



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Informe final del trabajo de graduación o titulación previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica.

Modalidad: semipresencial

TEMA:

“MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA DE INTEGRACIÓN EDUCATIVA “SELFINA CASTRO” DEL CANTÓN MEJÍA, PARROQUIA DE ALÓAG”.

Autora: Cajamarca Chicaiza Daysi Mariela.

Tutora : Ing. MSc.López Gavilanes Wilma Lorena.

Ambato - Ecuador

2010

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

Yo Wilma Lorena Gavilanes López CC.1702624427 En mi calidad de tutor de Trabajo en Graduación o Titulación, sobre el tema: “Material Didáctico Interactivo para la materia de Lenguaje y Comunicación y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” de la Provincia de Pichincha del Cantón Mejía, Parroquia de Alóag en el periodo 2010-2011” desarrollado por el egresado Cajamarca Chicaiza Daysi Mariela considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 24 de Octubre del 2010.

Ing. MSc. Wilma Lorena Gavilanes López
TUTORA

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Ambato, 24 de octubre del 2010

CAJAMARCA CHICAIZA DAYSI MARIELA

C.C.1717203499

AUTORA

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

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA MATERIA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA DE INTEGRACIÓN EDUCATIVA “SELFINA CASTRO” DEL CANTÓN MEJÍA, PARROQUIA DE ALÓAG”**, presentada por la Sra. Cajamarca Chicaiza Daysi Mariela, 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 y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Dr. MSc. Segundo Raúl Esparza Córdova.
MIEMBRO

Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri
MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a los seres que más amo
en este mundo de manera especial a mi hija,
por ser la fuente de mi inspiración y motivación
para superarme cada día más y así poder luchar
para que la vida nos depare un futuro mejor.

AGRADECIMIENTO

Primero y antes que nada dar gracias a Dios por estar siempre conmigo, en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el período de mi estudio.

A mi esposo, Segundo Rodríguez, quien me brindó su amor, su cariño, su estímulo y su apoyo constante. Su cariño, comprensión y paciente espera para que pudiera terminar el grado son evidencia de su gran amor. ¡Gracias!

A mi adorada hija Aime Gisel quien me prestó el tiempo que le pertenecía para terminar y me motivó siempre. ¡Gracias, mi preciosa!.

A mis padres, quienes me enseñaron desde pequeña a luchar para alcanzar mis metas, por haber cuidado de mi hija mientras yo me ausentaba. Muchas gracias.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. Páginas preliminares

| | |
|---|-----|
| Página de título o portada | i |
| Página de aprobación por el Tuto | ii |
| Página de autoría de la Tesis | iii |
| Página de aprobación del Tribunal de Grado. | iv |
| Página de dedicatoria | v |
| Página de agradecimiento | vi |
| Índice general de contenidos | vii |

B. TEXTO:

| | |
|--------------|---|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
|--------------|---|

CAPITULO I EL PROBLEMA

| | |
|---|----|
| 1.1. Tema | 3 |
| 1.2. Planteamiento del problema | |
| 1.2.1. Contextualización | 3 |
| 1.2.2. Análisis Crítico | 6 |
| 1.2.3. Prognosis | 7 |
| 1.2.4. Formulación del problema | 8 |
| 1.2.5. Interrogantes | 8 |
| 1.2.6. Delimitación del objeto de investigación | 8 |
| 1.3. Justificación | 9 |
| 1.4. Objetivos. | |
| 1.4.1. General | 10 |
| 1.4.2. Específico | 10 |

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

| | |
|--|----|
| 2.1 Antecedentes investigativos | 11 |
| 2.2 Fundamentación filosófica | 12 |
| 2.3 Fundamentación legal | 13 |
| 2.4 Fundamentación axiológica | 15 |
| 2.5 Categorías fundamentales | 16 |
| Red conceptual de variables | 17 |
| Variable Independiente | |
| Software Educativo | 18 |
| Multimedia | 19 |
| Material Didáctico interactivo | 21 |
| Tipos de material didáctico interactivo | 22 |
| Funciones del material didáctico interactivo | 24 |
| Variable dependiente | |
| Aprendizaje significativo | 27 |
| Didáctica | 28 |
| Proceso Enseñanza Aprendizaje | 30 |
| Enseñanza | 31 |
| Aprendizaje | 34 |
| Estilos de aprendizaje | 35 |
| Tipos de aprendizaje | 39 |
| 2.6 Hipótesis | 40 |
| 2.7 Señalamiento de variables | 40 |

CAPÍTULO 3
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

| | |
|---|----|
| 3.1 Enfoque | 42 |
| 3.2 Modalidades Básicas de investigación | 42 |
| 3.3 Nivel o tipo de investigación | 42 |
| 3.4 Población y muestra | 44 |
| 3.5 Operacionalización de variables | 45 |
| 3.6 Plan de recolección de información | 47 |
| 3.6 Plan de procesamiento de la información | 48 |

CAPITULO 4
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

| | |
|--------------------------------------|----|
| 4.1 Análisis de resultados | 49 |
| 4.2 Interpretación de datos | 49 |
| 4.3 Comprobación de hipótesis | 60 |
| Proceso de verificación de hipótesis | 60 |

CAPITULO 5
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

| | |
|---------------------|----|
| 5.1 Conclusiones | 64 |
| 5.2 Recomendaciones | 65 |

CAPITULO 6

PROPUESTA

| | |
|-----------------------------------|----|
| 6.1 Título | 66 |
| 6.2 Datos Informativos | 66 |
| 6.3 Antecedentes de la propuesta. | 68 |
| 6.4 Justificación | 69 |
| 6.5 Objetivos | 70 |
| 6.6 Análisis de Factibilidad | 70 |
| 6.7 Fundamentación Científica | 72 |
| 6.8 Descripción de la propuesta | 75 |
| Cuadernia | 75 |
| 6.8 Modelo operativo | 83 |
| 6.9 Marco Administración | 84 |
| 6.10 Previsión de la Evaluación | 84 |

C MATERIALES DE REFERENCIA

1 BIBLIOGRAFICOS

| | |
|--------------|----|
| Bibliografía | 85 |
| Webgrafía | 87 |

2 ANEXOS

| | |
|------------------------------------|----|
| Anexo 1 | |
| Encuesta aplicada a niños y niñas. | 88 |

INDICE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 | |
| Funciones de material didáctico interactivo | 25 |
| Tabla 2 | |
| Muestra de N° de niños y niñas | 44 |
| Tabla 3 | |
| Operacionalización de variable independiente | 45 |
| Tabla 4 | |
| Operacionalización de variable dependiente | 46 |
| Tabla 5 | |
| Plan de recolección de información | 47 |
| Tabla 6 | |
| Pregunta N ° 1 | 49 |
| Tabla 7 | |
| Pregunta N ° 2 | 50 |
| Tabla 8 | |
| Pregunta N ° 3 | 51 |
| Tabla 9 | |
| Pregunta N ° 4 | 53 |
| Tabla 10 | |
| Pregunta N ° 5 | 54 |
| Tabla 11 | |
| Pregunta N ° 6 | 55 |
| Tabla 12 | |
| Pregunta N ° 7 | 56 |
| Tabla 13 | |
| Pregunta N ° 8 | 57 |
| Tabla 14 | |

| | |
|--|----|
| Pregunta N ° 9 | 58 |
| Tabla 15 | |
| Pregunta N ° 10 | 59 |
| Tabla 16 | |
| Cálculo estadístico frecuencias observadas | 62 |
| Tabla17 | |
| Cálculo estadístico frecuencias esperadas | 62 |
| Tabla18 | |
| Cálculo estadístico del chi cuadrado | 63 |
| Tabla 19 | |
| Costos recursos humanos | 67 |
| Tabla 20 | |
| Costos recursos materiales | 67 |
| Tabla 21 | |
| Presupuesto | 68 |
| Tabla 22 | |
| Modelo Operativo | 83 |

INDICE DE GRÁFICOS

| | |
|-----------------------------|----|
| Gráfico1 | |
| Árbol de problemas | 6 |
| Gráfico2 | |
| Categorización de variables | 16 |
| Gráfico 3 | |
| Red conceptual de variables | 17 |
| Gráfico 4 | |
| Pregunta N ° 1 | 49 |

| | |
|--|----|
| Gráfico 5 | |
| Pregunta N ° 2 | 51 |
| Gráfico 6 | |
| Pregunta N ° 3 | 52 |
| Gráfico 7 | |
| Pregunta N ° 4 | 53 |
| Gráfico 8 | |
| Pregunta N ° 5 | 54 |
| Gráfico 9 | |
| Pregunta N ° 6 | 55 |
| Gráfico 10 | |
| Pregunta N ° 7 | 56 |
| Gráfico 11 | |
| Pregunta N ° 8 | 57 |
| Gráfico 12 | |
| Pregunta N ° 9 | 58 |
| Gráfico 13 | |
| Pregunta N ° 10 | 59 |
| Gráfico 14 | |
| Chi cuadrado | 61 |
| Gráficos de pantallas software cuadernia | |
| Gráfico 15 | |
| Pantalla que muestra íconos de Cuadernia | 77 |
| Gráfico 16 | |
| Pantalla que muestra íconos de Cuadernia | 78 |
| Gráfico 17 | |
| Primera pantalla presenta la carátula del cuaderno | 80 |
| Gráfico 18 | |
| Índice del cuaderno | 80 |

| | |
|--|----|
| Gráfico 19 | |
| Contenido cognitivo referente a la lectura | 81 |
| Gráfico 20 | |
| Actividad ejecutable | 81 |
| Gráfico 21 | |
| Contenido cognitivo | 82 |
| Gráfico 22 | |
| Contenido cognitivo | 82 |
| Gráfico 23 | |
| Actividades ejecutables de los contenidos anteriores | 83 |

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

TEMA: “Material Didáctico Interactivo para la materia de Lenguaje y Comunicación y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” de la Provincia de Pichincha del Cantón Mejía, Parroquia de Alóag”.

AUTOR: Daysi Mariela Cajamarca Chicaiza.

TUTORA: Ing. MSc. Wilma Lorena Gavilanes López.

Resumen: La tecnología hoy en día es de vital importancia es por eso que la presente investigación está orientada al diseño y la aplicación del material didáctico interactivo el cual permitirá a los maestros y maestras mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del tercer año de básica.

La aplicación del material didáctico interactivo ayudará a cambiar la educación tradicionalista, por una educación crítica reflexiva en donde los niños y niñas se sientan motivados para adquirir nuevos conocimientos y mejoren su nivel académico, llegando a futuro a ser entes competentes hacia una sociedad globalizadora.

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

Capítulo II. Consta del marco teórico mencionado los antecedentes de la investigación, la Fundamentación filosófica, Fundamentos legales, Fundamentación Axiológico, Categorías Fundamentales con la conceptualización de cada una de las variables y sus funciones, Hipótesis, Señalamiento de variables de la hipótesis

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

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

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

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

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.TEMA DE INVESTIGACIÓN.

Material Didáctico Interactivo para la materia de Lenguaje y Comunicación y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa "Selfina Castro" del Cantón Mejía, Parroquia de Alóag.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

En las décadas de 1950 y 1960 el desarrollo de la teoría y sistemas de comunicación promovió el estudio del proceso educativo, subrayando la posible interacción de los elementos que interviene en el proceso; el profesor, los métodos pedagógicos, la transmisión de conocimientos, los materiales utilizados, y el aprendizaje fina por parte de los alumnos. Como resultado de estos estudios, los métodos audiovisuales dejaron de ser considerados un mero apoyo material en la educación, pasando a ser una parte integrante fundamental del proceso educativo, ámbito hoy conocido como educación audiovisual.

Los diversos estudios de la educación han puesto de manifiesto las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de los sentidos. Otra de las ventajas es que el

aprendizaje se ve favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente.

Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que permite superar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede hacer llegar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas.

El desarrollo y evolución de las tecnologías se ven incrementadas las potencialidades educativas. El rápido avance tecnológico de soportes informáticos permite el uso de mejores herramientas para profesores y alumnos en el ámbito educativo.

Es por esto que la educación a nivel mundial se ha ampliado en los últimos años ya que países desarrollados a nivel educativo utilizan y aplican los últimos avances tecnológicos llegando así a tener una educación competente a nivel de todos los países.

En el Ecuador los constantes cambios tecnológicos han transformado las sociedades modernas en realidades complejas, afectadas por un fuerte dinamismo que tiene en el conocimiento y en la información el motor del desarrollo económico y social. En este nuevo contexto, las expectativas de los ciudadanos respecto del papel de los sistemas de educación y formación han aumentado notablemente. En consonancia con ello, la búsqueda de políticas educativas acertadas, más ajustadas a las nuevas realidades, se ha convertido en una preocupación general de los poderes públicos.

Como es obvio, los sistemas educativos están afectados por ese mayor dinamismo y complejidad de la realidad social. Precisamente por ello, las reformas

educativas han dejado de ser acontecimientos excepcionales, y se han convertido en procesos relativamente continuados de revisión, ajuste y mejora.

Es por esto que la educación en el Ecuador siempre se encuentra en constantes cambios y hoy en día busca mejorar la educación aplicando los TIC y de esta manera ubicarse con una educación competente y apta para los retos que se presentan a nivel mundial.

En la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” existe un bajo nivel de conocimiento a nivel de los TIC por parte de los docentes lo cual ocasiona que no se pueda utilizar y aplicar material didáctico interactivo adecuado para cada año de Educación Básica.

Además existe un laboratorio de computación el cual es utilizado exclusivamente para la hora clase de la misma, lo que ocasiona que las áreas de Lenguaje y Comunicación, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales no se pueda utilizar la tecnología como una herramienta de trabajo y poder llegar de mejor manera con el conocimiento a los estudiantes.

Esta investigación permitirá que los docentes pongan mayor interés en la utilización y aplicación de los TIC ya que esto mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje a la vez motivará a los niños y niñas a tener un aprendizaje interactivo y estar listos para los nuevos desafíos que se presentan hoy en día en la sociedad.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO.

Árbol de problemas

Gráfico N°1

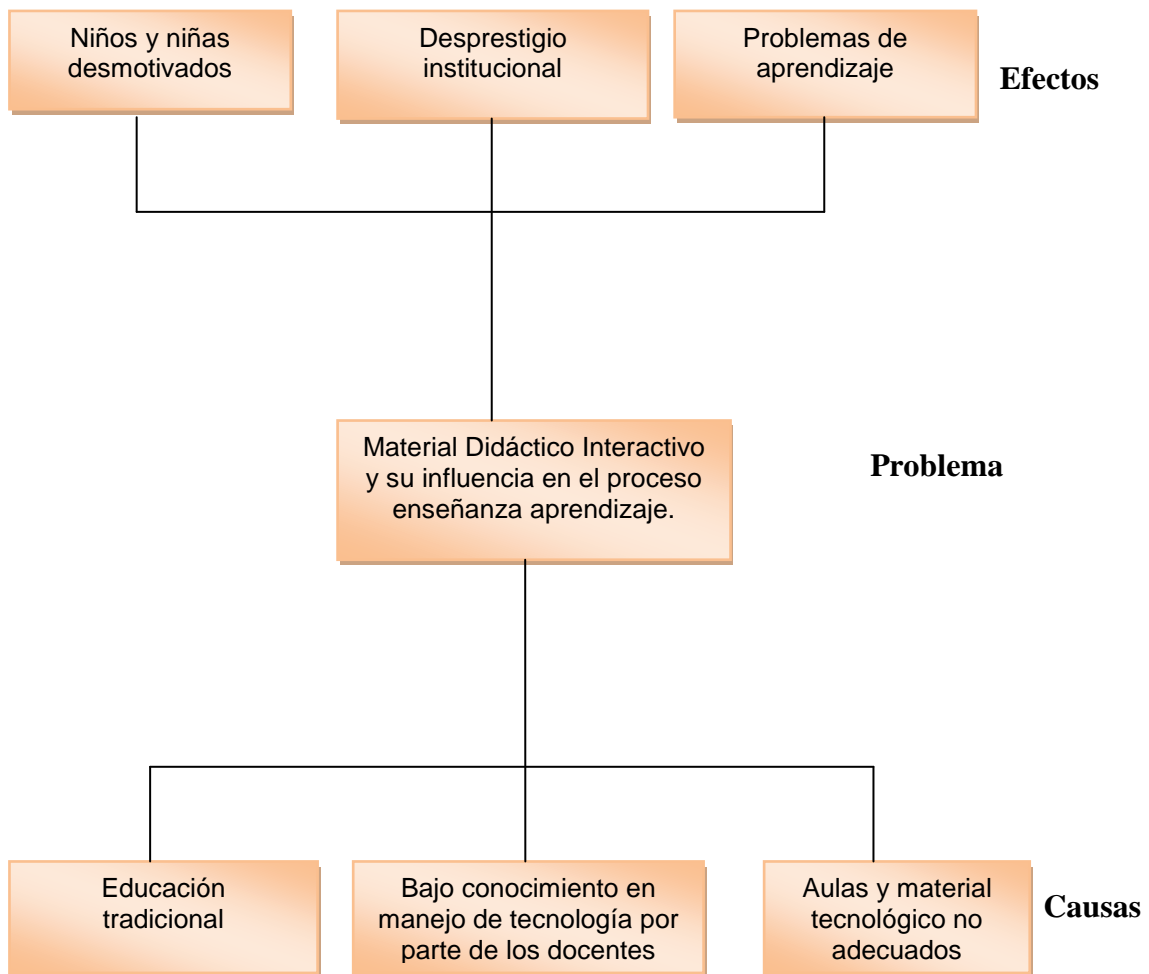


Gráfico N° 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Hoy en día la educación tradicionalista que aun existe en nuestro país cada vez va teniendo consecuencias graves ya que debido a esto hay una desmotivación notoria por parte de los niños y niñas dificultando el proceso de enseñanza aprendizaje El bajo conocimiento en las tecnologías que existe en los docentes y despreocupación de las autoridades en la utilización y aplicación de la tecnología a propiciado que vaya decayendo el prestigio institucional se puede destacar que las aulas y material tecnológico no son adecuadas por lo que no permite que se proyecte o transmita el material didáctico interactivo lo cual dificulta que se mejore el proceso enseñanza aprendizaje.

1.2.3 PROGNOSIS.

La tecnología en la educación es de vital importancia es por esto que si la escuela Fiscal Mixta de integración Educativa “Selfina Castro” no empieza a conocer y difundir la utilización y aplicación del material didáctico interactivo en las clases ocasionara que exista el desprestigio institucional en el nivel académico.

De no aplicar el material didáctico interactivo en cada una de las áreas ocasionará que se dificulte el proceso enseñanza aprendizaje.

Es necesario tratar de cambiar la educación tradicionalista que existe en la institución para una educación de elite y competente, que los niños y niñas sean capaces de defenderse con sus conocimientos y poder relacionarse de una forma efectiva con la tecnología que hoy en día que se encuentra en auge .

Con este proyecto se busca incentivar, motivar y concientizar sobre lo importante que es aplicar el material didáctico interactivo.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la aplicación del material didáctico interactivo para la materia de Lenguaje y Comunicación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa "Selfina Castro", Cantón Mejía Parroquia Alóag?.

1.2.5 INTERROGANTES.

- ¿Los docentes están capacitados para aplicar el material didáctico interactivo en aula en cada una de las áreas de estudio pedagógico?
- ¿Cuáles son los problemas más relevantes que presentan los niños y niñas del segundo año de educación básica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación?
- ¿Cómo afecta la no aplicación del material didáctico interactivo en el area de Lenguaje y Comunicación?
- ¿Los niños pueden manejar el computador para que refuerce lo aprendido en clases?
- ¿Qué material didáctico interactivo son adecuados para aplicar en el aula y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.

1.2.6.1 DELIMITACIÓN DEL CONTENIDO.

Campo: Educativo

Área: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

1.2.6.2 DELIMITACIÓN ESPECIAL.

La presente investigación se realizará en junio a octubre del 2010 en la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa "Selfina Castro" ubicada en el Cantón Mejía, Parroquia de Alóag.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo es importante porque permitirá a la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa "Selfina Castro" obtener un conocimiento sobre la aplicación del material didáctico interactivo en el área de Lenguaje y Comunicación ayudara a que el estudiante asimile el conocimiento de una manera rápida sencilla y dinámica, los docentes estarán motivados ya que aprenderán a utilizar y aplicar el material didáctico interactivo y será una ayuda para su desempeño laboral.

Este proyecto está encaminado a fortalecer a la institución ya que con su aplicación permitirá conocer y aplicar nuevas formas de trabajo en el aula permitiendo a los niños, niñas, autoridades y comunidad en general sean beneficiados de manera especial los niños y niñas con el desarrollo de de este materia dará paso que la enseñanza sea dinámica e innovadora permitiendo que el niño sea el que construye su conocimiento con las diversas actividades que presenta el material didáctico interactivo.

Para buen desarrollo de este proyecto se necesita la colaboración de toda la comunidad educativa ya que inducirá a cambios innovadores en el proceso de enseñanza aprendizaje contribuyendo con la educación.

Es factible este proyecto ya que cuenta con material necesario para la aplicación del material didáctico interactivo y el apoyo de las autoridades de la institución

1.4 OBJETIVOS.

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la utilización del material didáctico interactivo en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” del Cantón Mejía, Parroquia Alóag.

1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.

- Diagnosticar las dificultades de aprendizaje que presentan los niños y niñas en el área de Lenguaje y Comunicación.
- Analizar el nivel de utilización del Material didáctico Interactivo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- Diseñar Material Didáctico Interactivo para fortalecer el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del tercer año de educación básica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

La presente investigación la he realizado a pesar de que ya existe diseñado material didáctico interactivo aplicable para la educación por ser de fácil acceso y manejo me he propuesto diseñar un material didáctico interactivo acorde a las necesidades educativas que tienen los niños y niñas del tercer año de básica y como las innovaciones tecnológicas se encuentran en el diario vivir, nuestra institución educativa necesita incrementar el material didáctico interactivo dentro del aula los mismos que no han existido por falta de motivación a los maestros y a los mismos niños la cual ocasionado el bajo interés por adquirir nuevos conocimientos, convirtiéndose las clases en una actividad monótona, repetitiva y tradicional tanto para profesores como niños.

La escuela cuenta con un software llamado edufuturo que es un programa que permite al niño recrearse y al mismo tiempo reforzar más los conocimientos adquiridos con las diferentes actividades que nos va presentando para realizar, pero no se puede aplicar este material por falta de material tecnológico en el aula.

Este proyecto va encaminado a que el alumno aprenda y aplique su conocimiento con la utilización del material didáctico interactivo

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

El constructivismo plantea que el mundo es producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras “operaciones mentales” (Piageth).

Esta posición filosófica constructivista implica que el conocimiento humano no se recibe en forma pasiva ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente, además la función cognoscitiva está al servicio de la vida, es una función adaptativa, y por lo tanto el conocimiento permite que la persona organice su mundo experiencial y vivencial.

La enseñanza constructivista considera que el aprendizaje humano es siempre una construcción interior. Para el constructivismo la objetividad en sí misma, separada del hombre no tiene sentido, pues todo conocimiento es una interpretación, una construcción mental, de donde resulta imposible aislar al investigador de lo investigado. El aprendizaje es siempre una reconstrucción interior y subjetiva.

El lograr entender el problema de la construcción del conocimiento ha sido objeto de preocupación filosófica desde que el hombre ha empezado a reflexionar sobre sí mismo. Se plantea que lo que el ser humano es esencialmente producto de su capacidad para adquirir conocimientos que le han permitido anticipar, explicar y controlar muchas cosas.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

Ley de educación

Principios y fines

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

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

1. La educación promoverá una auténtica cultura nacional, esto es, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

Art. 3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

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

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

2.4 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.

Convivir en una sociedad más justa y tolerante es uno de los problemas que la sociedad debe afrontar la misma que deberá ser orientada a mantener una imagen compacta basada en un sistema de valores que rijan la conducta humana. Estos valores pueden ser objetivos y subjetivos.

Hoy en día el maestro debe enseñar con el ejemplo teniendo como objetivo la formación de niños, adolescentes y jóvenes competentes capaces de participar en una sociedad democrática y justa donde se pueda vivir con dignidad respetando los deberes y derecho de las o personas.

Los seres humanos somos portadores de valores y anti valores al mismo tiempo y es una necesidad indispensable que en educación el maestro oriente el sentido axiológico hacia un mundo personal y social mejor.

Es necesario que el maestro enseñe a aprender a existir y no solo a convivir que no sean simples espectadores si no sean entes de transformación hacia una sociedad justa, tolerante y democrática.

Se puede deducir que la axiología es de vital importancia en la educación ya que en el diario vivir se practica los valores humanos con los niños y niñas.

2.5 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

Gráfico N° 2

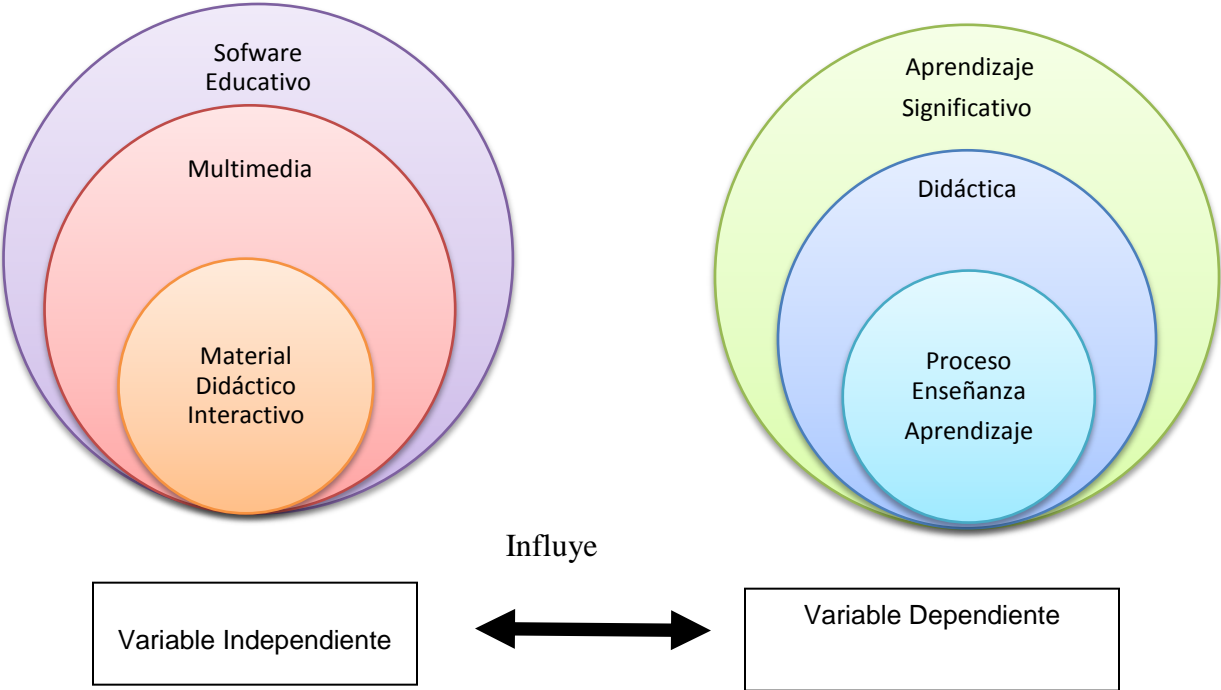


Gráfico N° 2 Categorías fundamentales de variables
Elaborado por: Daysi Cajamarca

RED CONCEPTUAL DE VARIABLES

Gráfico N° 3

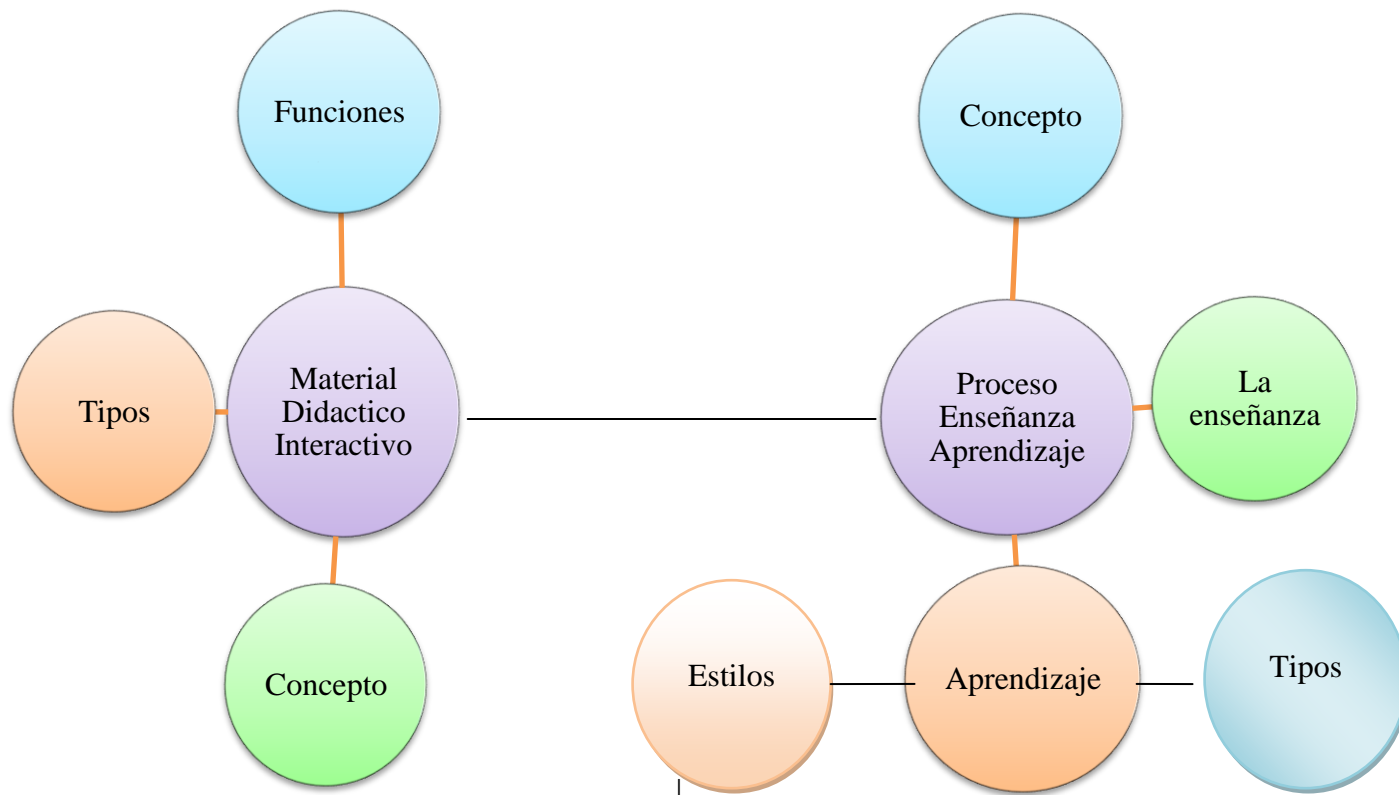


Gráfico N°3 red conceptual de las variables
Elaborador por : Daysi Cajamarca.

Variable Independiente

Software Educativo

Se denomina **software educativo** al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas

Software educativo abierto

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

El Software Educativo: se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso enseñanza aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los

alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.

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 "multimedios". 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.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos.

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.

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. 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.
- **Creación del producto.** En función de los resultados del testeado del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia

Material didáctico interactivo.

Se considerará como Material Didáctico interactivo, a una herramienta que se construye con soporte tecnológico, y permite que los estudiantes se relacionen con formas más activas de aprendizaje por medio del computador, con una representación atractiva y más completa del conocimiento.

Son productos en donde los alumnos, usando el computador, siguen una secuencia didáctica previamente establecida donde los recursos multimedia están al servicio del logro de aprendizajes significativos y la construcción de conocimientos.

Este Material Didáctico Interactivo puede ser considerado como Interactivo, si dispone de materiales, herramientas y capacidades para que el aprendizaje construya su entendimiento sobre la base de la interacción constructiva y creativa, “contempla

la retroalimentación al usuario en tiempo real”, la habilitación de mayores actividades por parte del estudiante o “si entabla alguna modalidad conversacional con cierto grado de detalle, complejidad y modalidad”. “La interactividad se observa en la cantidad de información intercambiada, por la retroalimentación objeto sujeto, y por la acción y reacción”.

Tipos de materiales didácticos interactivos.

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos interactivos 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 auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas
- Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).
- Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos 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.
- 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...).
- 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.

- 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.
- 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.

Funciones de los materiales interactivos

Los materiales interactivos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar estos materiales 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 QUE PUEDEN REALIZAR LOS MATERIALES DIDÁCTICOS INTERACTIVOS | | |
|--|--|---|
| 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 |
| Instructiva Entrenadora | Todos los materiales didácticos interactivos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin. Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje | Tutoriales Todos |
| Motivadora | La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora. Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes | Todos en general. |
| Evaluadora | 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: Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador. | Tutoriales con módulos de evaluación. |

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| | Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. | |
| Explorar Experimentar | Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. | Bases de datos Simuladores Constructores |
| Expresiva Comunicativa | 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. Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas. | Constructores Editores de textos Editores de gráficos. Progr. comunicación |
| Metalingüística | - Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática. | Todos |
| Lúdica | Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas. | Todos, en especial los que incluyen elementos lúdicos |
| Proveer recursos Procesar datos | Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos... | Herramientas |
| Innovadora | Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar | Todos, depende de cómo se utilicen |

| | | |
|-----------------------------------|--|--|
| | 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 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. |

Tabla N°1 funciones del material didáctico interactivo

Fuente: Internet

Elaborador por: Daysi Cajamarca

Variable Dependiente

Aprendizaje significativo

Aprendizaje significativo se entiende el que tiene lugar cuando el docente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo.

El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.

Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Aprendizaje significativo es aquel que:

- Es permanente: El aprendizaje que adquirimos es a largo plazo.
- Produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber.
- Está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos.

Esta teoría, fue postulada en la década de los sesentas por el psicólogo cognitivo David Ausbel.

Didáctica

La palabra **didáctica** deriva del griego didaktike (‘enseñar’) y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Es por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo acuerdo a lo que su pueblo realmente necesite.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Cabe distinguir:

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.

- Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

Proceso de enseñanza aprendizaje.

El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual el primer componente debe organizarse y desarrollarse de manera tal que facilite la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, permitirá que en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia posibles, el establecimiento de los engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores necesarios para que el reflejo se materialice y concrete.

Elementos básicos del proceso de enseñanza aprendizaje:

Se estudia la unidad didáctica del proceso enseñanza-aprendizaje, donde la primera, con todos sus componentes, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en última instancia, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad objetiva. Se exponen algunos elementos conceptuales básicos relacionados con el aprendizaje, un proceso de naturaleza compleja, cuya esencia es la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o capacidades. Se tratan las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, con un desarrollado espectacular en los últimos años, y en las que se establece que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje y que, según la forma del funcionamiento o estado fisiológico del cerebro y del subsistema nervioso central en general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

La enseñanza

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

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

Como consecuencia del proceso de enseñanza, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno). Con la ayuda del maestro o profesor, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social; ello implica necesariamente una transformación escalonada de la personalidad del individuo.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que, sin llegar a ser del todo perfecto, se acerca a la realidad.

La enseñanza se propone reunir los hechos, clasificarlos, compararlos y descubrir sus regularidades, sus necesarias interdependencias, tanto las de carácter general como las internas.

Cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, como una consecuencia obligada, el neuro reflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuantitativas y cualitativas diferentes, no se limitará sólo al plano abstracto sino que continuará elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde, sin dejar de considerarse lo teórico, se logra un mayor grado de comprensión del proceso real.

Todo proceso de enseñanza científica es un motor impulsor del desarrollo que, consecuentemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio progreso en el futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al que se enseña.

Este proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza de desarrollo, que promueve la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua y sostenible del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es un componente inseparable.

La enseñanza se ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

No debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; que la enseñanza está de manera necesaria, sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, a las necesidades materiales y espirituales de las colectividades; que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural.

La enseñanza existe para el aprendizaje; sin ella, este no se alcanza en la medida y cualidad requeridas; mediante ella, el aprendizaje se estimula.

Así, estos dos aspectos, integrantes de un mismo proceso, de enseñanza-aprendizaje, conservan, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades, al tiempo que conforman una unidad entre la función orientadora del maestro o profesor y la actividad del educando. La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su evolución está condicionada por las contradicciones internas, que constituyen y devienen en indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por leyes objetivas y las condiciones fundamentales que hacen posible su concreción.

El proceso de enseñanza, con todos sus componentes asociados, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad que lo circunda. Dicho proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, con respecto al cual debe organizarse y dirigirse. En esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social.

La enseñanza tiene un punto de partida y una premisa pedagógica general en sus objetivos. Ellos determinan los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo, en correspondencia con las transformaciones planificadas que se desean generar en el individuo que recibe la enseñanza. Tales objetivos sirven, además, para orientar el trabajo, tanto de los maestros como de los educandos en el proceso de enseñanza, y constituyen, al mismo tiempo, un indicador de primera clase para evaluar la eficacia de la enseñanza.

Son cuatro los tipos de enseñanza y estos son con sus respectivas características:

Formativa.- Énfasis en el desarrollo de capacidades intelectuales.

Informativa.-Énfasis en la transmisión de conocimientos.

General.- Predominio de herramientas fundamentales para abordar gran número y variedad de problemas.

Específica.- Orientada hacia temas específicos.

APRENDIZAJE

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

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

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental han sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la

última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005).

En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual.

En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck

El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento. Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

Estilos de aprendizaje

Con relación a la problemática del aprendizaje y en particular a la forma por la cual cada individuo aprende, muchos investigadores de la educación coinciden en apuntar que las personas poseen diferentes estilos de aprendizaje, y estos son, en definitiva, los responsables de las diversas formas de acción de los estudiantes ante el aprendizaje.

A la importancia de considerar los estilos de aprendizaje como punto de partida en el diseño, ejecución y control del proceso de enseñanza- aprendizaje en el marco de la propia psicología educativa y la didáctica en general, es en sí, lo que concierne principalmente a la labor docente. La investigación sobre los estilos cognitivos ha tenido gran importancia para la metodología, al brindar evidencias que sugieren que el acomodar los métodos de enseñanza a los estilos preferidos de los estudiantes, puede traer consigo una mayor satisfacción de éstos y también una mejora en los resultados académicos. Con esto queda postulado que los profesores pueden ayudar a sus estudiantes concibiendo una instrucción que responda a las necesidades de la persona con diferentes preferencias estilísticas y enseñándoles, a la vez, cómo mejorar sus estrategias de aprendizaje constantemente.

Con el auge de la psicología cognitivista los estudios desarrollados sobre los estilos cognitivos pronto encontraron eco entre los pedagogos, quienes buscaban la renovación de las metodologías tradicionales y el rescate del alumnado como polo activo del proceso de enseñanza- aprendizaje. Algunos investigadores de la educación, en lugar del término estilo cognitivo, comenzaron a hacer uso del término estilo de aprendizaje, explicativo del carácter multidimensional del proceso de adquisición de conocimientos en el contexto escolar. Así estilo de aprendizaje se puede comprender como aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como guías relativamente estables de cómo los participantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje perciben, interaccionan y responden en sus distintos ambientes de aprendizaje. "...los estilos de aprendizaje resultan ser "la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información"

Respecto a la clasificación de los estilos de aprendizaje, se puede ver la existencia de una gama versátil de clasificaciones en tipos de estilos o estudiantes, en la gran mayoría establecidas a partir de dos criterios fundamentales: las formas de

percibir la información y las formas de procesarla.

Estilos de aprendizaje:

Aprendizaje visual:

Cuando pensamos en imágenes (por ejemplo, cuando 'vemos' en nuestra mente la página del libro de texto con la información que necesitamos) podemos traer a la mente mucha información a la vez, por eso la gente que utiliza el sistema de representación visual tiene más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez.

Visualizar nos ayuda además, a establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Cuando un alumno tiene problemas para relacionar conceptos muchas veces se debe a que está procesando la información de forma auditiva o kinestésico.

La capacidad de abstracción está directamente relacionada con la capacidad de visualizar. También la capacidad de planificar.

Esas dos características explican que la gran mayoría de los alumnos universitarios (y por ende, de los profesores) sean visuales.

Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera. En una conferencia, por ejemplo, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o, en su defecto, tomarán notas para poder tener algo que leer.

Aprendizaje Auditivo

Cuando recordamos utilizando el sistema de representación auditivo lo hacemos de manera secuencial y ordenada. En un examen, por ejemplo, el alumno que vea

mentalmente la página del libro podrá pasar de un punto a otro sin perder tiempo, porque está viendo toda la información a la vez. Sin embargo, el alumno auditivo necesita escuchar su grabación mental paso a paso. Los alumnos que memorizan de forma auditiva no pueden olvidarse ni una palabra, porque no saben seguir. Es como cortar la cinta de un casete. Por el contrario, un alumno visual que se olvida de una palabra no tiene mayores problemas, porque sigue viendo el resto del texto o de la información.

El sistema auditivo no permite relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el sistema visual y no es tan rápido. Es, sin embargo, fundamental en el aprendizaje de los idiomas, y naturalmente, de la música.

Los alumnos auditivos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona.

Aprendizaje kinestésico

Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación kinestésico.

Utilizamos este sistema, naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades. Por ejemplo, muchos profesores comentan que cuando corrigen ejercicios de sus alumnos, notan físicamente si algo está mal o bien. O que las faltas de ortografía les molestan físicamente. Escribir a máquina es otro ejemplo de aprendizaje kinestésico. La gente que escribe bien a máquina no necesita mirar donde está cada letra, de hecho si se les pregunta dónde está una letra cualquiera puede resultarles difícil contestar, sin embargo sus dedos saben lo que tienen que hacer.

Aprender utilizando el sistema kinestésico es lento, mucho más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo. Se necesita más tiempo para aprender a escribir a máquina sin necesidad de pensar en lo que uno está haciendo que para aprenderse

de memoria la lista de letras y símbolos que aparecen en el teclado.

El aprendizaje kinestésico también es profundo. Nos podemos aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando uno aprende a montar en bicicleta, no se olvida nunca. Una vez que sabemos algo con nuestro cuerpo, que lo hemos aprendido con la memoria muscular, es muy difícil que se nos olvide.

Los alumnos que utilizan preferentemente el sistema kinestésico necesitan, por tanto, más tiempo que los demás. Decimos de ellos que son lentos. Esa lentitud no tiene nada que ver con la falta de inteligencia, sino con su distinta manera de aprender.

Los alumnos kinestésico aprenden cuando hacen cosas como, por ejemplo, experimentos de laboratorio o proyectos. El alumno kinestésico necesita moverse. Cuando estudian muchas veces pasean o se balancean para satisfacer esa necesidad de movimiento. En el aula buscarán cualquier excusa para levantarse y moverse.

Tipos de Aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

- Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo
- Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.6 HIPÓTESIS

- El Material Didáctico Interactivo Influirá en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” del cantón Mejía Parroquia Alóag.

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.

Variable independiente

- Material Didáctico Interactivo

Variable Dependiente

- Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Término de relación

- Influirá

Unidades de Observación

- Área : Lenguaje y Comunicación
- Niños y Niñas del tercer año de Básica

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE

Cuantitativo

El trabajo es cuantitativo por que se basa en valores en la actitud y aptitud de las personas que intervienen en esta investigación.

Cualitativo

Es cualitativa por que se tabula datos reales y verídicos tomando en cuenta la población

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.2.1 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA DOCUMENTAL

La presente investigación es tipo bibliográfica documental debido a que la información que se extrae proviene del libro internet los mismos que permiten fundamentar los conceptos que se encuentran sustentando esta investigación.

3.2.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO.

Es investigación de campo que se realizará en el mismo lugar donde se produce los acontecimientos de la investigación en este caso se trabajará con los niños y niñas del tercer año de básica de la Escuela Fiscal mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” del Cantón Mejía, Parroquia Alóag.

3.3 NIVEL DE INVESTIGACIÓN.

- Descriptivo
- Asociación de variables.

3.3.1 DESCRIPTIVA

La presente investigación es descriptiva porque consiste en llegar a conocer las actitudes predominantes que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje lo cual no consiste en recolectar información sino para detectar los problemas que presentan los niños y niñas del tercer año de básica de tal manera que los niños tengan la posibilidad de utilizar el material didáctico interactivo para que mejore, optimice la calidad de institución mejorando el nivel educativo.

3.3.2 ASOCIACIÓN DE VARIABLES.

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

En este caso el material didáctico interactivo adecuadamente dentro del aula clase influirá en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa Selfina Castro.

Por lo tanto los maestros conscientes que la educación es el puntal elementa de la sociedad se hace el aporte necesario para salir de la educación tradicionalista y dar paso a una educación de futuro.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

La presente investigación se llevará a efecto con los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” los mismos que son cuarenta al ser esta población reducida, se trabajará con su totalidad sin ser necesario tomar una muestra.

3.4.1 POBLACIÓN.

Niños y Niñas del tercer Año de Educación Básica

3.4.2 MUESTRA

Tabla N° 2

| | |
|-------------------|----------|
| 2do Año de Básica | Paralelo |
| 40 | B |

Tabla N°2 de muestra de número de niños y niñas

Elaborado por : Daysi Cajamarca

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Tabla N° 3

| Variable Independiente: Material Didáctico Interactivo | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems Básicos | Técnicas Instrumentos |
| Herramienta que se construye con soporte tecnológico, y permite que los estudiantes se relacionen con formas más activas de aprendizaje por medio del computador, con una representación atractiva y más completa del conocimiento. | Herramienta tecnológica Formas activas de aprendizaje Conocimiento. | Audio Video Texto computador material didáctico interactivo. Aprendizaje significativo | ¿Te gustaría trabajar en clases con el computador para aprender mejor? ¿Tu maestra utiliza el computador para impartir clases? ¿Te gustaría realizar tareas con el computador? ¿Te gustaría aprender jugando en el computador? ¿Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo? | Técnica: Encuesta estructurada Instrumento: Cuestionario |

Tabla N°3 Operacionalización variable dependiente

Elaborado por :Daysi Cajamarca.

3.5.2 Variable Dependiente

Tabla N° 4

| Variable Dependiente : Proceso Enseñanza Aprendizaje | | | | |
|---|---|---|--|---|
| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems Básicos | Técnicas Instrumentos. |
| Constituye un verdadero par dialéctico en el cual el primer componente debe organizarse y desarrollarse de manera tal que facilite la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva. | Enseñanza Aprendizaje Apropiar Conocimiento Habilidades y destrezas | Previo Nuevos Experiencia Instrucción Observación. Disciplina Perseverancia Auto aprendizaje | ¿Te gustaría que tu maestra te evalúe utilizando el computador? ¿Crees tu que el uso del computador mejora tu aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación? ¿Tu escuela cuenta con un laboratorio de computación? ¿Puedes ingresar al centro de cómputo con facilidad? ¿Piensas que utilizar material didáctico interactivo aprendes mejor Lenguaje y comunicación? | Técnica encuesta estructurada Instrumento Cuestionario |

Tabla N° 4 Operacionalización variable dependiente.

Elaborado por: Daysi Cajamarca.

3.6 Plan de Recolección de Información.

Tabla N°5

| PREGUNTAS BÁSICAS | EXPLICACIÓN |
|--|---|
| 1.- ¿Para qué? | Para alcanzar los objetivos de investigación. |
| 2.- ¿A qué personas u objetos? | Niños y niñas del segundo año de básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro” de la Provincia de Pichincha Catón Mejía, Parroquia Alóag. |
| 3.- ¿Sobre qué aspecto? | Influirá la aplicación del material didáctico interactivo en la materia de lenguaje y comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal mixta De Integración Educativa “Selfina Castro” de la Provincia de Pichincha, Cantón Mejía, Parroquia Alóag. |
| 4.- ¿Quién? ¿Quiénes? | Investigadores |
| 5.- ¿Cuándo? | Año Lectivo 2010 -2011. |
| 6.- ¿Lugar de recolección de la información? | Alóag Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro”. |
| 7.- ¿Cuántas veces? | 1 vez |
| 8.- ¿Que técnicas de recolección? | Encuesta estructurada. |
| 9.- ¿Con qué? | Cuestionario estructurado |
| 10.- ¿En qué situación? | Favorable por que existe la colaboración de la comunidad educativa. |

Tabla N° 5 Plan de recolección de información.

Elaborado por: Daysi Casjamarca.

3.7 Plan de Procesamiento de la Información.

Procesamiento

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

CAPITULO IV

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1 Encuesta aplicada a los niños y niñas. (Anexo 1)

Pregunta 1.

¿Te gustaría trabajar en clases con el computador para aprender mejor?

Tabla No 6

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 37 | 92.50 |
| No | 3 | 7.50 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°6 Pregunta 1

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No.4

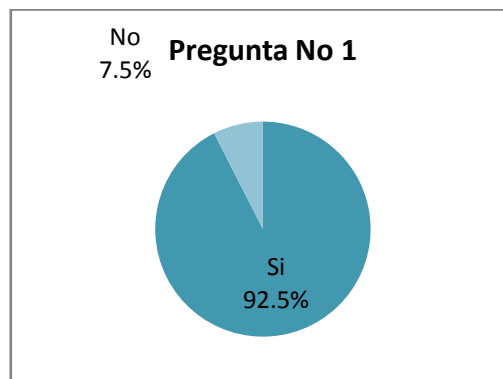


Gráfico N° 4 pregunta 1

Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

De la encuesta realizada se puede obtener que 37 niños(as) responden afirmativamente que representan el 92,5 % , mientras que el restante 7,5% responde negativamente.

Con los resultados obtenidos se puede determinar que la utilización del computador en la clase si ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje ya que mayoritariamente los niños(as) responden que si les gusta aprender utilizando el computador, ya que se sienten motivados y puedan asimilar de mejor manera los nuevos conocimientos impartidos por el profesor.

Así como también existe un bajo porcentaje que responde negativamente y piensan que el uso del computador no ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje posiblemente por temor a daños, por desconocimiento, y varias otras razones externas.

Pregunta No 2

¿Tu maestra utiliza el computador para impartir clases?

Tabla No 7

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 8 | 20.00 |
| No | 32 | 80.00 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°7 Pregunta 2
 Fuente: Encuesta
 Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 5

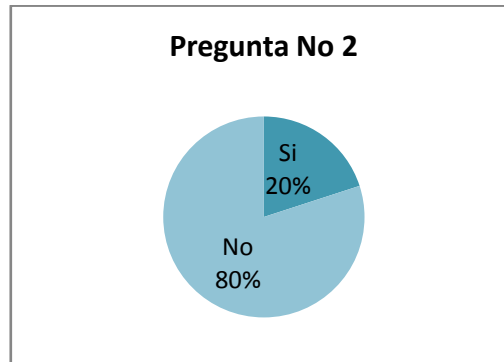


Gráfico N°5 pregunta 2

Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación

De la encuesta realizada se puede obtener que el 80% responde negativamente, mientras que el 20% responde afirmativamente.

Se puede deducir que el maestro no utiliza el computador para impartir clases, lo que afecta el proceso enseñanza aprendizaje, y en contraste está en la obligación de capacitarse y familiarizarse con la tecnología y combinarla con la pedagogía y de esta manera propiciar el buen uso de las herramientas tecnológicas en beneficio de la educación . Mientras que existe una minoría que afirma que el maestro si utiliza el computador para impartir clases, lo cual lo hace esporádicamente y utilizando elementos mínimos.

Pregunta No 3

¿Te gustaría realizar tareas que refuerzan lo aprendido en clases, con el computador?

Tabla No 8

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 36 | 90.00 |
| No | 4 | 10.00 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°8 Pregunta 3

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 6

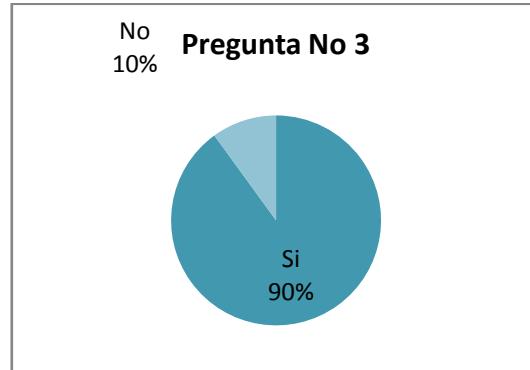


Gráfico N° 6 pregunta 3

Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

De la encuesta aplicada se puede determinar que el 90 % responde afirmativamente, mientras que el 10 % responde negativamente.

Según los resultados obtenidos se puede deducir que los niños y niñas se encuentran motivados para utilizar el computador como un instrumento de refuerzo en las tareas que se envía para la casa. Por lo tanto el maestro como guía del alumno debe buscar la forma cambiar las tareas tradicionales por tareas que impliquen el descubrimiento y la integración del computador como refuerzo más del nuevo conocimiento. Pero también existe un bajo porcentaje que no, le gustaría realizar las tareas en el computador tal vez sea por sus baja situación económica o por diversos motivos que se presenta encada niño(a).

Pregunta No 4

¿Te gustará aprender jugando con el computador?

Tabla No 9

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 38 | 95.00 |
| No | 2 | 5.00 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°9 Pregunta 4

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 7

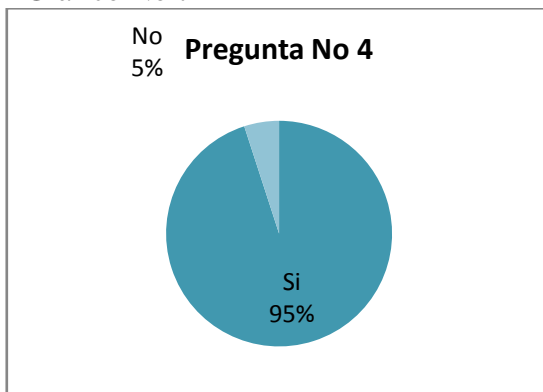


Gráfico N°7 pregunta 4

Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

De la encuesta aplicada se observa que el 95% responde afirmativamente, mientras que un 5% responde negativamente.

Se puede deducir que en su gran mayoría los niños y niñas si aprenderán mejor jugando en el computador lo cual ayudará a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje con la utilización del computador los niños y niñas se sentirán motivados e incentivados para trabajar de mejor manera. Existe una minoría que respondió que no ya sea tal vez por falta de motivación en casa o por los mismos maestros.

Pregunta No 5

¿Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo?

Tabla No 10

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 37 | 92.50 |
| No | 3 | 7.50 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°10 Pregunta 5
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 8

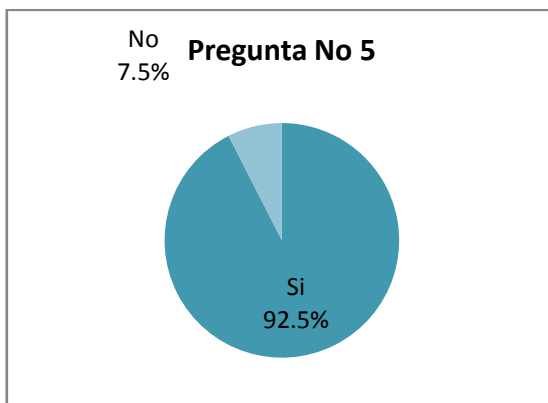


Gráfico N° 8 obtenidos pregunta 5
Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

De la encuesta aplicada se puede determinar que el 92.5% responde afirmativamente mientras que el 7.5 % responde negativamente

Se puede determinar que los niños y niñas cuando tocan, miran, y escuchan asimilan mejor los conocimientos por lo que el alumno debe estar estrechamente ligado con los medios y recursos interactivos ya que estos le ayudaran a desarrollar las diversas destrezas, habilidades y capacidades que posee el niño. Mientras que un bajo porcentaje respondió negativamente tal vez sea por desinterés o desmotivación

propia.

Pregunta 6

¿Te gustaría que tu maestra te evalué en el computador?

Tabla No 11

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 36 | 90.00 |
| No | 4 | 10.00 |
| Total | 40 | 100 |

TablaN°11Pregunta 6
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 9

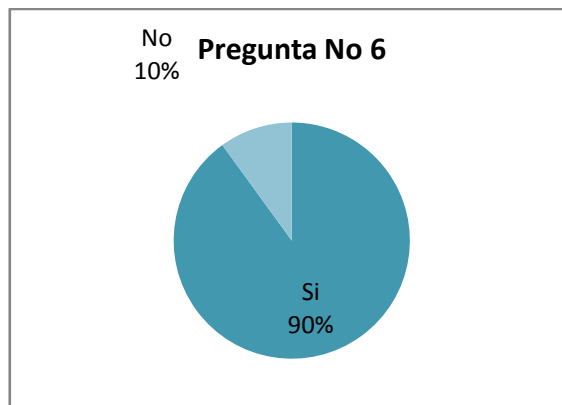


Gráfico N°9 pregunta 6
Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

Se puede deducir que de 40 niños, 36 responden afirmativamente que representa el 90% mientras que el 10% responde negativamente.

Es de vital importancia que el maestro en su planificación incluya las diversas formas de evaluación en este caso las evaluaciones las diversas evaluaciones que presenta el computador el niño al ser evaluado en el computador se siente motivado y no siente temor a las evaluaciones convirtiéndose así la evaluación en la computadora

como un recurso de refuerzo y afianciamento de los conocimientos impartidos. Mientras que existe un bajo porcentaje que le ve a la evaluación en el computador como un recurso difícil de manejar.

Pregunta No 7

¿Crees tú que el uso del computador mejorará tu aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación.

Tabla No12

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 39 | 97.50 |
| No | 1 | 2.50 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°12 Pregunta 7
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 10

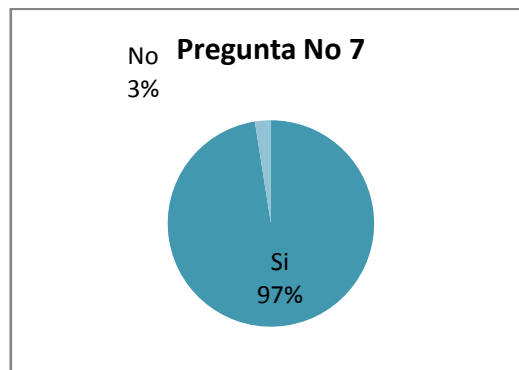


Gráfico N°10 pregunta 7
Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

Se puede determinar que un 97% de niños y niñas responden afirmativamente, así como también existe un bajo 3% responde negativamente.

Se puede deducir que el uso del computador si mejorará el proceso enseñanza

aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación, razón por la cual el maestro debe buscar e indagar las diferentes formas de trabajo en el aula que se presenta el computador para aplicar y motivar al uso del mismo y de esta manera aprovechar las potencialidades que posee cada niño (a).

Pregunta No 8

¿Tu escuela cuenta con un laboratorio de computación?

Tabla No13

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 38 | 95.00 |
| No | 2 | 5.00 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°13 Pregunta 8
 Fuente: Encuesta
 Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 11

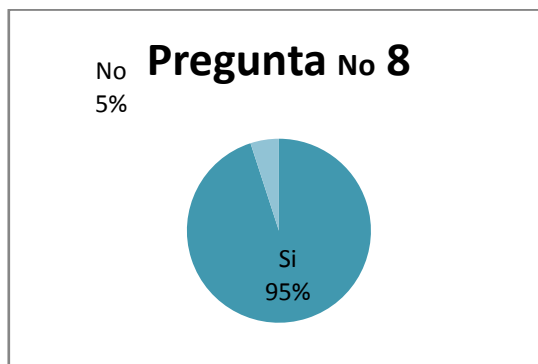


Gráfico N° 11 pregunta 8
 Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

En la encuesta aplicada se pudo obtener que el 95% responden afirmativamente, pero bajo 5% responde negativamente

En la institución si existe un laboratorio de computación el cual es utilizado

únicamente para la impartición de la materia del área en este caso computación, este laboratorio cuenta con la capacidad necesaria como para poder ser utilizado por cada una de las aulas y de esta manera convertirlo en un laboratorio multifuncional en las diversas aéreas básicas de estudio.

Pregunta No 9

¿Puedes ingresar al centro de cómputo con facilidad?

Tabla No 14

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 6 | 15.00 |
| No | 34 | 85.00 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°14 Pregunta 9
 Fuente: Encuesta
 Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 12

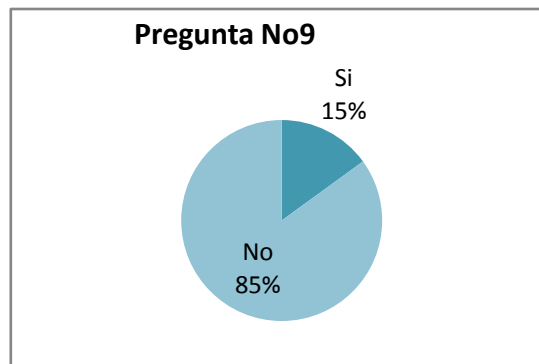


Gráfico N° 12 pregunta 9
 Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

Se puede visualizar que el 85% responden negativamente, mientras que el 15% responde que afirmativamente.

Según la encuesta aplicada los niños responden que no existe la facilidad para

ingresar al centro de computo lo que le dificulta al niño que pueda manipular la computadora y conocer las diversas formas que tenemos para aprender esto a la vez se convierte en un estancamiento para el niño ya que en vez de que se vaya innovando va decayendo y su interés por aprender es bajo.

Pregunta No 10

¿Piensas que al utilizar el material didáctico interactivo aprendes mejor Lenguaje y Comunicación?

Tabla No15

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Si | 38 | 95.00 |
| No | 2 | 5.00 |
| Total | 40 | 100 |

Tabla N°15 Pregunta 10
 Fuente: Encuesta
 Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Gráfico No 13

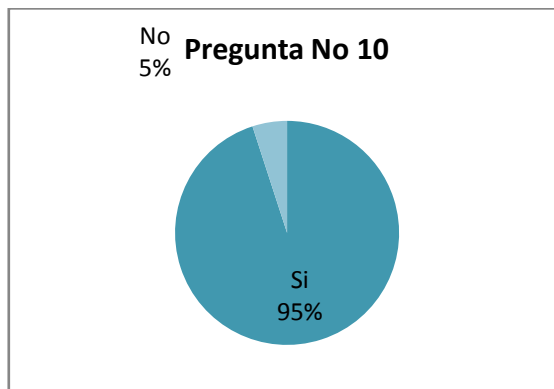


Gráfico N°13 pregunta 10
 Elaborado por : Daysi Cajamarca

Análisis e Interpretación:

Según la encuesta aplicada se puede determinar que el 95 % responde afirmativamente mientras que un bajo 5% responde negativamente.

Se puede deducir que los niños y niñas si mejoraran el aprendizaje si se utiliza el material didáctico interactivo adecuado y apropiado por lo que se debe implementar y aplicar en cada una de las aulas la tecnología para que de esta manera se pueda aplicar e innovar la educación en los niños y niñas .Un bajo porcentaje responde que no se podría decir que se debe a las diversas formas de aprendizaje que presentan cada niño para asimilar sus conocimientos.

4.2 Comprobación de Hipótesis

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi – cuadrado o χ^2 de pearson que nos permite validar o contrastar las variables de la investigación.

4.2.1 Proceso de verificación de la hipótesis

Modelo Lógico

H_0 el material didáctico interactivo **No** influirá el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta De Integración Educativa Selfina Castro del Cantón Mejía, Parroquia Alóag.

H_1 el material didáctico interactivo influirá el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta De Integración Educativa Selfina Castro del Cantón Mejía, Parroquia Alóag en el período.

Modelo Matemático

$H_0: O = E$

$H_1: O \neq E$

Modelo Estadístico

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

Nivel de significación

$\alpha = 95\%$ de confiabilidad

Especificación de las regiones de aceptación y rechazos

Se dispone a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 3 filas y 2 columnas.

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

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

$$gl = 2$$

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

$X^2_{t=5,99}$ Por lo tanto si $X^2 \leq X^2_c$ se aceptará H_0 caso contrario se la rechazará H_0 y aceptará H_1

Chi Cuadrado

Gráfico No 14

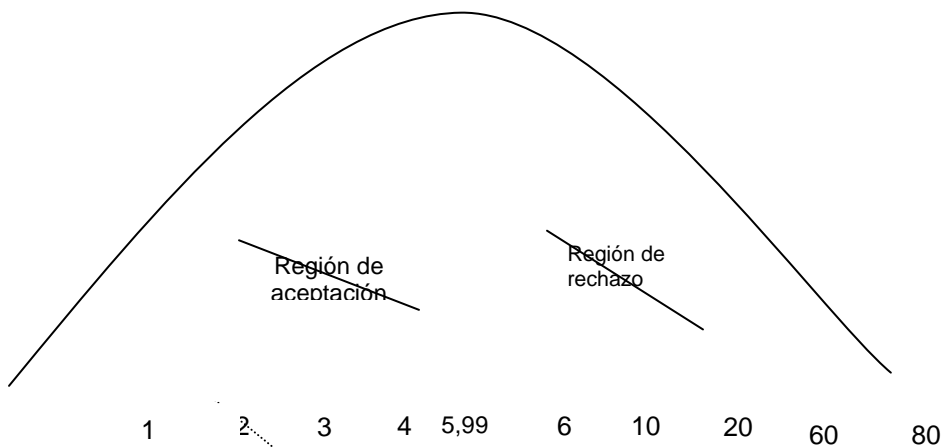


Gráfico No 14. Representación del Chi cuadrado.

Elaborado por : Daysi Cajamarca

Cálculo Estadístico

Frecuencias Observadas

Tabla No 16

| No. | Pregunta | Alternativas | | Total |
|-----|--|--------------|----|-------|
| | | Si | No | |
| 2 | Tu maestra utiliza el computador para impartir clases | 8 | 32 | 40 |
| 5 | Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo. | 37 | 3 | 40 |
| 10 | Piensas que al utilizar material didáctico interactivo aprendes mejor Lenguaje | 38 | 2 | 40 |
| | Total | 83 | 37 | 120 |

Tabla N°16 Cálculo estadístico de frecuencias observadas

Fuente : Encuesta aplicada

Elaborado por: Daysi Cajamarca

Frecuencias esperadas

Tabla No 17

| No. | Pregunta | Alternativas | | Total |
|-----|--|--------------|-------|-------|
| | | Si | No | |
| 2 | Tu maestra utiliza el computador para impartir clases | 27.67 | 12.33 | 40 |
| 5 | Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo. | 27.67 | 12.33 | 40 |
| 10 | Piensas que al utilizar material didáctico interactivo aprendes mejor Lenguaje | 27.67 | 12.33 | 40 |
| | Total | 83.00 | 37,00 | 120 |

Tabla N°17 Cálculo estadístico de frecuencias esperadas

Fuente : Encuesta aplicada

Elaborado por: Daysi Cajamarca

Calculo del Chi cuadrado

Tabla No 18

| Observadas | Esperadas | (O-E)2 | (O-E)2 | (O-E)2/E |
|------------|-----------|--------|----------|--------------|
| 8 | 27.67 | -19.67 | 386.9089 | 13.98 |
| 32 | 12.33 | 19.67 | 386.9089 | 31.38 |
| 37 | 27.67 | 9.33 | 87.0489 | 3.15 |
| 3 | 12.33 | -9.33 | 87.0489 | 7.06 |
| 38 | 27.67 | 10.33 | 106.7089 | 3.86 |
| 2 | 12.33 | -10.33 | 106.7089 | 8.65 |
| | | | | 68.08 |

Tabla N°18 Cálculo estadístico Chi cuadrado

Fuente : Encuesta aplicada

Elaborado por: Daysi Cajamarca.

Decisión Estadística

Con 2gl y un nivel de 0.95 de confiabilidad $X^2_t=5.99$ y $X^2_c = 68.08$ se verifica que este valor es mayor que el primero y por lo tanto se halla en la región de rechazo, en conclusión se rechaza H_0 y se acepta H_1 que dice que:

El material didáctico interactivo influirá el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta De Integración Educativa Selfina Castro del Cantón Mejía, Parroquia Alóag.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Los docentes no utilizan la tecnología para impartir clases
- Los maestros no están debidamente capacitados en el manejo, utilización y aplicación del material didáctico interactivo.
- Los niños y niñas se sienten desmotivados para adquirir nuevos conocimientos.
- Los alumnos si aprende mejor con el uso del computador
- Los niños no tienen fácil acceso al centro de cómputo de la institución.

5.2 Recomendaciones

- Los docentes deben utilizar tecnología adecuada para que puedan impartir sus clases de mejor manera.
- Los maestros tienen que capacitarse en el manejo y aplicación del material didáctico interactivo para que puedan aplicar en el aula clase.
- Se recomienda buscar y aplicar métodos, técnicas para que los niño y las niña se sientan motivados y mejoren su aprendizaje.
- Se debe adecuar los contenidos cognitivos con la utilización del computador ya que los alumnos aprenderán mejor.
- Se recomienda a las autoridades, docentes que busque la forma de que los niños y niñas puedan ingresar al centro de computo ya que les permitirá poner en práctica lo aprendido y mejorara su coeficiente intelectual.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 TÍTULO

“MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA DE INTEGRACIÓN EDUCATIVA “SELFINA CASTRO””.

6.2 DATOS INFORMATIVOS

Institución Ejecutora

- Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro”

Beneficiarios

- Niños y niñas del tercer año de básica

Ubicación

- Provincia : Pichincha
- Cantón : Mejía
- Parroquia : Alóag Av. Miguel Salazar y 11 de noviembre.

Tiempo Estimado de ejecución:

- Inicio: 8- Septiembre - 2010
- Fin: 22- Octubre - 2010

Equipo Técnico Responsable:

Investigadora: Autora de la propuesta

Directora

Costos

Tabla N° 19

| RECURSOS HUMANOS | CANTIDAD | VALOR | TOTAL |
|-------------------|----------|-------|------------|
| Investigadora | 1 | 200 | 200 |
| Personal de Apoyo | 2 | 100 | 200 |
| TOTAL | | | 400 |

Tabla N° 19 Costos recursos humanos

Elaborado por: Daysi Cajamarca

Tabla N° 20

| MATERIALES | CANTIDAD | VALOR | TOTAL |
|--------------------------|------------|---------|----------------|
| Material de oficina | | | |
| Medios de almacenamiento | 500 | 4.00 | 4.00 |
| (Cd, flash memory) | 3 | 11.00 | 33.00 |
| Servicio de internet | | | |
| Portátil | Frecuencia | 22.00 | 110.00 |
| | 1 | 1300.00 | 1300.00 |
| TOTAL | | | 1447.00 |

Tabla N° 20 Costos recursos materiales

Elaborado por : Daysi Cajamarca

Tabla N° 21

| RECURSOS | VALORES |
|--------------------|----------------|
| Humanos | 400 |
| Materiales | 1447.00 |
| Subtotal | 1847.00 |
| 10% de imprevistos | 184.70 |
| TOTAL | 2031.70 |

Tabla N° 21 Costos recursos humanos

Elaborado por : Daysi Cajamarca

6.3 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En Institución Educativa se requiere de cambios radicales, por esto es necesario que se integre a los nuevos cambios en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas los mismos que involucra a la institución.

El impacto de las nuevas tecnologías en la educación nos lleva a reflexionar sobre los métodos y procesos educativos formales y tradicionales así como la necesidad de incorporarlas en el proceso enseñanza aprendizaje es por esto la no utilización de las tecnologías por parte de los docentes para impartir clases y menos aun material didáctico interactivo relacionada a las distintas áreas del conocimiento, a ocasionado que la educación vaya decayendo,

Se puede palpar que existe una desmotivación en los niños y niñas, frente al aprendizaje, provocada por largas horas de pasividad, el número excesivo de

estudiantes en el aula los planes y programas saturados de contenidos poco pertinentes la práctica de procesos memorísticos, la falta promoción de investigación, la práctica, la solución de problemas reales y la falta de creatividad.

Es por esto que la institución debe buscar la forma de equipar a las aulas con el equipo necesario, para poder utilizar, aplicar el material didáctico interactivo y que los docentes se encuentren aptos para el desarrollo del mismo.

Con la utilización de este material didáctico interactivo nos dará como resultado facilitar un tipo de aprendizaje más ágil participativo, activo, divertido y constructivo en donde es posible favorecer no solo el aprendizaje de conocimientos sino también el desarrollo de habilidades mentales y sociales mediante programas bien diseñados con objetivos precisos y planteamientos pedagógicos específicos.

6.4 Justificación

Las tecnologías de la información y comunicación son uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al niño que tenga en cuenta esta realidad.

Las posibilidades educativas deben ser consideradas desde dos aspectos: su conocimiento y manejo adecuado.

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. De allí la necesidad e importancia de integrar la aplicación del material didáctico interactivo en la institución educativa para que el conocimiento se traduzca en un uso generalizado y lograr libre, espontáneamente, y permanentemente a lo largo de la vida y necesidades que se van presentando ante la sociedad.

El diseño y aplicación de material didáctico interactivo permitirá a que alumno pueda asimilar de mejor manera el conocimiento permitiendo mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y que las clases dejen de ser tradicionalistas y se conviertan en clases dinámicas y activas.

6.5 OBJETIVO

6.5.1 Objetivo General.

Diseñar el material didáctico interactivo para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa “Selfina Castro

6.5.2 Objetivos específico

- Seleccionar los contenidos cognitivos relevantes para el diseño del material didáctico interactivo
- Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas mediante la aplicación adecuada del material didáctico interactivo respectivamente.
- Evaluar la asertividad del material didáctico interactivo como estrategia motivadora en el proceso enseñanza aprendizaje

6.6 Análisis de factibilidad.

6.6.1 Factibilidad operativa

El material didáctico interactivo se utilizará con los niños del tercer año de básica en el área de lenguaje y comunicación guiados por el docente el mismo que tiene los

conocimientos y capacidad necesaria para desarrollar dicho proyecto.

Este proyecto se realizará de acuerdo a cada una de las actividades que se van proyectando.

6.6.2 Factibilidad Técnica

La institución dispone de recursos tecnológicos adecuados para la utilización del presente proyecto que permitirá optimizar el proceso enseñanza aprendizaje.

Además la institución cuenta con un laboratorio en el que existe 26 computadoras de las cuales unas son de marca ACER, INTEL INSIDE y COMPAQ las mismas que poseen un sistema operativo de Microsoft Windows XP, que se encuentran aptas para el uso de los niños y niñas, existe un computador marca COMPAQ, una portátil marca DELL y un 5nfocus marca EPSO que se encuentran funcionando en la dirección. Estos computadores han sido donados indistintamente por instituciones como Consejo Provincial de Pichincha y Municipalidad del Cantón Mejía.

Además se cuenta con 15 Televisores SONY y 14 Dvds PANASONIC que se encuentran distribuidos indistintamente en cada paralelo los mismos que son utilizados como material de apoyo y refuerzo en la enseñanza de los niños.

6.6.3 Factibilidad económica

La institución posee una infraestructura adecuada y equipos necesarios para llevar cabo la presente propuesta así como se cuenta con el apoyo de toda la comunidad educativa los mismo que ven la necesidad de aplicar el material didáctico interactivo lo que conllevara a tener una mejor educación a futuro.

6.7 Fundamentación científica

Los materiales didácticos y educativos han ido cobrando cada vez mayor importancia en la educación. Algunas personas tienden a usar como sinónimos los términos material educativo y material didáctico, pero no es lo correcto.

La pequeña gran diferencia es que mientras el material educativo está destinado a los docentes, el material didáctico va directamente a las manos de los niños.

El objetivo del material educativo es que los maestros tengan claro qué es lo que tienen que enseñar, en otras palabras buscan fijar la intencionalidad pedagógica.

Por el contrario, el material didáctico interactivo funciona como un mediador instrumental e incide en la educación desde muy temprana edad. El material didáctico interactivo “se utiliza para apoyar el desarrollo de niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás.”

El material didáctico educativo facilita la enseñanza de un aspecto específico, constituye una ayuda o elemento auxiliar en el proceso enseñanza aprendizaje.

En qué consiste el material didáctico interactivo en educación?

En el fondo para un mayor entendimiento de nuestros niños a la hora de aprender se necesita un material que sea absolutamente pedagógico, netamente de educación.

Es por eso que Recrea ha ideado el mejor material didáctico de educación, entre los cuales usted podrá encontrar cd interactivos, software con programas didácticos para el aprendizaje, libros con animaciones o textos didácticos. También la televisión ha hecho su aporte al incluir dentro de su programación fija, nuevos programas de

televisión educativa para niños; donde mediante la diversión pretende educar a nuestros hijos. Es indispensable que en las escuelas el profesor otorgue a sus alumnos un buen material educativo para que así estos puedan complementarlo luego con lo que han aprendido en clases. Cada vez existen muchas más herramientas tecnológicas que son posibles de usar como material didáctico de educación

¿Qué es el material didáctico interactivo en educación?

Cuando hablamos de material didáctico de educación, nos estamos refiriendo al material claro, comprensible, pedagógico, de educación. Es decir, a un buen material de educación. Por lo tanto, si sabemos que el material didáctico de educación, es bueno, hay que decir entonces, que es importantísimo que en las escuelas los distintos profesores que imparten las materias, le entreguen o faciliten a sus alumnos, este tipo de material.

Ahora bien, sabemos, que hoy en día no todos los materiales que se entregan a los alumnos son didácticos, y es más, muchas veces, son materiales que hay que leerlos y releerlos varias veces, ya que la idea no está muy clara y los conceptos no tan bien definidos. Esto pasa muchas veces y es producto de que no hay un plan que regule o que especifique qué materiales son buenos y qué materiales no lo son. Debiera hacerse una especie de investigación, que estudie los materiales que van a ser leídos por los alumnos y a partir de esta investigación, hecha por especialistas claro, determinar cuáles son los materiales didácticos de educación y cuáles no.

La selección de Materiales Didácticos Interactivos

Para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar

en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización...) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo:

- Los objetivos educativos que pretendemos lograr. Hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando con nuestros alumnos.
- Las características de los estudiantes que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales. Todo material didáctico requiere que sus usuarios tengan unos determinados prerrequisitos.
- Las características del contexto (físico, curricular...) en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando. Tal vez un contexto muy desfavorable puede aconsejar no utilizar un material, por bueno que éste sea; por ejemplo si se trata de un programa multimedia y hay pocos ordenadores o el mantenimiento del aula informática es deficiente.
- Las estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material. Estas estrategias contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear, etc.

Así, la selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa

concreta, considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta los elementos curriculares particulares que inciden. La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

6.8 Descripción de la propuesta

En esta época donde la computación el internet se desarrollan cada día más, son herramientas muy importantes que se debe aplicar en la educación para hacerla más efectiva y divertida.

Cuadernia

Es una herramienta informática que sirve para crear materiales educativos multimedia destinados al aprendizaje. Está orientado para que sea utilizada por profesores sin necesidad que tengas conocimientos de informáticos.

Es una herramienta fácil y funcional que permite crear de forma dinámica y visual “cuadernos digitales” que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de Internet.

Además ofrece una serie de utilidades entre las que destaca un converso de formatos y una aplicación para grabar secuencias de escritorio; las dos utilidades son software libre.

Este software CUADERNIA está impulsado por la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla-La Mancha (España). Es gratuito. Cuadernia se ofrece en varias versiones: Instalable, online y USB; bajo licencia Creative Commons.

Tiene su comunidad virtual con un taller, descargas, documentación con un manual sencillo y un canal de video tutoriales, una comunidad con un canal y enlaces a distintas actividades creadas con esta herramienta para distintas materias.

Objetivos:

- Dinamizar el aprendizaje digital en nuestras aulas de clase.
- Orientar las actividades pedagógicas de manera activa y creativa.
- Utilizar el uso de las TIC en nuestra labor docente.
- Mejorar los ambientes escolares.
- Facilitar al estudiante los aprendizajes digitales e interactivos.
- Publicar creativamente nuestras investigaciones y escritos.

Es una excelente herramienta que permite al docente crear revistas digitales y todo tipo de informes.

Manejo de la pantalla exterior de Cuadernia.

Veamos ahora algunas de las opciones que presenta esta pantalla principal de Cuadernia.

Si colocamos el ratón sobre la parte inferior izquierda, se nos abrirá un pequeño menú con las siguientes opciones:

Gráfico N°15



Gráfico N° 15 Pantalla que muestra iconos de Cuadernia.

· Fuente: Manual Cuadernia Internet



Sirve para crear un nuevo material de Cuadernia. Al pinchar sobre él aparece un pequeño menú para introducir el nombre que le queremos dar a nuestro material.



Sirve para abrir materiales ya creados con Cuadernia que tengamos guardados en el disco duro de nuestro ordenador.



Sirve para borrar materiales de Cuadernia guardados en el disco duro de nuestro ordenador.



Sirve para guardar las modificaciones que le hemos hecho a nuestro material de Cuadernia después de haberlo abierto.



Sirve para imprimir las hojas de nuestro material de Cuadernia.



Sirve para cerrar el material de Cuadernia con el que estemos trabajando.

Si colocamos el ratón sobre la parte inferior derecha, se nos abrirá un pequeño menú con las siguientes opciones:

Gráfico N° 16



Gráfico N° 16 Pantalla que muestra iconos de Cuadernia.

Fuente: Manual Cuadernia Internet



Para incorporar nuevas imágenes, sonidos, videos, a la Galería de Cuadernia.



Si llevamos un material elaborado con Cuadernia que no tenemos ya en nuestro disco duro y queremos hacerle una modificación, tendremos que importarlo, para aparezca al pulsar el botón de “abrir”.



Este botón sirve para exportar materiales de Cuadernia. La exportación se hace en un fichero comprimido. Una vez que hemos exportado el material, podremos hacerlo funcionar en cualquier ordenador que tenga un navegador de Internet.



Este botón permite que hagamos una pre visualización del material de Cuadernia que estemos elaborando. Al pincharlo, veremos cómo será nuestro material al exportarlo.

DISEÑO DEL MATERIAL DIDACTICO INTERACTIVO

Primera pantalla presenta la caratula.

Gráfico N° 17

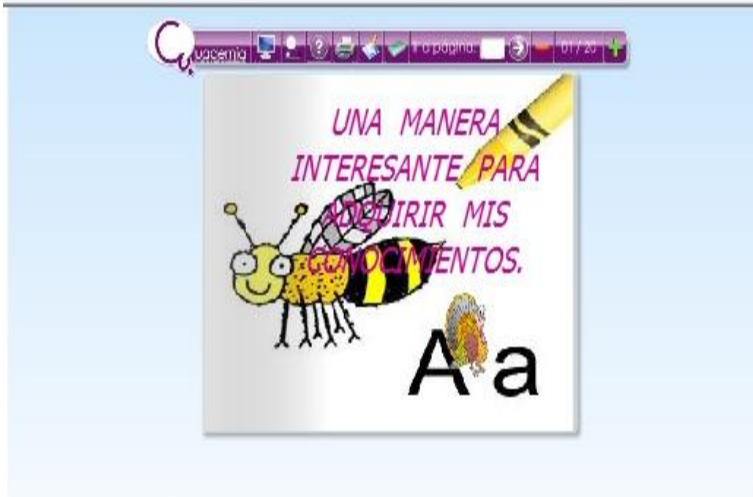


Gráfico N° 17 Pantalla capturada presenta la carátula del cuaderno electrónico.

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

Segunda pantalla presenta el contenido del cuaderno.

Gráfico N° 18

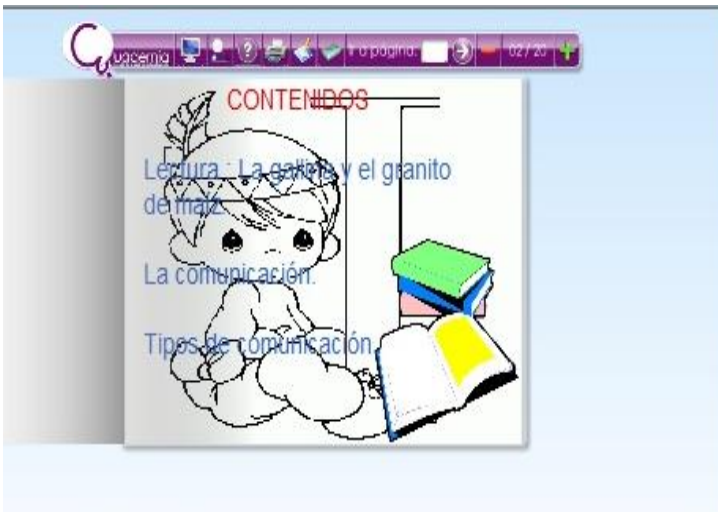


Gráfico N° 18 Índice del cuaderno

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

Contenido cognitivo que hace referencia a la lectura.

Gráfico N° 19



Gráfico N° 19 Contenido cognitivo referente a la lectura.

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

Pantalla de actividad ejecutable.

Gráfico N° 20

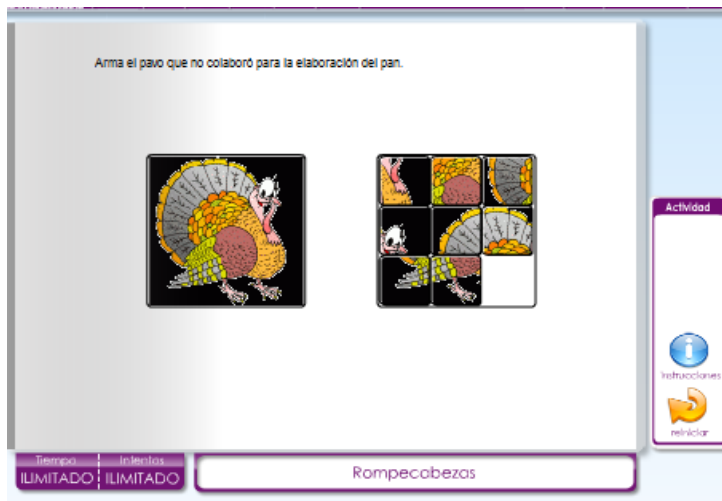


Gráfico N° 20 Actividad ejecutable.

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

Aquí tenemos otro contenido cognitivo.

Gráfico N° 21

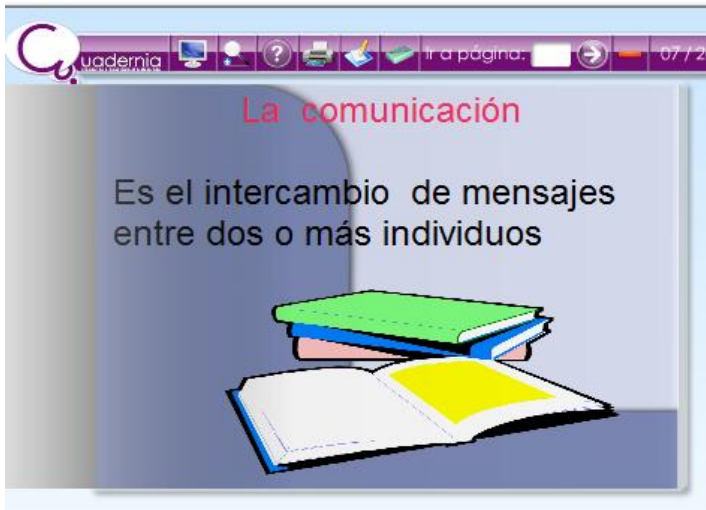


Gráfico N° 21 Contenido cognitivo .

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

Pantalla de contenido cognitivo

Gráfico N° 22



Gráfico N° 22 Contenido cognitivo .

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

Actividad ejecutable del contenido anterior.

Gráfico N° 23



Gráfico N° 23 Actividades ejecutables de los contenidos anteriores

Fuente: Software Cuadernia

Elaborado por Daysi Cajamarca

6.9 MODELO OPERATIVO.

Tabla 22

| FASES | METAS | ACTIVIDADES | RESPONSABLES | RECURSOS | TIEMPO |
|---|---|--|--|---|---------------|
| 1.SOCIALIZACIÓN 8,9,10 de Septiembre | Motivar a las autoridades, docentes, niños niñas de la Escuela Fiscal Mixta de Integración Educativa Selfina Castro con un 90% de aceptación. | -Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia de la utilización del Material Didáctico Interactivo en el proceso enseñanza aprendizaje. | Director Padres de familia Estudiantes Maestro investigador | Folletos Convocatorias. Micrófono | 3 días |
| 2.PLANIFICACIÓN Del 13 al 17 de Septiembre | Revisar el material didáctico interactivo utilizando las tecnologías de la información y comunicación con un 100% de dominio. | -Seleccionar contenidos. -Integrar contenidos. -Diseñar actividades. | Maestro Investigador | -Documentos de apoyo. -PC | 1 semana |
| 4.EJECUCIÓN 20de Septiembre al 20 de Octubre. | Socializar el material didáctico interactivo con los niños/as del tercer año de Básica con un 100% de aceptación. | -Reunión general. -Presentación magistral del material. -Aplicación del Material Didáctico interactivo | Estudiantes Maestro investigador | -PC -Laboratorio de computación. | 5 semanas |
| 5.EVALUACIÓN 21 y 22 de Octubre | Validar la efectividad de la propuesta con el 95% de efectividad | -Observación directa. -Encuestas -Formulación de juicios de valor. -Toma de decisiones | Estudiantes Maestro investigador | -PC -Fichas -Encuesta -Registros | 2 días |

Tabla N° 22 Modelo operativo

Elaborado por : Daysi Cajamarca

6.10 MARCO ADMINISTRATIVO.

El material didáctico interactivo será administrativo por los niños y niñas del tercer año de básica ya que serán ellos mismos los que se encarguen de utilizar, analizar y determinar su validez y funcionamiento.

Recursos Humanos

Niños y niñas

Maestros

Autoridades

Administrador del centro de cómputo

Recursos materiales

PC

Proyector de datos

Soporte de datos

Soporte magnético de almacenamiento

6.11 PREVISION DE LA EVALUACION

Se realizará una evaluación permanente para verificar su efectividad, obtener parámetros reales, verificar las potencialidades del proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera poder tomar decisiones pertinentes.

Lograremos evaluar a los niños y niñas de una manera integral es decir cualitativamente y cuantitativamente donde se demostrará que el alumno está obteniendo un aprendizaje significativo y es capaz de aplicar lo aprendido en su vida diaria resolviendo problemas que s presenten

Bibliografía

- A.A.V.V., Tecnologías de la información en la educación, Madrid, Anaya Multimedia, 1999
- AGUADED GÓMEZ , Jose Ignacio y CABERO ALMENARA, Julio, Educar en red. Internet como recurso para la educación, Mágala, ediciones Aljibe,2002
- ALL, Ismael y GANUZA, José Luis , Internet en la educación, Madrid Anaya Multimedia,1997
- ALONSO, Catalina y GALLEGO, Domingo, La informática en la práctica docente, 2 vols, Madrid UNED, 2000
- ALVAREZ DE ZAYAS, Carlos M.:La escuela en la vida. Didáctica Editorial pueblo y educación, La Habana 1999.
- BARBERA, Elena, La educación en la red: actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje, Barcelona, Paidós, 2004.
- BARTOLOME, Antonio R. Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia, Barcelona editorial Graó, e I.C.E 1999
- BORGES GARCÍA, Reino y colectivo de los autores. Material Didáctico Educativo Interactivo.
- Colectivo de autores. Colección de software educativo. El navegante.
- Colectivo de autores. La clase de material didáctico interactivo en la enseñanza básica .
- FUENTES G., Homero y otros: Fundamentos didácticos para un proceso de enseñanza participativo.
- GÓMEZ HERNANDEZ, Jose a, Estrategias y modelos para enseñar a manejar la información: Guía para docentes, Murcia Editorial KR, 2000.
- GONZALEZ BOTICARIO, Jesús y GAUDIOSO VASQUEZ, Elena Aprender y formar en internet.

- GONZALEZ HERMOSO A. (red) (2001): uso del internet en el aula ELE. Edelsa Madrid.
- LITWIN, Edith, Tecnologías educativas en tiempo de internet. Buenos Aires, Amorrortu Ediciones 2005.
- Los educadores ante el reto de las tecnologías de la información y comunicación , Madrid UNED, 2001.
- MAJO, Joan y MARQUES, Pere, La revolución educativa en la era Internet, Barcelona, CissPraxi, 2002-
- MARCOS MARIN, Francisco A., Informática y humanidades, Madrid , Editorial Gredos 1994 .
- MARTÍNEZ SANCHEZ, Francisco Rede de la comunicación en la enseñanza: Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo, Barcelona, Paidós, 2003.
- Reflexiones metodológicas para el uso en la escuela cubana. MINED. 2005.
- Tecnologías de la Información y Comunicación para el aprendizaje, Madrid UNED, 2002.
- ZARANDIETA MORAN, Francisco y ZARANDIETA MORAN, José Antonio, La educación por internet. Edición 2003, Madrid, Anaya Multimedia 2002.

Web grafía

www.google.com

Material didáctico interactivo. Entretizas.wordpress.com material-didáctico-interactivo

Diseño y elaboración de materiales didácticos multimedia. www.slideshare.net ...material didáctico

Generación de material didáctico . www.educarchile.cl medios 20030716082323

Multimedia educativo: funciones, ventajas e inconvenientes peremarques.pangea.org función.htm

Proceso de enseñanza aprendizaje www.monografiasa.com/.../proe.shtml

Enseñanza aprendizaje es. wikipedia.org/wiki/enseñanza-aprendizaje

El proceso enseñanza aprendizaje www.slideshare.net/.../el-proceso-enseñanza-aprendizaje-presentation.

Aprendizaje- Wiki pedía, la enciclopedia libre. Es. wikipedia.org/wiki/aprendizaje.

Tipos de aprendizaje –wiki pedía la enciclopedia libre es. Wikipedia.org/wiki/tipos_de_aprendizaje.html

Que son los estilos de aprendizaje www.galeon.com/aprenderaprender/.../queson.htm

Anexo 1

ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Modalidad de Estudio Semi presencial

Encuesta dirigida a niños y niñas del tercer año de educación básica.

OBJETIVO.- Diagnosticar la utilización del material didáctico interactivo en el aula y analizar su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

INSTRUTIVO.- Ponga una x en lo que crea conveniente.

1. ¿Te gustaría trabajar en clases con el computador para aprender mejor?

Si

No

2. ¿Tu maestra utiliza el computador para impartir clases?

Si

No

3. ¿Te gustaría realizar tareas con el computador?

Si

No

4. ¿Te gustaría aprender jugando en el computador?

Si

No

5. ¿Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo?

Si

No

6. ¿Te gustaría que tu maestra te evalúe utilizando el computador?

Si No

7. ¿Crees tú que el uso del computador mejora tu aprendizaje en el área de lenguaje y Comunicación?

Si No

8. ¿Tu escuela cuenta con un laboratorio de computación?

Si No

9. ¿Puedes ingresar al centro de cómputo con facilidad?

Si No

10. ¿Piensas que al utilizar material didáctico interactivo aprendes mejor Lenguaje y Comunicación?

Si No

