES

Este describe imágenes utilizando líneas y curvas, llamadas Vectores, que también incluyen propiedades de color y posición. En este ejemplo, la imagen de esta hoja está compuesta por puntos por los cuales las líneas pasan, creando la forma del contorno de la hoja. El color de la hoja es determinado por el color de la línea del contorno y el color del área interna por el color del contorno.



Cuando se edita una gráfica en vector, se modifican las propiedades de las líneas y las curvas para describir su forma. Se puede mover, reajustar tamaño, forma, cambiar color, etc. de un vector, sin cambiar la calidad de su apariencia inicial. Los gráficos de Vector tienen una resolución independiente, o sea que se pueden desplegar en todo tipo de programas y equipos, con variedad de resoluciones sin perder su calidad.

Para tener una idea precisa que significa Vectorial, recordemos o pensemos en las coordenadas Cartesianas:



El diseño Vectorial está basado en una fórmula puramente matemática, se ocupa el mismo espacio aún queriéndolo agrandar. Y si se agranda miles de veces siempre se verá bien porque no es un diseño, sino una aplicación matemática.

En las gráficas vectoriales, se ve aún la parte más pequeña, que equivale a la unión de coordenadas como en el ejemplo de arriba “X” y “Y”. Así que una vez se quiera agrandar, la computadora no hará un “zoom”, sino lo diseñará de nuevo calculando las coordenadas justas para hacerlo verse más grande y bien sin perder resolución. Entonces, una gráfica vectorial tiene una fórmula matemática que la computadora calcula para representar el diseño en la pantalla.

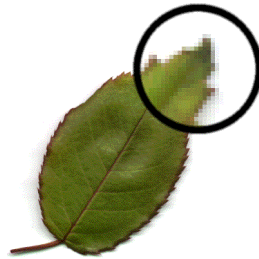
GRAFICOS BITMAP

Las imágenes Bitmap, son las imágenes que siempre se han utilizado en la computadora. La pantalla está llena de píxel.

Entonces, recordemos que el Bit, es la unidad de medida principal de la computadora y a cada cuadrito colorado (píxel) corresponde un Bit.

Los file o archivos JPEG y GIF, son las imágenes Bitmap comprimidas, pero más ligeras con el mismo principio.

Es decir que los gráficos Bitmap, realizan imágenes utilizando puntos de colores, o Píxel, compuesto dentro de una celda. Por ejemplo, la imagen de esta hoja contiene una locación específica y valores de color de cada píxel en la celda, creando una imagen muy similar a la de un Mosaico.



Cuando se edita este tipo de gráficos Bitmap, se deben modificar píxel, en vez de líneas y curvas. Estos gráficos Bitmap son de resolución dependiente, porque los datos que componen las imágenes están mezclados dentro de una celda de un tamaño en particular. Editar uno de estos gráficos puede cambiar la calidad de su apariencia inicial. En particular, reajustar el tamaño de un gráfico Bitmap puede hacer que los bordes de la imagen desalineada como píxel sean redistribuidos dentro de la rejilla.

Desplegar una gráfica de Bitmap en cualquier equipo o programa que tenga baja resolución, menos que la de la imagen misma, degrada la calidad de su apariencia.

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES

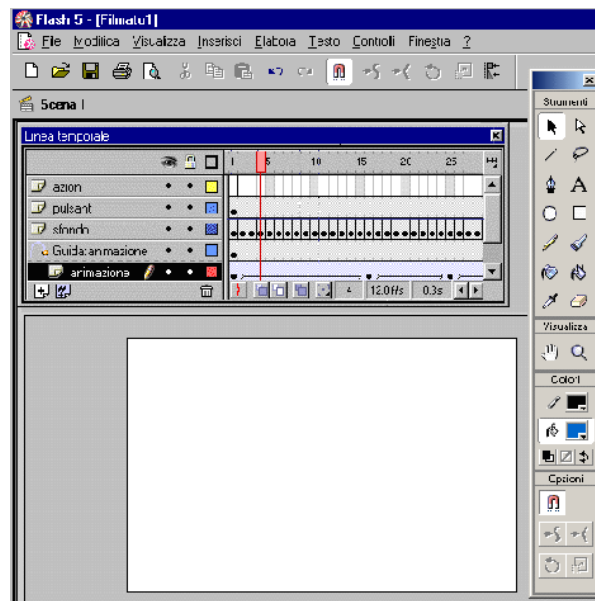
Flash es un programa que contiene muchas herramientas de trabajo similares y en algunos casos igual a las de la mayoría de programas de diseño gráfico, o al menos de los más conocidos y mejores en el mercado.

Entre algunas de las herramientas y funciones diferentes que este programa contiene están:

- El Publish, que es un visualizador de nuestro trabajo ya sea en Html o en Flash. Y dependiendo de la orden que le demos, en este formato lo veremos, previo a nuestra edición final. Este se encuentra en Archivo. Otra forma de visualizar nuestro trabajo es por medio de Test Movie que se encuentra en Controles.
- Luego en Edit, tenemos varias opciones de Frames o Marcos, que son los fotogramas en dónde se organizan los objetos y movimientos en manera temporal.
- También en Edit, encontramos una opción de Edit Symbols, que sirve para transformar en Vectorial los objetos, nombrándolos de una forma diferente, que se guardan automáticamente en una librería de símbolos. En Insert, encontramos también esta opción.
- En Insert la mayoría de opciones son diferentes porque son especiales para este programa, entre ellas tenemos la de Layer. Que es la “página en blanco” en dónde se trabaja. Esta opción permite agregar o eliminar hojas de trabajo.
- Siempre en Insert, encontramos Motion Guide, que es una guía de la trayectoria que debe realizar un objeto al que se le pretende dar un movimiento.
- Otra es Scene o Escena, que es en dónde se trabaja. Aquí podemos agregar o eliminar escenas, las cuales se pueden unir formando una animación, como una película.
- Los Controles son los cuales ayudan a revisar la edición de un trabajo, como lo hacen las video caseteras. A diferencia de este hay un comando llamado Debugging que sirve para eliminar los errores que puedan tener tanto el diseño como la programación del mismo.

- En Window se pueden abrir todas las ventanillas donde se manejan los colores, se selecciona, efectos especiales y variables en las acciones que se realizan.
- Por último en la barra de tareas encontramos Snap to Object, que es importante porque ayuda a mejorar el diseño realizado, redondeándolo en algunos casos y en otros haciéndolo más estilizado.

LA ESTRUCTURA DEL PROGRAMA



Esta es la pantalla principal cuando se abre el flash se puede ver claramente 4 partes distintas.

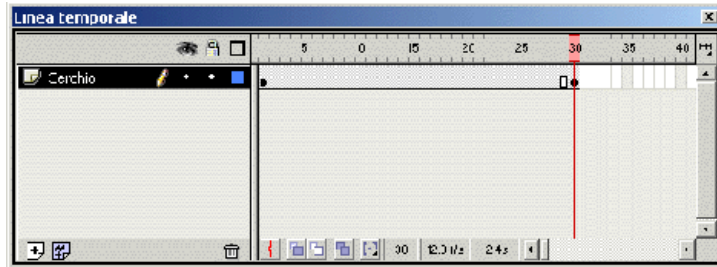
La PARTE 1 Es el MENU clásico de todas las aplicaciones de Windows.

La PARTE 2 Es el TIMELINE o sea la línea de tiempo o temporalidad, donde podemos realizar diseños, movimientos con tiempo, como en una película para el cine.

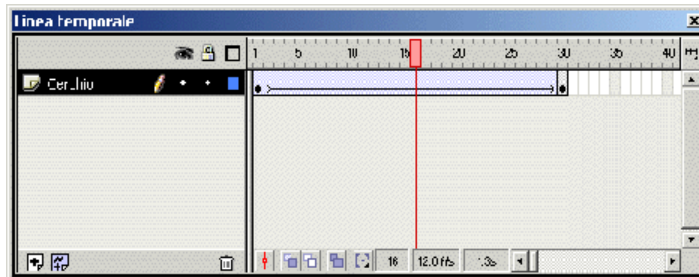
La PARTE 3 Es la que contiene los instrumentos colores, lápices, texto, borradores, diseño de formas, etc...

La PARTE 4 Es el STAGE o area de trabajo dónde se realizan los diseños.

A la izquierda encontramos la TIMELINE, en donde se encuentran pequeñas líneas, que son FOTOGRAMAS, o sea fracciones de segundo en dónde se pueden grabar objetos y sus movimientos, construyendo así una película.



Esta es la línea de tiempo o TIMELINE, en la cual se puede iniciar realizando un diseño en el fotograma 15 (por ejemplo), luego se va al fotograma 40 y se verá este diseño que se mueve dentro la página (en la pantalla). Entonces se utiliza el comando de “Motion Picture” que el flash contiene entre el fotograma 15 y el 40 y la acción de movimiento se realizará.



Debe representar también los movimientos intermedios entre los dos puntos para representar el movimiento en la pantalla (o página).

Introducción del programa

El programa **Dreamweaver** de **Macromedia** es uno de los programas más utilizados en todo el mundo para la creación de páginas *WEB*. Es empleado tanto por profesionales como por personas que se inician en la creación de su primera pagina web.

De hecho muchos lo consideran ampliamente superior a otros programas similares, tales como **FrontPage** de **Microsoft**. Aquí no vamos a entrar en quien tiene o deja de tener razón. Lo que si vamos a hacer es tener una primera aproximación a la última versión de **Dreamweaver**: la versión 7 de **Macromedia Dreamweaver MX 2004**.

Mostraremos de una forma fácil y didáctica como sacar provecho de él con unos pocos *clicks* y nos pondremos en la senda para poder penetrar mejor en sus secretos. El objetivo de este curso es mostrar las principales funcionalidades de **Dreamweaver**, de manera que cuando acabemos el curso cualquiera sea capaz de comprender el programa y esté capacitado para afrontar la creación de una página Web.

El primer paso para utilizar un programa es iniciarlo. El programa **Dreamweaver** de **Macromedia**, al igual que casi todos los programas que se pueden ejecutar en un entorno **Windows** puede iniciarse por varios caminos distintos. Dependiendo tanto de la configuración que hayamos elegido durante su instalación, como de nuestras preferencias personales.

En esta lección aprenderemos varias de ellas, luego dependerá de sus gustos personales elegir una u otra de ellas para iniciar la aplicación **Dreamweaver**.

La forma más sencilla es pulsar con un doble click del ratón sobre el icono de **Dreamweaver** situado en el escritorio.



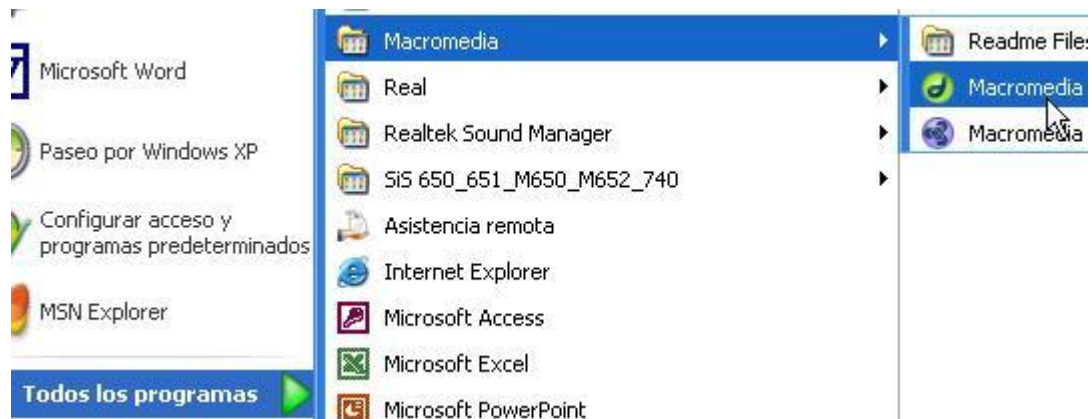
Otros lugares desde donde podemos iniciar el programa **Dreamweaver** es desde el botón de inicio, situado en el esquina inferior izquierda del escritorio.



Cuando pulsemos sobre el se desplegara el **menú inicio**. Y pulsaremos sobre el icono de **Macromedia Dreamweaver MX 2004**



Por último hay un lugar más desde donde podemos iniciar el programa: Sólo tenemos que pulsar en **Todos los programas**. Y después en la carpeta **Macromedia**.



Y finalmente en la opción de **Macromedia Dreamweaver**.

Entorno de Trabajo

El programa **Dreamweaver** es una aplicación muy completa con un gran número de funcionalidades muy potentes, pero a la vez está diseñada para hacer más cómodo el trabajo al usuario.

Naturalmente tener una aplicación con un gran número de funciones implica un gran número de botones, menús, opciones y pulsar cientos de clicks, que a primera vista puede resultar muy complicados ¿Entonces cómo puede **Dreamweaver** combinar a la vez potencia y comodidad?

Esto lo hace permitiendo que el usuario personalice a su gusto el entorno de trabajo. En esta lección vamos a familiarizarnos con las principales áreas de trabajo de **Dreamweaver**.

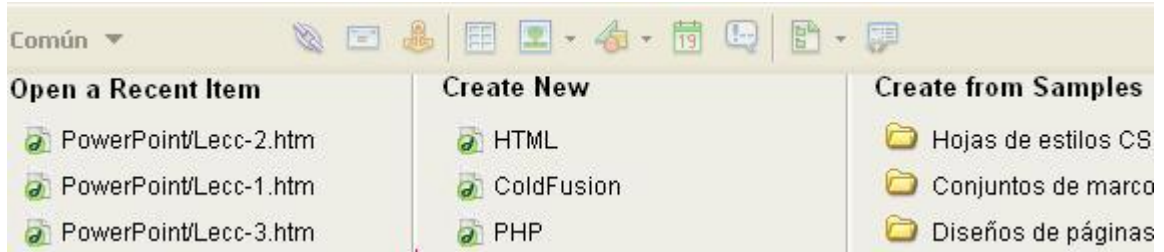
En la imagen inferior vemos señalada la **barra de título**, en ella además de ver el nombre de la aplicación, el título de la página que tengamos activa, también veremos los iconos de gestión de ventanas típicos de Windows.

Debajo de la barra de título tenemos la **barra de Menús**, en ella tenemos acceso a todos los menús, desde los cuales podemos manejar con eficiencia las numerosas opciones de Dreamweaver.



Debajo de la barra de Menús, nos encontramos la barra de los grupos de paneles, la cual es contextual, esto significa que va cambiando dinámicamente según la tarea en la que estemos trabajando. Mas en adelante la veremos funcionando en detalle.

En el centro de la pantalla nos encontramos con la pantalla de inicio. Este contenido aparece cuando no tenemos ningún documento activo y podemos distinguir tres zonas distintas.



En la zona de la izquierda: vemos la lista de los documentos usados mas recientemente y nos da la opción de abrir cualquiera de ellos rápidamente pulsando sobre ellos.

En la zona central: podemos crear un nuevo documento en blanco en cualquiera de los formatos mostrados.

En la zona de la derecha: **Dreamweaver** nos permite utilizar unas plantillas de ejemplos para crear nuestros documentos de una manera rápida y sencilla.

En la izquierda y en la zona inferior de la ventana de dreamweaver tenemos otros paneles con funciones avanzadas.



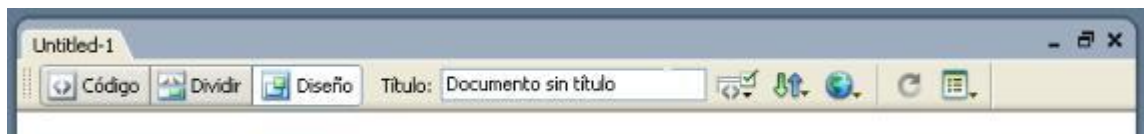
Las cuales iremos descubriendo a lo largo del curso, según los necesitemos, para no hacer demasiado áridos los primeros temas.

Ventana del Documento

En esta lección y la siguiente vamos a seguir descubriendo las distintas zonas de trabajo de la aplicación **Dreamweaver** de Macromedia.

En esta lección nos centramos en los iconos que están relacionados con la ventana del documento. En **la ventana del documento** es donde visualizaremos y editaremos la página web en la que trabajemos.

Aquí tenemos abierto un documento llamado “Untitled-1”



En la imagen superior vemos que **la barra del título** del documento tiene los típicos controles de minimización, maximización y cerrar ventana. Esto es útil en el caso de que tengamos abiertos simultáneamente varios documentos.

Vistas de Edición

En la **barra de documentos** en la esquina superior derecha vemos tres botones que modifican la vista de trabajo del documento: “Código”, “Dividir” y “Diseño”:



Son las tres formas que **Dreamweaver** nos permite visualizar el documento para su edición.

En la vista “**Código**” **Dreamweaver** nos muestra el código HTML de la página y nos permite editar directamente las instrucciones con las que el navegador del usuario mostrará la página.

```
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
3 <html>
4 <head>
5 <title>Documento sin título</title>
6 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
7 </head>
```

Más adelante veremos que significa esto exactamente. En la vista “**Diseño**” **Dreamweaver** nos muestra la página tal como se visualizará en el navegador del usuario, podemos editarla sin necesidad de conocer el lenguaje HTML.

Por último, la vista “**Dividir**”, nos muestra simultáneamente el código y la vista de diseño, de esta manera podemos escribir instrucciones en lenguaje HTML en la página e instantáneamente comprobaremos como se visualizaría en un navegador.

De todas maneras si queremos ver en pantalla completa como se visualizaría la página podemos pulsar en el icono de **previsualización**.

Y **Dreamweaver** abrirá una ventana del navegador que tengamos asociado por defecto y nos mostrara la página completa. En la ventana de previsualización podemos detectar tanto los errores de diseño como los de código, y directamente

corregirlos en la aplicación de **Dreamweaver** sin tener que grabar y abrir el documento con cada prueba.

Abrir un Documento Nuevo.

Ya hemos visto las principales zonas de trabajo de Dreamweaver. Ahora, en las próximas lecciones vamos a aprender las operaciones básicas de manejo de documentos tales como crear un nuevo documento, grabarlo para poder recuperarlo en el futuro, abrir documentos almacenados...

El primer paso es abrir un documento nuevo. En la Lección 3 de este curso de dreamweaver aprendimos una forma de crear documentos nuevos.

Ahora vamos a ver otra forma de **crear nuevos documentos**.

Para ello debemos ir a la **barra de menús**. Y pulsar en el menú **Archivo**

En el menú que se desplegara, buscaremos la opción **Nuevo** y pincharemos en ella con el botón izquierdo del ratón.



Se nos abrirá una ventana como la que vemos en la imagen inferior. En ella podremos elegir entre diversos tipos de documentos, el que deseemos crear.

Nosotros pulsaremos en la pestaña General y en el panel de la izquierda llamado categoría elegiremos “Página básica”. El panel de adyacente cambiara de manera contextual dependiendo que opción hayamos elegido en el panel de categorías. Como por ahora hemos elegido página básica. Este será el titulo del panel y entre las

distintas opciones pulsaremos sobre HTML. Vemos que hay una gran variedad de documentos que podemos crear desde aquí. Más adelante veremos algunos de ellos, a medida que los necesitemos.

Guardar un Documento

Una vez que hemos aprendido a crear documentos nuevos, cuando hayamos terminado de trabajar con ellos, necesitaremos aprender a guardarlos para poder recuperarlos en el futuro.

Para ello desplegaremos de nuevo el menú archivo y buscaremos esta vez la opción guardar.



Al pulsar sobre la opción guardar se nos abrirá una ventana titulada “Guardar como”. En ella vemos varias zonas importantes.

En la zona superior podemos elegir la carpeta donde queramos guardarlo, es donde pone “Guardar en”.

Y en la zona inferior introduciremos el nombre con el que deseamos conservar el documento.

Para finalizar sólo tenemos que pulsar el botón guardar en la ventana activa.

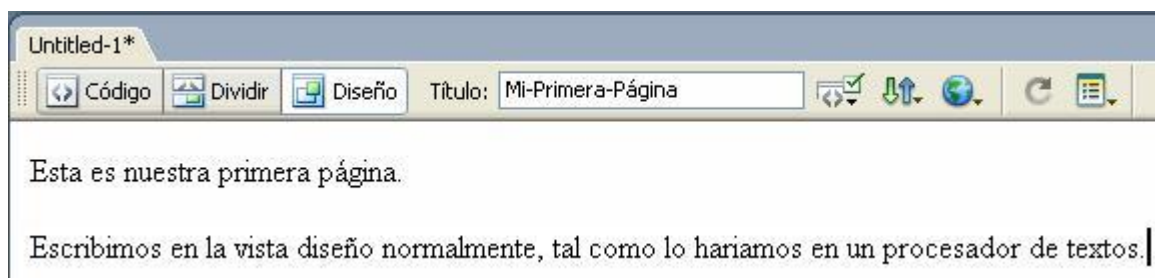
En esta lección hemos aprendido otra manera de crear documentos nuevos con dreamweaver y también hemos aprendido a guardarlos.

El Texto

En esta lección y las próximas crearemos, de verdad, nuestra primera página web. Al principio será sólo una página con texto e iremos descubriendo las distintas funcionalidades de Dreamweaver, respecto al formato de los textos.

Para comenzar, necesitamos crear una página nueva y darle un buen título. Como ya hemos visto esto en lecciones anteriores iremos directo al grano. Pero en la animación de abajo podemos ver todos los pasos desde cero.

Una vez que hayamos creado la página y le hayamos dado el título, escribiremos en la vista de diseño el texto normalmente, ya nos preocuparemos después por los formatos.



Una vez que hemos escrito el texto de nuestra primera página, pulsaremos en el grupo de paneles insertar.

Y de entre las opciones podemos elegir el tipo de panel insertar que vamos a tener activo. Este dependerá de la acción que vayamos a realizar.

En común tenemos las opciones más habituales, sin embargo las demás están especializadas en algún tipo determinado de acción.



Por ejemplo nosotros vamos a trabajar con el texto, por lo que pulsaremos en la opción texto.

En el caso de que queramos tener acceso a todos los paneles de forma rápida pulsaremos la opción “Mostrar como fichas”.

Formateando Textos

En la lección anterior aprendimos que escribir en nuestra página web era tan fácil como simplemente teclear en la vista de diseño.

En esta lección y las siguientes veremos que en Dreamweaver además de añadir texto fácilmente, podemos darle formato y aplicarle un gran número de efectos que ayudaran a realzar nuestra página web.

Acabamos la lección anterior activando la opción Texto en la barra de los grupos de paneles insertar. En la imagen inferior vemos como aparece la ventana de trabajo.



Darle formato a un texto es tan sencillo como seleccionar la zona que deseamos y buscar en los iconos de la pestaña texto, el efecto que deseemos aplicarle.

En este caso, al primer párrafo de nuestro documento vamos a darle una apariencia de Encabezado1, para ello pulsamos h1.

Al segundo párrafo le daremos un formato de Encabezado2, pulsando h2

Y al tercer párrafo le daremos formato de Encabezado 3.

En la barra texto, vemos otros iconos con distintos formatos. Por ejemplo, pulsando el icono B, resaltamos el texto seleccionado, con I, le damos al texto seleccionado énfasis un formato inclinado como el de la letra itálica de los procesadores de textos.

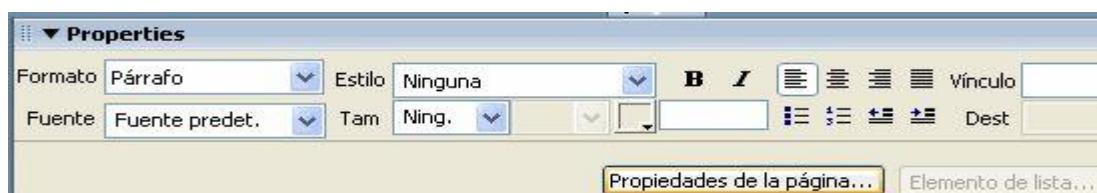
Sin embargo, En el lenguaje HTML, existen sus propias formas de resaltar y dar énfasis, de hecho se hace pulsando en los iconos “S”, que viene de la palabra “Strong” en ingles y el icono “em” que viene de la palabra Emphasis. Estos dos efectos son virtualmente iguales a “B” e “I”, aunque puede que cada navegador le dé una pequeña variación al aspecto de uno u otro.

El Panel de Propiedades

Ya hemos tenido un primer acercamiento a la barra texto del grupo de paneles insertar.

Ahora vamos a ver cómo puede el panel “propiedades” ayudarnos a mejorar el aspecto de nuestros textos.

En la imagen inferior tenemos una vista general del panel.



Formatos en el Panel de Propiedades

En la zona izquierda del panel de propiedades, tenemos unas opciones que aun no conocemos y que vamos a ver en esta lección. Estas son las propiedades, “Formato”, “Fuente”, “Estilo”, “Tamaño”, “Color”.

Vamos a verla poco a poco. La primera opción “Formato” nos permite cambiar el formato del párrafo, por defecto los párrafos no tienen formato, pero podemos elegir uno de la lista.

Según el que elijamos nuestro párrafo tendrá una apariencia u otra. En la lección anterior vimos los formatos de encabezado 1 a 3, aquí tenemos más opciones para aplicar.

En la opción fuente podemos predeterminar que juego de fuente será visible por el usuario, esta opción es muy útil, en el caso de que el usuario no tenga instalada la

fuente elegida por nosotros para nuestra página, podemos establecer con esta instrucción un juego de fuentes suplentes.

La opción estilo hace referencia a una funcionalidad avanzadas de un formato de páginas llamado CSS, por ahora no lo vamos a ver. Basta saber que existe y que controla la forma en que escribimos las instrucciones para el navegador

En la opción tamaño, elegimos el tamaño de la fuente, si estamos acostumbrados a usar procesadores de textos. podemos sorprendernos que aparte del tamaño por punto, al que podemos estar acostumbrados, vemos también tamaño “pequeño” o “mayor”, por ejemplo.

Esto se explica porque los navegadores permiten al usuario elegir el tamaño de visualización de la letra, y si el usuario cambia el tamaño, puede perderse el efecto deseado. Con los tamaños “relativos”, podemos conservar el efecto visual del texto aunque el usuario cambie estos valores en su navegador

Por último podemos utilizar colores para dar más vistosidad a nuestros textos, sólo tenemos que marcar el texto que queremos colorear y elegir un color de la tabla Más adelante veremos cómo podemos sacarle más partido al color en nuestras páginas web.

6.8 Modelo Operativo

Propuesta: Elaboración de una guía de Aplicación de juegos didácticos interactivos en Lenguaje y Comunicación

Tabla N° 31: Propuesta

| Fases | Meta | Actividades | Recursos | Tiempo | Responsables | Evaluación |
|---------------|--|--|--|--|--------------------------------------|---|
| Socialización | Socializar con los docentes y estudiantes sobre la importancia de la aplicación de juegos didácticos interactivos en el aprendizaje. | Socialización con docentes y estudiantes para la integración del tema. | Humanos Materiales Institucionales | Segunda semana de Enero una hora clase semanal | Profesora | Docentes y estudiantes motivados para mejorar el aprendizaje |
| Planificación | Planificación de las capacitaciones al personal docente sobre la guía didáctica y su respectivo software | Análisis del material de la capacitación | Humanos Materiales Institucionales | Cuarta semana de Enero y primera de Febrero 2 horas semanales | Profesora Profesor Informática | Docentes capacitados para aplicar juegos didácticos interactivos en el aula |
| Ejecución | Utilizar en las aulas juegos didácticos interactivos | En las aulas docentes y estudiantes utilizarán juegos didácticos interactivos. | Humanos Materiales Institucionales | Tercera semana de febrero y todo el mes de marzo 2 horas semanales | Profesora Profesor Informática | Docentes y estudiantes pueden aplicar juegos didácticos interactivos |
| Evaluación | Analizar la importancia de los juegos didácticos interactivos en la didáctica | Seguimiento con autoridades profesores y estudiantes | Humanos Materiales Institucionales | Mes de Febrero a Mayo | Autoridades Profesores | Se utilizan los juegos didácticos |

Elaborado por: Lucila Villagómez

Cronograma

Tabla N° 32: Cronograma para la aplicación de la propuesta.

| Año 2011 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|-------|---|---|---|---------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-------------|---|---|---|
| Fase | Enero | | | | Febrero | | | | Marzo | | | | Abril | | | | Mayo | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Sensibilización | | x | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Capacitación | | | | x | x | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ejecución | | | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Evaluación | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | Todo el año | | | |

Elaborado por: Lucila Villagómez

6.9.-Administración o Guía de la propuesta.

¿Qué es la guía Didáctica?

Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan.

Para la aplicación de juegos didácticos interactivos se ha estructurado una guía didáctica de comprobación cuya función principal es verificar el logro de ciertos contenidos o habilidades. Al profesor le sirve para ratificar y reorientar su plan de trabajo y al alumno para demostrarse a sí mismo que ha aprendido.

Presentación del Tema

La clave en la nueva educación es la aplicación de juegos interactivos para desarrollar el proceso educativo y el aprendizaje de los estudiantes. Esta actividad lúdica nos lleva a dar un giro de lo que se enfocaba en el pasado la educación, a verle dese el campo del desarrollo intelectual, creativo y moral de los alumnos.

A la hora de introducir el juego en una dinámica pedagógica, escolar o no, se ha de tener presente que además de los niños y niñas que practican esta actividad con total libertad y gozo pleno, los docentes, padres y educadores en general, deben ejercer también un papel protagonista a la hora de dirigir, tutorizar, encauzar, proponer o vigilar sus juegos.

En vista de las necesidades de cambiar el rol de los docentes y el aprendizaje tradicional en los estudiantes el Grupo Santillana ha desarrollado un material de apoyo para los docentes el cual cuenta con un juego interactivo diferente el que contiene un alto contenido cognitivo que va acorde con la planificación curricular de 5to. y 6to. de Básica , además contiene actividades interactivas pues estas permiten que el niño y niña interactúe con el computador, las evaluaciones existentes permiten

conocer el grado de asimilación del conocimiento que se ha desarrollado, para confirmar el grado de asertividad

A continuación se ha desarrollado una guía didáctica para la implementación de juegos interactivos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5to. Y 6to de Básica

Guía #1



Tema: Sinónimos y Antónimos

Objetivo: Identificar sinónimos y Antónimos a través del juego Interactivo para aplicar Tecnologías de la Información (TIC) en la vida cotidiana

Estrategias: Ciclo del Aprendizaje


- 1.-Experiencia Concreta
2. Observación y Procesamiento
3. Conceptualización y Generalización
4. Aplicación

Estructura

La guía se encuentra diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la concentración por lo que se ha establecido un espacio para los datos del alumno,

denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, además cuenta con instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, y amplios espacios para que el alumno responda.

A continuación se presenta una ficha en la cual se establece los objetivos e instrucciones así como su respectivo título (Guía de Comprobación) , la misma servirá a los estudiantes como ayuda técnica y al Docente como material de evaluación .

| | | |
|--|---|--------------|
| ❖ GUÍA DE COMPROBACIÓN | | |
| #2 |  | |
| Unidad: | _____ | |
| Objetivo Fundamental: | Reconocer sinónimos y antónimos a través de material lúdico para lograr un aprendizaje significativo | |
| Objetivo de la Guía: | Manejar el juego interactivo para comprobar la aplicación del conocimiento adquirido utilizando el computador | |
| Nombre: | Curso: _____ | Fecha: _____ |
| Instrucciones: (Leídas en silencio) | | |
| <ul style="list-style-type: none">• Lee atentamente esta guía• Trabaja en forma individual• Pégala en tu cuaderno o archívala en tu carpeta.• Tienes 15 minutos para trabajar | | |

Recuerda: Debes imprimir una vez terminado el juego para archivar en tu carpeta

Instrucciones para habilitar el juego

Para ejecutar el juego interactivo propuesto se debe cumplir los siguientes pasos

Juego para 5 de Básica

1er. Paso

La pantalla de bienvenida del juego presenta una invitación y las indicaciones pertinentes para que empiece el juego.

Para continuar al siguiente nivel del juego damos un clic sobre la flecha de color morado.

Además se encuentra en la parte derecha del monitor tres iconos adicionales para:

- Para poder volver al inicio
- Para poder volver al inicio del juego
- Para poder salir de la aplicación



2do. Paso

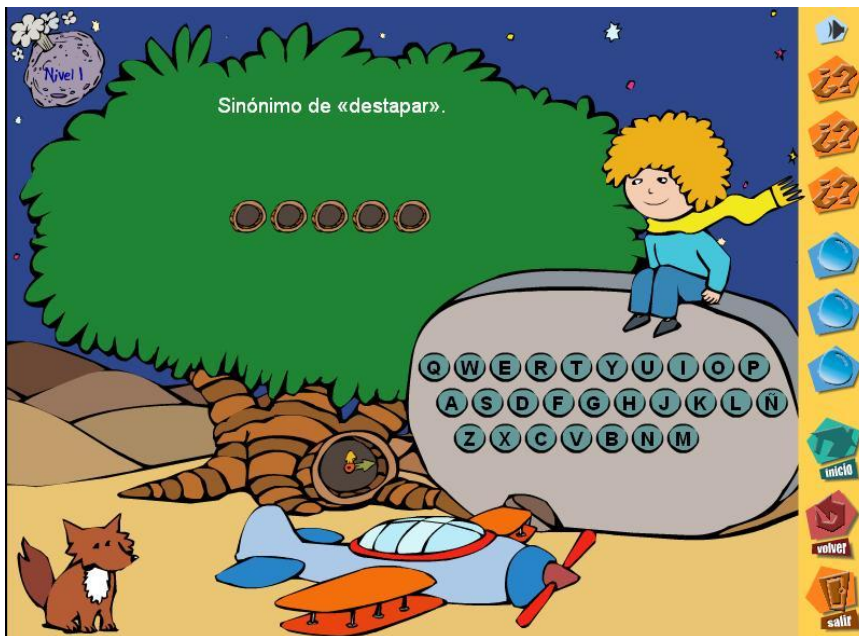
En la siguiente pantalla nos da indicaciones para descubrir palabras de 4 o seis letras.

Para empezar el juego tenemos que dar clic sobre la imagen de la bandera.



3er. Paso

Luego nos presenta las opciones que debemos encontrar, para llenar los círculos de color morado con la ayuda del mouse tenemos que dar un clic sobre las letras que se encuentran ubicados en la parte inferior derecha del monitor.



Finalmente

Si la palabra esta correcta automáticamente el juego nos presenta un mensaje “Felicitaciones continua jugando”



Nivel 2

1er. Paso

En esta pantalla aparece otro mensaje ¡Lo hiciste muy bien! Ahora continua, aquí tenemos que dar clic sobre la flecha de color morado para continuar con el siguiente nivel del juego.



Nivel del alumno

El juego se encuentra diseñado para aplicar de manera virtual a los niños de quinto de Básica, una vez analizado el tema en el aula.



Contextualización

Plan de clase

Tema: Sinónimos y Antónimos

Área: Lenguaje

Básico: 5

“A” Y “B”

Objetivo: Identificar sinónimos y antónimos a través del juego interactivo para aplicar tecnologías de la información en la vida cotidiana.

| DESTREZAS | CONTENIDOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN |
|-------------------------------|-----------------------|---|---|--|
| Emplear sinónimos y antónimos | Sinónimos y antónimos | <ul style="list-style-type: none">- Recordar el concepto de sinónimos y antónimos- Conocer las reglas para desarrollar el juego interactivo- Ejecutar el juego interactivo- Intercambiar los aciertos- Corregir errores | <ul style="list-style-type: none">- Computadoras- Juego interactivo- Marcadores de tiza líquida- Infocus | Utilice sinónimos y antónimos en el juego interactivo. |

Contenido científico

Son palabras sinónimas aquellas mediante las cuales se puede expresar un mismo significado

| PALABRA | SINÓNIMO |
|----------------|-----------------|
| Destapar | Abrir |
| Infante | Niño |
| Pavoroso | Espantoso |

Los antónimos son palabras que tienen un significado opuesto o contrario

| PALABRA | SINÓNIMO |
|----------------|-----------------|
| Anciano | Joven |
| Abrir | Cerrar |
| Ruido | Silencio |
| Grande | Pequeño |

Bibliografía:

GRUPO SANTILLANA S.A, Desafíos, Lengua y Literatura, 5to. de Básica ,2010

Duración del desarrollo del juego

El tiempo estimado para la aplicación correcta del material interactivo es de 15 minutos tiempo que mantendrá concentrado y motivado al estudiante.

Evaluación

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje, evaluar es sondear la situación para seguir adelante; por lo tanto la evaluación se realizará bajo la supervisión del profesor quien revisa y comprueba los aciertos o analiza los errores en conjunto con el alumno, para así reafirmar lo aprendido y además al autoevaluarse se desarrolla su autoestima.

| <i>NIVEL</i> | <i>PUNTAJE</i> |
|--------------|----------------|
| Nivel 1 | 5 |
| Nivel 2 | 10 |
| Nivel 3 | 15 |
| <i>TOTAL</i> | <i>15/15</i> |

Guía #2



TEMA : Sufijos y Prefijos

OBJETIVO: Identificar Sufijos y Prefijos a través del juego Interactivo para aplicar Tecnologías de la Información (TIC) en la vida cotidiana


Estrategias: Ciclo del Aprendizaje el cual se basa en experiencias concretas cuyo pasos son;

- 1.-Experiencia Concreta
2. Observación y Procesamiento
3. Conceptualización y Generalización
4. Aplicación

ESTRUCTURA

La guía se encuentra diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la concentración por lo que se ha establecido un espacio para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, además cuenta con instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, y amplios espacios para que el alumno responda. A continuación se presenta una ficha en la cual

se establece los objetivos e instrucciones así como su respectivo título (Guía de Comprobación) , la misma servirá a los estudiantes como ayuda técnica y al Docente como material de evaluación .

| | |
|--|---|
| ❖ GUÍA DE COMPROBACIÓN | |
|  | |
| Unidad: | #8 |
| Objetivo Fundamental: | Reconocer Sufijos y Prefijos a través de material lúdico para lograr un aprendizaje significativo |
| Objetivo de la Guía: | Manejar el juego interactivo para comprobar la aplicación del conocimiento adquirido utilizando el computador |
| Nombre: | Curso: Fecha: |
| Instrucciones: (Léidas en silencio) | |
| <ul style="list-style-type: none">• Lee atentamente esta guía• Trabaja en forma individual• Pégalas en tu cuaderno o archívalas en tu carpeta.• Tienes 15 minutos para trabajar | |

Recuerda: Debes imprimir una vez terminado el juego para archivar en tu carpeta

INSTRUCCIONES PARA HABILITAR EL JUEGO

Para ejecutar el juego interactivo propuesto se debe cumplir los siguientes pasos

El reino del revés

Juego para 6 de básica

1er. Paso

La pantalla de bienvenida del juego presenta una invitación y las indicaciones pertinentes para que empiece el juego.

Para continuar al siguiente nivel del juego damos un clic sobre la flecha de color morado.

Además se encuentra en la parte derecha del monitor tres iconos adicionales para:

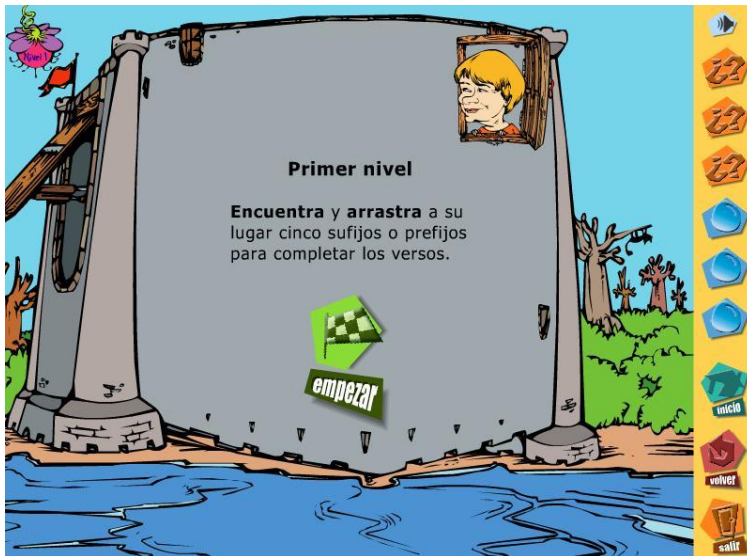
- Para poder volver al inicio
- Para poder volver al inicio del juego
- Para poder salir de la aplicación



2do. Paso

La siguiente pantalla nos indica nos da indicaciones que tenemos que encontrar y arrastrar 5 sufijos o prefijos para completar versos.

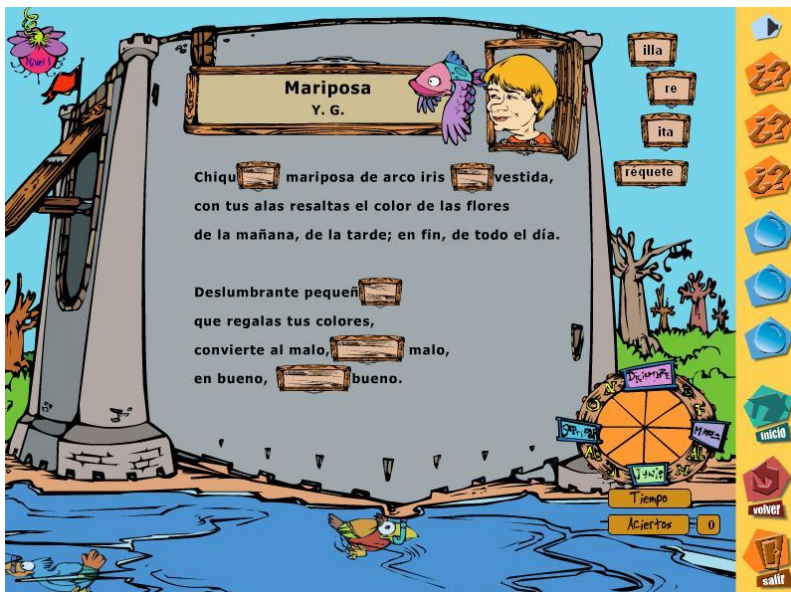
Para empezar el juego tenemos que dar clic sobre la imagen de la bandera.



3er. Paso

En la siguiente pantalla encontramos unos refranes y oraciones que hay que completar, con la ayuda del mouse y arrastrando el sufijo o prefijo al lugar señalado.

Las opciones se encuentran en la parte superior derecha de la pantalla.



Finalmente

Luego completado de llenar las opciones se despliega un mensaje “Felicitaciones terminaste el nivel.”



Nivel 2

1er. Paso

Para continuar con el segundo nivel tenemos que dar un clic en el icono que dice segundo nivel.

Nivel del alumno

El juego se encuentra diseñado para aplicar de manera virtual a los niños de sexto de Básica, una vez analizado el tema en el aula.



Plan de clase

Tema: Sufijos y Prefijos

Área: Lenguaje

Básico: 6

Objetivo: Identificar sufijos y prefijos a través del juego interactivo para aplicar tecnologías de la información en la vida cotidiana

| DESTREZAS | CONTENIDOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN |
|----------------------------|--------------------|--|---|--|
| Emplear sufijos y prefijos | Sufijos y prefijos | <ul style="list-style-type: none">• Recordar el concepto de sufijos y prefijos• Conocer las reglas para desarrollar el juego interactivo.• Intercambiar los aciertos• Corregir errores• Premiar al ganador | <ul style="list-style-type: none">• Computadoras• Juego interactivo• Marcadores de tiza líquida• Infocus | Utilice sufijos y prefijos en el juego interactivo |

CONTENIDO CIENTÍFICO

PREFIJOS: Partículas que se anteponen a una raíz para modificar o precisar su significado.

SUBFIJOS: Son letras que se agregan a una raíz para formar una palabra y modificar su significado.

MARIPOSA

Chiquilla mariposa de arco iris revestida, con tus alas resaltas, el color de las flores de la mañana, de la tarde, en fin, de todo el día.

Deslumbrante pequeña

lita

Que regalas tus colores,

illa

Convierte al malo, réquete malo,

re

En bueno, réquete bueno

réquete

Bibliografía:

GRUPO SANTILLANA S.A, Desafíos, Lengua y Literatura, 6to. de Básica ,2010

Duración del desarrollo del juego

El tiempo estimado para la aplicación correcta del material interactivo es de 15 minutos tiempo que mantendrá concentrado y motivado al estudiante.

Evaluación

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje, evaluar es sondear la situación para seguir adelante; por lo tanto la evaluación se realizará bajo la supervisión del profesor quien revisa y comprueba los aciertos o analiza los errores en conjunto con el alumno, para así reafirmar lo aprendido y además al autoevaluarse se desarrolla su autoestima.

Se ha establecido niveles de evaluación los cuales se detallan a continuación:

| <i>NIVEL</i> | <i>PUNTAJE</i> |
|---------------------|-----------------------|
| Nivel 1 | 10 |
| Nivel 2 | 10 |
| <i>TOTAL</i> | <i>20/20</i> |

BIBLIOGRAFIA

[ACOSTA CONTRERAS, Manuel](#), [Creatividad, Motivación Y Rendimiento Académico](#), Ediciones Aljibe – 1998.

[BOUJON, Christophe](#) – [QUAIREAU, Christophe](#), [Psicología cognitiva y educación - atención/trastornos de la atención - hiperactividad](#), Editorial: Narcea.

[BORNAS, Xavier](#), PEMPA:Para, Escucha, Mira, Piensa y Actúa. Programa para Desarrollo de la Reflexividad y el Autocon Editorial: [Consultores en Ciencias Humanas, S.L.](#)

NICOLA, Cuomo, La integración escolar: ¿dificultaes de aprendizaje o dificulatades de enseñanza?, Editorial Antonio Machado Libros

CASTILLA Carbajo e BOSQUE Ignacio Literatura y Multimedia (Gramatica del español) (Spanish Edition) (Paperback - May 2006)

Introducción a la informática, 2006 / introduction to computer, 2006 (guias visuales /visual guides) (spanish edition), anaya multimedia 2005-11.

CASTRO GIL, Manuel Alonso, COLMENAR SANTOS Antonio, Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video.

ÁVILA BARAY, Héctor Luis, Introducción a la metodología de la investigación.

GRUPO SANTILLANA S.A , Desafios , Lengua y Literatura , 5to . de Básica y 6to. De Básica , 2010

WEBGRAFÍA

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/introducci%C3%B3n.htm

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/introducci%C3%B3n.htm

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/cap2.htm

<http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>

<http://www.educacontic.es/blog/genmagic-creacion-de-multimedia-educativa>

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/introducci%C3%B3n.htm

<http://www.dynamic-es.com/catalogoCD/index.htm>

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/multime/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

<http://www.peremarques.net/pizarra.htm>

<http://www.sialatecnologia.org/tecnologia.php>

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

<http://peremarques.pangea.org/tic.htm>

<http://www.aulatic.com/>

<http://html.rincondelvago.com/flash.html>

ANEXOS

CROQUIS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILE JAQUES –
DALCROZE”



CERTIFICACION



Quito a 29 de octubre del 2010

Srs.

Universidad Técnica de Ambato

Presente.-

De mi consideración:

Certifico que la Sra. Lucila Genoveva Villagómez Carrillo con Cédula de Identidad 170957149-9, maestra de la Unidad Educativa “Émile Jaques Dalcroze”, se encuentra aplicando el proyecto denominado: *Juegos Didácticos Interactivos en 5to “A” y “B”, y 6to año de Educación Básica* durante la jornada de trabajo diurna.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Lic. Rosa Ramos H.

Directora de Educación Básica



**Centro de estudios
Emile Jaques - Dalcroze**

Telefax: 286-3066 / 286-1500
Pagina web: www.jaques-dalcroze.com
E-mail: dalcroze@punto.net.ec

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXO 1

Encuesta aplicada a los maestros de la sección básica de la Unidad Educativa “Emilie Jaques Dalcroze”

Objetivo

Esta encuesta tiene como objetivo recabar información acerca del manejo y la utilidad que tienen los docentes en el material didáctico interactivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes, para mejorar el rendimiento académico del alumnado de la sección básica.

Indicaciones Generales

- Lea detenidamente cada pregunta y subraye la respuesta
- Si no entiende alguna pregunta solicite una aclaración
- Utilice esferográfico azul

1. ¿Utiliza usted material interactivo en el Aula?

Si

No

2. ¿El material interactivo puede ser utilizado en todas las áreas?

Si

No

3. ¿Cree usted que la aplicación de material interactivo en la enseñanza aprendizaje lleve al estudiante a un aprendizaje autónomo?

Si

No

4. ¿Considera usted la utilización de material interactivo en el aula: motiva al estudiante a que dedique más tiempo a trabajar?

Si

No

5. ¿Cree usted que el material interactivo libera al profesor de trabajos monótonos y rutinarios?

Si

No

6. ¿Considera usted que en el rendimiento académico interviene la calidad del maestro?

Si

No

7. ¿Cree usted que para el rendimiento académico del estudiante se debe tomar en cuenta las capacidades y las características psicológicas?

Si

No

8. ¿Considera usted que el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por él estudiante?

Si

No

9. ¿Cree usted que todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Si

No

10. ¿Considera usted que el bajo nivel educativo de los padres incide negativamente en el rendimiento escolar de sus hijos?

Si

No

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXO 2

Encuesta aplicada a los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Emilie Jaques Dalcroze”

Objetivo

La ejecución de esta encuesta es con la finalidad de indagar a los niños y niñas del sexto año de Educación Básica si los maestros utilizan material interactivo en las aulas para impartir un nuevo conocimiento y de esta manera motivar a los estudiantes a buscar nuevas formas de aprendizajes significativos para mejorar el rendimiento académico.

Indicaciones Generales

- Lea detenidamente cada pregunta y subraye la respuesta
- Si no entiende alguna pregunta solicite una aclaración
- Utilice esferográfico azul

1. ¿Los maestros aplican material interactivo en el Aula?

Si

No

2. ¿El laboratorio de computación del plantel está equipado para el desarrollo del aprendizaje?

Si

No

3. ¿Cree usted que el manejo de material interactivo le pueda causar adicción?

Si

No

4. ¿Cuándo el maestro utiliza material interactivo en la materia, usted se siente motivado?

Si

No

5. ¿Cree usted que la aplicación de material interactivo en el desarrollo de un tema estimule a la participación activa del estudiante?

Si

No

6. ¿Aprovecha usted las oportunidades que los maestro le brindan para mejorar su rendimiento académico?

Si

No

7. ¿El rendimiento Académico de los estudiantes se centra solo al proceso educativo?

Si

No

8. ¿Considera usted que el rendimiento académico es un indicador del nivel de su aprendizaje?

Si

No

9. ¿Cree usted que el rendimiento académico es de su responsabilidad?

Si

No

10. ¿Cree usted que los problemas familiares están relacionados con su rendimiento escolar?

Si

No

