



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

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

Mención: Educación Básica

TEMA:

“SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL ÁREA DE LENGUAJE Y
COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA
LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI.

AUTORA: JARA LÓPEZ MARÍA VICTORIA

TUTORA: ING.MSc. WILMA LORENA GAVILANES LÓPEZ.

AMBATO – ECUADOR

2010

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

CERTIFICA:

Yo, Wilma Lorena Gavilanes López CC 1802624427, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Software Educativo para el área de Lenguaje y Comunicación y su influencia en el aprendizaje significativo en los niños y niñas de cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi”, desarrollado por la egresada: María Victoria Jara López considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 24 de Octubre del 2010

ING. MSc. WILMA LORENA GAVILANES LÓPEZ
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Ambato, 24 de Octubre del 2010

María Victoria Jara López.
CI 170756655-8
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: “SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI”, presentada por la Sra. Jara López María Victoria egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: 2010 – 20111 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

HA SIDO EL TODOPODEROSO QUIEN HA ILUMINADO Y GUIADO MI
SENDERO, CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, CON TODA HUMILDAD
DEDICO EL PRESENTE TRABAJO A DIOS, A MI ESPOSO PATRICIO, A
MIS HIJOS SHUCEFF, JHOAN, SEBASTIÁN Y ESPECIALMENTE A MI
HIJA PATY; EN QUIENES ME HE APOYADO Y HAN SIDO MI
FORTALEZA PARA CULMINAR MI CARRERA.

AGRADECIMIENTO

AGRADEZCO A DIOS POR LA VIDA Y LA PERSONA QUE SOY, A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO POR DARMÉ LA OPORTUNIDAD DE CULMINAR MI CARRERA, A TODOS LOS MAESTROS EN ESPECIAL A LA ING. WILMA GAVILANES QUIENES SUPIERON INCULCAR EN MI CONOCIMIENTO, VALORES Y DIRECTRICES IMPORTANTES PARA PODER MEJORAR COMO PROFESIONAL Y COMO SER HUMANO, TODO ELLO PONDRÉ EN PRÁCTICA EN BENEFICIO DE LA NIÑEZ A LA QUE ME DEBO.

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES

I	Página de título o portada	
II	Página de aprobación por el tutor	ii
III	Página de autoría de la tesis	iii
IV	Página de aprobación de la comisión	iv
V	Página de dedicatoria	v
VI	Página de agradecimiento	vi
VII	Índice general de contenidos	vii
VIII	Índice de cuadros y gráficos	ix
IX	Resumen ejecutivo	xii

B.- TEXTO:

Introducción	1
---------------------	----------

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1. Tema	2
1.2. Planteamiento del problema	2
1.2.1. Contextualización	2
1.2.2. Análisis crítico	5
1.2.3. Prognosis	6
1.2.4. Formulación del problema	7
1.2.5. Interrogantes de la investigación	7
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	7
1.3. Justificación	8

1.4. Objetivos	
1.4.1. Objetivo general	9
1.4.2. Objetivos específicos	9

CAPÍTULO II: EL MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos	10
2.2. Fundamentación filosófica	12
2.3. Fundamentación psicológica	13
2.4. Fundamentación legal	13
2.5. Fundamentación axiológica	16
2.6. Fundamentación sociológica	16
2.7. Categorías fundamentales	17
2.8. Hipótesis	39
2.9. Señalamiento de variables	40

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de la investigación	41
3.2. Modalidad básica de la investigación	41
3.3. Nivel o tipo de investigación	42
3.4. Población y muestra	43
3.5. Operacionalización de variables	44
3.6. Plan de recolección de la información	46
3.7. Plan para el procesamiento de la información	46

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados	48
4.2. Verificación de hipótesis	58

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	62
5.2. Recomendaciones	62

CAPÍTULO VI: PROPUESTA

6.1. Título	64
6.2. Datos informativos	64
6.3. Antecedentes	66
6.4. Justificación	67
6.5. Objetivos	67
6.6. Análisis de factibilidad	68
6.7. Fundamentación científica	69
6.8. Descripción de la propuesta	71
6.9. Modelo operativo	76
6.10. Aplicación del material concreto	77
6.11. Marco administrativo	90
6.12. Previsión de evaluación	90

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol del Problema	5
Gráfico N° 2 Categorización de variables	17
Gráfico N° 3 Variable independiente	18
Gráfico N° 4 Variable dependiente	19
Tabla N° 1 Muestra	43
Tabla N° 2 Variable independiente	44
Tabla N° 3 Variable dependiente	45
Tabla N° 4 Plan de recolección de datos	46
Tabla N° 5 ¿Tú escuela cuenta con Lab. de Computación?	48
Gráfico N° 5 ¿Tú escuela cuenta con Lab. de Computación?	48
Tabla N° 6 ¿Tienes computadora en casa?	49
Gráfico N° 6 ¿Tienes computadora en casa?	49
Tabla N° 7 ¿Piensas que el software educativo te ayudará a mejorar?	50
Gráfico N° 7 ¿Piensas que el software educativo te ayudará a mejorar?	50
Tabla N° 8 ¿Te gusta cómo tú maestra enseña?	51
Gráfico N° 8 ¿Te gusta cómo tú maestra enseña?	51
Tabla N° 9 ¿Aprendes mejor cuando ves, oyes y manipulas por ti mismo?	52
Gráfico N° 9 ¿Aprendes mejor cuando ves, oyes y manipulas por ti mismo?	52
Tabla N° 10 ¿Realizas las tareas escolares tú solo?	53
Gráfico N° 10 ¿Realizas las tareas escolares tú solo?	53
Tabla N° 11 ¿Te gustaría que tú maestra utilice el software educativo?	54
Gráfico N° 11 ¿Te gustaría que tú maestra utilice el software educativo?	54
Tabla N° 12 ¿Deseas que te evalúen a través de un computador?	55
Gráfico N° 12 ¿Deseas que te evalúen a través de un computador?	55
Tabla N° 13 ¿Tú maestra utiliza el computador para la enseñanza?	56
Gráfico N° 13 ¿Tú maestra utiliza el computador para la enseñanza?	56

Tabla N° 14 ¿Consideras que al utilizar el computador aprendes mejor?	57
Gráfico N° 14 ¿Consideras que al utilizar el computador aprendes mejor?	57
Gráfico N° 15 Zona de aceptación y rechazo	59
Tabla N° 15 Frecuencia observada	60
Tabla N° 16 Frecuencia esperada	60
Tabla N° 17 Cálculo del Chi Cuadrado	61
Tabla N° 18 Costos.- Recursos humanos	65
Tabla N° 19 Costos.- Recursos materiales	65
Tabla N° 20 Costos.- Total	65
Tabla N° 21 Modelo operativo	76
Gráfico N° 16 Guías didácticas.- Contenido cognitivo (Lectura)	78
Gráfico N° 17 Contenido cognitivo (Lectura)	79
Gráfico N° 18 Evaluación	80
Gráfico N° 19 Contenido cognitivo (El abecedario)	82
Gráfico N° 20 Evaluación	83
Gráfico N° 21 Contenido cognitivo (Ortografía)	85
Gráfico N° 22 Evaluación	86
Gráfico N° 23 Contenido cognitivo (Expresión Oral)	88
Gráfico N° 24 Evaluación	89

C.- MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía	91
Webgrafía	92

ANEXOS

Anexo 1	93
---------	----

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI.

AUTORA: María Victoria Jara López.

TUTORA: Ing. MSc. Wilma Gavilanes.

Resumen.- Es de vital importancia enseñar a expresarse y escribir para poder comunicarnos, razón suficiente para la selección del tema: Software educativo para el área de Lenguaje y Comunicación y su influencia en el aprendizaje significativo en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi. En el planteamiento del problema se puede observar las dificultades que presentan los maestros en el proceso enseñanza-aprendizaje, y la necesidad que tienen en adquirir y producir conocimientos para lograr los objetivos que persigue la educación básica en la enseñanza de Lenguaje y Comunicación.

Los objetivos y justificación están encaminados a la posibilidad de la aplicación del Software Educativo Edefuturo como estrategia didáctica-tecnológica que permita fortalecer el aprendizaje significativo de los alumnos. La fundamentación teórica contiene definiciones precisas y actualizadas a los avances científicos y tecnológicos en el ambiente académico, siendo las categorías fundamentales: el software educativo y el aprendizaje significativo.

El Software Educativo que se ha elegido es el “Edefuturo” que es uno de los programas que permiten al docente potenciar el conocimiento, realizando diferentes actividades que facilitan el desempeño académico, propiciando una conexión entre maestro-alumno-computador.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó con los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”, el documento está estructurado en seis capítulos:

Capítulo I: Considerando que en la actualidad las TIC están siendo insertadas en todas las actividades de la vida diaria, partimos con la selección del tema con objetivos y un análisis crítico, así podemos evidenciar las dificultades que presentan los maestros en el proceso enseñanza-aprendizaje y la necesidad de incorporar en la educación nuevas herramientas tecnológicas para lograr los objetivos que persigue la educación básica.

Capítulo II: Está destinado a la presentación del Marco teórico con el afán de precisar las definiciones actuales de cambios y avances científico-tecnológicos para fundamentar la investigación.

Capítulo III: Se procedió a realizar una investigación de tipo cuantitativo-descriptivo lo cual dio paso a la elección de la población.

Capítulo IV: Se detalla la interpretación y análisis de la información obtenida en forma descriptiva, todo esto permitió establecer la verificación de la Hipótesis.

Capítulo V: Se presenta las deficiencias encontradas a manera de conclusiones, dando las posibles soluciones en forma de recomendaciones.

Capítulo VI: En la propuesta se da a conocer los antecedentes, los objetivos y justificación, se profundiza el conocimiento del Software Educativo Edufuturo, para su aplicación, seguido por un análisis de factibilidad. La descripción de la propuesta permite conocer aspectos importantes del material a utilizar.

CAPÍTULO I

1. Problema de investigación

1.1 Tema

Software Educativo para el área de Lenguaje y Comunicación y su influencia en el aprendizaje significativo en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

1.2 Planteamiento del problema.

1.2.1. Contextualización

Vivimos en un mundo globalizado donde gran parte de la población tiene acceso a una educación informal en los diferentes grados, niveles y modalidades, siendo considerados analfabetos en cuanto se refiere al manejo de las tecnologías; y lo que es

peor aún buen porcentaje de niños en edad escolar que se encuentran fuera de las aulas de las escuelas por diversas circunstancias.

Ante este panorama mundial caracterizado por la pobreza, inequidad y falta de oportunidades para formar parte de una educación digna aspirando de esta manera a una vida mejor; diversos organismos internacionales se han preocupado de esta problemática señalando que los nuevos escenarios mundiales dominados por la actual globalización, la competitividad, la alta tecnología, la información, la educación y la lectura se constituyen en los pilares fundamentales del desarrollo de las naciones.

La misión de los docentes es satisfacer las demandas científico tecnológicas de la sociedad en interacción dinámica con los actores formando niñas y niños líderes con pensamiento crítico, reflexivo, creativo para que en un futuro contribuyan al desarrollo científico, técnico, cultural y axiológico del país.

La educación y la instrucción son los medios que proporcionan la realización del hombre como ser y como tal está obligado a tener bases firmes para poder comunicarse, hoy existen un conjunto de principios, normas, recursos y técnicas de acción educativa que permiten asegurar a los maestros los medios de actuación eficaz, siendo el material didáctico interactivo uno de los soportes tecnológicos que permiten a los estudiantes relacionarse en formas más activa por medio de un computador con presentaciones atractivas y más completas del conocimiento.

Comparativamente con otros países Ecuador no es un país avanzado en la implementación de las TIC, la mayoría de escuelas requieren una adecuada formación DIDÁCTICO-TECNOLÓGICA para todo el profesorado y más herramientas como equipos, conexiones, Internet, pizarras digitales, etc., en los cuales pueda apoyarse y así lograr el aprendizaje significativo.

En el Ecuador se viven momentos difíciles donde hay crisis económica, política y social que con el pasar de los días van agudizándose sin que haya preocupación de las autoridades por detener esta situación, lo que impide que se cree un buen ambiente con una adecuada infraestructura, y la disposición de materiales y recursos tecnológicos que permitan desarrollar una educación de calidad.

En nuestro país se observa que gran cantidad de profesionales no tienen la oportunidad de fuentes de trabajo acordes a su especialidad, razón por la cual se ven obligados a desempeñar otras actividades muy diferentes a su profesión o a tomar la decisión de emigrar; debido a este panorama que vive nuestra sociedad ocasionan que los jóvenes pierdan la motivación, el autoestima y una verdadera vocación para elegir tal o cual profesión.

Las TIC han ido cambiando progresivamente la forma de comunicar, de interactuar, de producir conocimiento y de hacer ciencia; razón por la cual se espera que los docentes de hoy se interesen por prepararse y actualizarse para poner en práctica el empleo del material didáctico interactivo como herramientas útiles haciendo de este proceso un trabajo colectivo, el aprender en grupo, la integración de conocimientos, haciendo énfasis en el aprendizaje más que en la enseñanza.

Los maestros no tienen conocimiento sobre el manejo y aplicación de las TIC para el desarrollo de destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación, también cabe señalar que no se ha efectuado la utilización de los medios audiovisuales por consiguiente podemos notar que no se da la práctica del conocimiento a través de la tecnología.

Un buen porcentaje de maestros continúan aplicando las pruebas como instrumentos de evaluación que son utilizadas como medición de conocimientos, por lo tanto las pruebas únicamente son instrumentos para presentar calificaciones y no como una forma de evaluar la enseñanza-aprendizaje, esto señala que persiste el tradicionalismo y la enseñanza memorística.

La presente investigación buscará alternativas para mejorar el aprendizaje significativo, siendo una de ellas la aplicación del software educativo reflejando de esta manera la calidad en el proceso enseñanza-aprendizaje.

1.2.2 Análisis Crítico

Árbol del problema

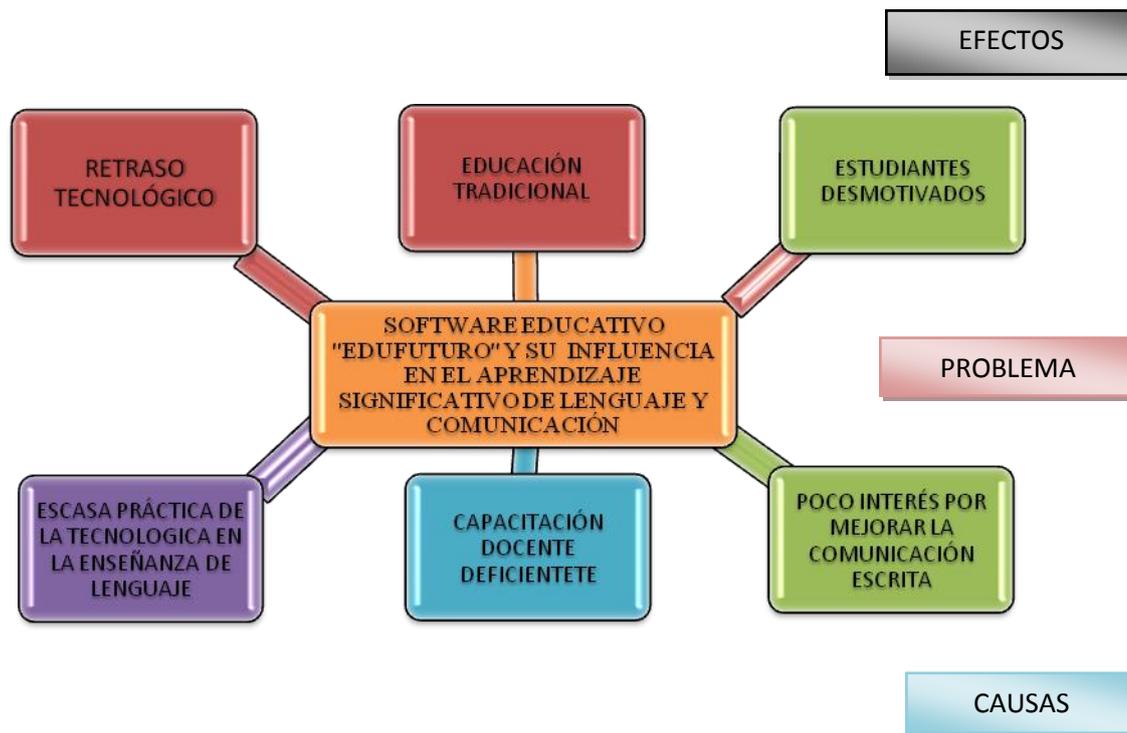


Gráfico Nº 1 Árbol del Problema

Elaborado por María Victoria Jara

Cómo punto inicial para esta investigación tomaremos en cuenta el inconveniente principal que los docentes no se encuentran adaptados al entorno de la globalización informática, ocasionando una compleja labor que incumple las expectativas esperadas, en tal virtud el desconocimiento de las TIC minimiza la utilización del Software educativo “Edufuturo” lo que afecta en la calidad de la educación de los estudiantes.

El proyecto educativo institucional en referencia al diagnóstico situacional sobre la capacitación y conocimiento de los maestros sobre las TIC manifiesta que están acostumbrados a una modalidad establecida y a la falta de estructuración, lo que conlleva a una debilidad en el proceso educativo, siendo de vital importancia la concientización de los maestros frente al rol que desempeñan en la sociedad.

La educación no depende de grupos aislados sino de la comunidad educativa en su conjunto, cada quien cumpliendo con su rol asignado en el proceso educativo, así el padre de familia está también en la obligación de formar parte del mismo: incentivando, motivando y ayudando a sus hijos para lograr la superación y bienestar de las familias. Este proceso debe ser sistemático, permanente, integral, científico, cooperativo, objetivo y auto correctivo que permitirá evaluar todas las variables que participan en el diseño curricular e institucional que aplicado a los niños y niñas harían cumplir con la misión de la escuela.

El material didáctico que se emplea en la enseñanza-aprendizaje de Lenguaje y Comunicación no está acorde ni actualizado a las nuevas técnicas interactivas, tomando en cuenta que es una debilidad establecida en el FODA de la institución, tornándose de difícil solución ya que intervienen muchos factores especialmente el económico.

1.2.3. Prognosis

El mundo contemporáneo se ha disparado con el avance de la tecnología, convirtiéndose en una necesidad imperiosa el manejo de un computador, a la vez el manejo y aplicación de las TIC, que permitirán motivar el aprendizaje en los alumnos logrando dinamizar el proceso, de no aplicarse en la institución estaríamos estancándonos en una educación tradicionalista, sin opción a formar seres activos, emprendedores que sean protagonistas de un cambio social, político y económico.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación del Software educativo en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi?

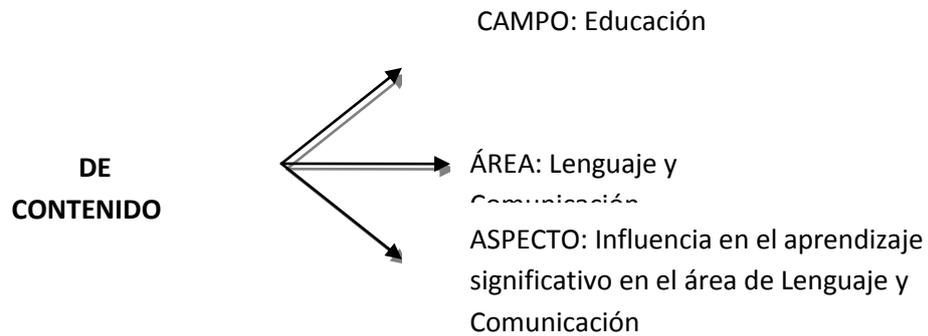
1.2.5. Interrogantes

-¿Cuáles son los problemas más relevantes que presentan los niños y niñas del cuarto año de educación básica en el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación de la escuela “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi?

-¿La aplicación de las TIC propiciará el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación de los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi?

-¿Los docentes de la institución están capacitados para utilizar material didáctico interactivo como recurso metodológico en el proceso enseñanza-aprendizaje?

1.2.6. Delimitación del objeto de estudio.



-ESPACIAL.- La presente investigación se llevará a cabo en la escuela “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi, cantón Mejía, provincia de Pichincha

-TEMPORAL.- Período: de Junio a Octubre del 2 010

1.3. Justificación.

La presente es una investigación muy importante porque tiene riqueza didáctica para niños, niñas y maestros en el aprendizaje significativo de la comunicación escrita, la misma que servirá para mejorar la calidad en la escritura de palabras ya que se ha comprobado que es una dificultad que afecta a toda la población tanto a niños, jóvenes como adultos.

El mejoramiento de la calidad de la enseñanza debe pasar por la formación de los maestros en el diseño, producción y evaluación del material didáctico de carácter interactivo, siendo ideal que estos materiales sean utilizados por los alumnos en forma individual, lo que se logrará con la alfabetización del profesorado en el uso adecuado de las TIC.

El computador, el profesor y el niño interactúan dentro de una nueva propuesta de formación que permitirá que la educación se convierta en un proceso permanente y de mayor complejidad.

Se ha realizado este trabajo para demostrar que son muchos los factores que influyen en la enseñanza de la comunicación escrita y que en base a una buena orientación y práctica de las nuevas tecnologías con la guía de los maestros capacitados se logrará un aprendizaje significativo, y un desarrollo favorable que ayuden al buen desenvolvimiento de la misma.

El presente proyecto aportará en el mejoramiento de la comunicación escrita, que los resultados de la investigación servirán para plantear una propuesta de solución al problema, que es factible con la participación de todos los integrantes de la comunidad educativa, en especial con la inserción de las TIC y uso adecuado en el proceso educativo de tal manera que se abran nuevos horizontes en el futuro de nuestros niños y niñas obteniendo estabilidad humana, social y económica.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo general.

Determinar en qué medida la utilización del Software educativo “Edufuturo” se relaciona con la generación de aprendizajes significativos en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”, de la ciudad de Machachi.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Diagnosticar los problemas de aprendizaje que presentan los niños y niñas del cuarto año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”.
- Establecer el nivel de conocimiento de las TIC de los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”.
- Aplicar el Software educativo que influirá en el aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación de los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica”.

CAPÍTULO II

2. Marco Teórico.

2.1 Antecedentes Investigativos

La educación tradicional está apoyada en las teorías conductistas en las cuales el maestro está considerado como el transmisor de conocimientos y el alumno como simple receptor, generalmente pasivo; en la actualidad el papel que desempeña el computador es fundamental dentro de la metodología de la enseñanza, no solamente en el uso de programas educativos ya instalados en computadoras sino como instrumentos capaces de organizar diferentes medios de comunicación como son el video y el sonido, donde el Internet es un recurso muy rico e importante en la información que brinda, donde podemos encontrar gran potencial educativo.

Con el uso de estas herramientas computacionales los alumnos pueden ayudarse ampliando la extensión de su inteligencia humana satisfaciendo las capacidades intelectuales de análisis, síntesis, comparación, cálculo, deducción, graficación, etc. Es de gran importancia que frente a este proceso se encuentren buenos docentes capaces de dirigir y guiar a los alumnos proponiendo tareas interesantes, con la utilización de un buen material creando un ambiente adecuado de trabajo con el compromiso institucional y el apoyo de las autoridades. Estos elementos potencian las actividades

cognitivas de los estudiantes a través del enriquecimiento del procesamiento de la información.

La actual sociedad impulsada por un acelerado avance científico y en un marco socio-económico globalizador y sustentado por el uso generalizado de las tecnologías de la información y comunicación conllevan a cambios que alcanzan todos los ámbitos de la población humana influyendo de sobremanera en el mundo educativo al nuevo contexto cultural.

Así nuestro país se ha involucrado en las nuevas estructuras científico técnicas de interaprendizaje, por este motivo la presente investigación tiene como objetivo la aplicación del Software educativo “Edufuturo” para el área de Lenguaje y Comunicación como un recurso que facilite y mejore el aprendizaje significativo en los alumnos.

Con el afán de mejorar la calidad de la educación los gobiernos seccionales como son el Ilustre Municipio de Mejía y el Consejo Provincial de Pichincha han dotado a las escuelas de equipos de computación, red de internet y este último con el Software Educativo “Edufuturo”, el cual ha venido siendo utilizado muy poco por los alumnos de la institución con la guía de la maestra especializada en la materia, ya que los docentes no han tenido la oportunidad de aprender, desarrollar y poner en práctica las actividades relacionadas con los nuevas tecnologías de la información y comunicación.

“EDUFUTURO” es un Software educativo desarrollado para niños y niñas de Pichincha y Ecuador, es un programa de educación multimedia que fue creado tomando en cuenta

los contenidos, destrezas y ejes transversales de la reforma curricular ecuatoriana, de tal manera que siempre estén acordes a lo que los alumnos y alumnas reciben en clases.

Los alumnos merecen y necesitan la mejor educación posible en Lenguaje y Comunicación, lo que les permitirá cumplir con sus aspiraciones en la actual sociedad del conocimiento, por lo que es menester que autoridades, padres de familia, estudiantes y docentes trabajen conjuntamente creando los espacios apropiados para la enseñanza y el aprendizaje de Lenguaje y Comunicación, resultando una herramienta útil en el proceso educativo.

2.2 Fundamentación Filosófica.

El fundamento filosófico que orienta la presente investigación es de carácter crítico propositivo que considera al ser humano como el centro en toda actividad, quien construye y transforma su realidad colectiva trascendiendo en el tiempo y el espacio, logrando de esta manera que los estudiantes desarrollen sus capacidades que les faculten convertirse en agentes dinámicos con acciones propositivas e innovadoras en las diferentes instancias sociales.

El mejoramiento del proceso educativo posee como precedente la reflexión crítica y el asentamiento sobre sólidos y multidisciplinarias bases científicas de la labor de los profesores, directivos y del resto de sujetos implicados en dicho proceso.

Son muy diversas las formas de concebir e interpretar a la filosofía de la educación, siendo muy importante su comprensión en el contexto relacionado al pensamiento filosófico como un sistema teórico que reflexiona acerca de las bases significativas, formativas y existenciales.

Es necesario no abandonar la reflexión filosófica sobre educación y que contribuya al perfeccionamiento de un accionar práctico superando las formas tradicionales ofreciendo un conjunto de instrumentos teórico prácticos que permitan desenvolver la actividad educativa de un modo más consciente, óptimo, eficiente, eficaz y pertinente, de modo que los maestros usemos este estudio como herramienta afectiva en toda actividad cotidiana tanto instructiva como formativa.

El docente preparado filosóficamente tendrá a su disposición una corriente óptima, reflexiva y crítica que podrá emplear para elevar la calidad de su desempeño y de los resultados instructivos y formativos de sus estudiantes, dejando que esta actividad no sea pasajera sino se convierta en un medio para comprender mejor, fundamentar y elevar la eficiencia y eficacia en la labor educacional.

2.3. Fundamentación Psicológica.

Dentro del marco educacional la teoría psicológica del aprendizaje que propone el conductismo está centrada en el comportamiento del individuo frente a las influencias del ambiente, el mismo que es aprendido por reforzamiento o imitación, luego de existir algún problema a la conducta de los estudiantes, esto es visto como una deficiencia en el historial de refuerzos de la misma.

El aprendizaje es la causa principal de la modificación del comportamiento, por tanto el maestro debe propiciar un ambiente adecuado para el refuerzo de la conducta, el cognitivismo y el constructivismo constituyen en sí mismos teorías psicológicas del aprendizaje que han penetrado de alguna manera al proceso educativo, esto ha traído consigo la gestación de cambios profundos en los sistemas.

2.4 Fundamentación Legal

El mejoramiento de la calidad de la educación es un reto que debe afrontar toda la sociedad en especial las autoridades gubernamentales y de manera directa el profesorado, conociendo y utilizando como herramienta eficaz la normativa educativa vigente, basada en la Constitución Política del 2008, Ley de Educación, Reforma y Código de la niñez y adolescencia; reflexionando y afrontándola con nuestra experiencia y práctica educativa para así protagonizar una enseñanza más abierta, más innovadora y más significativa. Todo esto será posible si los docentes lo asumen de una manera analítica, crítica, reflexiva y propositiva.

-Constitución Política del Ecuador

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y deberá garantizar su desarrollo holístico, el respeto a los derechos humanos, a un medio ambiente sustentable y a la democracia; será laica, democrática, participativa, de calidad y calidez; obligatoria, intercultural, incluyente y diversa; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos, la construcción de un país soberano y es un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 26.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y cooperativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato a su equivalente.

Es derecho y obligación de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

El estado promoverá el diálogo intercultural en sus dimensiones étnicas, de género, generacional, físico, sexual y geográfico.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

-Ley de Educación

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.

b) Todos los ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y a la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;

c) 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.

d) El Estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la ley.

e) La educación es laica y gratuita en todos sus niveles. El Estado garantiza la educación particular.

f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal.

g) El Estado garantiza la igualdad de acceso a la educación y la erradicación del analfabetismo.

h) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia.

i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y,

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

2.5. Fundamentación Axiológica.

Convivir en una sociedad más justa y tolerante es uno de los problemas que la sociedad afronta, debiendo ser orientada a mantener una imagen compacta basada en un sistema de valores que rijan la conducta humana; estos pueden ser objetivos y subjetivos que ayudarán a la construcción individual del ser humano.

La fundamentación axiológica constituye un pilar insoslayable en educación que lo convierte en un instrumento poderoso para refrendar los objetivos mayores de la existencia del hombre como escalón superior de la evolución; ya que es considerado como el sujeto social de máxima importancia, la educación considerada como macrovalor ha de ir de la mano a la asunción de conductas transformadoras y edificantes en beneficio de la sociedad que reflejan la asimilación de los valores enseñados y aprendidos en el proceso pedagógico.

Es importante que los maestros instruyamos y formemos para que los niños aprendan a existir y no tan solo a convivir, que no sean simples espectadores sino se conviertan en los entes de transformación hacia modelos de una sociedad justa, tolerante y democrática.

2.6. Fundamentación Sociológica.

La sociedad requiere una educación cimentada en valores con el objetivo de rescatar a la familia como el núcleo de toda sociedad, formando así seres con actitudes positivas. La educación no es un hecho cualquiera, su función es la integración de cada individuo a

la sociedad la misma que impone condiciones al currículo, el cual debe ir a la par con los avances tecnológicos; por esta razón se han incrementado nuevas carreras que entreguen profesionales especializados obteniendo mejores oportunidades de trabajo y por ende lleven a una vida de calidad.

2.7. Categorías Fundamentales.

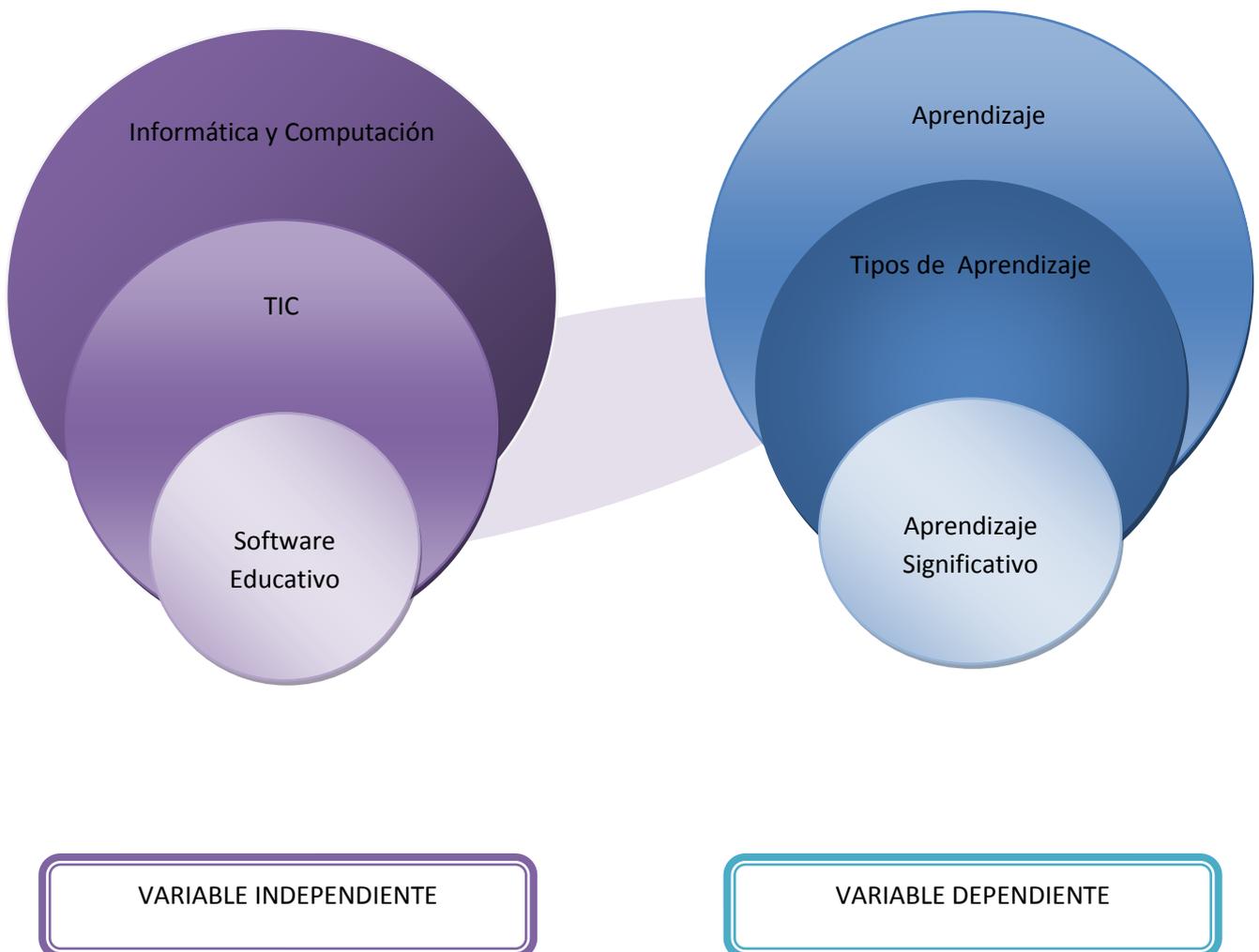
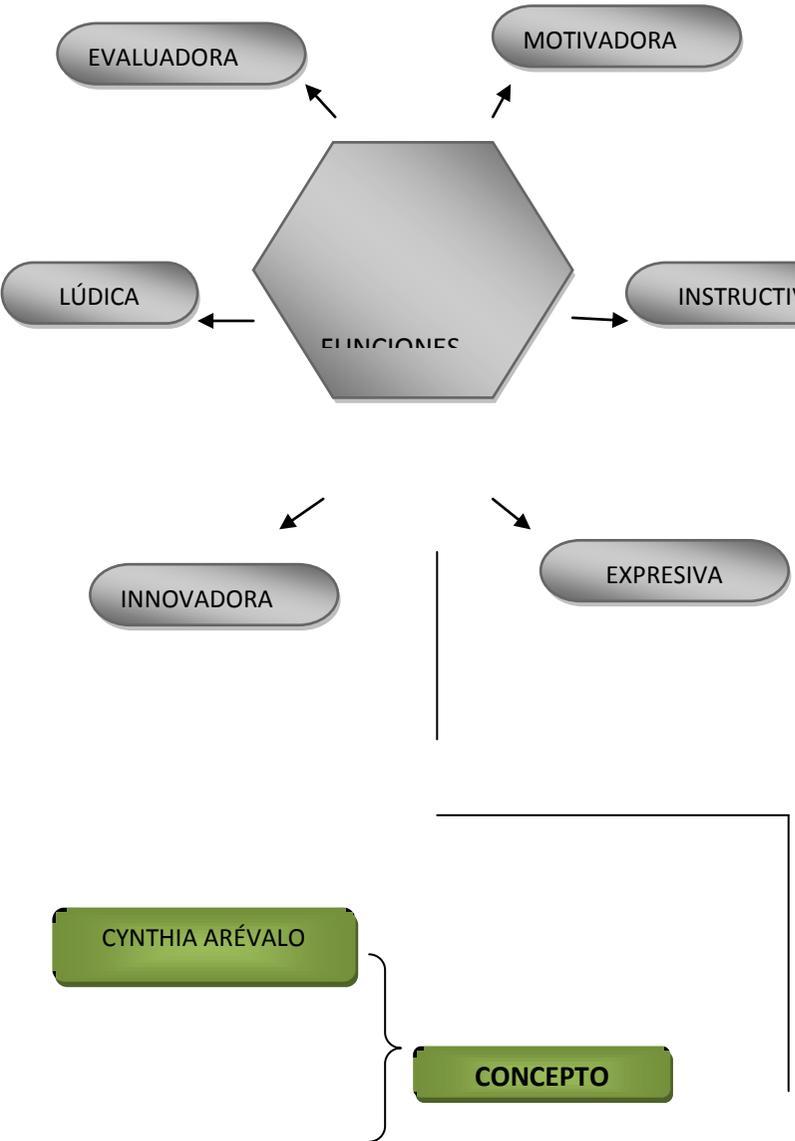
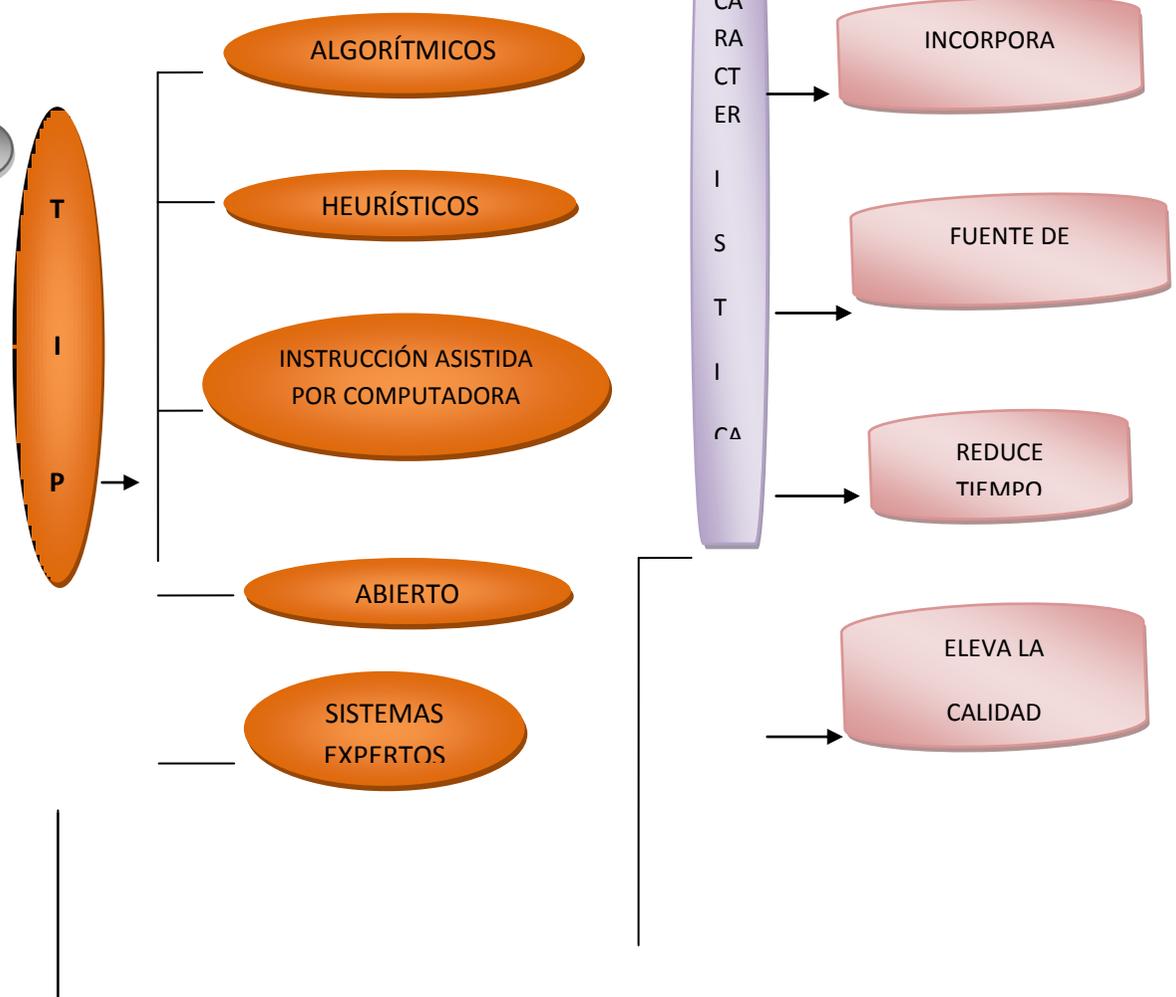


Gráfico N°2 Categorización de las Variables

Elaborado por María Victoria Jara



RED CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES



FÁTIMA PÉREZ

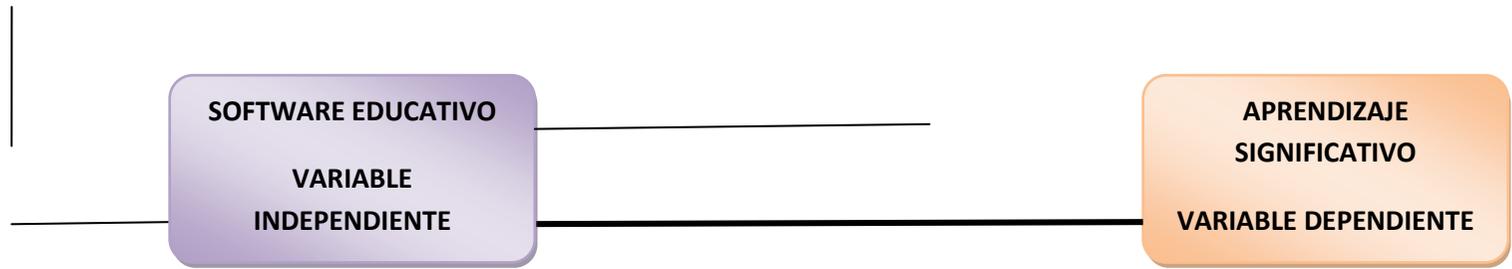
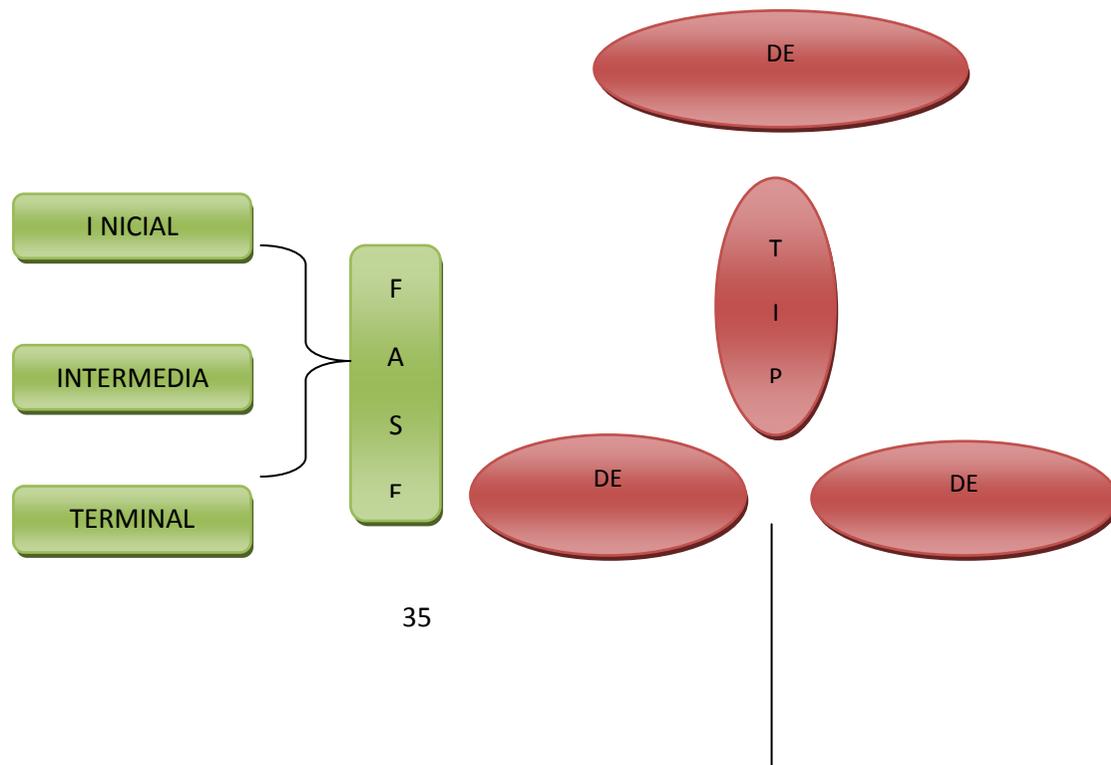


Gráfico Nº 3

Elaborado por: M.V. Jara



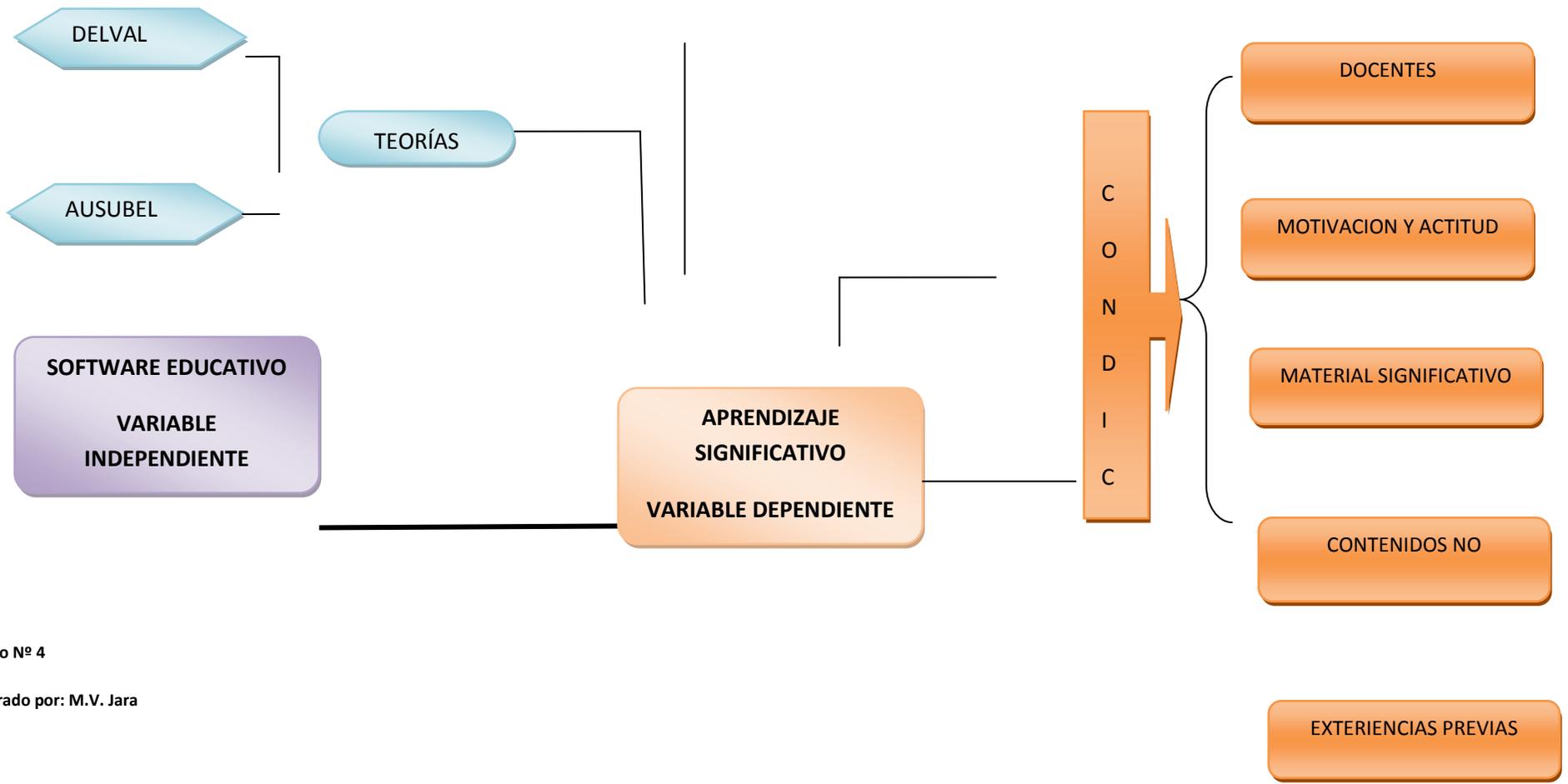


Gráfico Nº 4

Elaborado por: M.V. Jara

Variable Independiente

Informática y Computación.

El hombre ante la necesidad de crear una máquina que haga las tareas repetitivas y arduas ha ido creando diferentes equipos, cada vez con mayores avances, así hablamos de computadoras de 1ª, 2ª, 3ª, 4ª y 5ª generación donde estamos ahora.

La Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma. Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pautas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

En consecuencia, la tecnología de la informática se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

El docente debe seleccionar criteriosamente el material a estudiar a través del computador; será necesario que establezca una metodología de estudio, de aprendizaje y evaluación, que no convierta por ejemplo a la información brindada a través de un CD-ROM en un simple libro animado, en el que el alumno

consume grandes cantidades de información que no aporten demasiado a su formación personal.

Por sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

A la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la Informática, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación. Pero para alcanzar ese objetivo, la enseñanza debe tener en cuenta no sólo la psicología de cada alumno, sino también las teorías del aprendizaje.

- Computación es la ciencia encargada del estudio del computador.
- Computador es una máquina electrónica capaz de procesar datos.

TIC

Se denominan TIC al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registros y presentación de información en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

En los actuales momentos las TIC están sufriendo un desarrollo vertiginoso en todos los campos de nuestra sociedad, especialmente en educación; estas tecnologías se presentan como una necesidad en el contexto mundial donde los rápidos cambios del aumento de los conocimientos y demandas de una educación de alto nivel constantemente actualizada se convierte en una exigencia permanente las mismas que son utilizadas como herramienta para fortalecer el desarrollo de la educación.

Es de suma importancia la integración de las TIC con la Educación para ir preparando futuros profesionales para la era digital en todos los niveles; se habla de una revolución digital porque a través de estas tecnologías se pueden visitar museos de ciudades de todo el mundo, leer libros, hacer cursos, aprender idiomas, visitar países, ponerse en contacto con gente de otras culturas, acceder a textos y documentos sin tener que moverse de una silla, etc., a través del internet. Todo esto es posible porque la mayoría de instituciones cuentan con equipos informáticos que posibilitan el acceso de los alumnos al internet, incluso aquellos niños de escasos recursos económicos que no cuentan con un computador en sus hogares.

Se caracterizan porque tienen gran posibilidad de digitalización mediante el almacenamiento de grandes cantidades de información en dispositivos físicos de pequeño tamaño, además instantáneos porque podemos transmitir la información instantáneamente a lugares muy alejados físicamente mediante las autopistas de la información.

Software Educativo.

En la actualidad existen muchos programas para trabajar en computadora, siendo ésta una herramienta necesaria e indispensable para afianzar el aprendizaje. El trabajo en equipo de profesionales de la informática, ha permitido crear programas para computadoras que no solo faciliten el trabajo, sino también sirvan para entretener y educar; éstos programas forman parte del Software Educativo denominado en algunos casos como Instrucción Asistida por computadora o Multimedia Educativa, utilizados en el proceso educativo que permiten guiar a los estudiantes a alcanzar un nivel educativo adaptado a sus necesidades, SOFTWARE EDUCATIVO se dedica al diseño de estos programas, siendo un aporte a la educación del país para los estudiantes de diferentes niveles: básico, medio y superior.

Estos programas son realizados por un equipo de profesionales especializados en las diferentes áreas como: pedagogos, psicólogos, expertos en multimedia, video, audio y especializados en la asignatura a diseñar entre otros, los mismos que analizan previamente las necesidades del software dependiendo del nivel de instrucción y la materia por lo que se los considera **productos de calidad**.

Como ejemplos de Software Educativo tenemos: los tutoriales, libros electrónicos, juegos didácticos, material didáctico (asistencia para el maestro en clase, conferencias), sistemas de evaluación, entre otros.

¿Qué es un Software Educativo?

Fátima Ivette Pérez (Junio 2 010). “Es un programa el cual tiene como objetivo la conexión entre “Maestro-Alumno” que permite que el profesor realice diferentes actividades que le permitan mejorar el desempeño académico y a la vez interactuar con los alumnos. Es de múltiple ayuda porque se puede tratar diferentes materias, ya que contiene un sinnúmero de actividades las que facilitan las presentaciones animadas, incide en el desarrollo de las habilidades a través del ejercicio. Tiene varias ventajas como: contestar inmediatamente cuestionarios en el mismo, individualiza el trabajo de los estudiantes”.

Cynthia Janín Arévalo López (Junio 2 010) “Es un conjunto de medios con los cuales podemos aprender y es más fácil que nos enseñen. Con este material se aprende de diferentes maneras ya que presentan facilidad de exponer ante nosotros: videos, fotografías, sonidos, además podemos encontrar diccionarios especializados, actividades y juegos interactivos para nuestro apoyo. Nos permite la convivencia entre alumnos, el

intercambio de información entre las acciones de los estudiantes por eso el programa reacciona de inmediato”.

Tipos de Software Educativos.

Existen varios tipos de software educativo, cual es el adecuado para cada ¿quién? Todo depende de la necesidad de la persona o la institución que requiera este tipo de software. Algunos son simples software didácticos que permiten a las personas que lo utilizan mejorar sus habilidades en un área específica a través de métodos de enseñanza basados por lo general en juegos. Por otro lado existen software educativos mucho más complejos que involucran toda la actividad de una institución, desde la asignación de materias y trabajos hasta la publicación de eventos, reuniones, y noticias, permitiendo un ambiente interactivo entre los alumnos, los profesores, y los padres de familia.

Hay varios tipos de software educativo:

1. Software Algorítmicos: En este tipo de software el aprendizaje se da por medio de la transmisión del conocimiento. En este tipo de software educativo podemos encontrar los sistemas tutoriales los cuales son basados en el diálogo con el estudiante, se les presenta la información objetiva y se tiene en cuenta la personalidad del estudiante. En este mismo tipo de software se pueden encontrar los sistemas entrenadores y los libros electrónicos.

2. Software Heurísticos: En este tipo de software el alumno interactúa con situaciones que permiten crear un ambiente de aprendizaje interactivo que le permita llegar a adquirir los conocimientos de manera funcional, a partir de experiencias, creando sus propios modelos de pensamientos, sus propias interpretaciones del mundo. Dentro de los heurísticos podemos encontrar los simuladores, estos generalmente permiten el aprendizaje de manera divertida, son muy efectivos ya que apoya el proceso

de enseñanza haciendo una mímica de la realidad; también podemos encontrar los sistemas expertos; los sistemas tutoriales de enseñanza inteligente; y el micro mundo exploratorio y lenguaje sintónico que es una forma particular de interactuar con la ayuda de un lenguaje de computación.

3. Instrucción Asistida por Computadora: Podemos encontrar varios tipos de software como los G Compris, PLATO, y Clic. Éstos software facilitan las tareas de los profesores ya que el software los sustituye en su labor parcialmente. Utiliza módulos de aprendizaje e incluye métodos de evaluación automática.

4. Software Educativo Abierto: Algunos ejemplos de este tipo de software son Etoys, Logo, Scratch, Geogebra y muchos más. No presenta secuencias, es más dinámico y versátil, espontáneo por decirlo así. Se basa en el micro mundos, un ambiente de exploración y construcción virtual.

5. Sistemas Expertos: Capaces de representar y razonar acerca de algún dominio rico en conocimientos, con el ánimo de resolver problemas y dar consejos a quienes no son expertos en la materia, demostrando gran capacidad de velocidad, exactitud y precisión; tiene como contenido un dominio de conocimientos que requiere gran cantidad de experiencia humana, no solo principios y reglas de alto nivel y que es capaz de hallar o juzgar la solución de algo, explicando o justificando lo que haya o lo que juzgue de modo que es capaz de convencer al usuario que su razonamiento es correcto.

Características del Software Educativo.

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.

Los software educativos 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.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso de software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

- Por parte del alumno.

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

- Por parte del profesor.

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.

Son interactivos

Contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes

Ya que se adaptan al tipo de trabajo de cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

El entorno de comunicación o interfaz

La interfaz es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

Categorización de los Programas Didácticos

Según su naturaleza informática, los podemos categorizar como:

- *De consulta*: Como por ejemplo los atlas geográficos y los atlas biológicos
- *Tutoriales*: Son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.
- *Ejercitación*: Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como “completar”, “unir con flechas”, “selección múltiple” entre otros
- *Simulación*: Simulan hechos o procesos en su entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema de cambio producido.
- *Lúdicos*: Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un cuadro de honor.
- *Micro mundos*: ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos.

Variable Dependiente

Aprendizaje.

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen diversas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe al aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la

conducta de un sujeto. También se puede decir que es una de las funciones mentales más importantes en los humanos, animales y sistemas artificiales.

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

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado que implique tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir, el aprendizaje se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia, este cambio es producido tras el establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas.

Esta capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las mismas ramas evolutivas. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta dependencia de su contexto ecológico y hasta pueden modificarlo de acuerdo a sus necesidades.

Tipos de aprendizaje

Hablar de tipos de aprendizaje es muy complejo, cada docente o institución ve desde el punto de vista con que tipo de aprendizaje trabajar, así poder llegar a los alumnos a aprender. Creo que se debe trabajar con el tipo de aprendizaje significativo, que es el que parte de lo que el alumno sabe y potenciar los conocimientos con el apoyo del mediador es decir el docente.

Las personas poseen diferentes formas de aprender, partiendo de que somos individuos únicos con intereses propios, los docentes deben ser facilitadores en el descubrimiento de esas formas de aprendizaje, por esa diversidad, la educación debe basarse en la flexibilidad, de aquí parten los diferentes tipos de aprendizaje:

-Aprendizaje Significativo.- Se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos de aprender.

-Aprendizaje Receptivo.- El alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del maestro, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

-Aprendizaje por descubrimiento.- El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarle a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento debe ser guiado por el profesor.

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

Aprendizaje significativo.

No solo la psicología es la única disciplina científica responsable de explicar los fenómenos educativos, sino también se ven implicadas otras ciencias humanas, sociales y educativas como por ejemplo las sociológicas, antropológicas y culturales que influyen en el desarrollo del individuo y en el proceso educativo.

Hoy en día no basta en hablar del “re constructivismo” es necesario decir a que constructivismo nos estamos refiriendo. En realidad hay un sinnúmero de corrientes denominadas constructivistas que intervienen no solo en el ámbito educativo sino también en la epistemología, la psicología del desarrollo, o en diversas disciplinas sociales.

Según algunos autores como Delval, Vico, Marx o Darwin existe la convicción de que los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos, lo que permite explicar que el conocimiento se construye activamente por sujetos cognoscentes, no se recibe pasivamente del medio ambiente.

David Ausubel es un psicólogo que a partir de la década de los sesenta dejó importantes elaboraciones teóricas y estudios acerca de cómo se realiza la actividad intelectual en el ámbito escolar. Su obra y la de algunos seguidores como Novak, Hanesian y Gowin han ayudado hasta la presente no sólo en múltiples exposiciones de diseño e intervención educativa sino que en gran medida han marcado los derroteros de la psicología de la educación, y en especial del movimiento cognitivista. Seguramente son pocos los docentes que no han encontrado en sus programas de estudio, experiencias de capacitación o lecturas didácticas sobre la noción de aprendizaje significativo.

Ausubel postula que el aprendizaje implica la restauración activa de las percepciones, ideas, conceptos, y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. También concibe al alumno como un procesador activo de la información y dice que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas, esta concepción señala la importancia que tiene el aprendizaje por descubrimiento ya que el alumno reiteradamente descubre nuevos hechos, forma conceptos, infiere relaciones, genera productos originales, etc.; considerando que no es factible que todo aprendizaje significativo que ocurre en el aula deba ser por descubrimiento, pero también es válido el aprendizaje verbal significativo que permite el dominio de los contenidos curriculares que se imparten en las escuelas.

Es evidente que en las instituciones escolares casi siempre la enseñanza en el salón de clase está organizado principalmente con base en el aprendizaje por recepción por medio del cual se adquieren grandes volúmenes de material de estudio que se le presenta al alumno; esto no significa necesariamente que recepción y descubrimiento sean excluyentes; pueden coincidir en el sentido de que el conocimiento adquirido por recepción puede emplearse después para resolver problemas de la vida diaria que implican descubrimiento y porque a veces lo aprendido por descubrimiento conduce al redescubrimiento planeado por proposiciones y conceptos conocidos.

Destaca que sería propio evitar que casi todo lo que aprenda un alumno sea mediante recepción memorística y tratar de incrementar las experiencias significativas,

ya sea por la vía del descubrimiento o de la recepción, es evidente que el aprendizaje significativo es importante ya que posibilita la adquisición de grandes cuerpos de conocimiento integrados, coherentes, estables que tienen sentido para los alumnos.

Para lograr un aprendizaje significativo entran en juego procesos y estructuras de conocimientos como resultado de la asimilación de la nueva información, y es posible si existen condiciones favorables.

La estructura cognitiva está integrada por esquemas de conocimiento, los cuales son abstracciones o generalizaciones que los individuos hacen a partir de los objetos, hechos y conceptos que se organizan jerárquicamente, es importante que el docente conozca las interrelaciones que estos guardan entre sí, y que ayudan a los alumnos a entender ese tejido conceptual que existe en la disciplina que enseña.

Uno de los problemas que tiene el alumno es que tienden a aprender cabos sueltos o fragmentos de información lo que los lleva a aprender repetitivamente con la intención de simplemente pasar un examen, sin entender mucho el material de estudio.

Es indispensable tener siempre presente la estructura cognitiva del alumno, tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo cual es además un reflejo de su madurez intelectual.

El aprendizaje significativo implica un procesamiento muy activo de la información por aprender, cuando se aprende significativamente a partir de la información contenida en un texto académico se hace lo siguiente:

- 1.- Se realiza un juicio pertinente para decidir cuáles de las ideas ya existentes en la estructura cognitiva del aprendiz son la más relacionadas con las nuevas ideas o contenidos por aprender.

- 2.- Se determinan las discrepancias, contradicciones, similitudes entre las ideas nuevas y las previas.

3.-Con base en el procesamiento anterior, la información nueva vuelve a reformularse para poderse asimilar en la estructura cognitiva del sujeto.

4.-Si una “reconciliación” entre ideas nuevas y previas no es posible, el aprendizaje realiza un proceso de análisis y síntesis en la información, reorganizando sus conocimientos bajo principios explicados más inclusivos y amplios.

Fases de aprendizaje significativo

1. Fase inicial de aprendizaje:

- El aprendiz percibe a la información como constituida por piezas o partes aisladas con conexión conceptual.
- El aprendiz tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas, y para ello usa su conocimiento esquemático.
- El procedimiento de la información es global y éste se basa en: escaso conocimiento sobre el dominio a aprender, estrategias generales independientes de dominio, uso de conocimientos de otro dominio para interpretar la información (para comparar y usar analogías).
- La información aprendida es concreta (más que absoluta) y vinculada al contexto específico.
- Uso predominante de estrategias de repaso para aprender la información.
- Gradualmente el aprendiz va construyendo un panorama global del dominio o del material que va a aprender, para lo cual usa su conocimiento esquemático, establece analogías (con otros dominios que conoce mejor) para representarse ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas, etc.

2. Fase intermedia de aprendizaje:

- El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y el dominio de aprendizaje en forma progresiva. Sin embargo, estos esquemas no permiten aún que el aprendiz se conduzca en forma automática o autónoma.
- Se va realizando de manera paulatina un procedimiento más profundo del material. El conocimiento aprendido se vuelve aplicable a otros contextos.

Hay más oportunidad para reflexionar sobre la situación, material y dominio.

- El conocimiento llega a ser más abstracto, es decir, menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido.
- Es posible el empleo de estrategias elaborativas u organizativas tales como: mapas conceptuales y redes semánticas (para realizar conductas meta cognitivas), así como para usar la información en la solución de tareas-problema, donde se requiera la información a aprender.

3. Fase terminal del aprendizaje:

- Los conocimientos que comenzaron a ser elaborados en esquemas o mapas cognitivos en la fase anterior, llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía.

- Como consecuencia de ello, las ejecuciones comienzan a ser más automáticas y a exigir un menor control consciente.
- Igualmente las ejecuciones del sujeto se basan en estrategias del dominio para la realización de tareas, tales como solución de problemas, respuestas a preguntas, etc.
- Existe mayor énfasis en esta fase sobre la ejecución que en el aprendizaje, dado que los cambios en la ejecución que ocurren se deben a variaciones provocadas por la tarea, más que arreglos o ajustes internos.
- El aprendizaje que ocurre durante esta fase probablemente consiste en:
 - a) la acumulación de información a los esquemas preexistentes y
 - b) aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas.

En realidad el aprendizaje debe verse como un continuo proceso, donde la transición entre las fases es gradual más que inmediata; de hecho, en determinados momentos durante una tarea de aprendizaje, podrán ocurrir sobreposiciones entre ellas. Con frecuencia los docentes se preguntan de qué depende el olvido y la recuperación de la información aprendida: ¿Por qué olvidan los alumnos tan pronto lo que han estudiado?, ¿De qué depende que puedan recuperar la información estudiada?

En el marco de la investigación cognitiva referida a la construcción de esquemas de conocimiento, se ha encontrado lo siguiente:

- La información desconocida y poco relacionada con conocimientos que ya se poseen o demasiado abstracta, es más vulnerable al olvido que la información

familiar, vinculada a conocimientos previos o aplicables a situaciones de la vida cotidiana.

- La incapacidad para recordar contenidos académicos previamente aprendidos o para aplicarlos se relaciona a cuestiones como:
 - Es información aprendida mucho tiempo atrás.
 - Es información poco empleada o poco útil.
 - Es información aprendida de manera inconexa.
 - Es información aprendida repetitivamente.

Tipos de Aprendizaje Significativo:

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

integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

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

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

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

Condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo.

Para que realmente sea significativo el aprendizaje, éste debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje.

Cuando se habla de que haya relación no arbitraria, se quiere decir que si el material o contenido de aprendizaje en sí es azaroso, y tiene la suficiente intencionalidad, habrá una manera de relacionarlo con las clases de ideas pertinentes que los seres humanos son capaces de aprender. Respecto al criterio de la relación sustancial (no al pie de la letra), significa que si el material no arbitrario, un mismo concepto o proposición puede expresarse de manera sinónima y seguir transmitiendo exactamente el mismo significado. Hay que aclarar que ninguna tarea de aprendizaje se realiza en el vacío cognitivo; aun tratándose de aprendizaje repetitivo o memorístico, puede relacionarse con la estructura cognitiva, aunque sea arbitrariamente y sin adquisición de significado.

Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva.

El significado es potencial o lógico cuando nos referimos al significado inherente que posee el material simbólico debido a su propia naturaleza, y sólo convertirse en significado real o psicológico cuando el significado potencial se haya convertido en un contenido nuevo, diferenciado e idiosincrásico dentro de un sujeto particular.

Lo anterior resalta la importancia que tiene que el alumno posea ideas previas pertinentes como antecedentes necesarios para aprender, ya que sin ellas, aun cuando el material de aprendizaje esté “bien elaborado”, poco será lo que el aprendiz logre.

Es decir, puede haber aprendizaje significativo de un material potencialmente significativo, pero también puede darse la situación de que el alumno aprenda por repetición debido a que no esté motivado o dispuesto a hacerlo de otra forma, o porque su nivel de madurez cognitiva no le permita la comprensión de contenidos de cierto nivel de complejidad. En este sentido resaltan dos aspectos:

- a) La necesidad que tiene el docente de comprender los procesos, motivaciones y afectivos subyacentes al aprendizaje de sus alumnos, así como de disponer de algunos principios y estrategias efectivos de aplicación en clase.

- b) La importancia que tiene el conocimiento de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en las diversas etapas del ciclo vital de los alumnos.

Por otro lado, es imposible concebir que el alumno satisfaga tales condiciones si el docente, a su vez, no satisface condiciones similares: estar dispuesto, capacitado y motivado para enseñar significativamente, así como tener los conocimientos y experiencias previas pertinentes tanto como especialista en su materia como en su calidad de enseñante.

Si la educación está en gran parte en manos de los docentes, deben mejorar la calidad de enseñanza, preparándose, actualizándose y sobre todo poniendo en práctica e insertando las nuevas tecnologías en el proceso educativo, tomando en cuenta las recomendaciones que hacen los especialistas en educación para que de esta manera el alumno tenga la oportunidad de interactuar relacionando los conocimientos previos con los nuevos llegando así al aprendizaje significativo que con el tiempo va a ser funcional en determinado momento de la vida del estudiante.

Por lo tanto el docente está en la obligación de prepararse, actualizarse y sobre todo introducir en el quehacer educativo la práctica de las nuevas técnicas y estrategias que conlleven a los alumnos a convertirse en entes sistemáticos, organizados y procesadores de la información capaces de reaccionar ante situaciones reales que se les presenta en la vida diaria, todo esto se conseguirá cuando se emplee procesos activos que motiven a los niños a conocer la nueva información, para lo cual se debe hacer un juicio pertinente y decidir cuáles son las ideas y conocimientos previos que posee el estudiante para relacionar con los nuevos; y una vez determinadas las contradicciones y similitudes de las ideas sean la base de información para que se incorporen en forma sustancial en la estructura cognitiva del alumno llegando de esta manera al aprendizaje significativo que se torna indispensable en la educación. También es necesario que el alumno sea el protagonista convirtiéndose en el constructor de los conocimientos.

2.8. Hipótesis.

El Software Educativo influirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

2.9. Señalamiento de variables.

2.8.1. Variable Independiente: Software Educativo

2.8.2. Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo

2.8.3. Término de relación: Influirá

2.8.4. Unidades de Observación:

Área: Lenguaje y Comunicación

Alumnos del cuarto año de educación básica

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la Investigación.

El presente trabajo es eminentemente cuantitativo y cualitativo.

Cuantitativo porque se ha designado un grupo de 36 niños y niñas de la escuela “José Mejía Lequerica”, que participarán en la investigación, que luego de haber obtenido los resultados, serán analizados e interpretados mediante la reflexión numérica.

Cualitativo porque una vez conocidos los antecedentes en los cuales se manifiesta que los docentes persisten en la práctica de metodologías tradicionalistas donde prima la memorización y la simple recepción se pretende mejorar la calidad de los conocimientos, enunciando varias alternativas que se consideran muy necesarias en los actuales momentos como es la utilización de herramientas innovadoras, en este caso la inserción del software educativo que es un programa interactivo ya establecido que ofrece una serie de actividades motivadoras para que el alumno se incentive y ponga mayor interés por aprender cosas nuevas de una manera dinámica.

3.2. Modalidad básica de la investigación.

La presente es una investigación de tipo bibliográfica-documental y de campo:

3.2.1. Investigación bibliográfica-documental: Porque la información que se ha extraído se encuentra detallada en libros, revistas, periódicos, otras publicaciones y sobre todo en el internet, que en la actualidad se ha convertido en una herramienta necesaria e indispensable donde encontramos suficiente y detallado material de información que nos permite profundizar el trabajo.

3.2.2. Investigación de campo: Porque su estudio sistemático se realiza directamente en el mismo lugar donde se producen los acontecimientos, motivo de la investigación; en este caso se ha enunciado a los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

3.3. Nivel o tipo de Investigación.

3.3.1. Descriptivo.

El objetivo de la investigación es de carácter descriptivo porque pretende llegar a dar solución al problema a través de la descripción de las deficiencias que tienen los alumnos en el área de Lenguaje y Comunicación; lo que se conseguirá si el maestro logra la inserción del software educativo “Edufuturo” en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, el mismo que presenta una serie de actividades interactivas y dinámicas como material de apoyo en la motivación o refuerzo de los conocimientos, haciendo que el alumno utilice los conocimientos previos para construir los nuevos aprendizajes frente al contexto del diario vivir; llegando así al aprendizaje significativo donde los únicos beneficiarios serán los niños que estarán preparados para enfrentar y dar solución a los problemas cotidianos de nivel de educación básica y de la vida social en el que se desenvuelven.

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 Software Educativo utilizaremos dentro del aula clase, el mismo que optimizará el proceso enseñanza-aprendizaje

en el cual los alumnos y alumnas del cuarto año de educación básica interactuarán de manera dinámica en las clases de Lenguaje y Comunicación haciendo que realicen una integración de conocimientos previos y nuevos donde los niños construyan sus propios aprendizajes, convirtiéndose así en significativos.

3.3.3. Explicativo.

Partiendo que las prácticas docentes son “prácticas sociales complejas” en las que es necesario que interactúen los alumnos para promover procesos de calidad, los maestros deben actuar ya no como protagonistas de la educación, sino simplemente como mediadores entre conocimientos y estudiantes.

3.4. Población y muestra.

La conceptualización del término población y muestra que asumirá el presente trabajo se refiere a la totalidad del fenómeno a estudiar, en donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación, la misma que se llevará a efecto con los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi que son 36, por ser una población reducida se trabajará con la totalidad, sin ser necesario un muestreo.

3.4.1. Población.

Niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi

3.4.2. Muestra.

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

Niños y niñas del cuarto año de educación básica	Paralelo
36	“D”

Tabla Nº 1: Población y muestra

Elaborado por: M.V. Jara

3.5. Operacionalización de Variables

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es un programa computacional, o conjunto de recursos informáticos diseñados para ser utilizados en el proceso enseñanza-aprendizaje y el auto aprendizaje que permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos informáticos. • Proceso enseñanza-aprendizaje ▪ Habilidades cognitivas 	<ul style="list-style-type: none"> -Libros electrónicos. -Material didáctico interactivo. -Internet. <ul style="list-style-type: none"> • Textos. • Audio. • Video. ▪ Ordenar. ▪ Clasificar. ▪ Interpretar 	<p>-¿Tú escuela cuenta con un laboratorio de computación al cual puedes acceder con facilidad?</p> <p>-¿Tienes computadora en casa?</p> <p>-¿Piensas que al utilizar el software educativo Edufuturo, te ayudaría a mejorar el aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación?</p> <p>¿Tú maestra usa videos para la enseñanza aprendizaje de las asignaturas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta. • Instrumento: Cuestionario

3.5.1. Variable independiente: Software Educativo

Tabla Nº2 Variable independiente

Elaborado por: M. V. Jara

3.5.2. Variable dependiente: Aprendizaje significativo.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.
-------------------	-------------	-------------	---------------	--------------------------

<p>Proceso mental, potencialmente valioso en el que se relacionan los conocimientos previos con la nueva información y su adaptación al contexto, el mismo que requiere la predisposición para aprender, donde el alumno participa en forma activa utilizando los recursos disponibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relación de conocimientos ➤ Predisposición para aprender • Recursos disponibles 	<ul style="list-style-type: none"> • Previos. • Nuevos. ➤ Autonomía del aprendizaje. • Libros. • Folletos. • P.C. 	<p>-¿Te gusta como tú maestra enseña?.</p> <p>-¿Aprendes mejor cuando puedes ver, oír y manipular por ti mismo las cosas?</p> <p>-¿Realizas las tareas escolares tú solo?</p> <p>-¿Te gustaría que tu maestra imparta clases utilizando el software educativo Edufuturo?</p> <p>-¿Deseas que te evalúen a través del computador?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Encuesta. • Instrumento: Cuestionario
--	---	---	--	---

Tabla N°3 Variable dependiente

Elaborado por: M. V. Jara

3.6. Plan de recolección de información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación.
2.- ¿A qué personas u objetos?	Niños del cuarto año de educación básica de la escuela "José Mejía Lequerica" de la ciudad de Machachi.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Influencia de la utilización del software educativo en el aprendizaje significativo del área de Lenguaje y Comunicación en los niños del cuarto año de educación básica de la escuela "José Mejía Lequerica" de la ciudad de Machachi.
4.-¿Quién ? ¿Quiénes?	Investigadores
5.- ¿Cuándo?	Período lectivo 2010 - 2011
6.- ¿Lugar de recolección de la información?	Machachi - escuela "José Mejía Lequerica"
7.- ¿Cuántas veces?	1 vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta estructurada.
9.- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado (anexo 1)
10.- ¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración por parte de la comunidad educativa.

Tabla Nº4 Plan de recolección de datos

Elaborado por: M. V. Jara

3.7. Plan de procesamiento de información.

Procesamiento:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Representaciones gráficas, utilizando un software de computación.
- Análisis e interpretación de resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. Análisis e interpretación de resultados.

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

Pregunta 1

¿Tú escuela cuenta con laboratorio de computación al cuál puedes acceder con facilidad?

Pregunta Nº 1		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	94,44
No	2	5,56
Total	36	100

Tabla Nº 5

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M.V. Jara

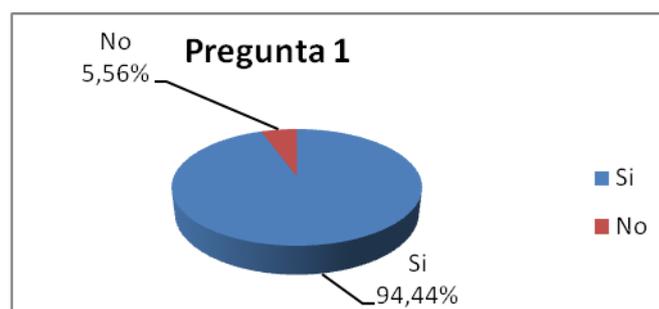


Gráfico N° 5

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

Los niños y niñas encuestados afirman en un 94.44% que la escuela si cuenta con un laboratorio de computación al cual se puede acceder con facilidad, mientras que 2 estudiantes que representa el 5.56% responden negativamente.

Se puede observar que los niños y niñas en su gran mayoría contestan positivamente ya que la institución si cuenta con un laboratorio que facilitará la inserción del software educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje, el mismo que será de mucha ayuda para que las clases sean dinámicas, en las que el alumno podrá interactuar dejando de ser un simple receptor, y transformándose en un constructor del conocimiento.

Pregunta 2

¿Tienes computadora en casa?

Pregunta Nº 2		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	77.78
No	8	22.22
Total	36	100

Tabla Nº 6

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

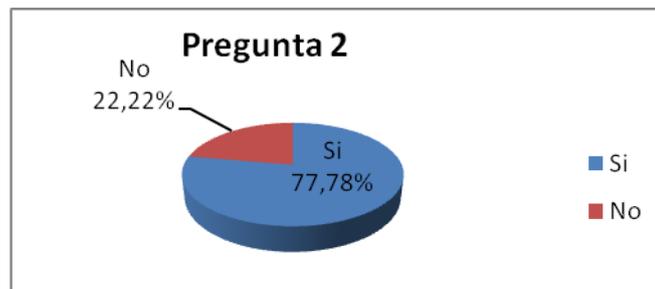


Gráfico Nº 6

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

De acuerdo a la encuesta aplicada se observa que el 77.78% responde que si dispone de un computador en casa, mientras que el 22.22% no lo dispone.

Se puede observar que un buen porcentaje de niños disponen de este recurso tecnológico, lo que permite evidenciar que la utilización del mismo es de mucha importancia, facilitando al alumno para que desarrolle algunas destrezas que le ayuden al aprendizaje, mientras que el grupo que no lo disponen, no tendrán las mismas oportunidades, lo que se desea es la equidad social por ende en el sistema educativo.

Pregunta 3

¿Piensas que al utilizar del software educativo “Edufuturo” te ayudará a mejorar el aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación?

Pregunta Nº 3		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	86.11
No	5	13.89
Total	36	100

Tabla Nº 7

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

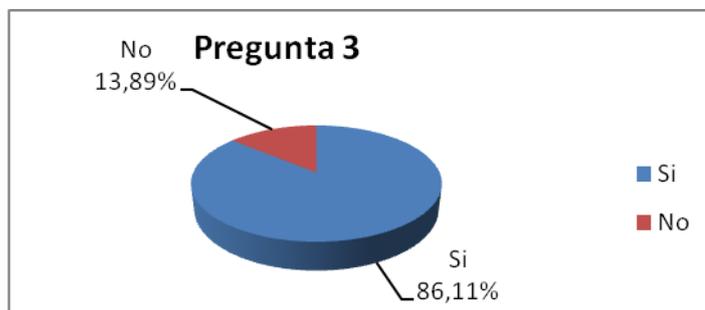


Gráfico N° 7

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación

Los niños y niñas encuestados que representan el 81.11% afirman que el Software Educativo si ayudaría a mejorar el aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación, mientras que el 13.89% responden negativamente.

Se puede deducir que los niños en su mayoría muestran interés por aprender y utilizar el Software Educativo “Edufuturo”, el mismo que contiene una serie de actividades interactivas transformado las clases monótonas en dinámicas y activas, en cuanto a la negación son pocos los niños que desconocen las ventajas que nos ofrecen estos recursos tecnológicos.

Pregunta 4

¿Te gusta como tú maestra enseña?

Pregunta N°4		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	100.00
No	0	0.00
Total	36	100

Tabla N° 8

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

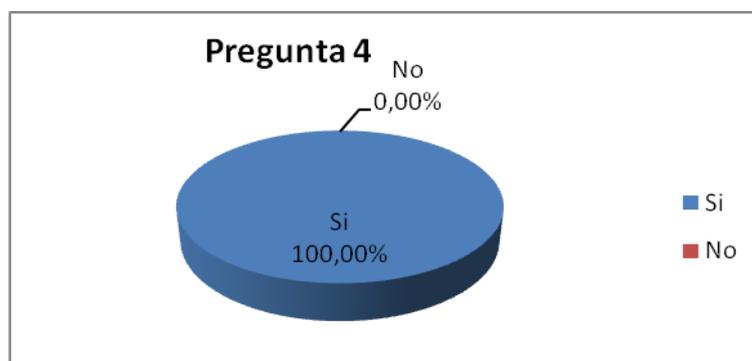


Gráfico N° 8

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

En esta pregunta se observa que los niños y niñas encuestados en su totalidad afirman estar satisfechos con la forma como enseña la maestra, esto es el 100%.

Se observa que los alumnos responden positivamente en su totalidad, esto motiva a la maestra para que busque nuevas alternativas de enseñanza, y que mejor implementando los recursos tecnológicos actuales que le permitan al alumno interactuar y transformarse así en un usuario tecnológico.

Pregunta N° 5

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

Pregunta N° 5		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	33	91.67

No	3	8.33
Total	36	100

Tabla Nº 9

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

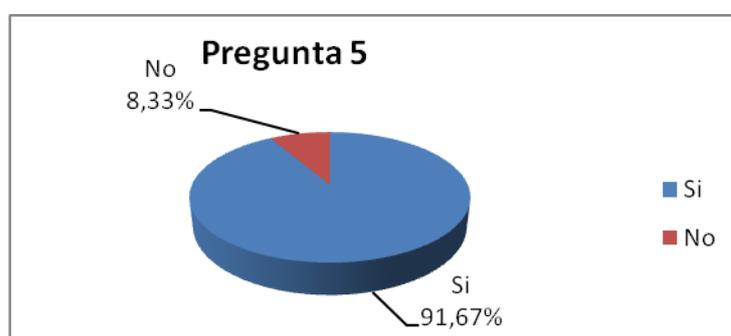


Gráfico Nº 9

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

De acuerdo al resultado de la encuesta se puede manifestar que un 91.67% dice que si aprende mejor cuando ve, oye y manipula por si mismos las cosas, y un 8.33% dice que no.

En tal virtud se deduce que a la mayoría de niños y niñas les gusta estar en actividad, el fortalecimiento del aprendizaje se logra cuando el niño pone de manifiesto todos los sentidos en la construcción del conocimiento, de esta manera se ayudará al desarrollo psicomotriz, emocional, actitudinal y procedimental del alumno.

Pregunta 6

¿Realizas las tareas escolares tú solo?

Pregunta Nº 6		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	19.44
No	29	80.56
Total	36	100

Tabla Nº 10

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

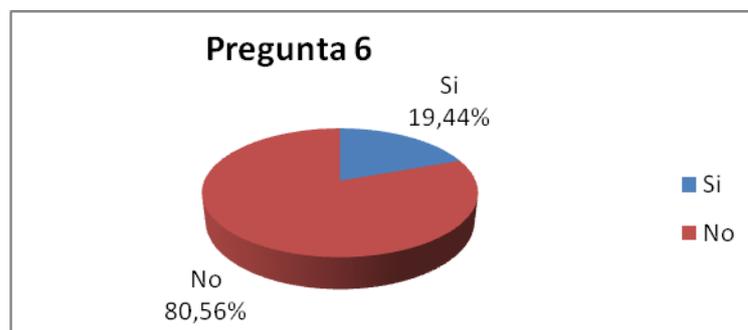


Gráfico Nº 10

Elaborado por: M. v. Jara

Análisis e Interpretación

Aplicada la encuesta se observa que en la pregunta seis, apenas 7 niños que representan el 19.44% responden afirmativamente, y 29 alumnos que representan el 80.56% responden negativamente.

Se evidencia que los niños en su mayoría necesitan ayuda de otra persona para realizar las tareas escolares, esto nos demuestra que no han aprendido a ser autónomos, a valerse por sí mismos, entonces también es tarea de los maestros poner en práctica métodos y técnicas activas que motiven a los alumnos a ser autosuficientes en sus responsabilidades.

Pregunta 7

¿Te gustaría que tú maestra imparta clases utilizando el software educativo “Edufuturo”?

Pregunta Nº 7		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	100.00
No	0	0.00
Total	36	100

Tabla Nº 11

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

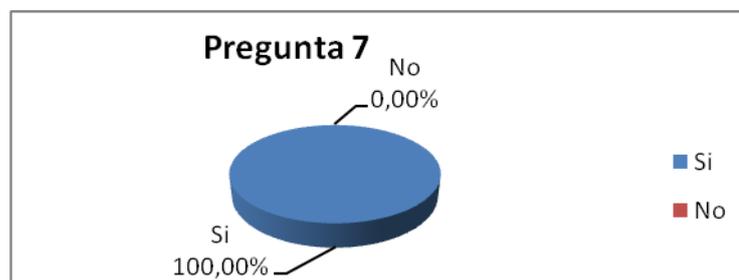


Gráfico Nº 11

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

Como se puede apreciar que los niños y niñas responden afirmativamente en su totalidad, representando el 100%. Nos demuestra que los alumnos se encuentran hábitos por conocer nuevas técnicas dinámicas y activas que les permitan interactuar, se debería aprovechar estas expectativas para que desarrollen destrezas en el campo de la informática, por lo tanto los aprendizajes serán más significativos.

Pregunta 8

¿Deseas que te evalúen a través de un computador?

Pregunta Nº 8		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	100.00
No	0	0.00

Tabla Nº 12

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

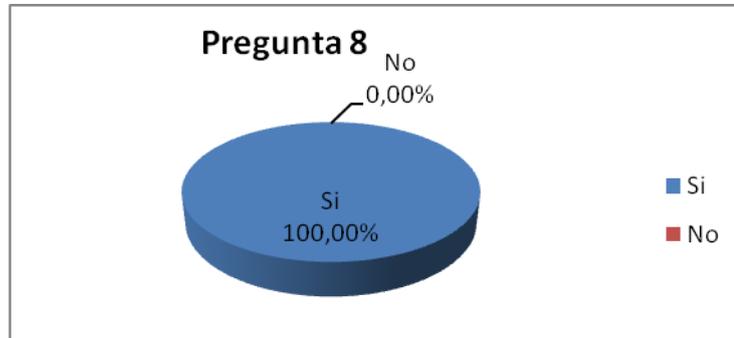


Gráfico Nº 12

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

En esta pregunta el 100% de encuestados responden afirmativamente.

Lo cual ratifica que en la actualidad la niñez se encuentra inmersa en la tecnología e informática, debiendo los docentes aprovechar esta habilidad para insertar en el proceso educativo actividades dinámicas y divertidas que agilicen la evaluación a través del computador.

Pregunta 9

¿Tú maestra utiliza el computador para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas?

Pregunta Nº 9		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	61.11
No	14	38.89
Total	36	100

Tabla Nº 13

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

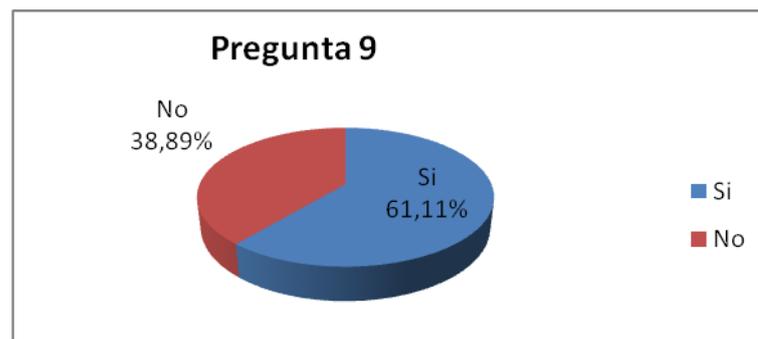


Gráfico N° 13

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

Este análisis da como resultado afirmativo un 61.11% en el que manifiestan que la maestra si utiliza el computador para impartir sus clases, mientras que el 38.39% responde negativamente.

Este resultado compromete al docente para que continúe capacitándose, con el fin de lograr los objetivos que los planes y programas de estudio contemplan; mirando siempre los avances tecnológicos.

Pregunta 10

¿Consideras que al utilizar el computador aprendes más rápido y mejor?

Pregunta N° 10		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	100.00
No	0	0.00
Total	36	100

Tabla N° 14

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

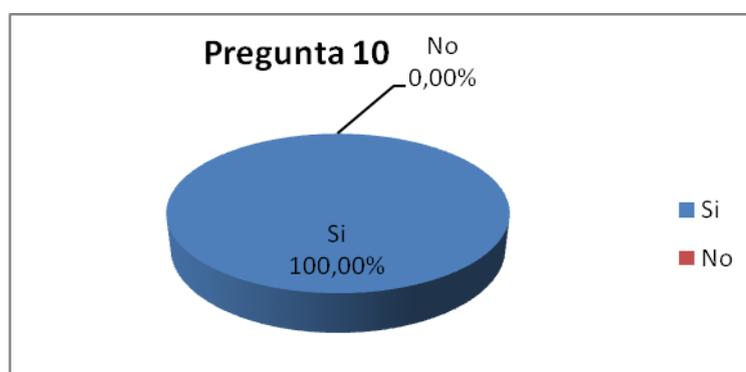


Gráfico N° 14

Elaborado por: M. V. Jara

Análisis e Interpretación.

La encuesta refleja el siguiente resultado: El 100%, afirman positivamente.

Estos resultados obtenidos expresan que utilizando el computador obtendrán una herramienta adecuada que les permitirá desarrollar actividades novedosas en menor tiempo y con mejores resultados.

4.2. Comprobación de hipótesis.

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi cuadrado o (X^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 Software educativo **No** influirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

H_1 : El Software educativo influirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

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

$$\alpha = 0,95\% \text{ de confiabilidad}$$

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.

Se dispone a determinar los grados de libertad, considerando que el cuadro tiene 3 filas y 2 columnas por lo tanto:

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

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

$$gl = (2)(1)$$

gl = 2

En consecuencia con 2 grados de libertad y un nivel de 95% de confiabilidad.

Chi cuadrado tabular es igual:

$\chi^2_t = 5,99$ por lo tanto $\chi^2_t \leq \chi^2_c$, se aceptará H_0 caso contrario se la rechazará y se aceptará H_1

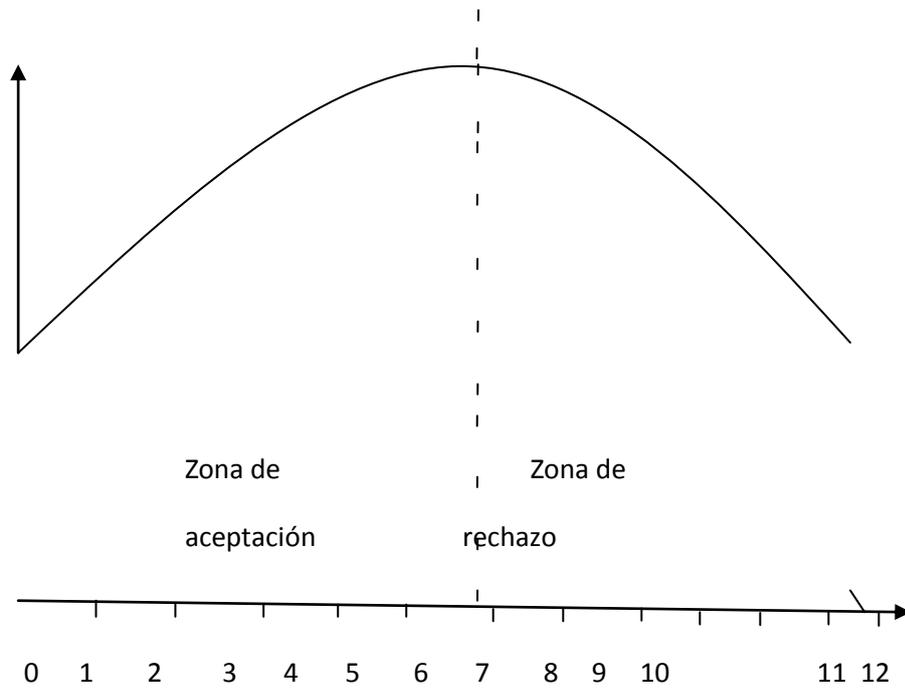


Gráfico Nº 15

Elaborado por: M. V. Jara

Cálculos Estadísticos.

FRECUENCIA OBSERVADA		Alternativa		Total
No	Pregunta	SI	NO	
1	¿Piensas que al utilizar el Software educativo "Edufuturo" te ayudaría a mejorar el aprendizaje significativo de lenguaje y comunicación?	31	5	36
2	¿Aprendes mejor cuando puedes: ver, oír y manipular por ti mismo las cosas?	33	3	36
3	¿Tú maestra utiliza el computador para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas?	22	14	36
	TOTAL	86	22	108

Tabla Nº 15 Frecuencia Observada

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

FRECUENCIA ESPERADA		Alternativa		Total
No	Pregunta	SI	NO	

1	¿Piensas que al utilizar el Software educativo "Edufuturo"te ayudaría a mejorar el aprendizaje significativo de lenguaje y comunicación?	28.67	7.33	36
2	¿Aprendes mejor cuando puedes: ver, oír y manipular por ti mismo las cosas?	28.67	7.33	36
3	¿Tú maestra utiliza el computador para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas?	28.67	7.33	36
TOTAL		86	22	108

Tabla Nº 16 Frecuencia Esperada

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

CÁLCULO DEL χ^2

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
31	28.67	2.33	5.43	0.19
5	7.33	-2.33	5.43	0.74
33	28.67	4.33	18.75	0.65

3	7.33	-4.33	18.75	2.56
22	28.67	-6.67	44.49	1.55
14	7.33	6.67	44.49	6.07
VALOR DEL CHI CUADRADO				11.76

Tabla Nº 17 Cálculo del χ^2

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas.

Elaborado por: M. V. Jara

Decisión Estadística

Con $2gl$ y un nivel de 0.95 $X^2 t = 5,99$ y $X^2 c = 11,76$ 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 a H_0 y se acepta H_1 que dice:

El Software educativo “Edufuturo”, influirá en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “José Mejía Lequerica” de la ciudad de Machachi.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se puede evidenciar que los niños y niñas demuestran mayor interés por aprender utilizando este programa informático.
- El fortalecimiento del aprendizaje se logra cuando el niño pone de manifiesto todos los sentidos en la construcción del conocimiento.
- Los maestros deben estar comprometidos con la aplicación de los avances tecnológicos.
- El software educativo “edufuturo” les permite interactuar y desarrollar destrezas informáticas.
- La evaluación a través de un computador es más atractiva y dinámica.

5.2. Recomendaciones

- Es importante que los docentes implementen en el proceso educativo programas informáticos, como es el caso del Software educativo “Edufuturo”.
- Utilizar nuevas estrategias, que pongan de manifiesto la aplicación de todos los sentidos ya que así el alumno aprende mejor.
- Capacitar a los maestros para utilizar la tecnología en el aula.
- Aplicar el programa educativo (Software Edufuturo) que contiene una serie de actividades dinámicas y activas que promueven el aprendizaje significativo.
- Evaluar a los alumnos, mediante la utilización de un computador.

CAPÍTULO VI

6. La Propuesta.

6.1. Título.

“SOFTWARE EDUCATIVO EDUFUTURO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA” DE LA CIUDAD DE MACHACHI”

6.2. Datos Informativos.

Institución Ejecutora: Escuela fiscal mixta “José Mejía Lequerica”.

Beneficiarios: Niños y niñas de cuarto año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación.

Ubicación: La escuela se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Mejía, parroquia de Machachi.

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: 6 de Junio

Finalización: 24 de Octubre

Equipo técnico responsable: Investigadora, autora de la propuesta.

Directora:

Costo:

Recurso Humano	Cantidad	Valor	Total
Investigadora	1	400,00	400,00
Personal de apoyo	2	50,00	100,00
Total	3		500,00

Tabla Nº 18 Recursos humanos

Elaborado por: M. V. Jara

Recursos materiales	Cantidad	Valor	Total
Materiales de oficina:			
- Hojas de papel bond	500	6,00	6,00
- Cartucho de impresiones	2	20,00	40,00
Medios de almacenamiento:			
-Flash memory	1	13,50	13,50
-Caja de CD	1	15,00	15,00
-Servicio de internet	5	27,00	135,00
-Varios	-	30,00	30,00
Total			239,50

Tabla N° 19 Recursos Materiales

Elaborado por: M. V. Jara

Recursos	Valores
Humano	500,00
Materiales	239,00
Subtotal	739,00
Imprevistos	73,90
Total	812,90

Tabla N° 20 Total

Elaborado por: M. V. Jara

6.3. Antecedentes de la propuesta.

En la actualidad la educación requiere de cambios trascendentales, por lo tanto es importante que los docentes de nuestro país pongan en juego todos sus conocimientos y habilidades integrando a la pedagogía el uso de nuevas herramientas metodológicas, como es la utilización del software educativo para desarrollar de mejor manera el proceso del aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación, formando así niños y

niñas con pensamiento crítico, reflexivo y propositivo. En los países desarrollados donde la tecnología va de la mano con la educación se observa el avance y adelanto de la ciencia en la cual los estudiantes desde tempranas edades están inmersos en el mundo tecnológico, dando lugar a la formación de seres activos y creativos capaces de inventar aparatos y objetos electrónicos que van acordes con los intereses de la juventud en el mundo contemporáneo.

Caso contrario sucede con los países subdesarrollados como el nuestro que mantiene una educación tradicionalista y netamente discursiva obteniendo como resultado seres pasivos que no aportan al desarrollo científico ni económico del país. Por esta razón la institución con la colaboración de entidades públicas están haciendo esfuerzos para integrarse en las corrientes culturales que giran alrededor de la informática, para llevar de mejor manera el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los docentes y los estudiantes debemos capacitarnos para poner en práctica el uso de las TIC, tal es el caso de la presente investigación que propone la utilización del software educativo Edufuturo que es una herramienta pedagógica interactiva que ayudará a mejorar el proceso educativo en el cual los niños y niñas tendrán la oportunidad de construir los conceptos adecuados y desarrollar habilidades necesarias para aprender relacionando los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes convirtiéndose en significativos.

6.4. Justificación.

Los avances tecnológicos han sido tan importantes dentro de la educación, por esta razón los educadores enfrentan un nuevo reto que incluye la integración de la

tecnología con la pedagogía, como alternativa para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, en la que el maestro debe estar bien preparado en el uso y manejo de la herramientas TIC dentro del aula-clase para motivar a sus estudiantes.

El uso del software educativo se hace cada vez más evidente en educación en los diferentes niveles de enseñanza, es por esta razón el propósito de este trabajo, implementar el uso del computador y el software educativo en el desempeño profesional, con el fin de lograr de la manera más eficiente los objetivos de los programas de estudio, contribuyendo al mejor desarrollo del aprendizaje significativo del estudiante. Considerando que las autoridades educativas y seccionales han realizado esfuerzos para apoyar a la educación con la dotación de equipos electrónicos, internet, y creación del software educativo Edufuturo que está diseñado de acuerdo al programa curricular nacional es fundamental que se dé la utilización debida en el desarrollo de la educación, motivando a los niños y niñas con actividades dinámicas para que las clases sean interesantes, activas donde el niño, el maestro y el computador interactúen de tal manera que en el futuro los estudiantes tengan nuevos horizontes con estabilidad humana, social y económica.

6.5. Objetivos.

6.5.1. Objetivo General

Aplicar el Software educativo “Edufuturo” para optimizar el aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “José Mejía Lequerica”.

6.5.2. Objetivos específicos.

- Emplear el Software educativo “Edufuturo” como herramienta de apoyo pedagógica, para optimizar el aprendizaje significativo del área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “José Mejía Lequerica”.
- Seleccionar los contenidos cognitivos del área de Lenguaje y Comunicación para optimizar el aprendizaje significativo de los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “José Mejía Lequerica”.
- Evaluar la efectividad y eficiencia del uso del Software educativo “Edufuturo” en la optimización del aprendizaje significativo del área de Lenguaje y Comunicación en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “José Mejía Lequerica”

6.6. Análisis de Factibilidad.

6.6.1. Factibilidad Operativa.

El software educativo “Edufuturo” se utilizará con los niños y niñas del cuarto año de educación básica en el área de Lenguaje y Comunicación guiados por el docente, el mismo que tiene los conocimientos y la capacidad necesaria para la utilización de este recurso pedagógico interactivo.

6.6.2. Factibilidad Técnica.

En los actuales momentos la institución dispone de un laboratorio de computación con veinte y seis computadoras con las siguientes características:

-Procesador Intel Pentium III

-128 M B de RAM

-Tarjeta de red

-Unidad de CD-ROM

-Parlantes

-Mouse óptico

-Teclado

-Regulador

Cuenta con acceso a internet ilimitado. Además cada una de las aulas clase posee recursos tecnológicos como: computador, proyector de datos, televisión, DVD, radio grabadora.

6.6.3. Factibilidad Económica.

El establecimiento ha sido privilegiado ya que cuenta con el apoyo de las autoridades seccionales como son el Honorable Consejo Provincial de Pichincha y el Ilustre Municipio de Mejía que han estado permanentemente apoyando a la educación: la actitud del personal docente también ha sido muy importante dentro de este proceso ya que ha permitido que el maestro mejore su desempeño, y que su labor sea una verdadera respuesta a las necesidades educativas de sus alumnos.

La infraestructura adecuada y los equipos necesarios permiten llevar a efecto la presente propuesta, el apoyo de las autoridades del plantel, padres de familia y la necesidad que sienten los niños, por mejorar su aprendizaje

6.7. Fundamentación Científica.

La sociedad de la información, impulsada por un avance científico, sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación TIC, conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y el mundo educativo.

La proliferación de herramientas para generar, almacenar, transmitir y acceder a la información, hace que la enseñanza tome un giro muy notable demostrando que la información que genera el conocimiento a lo largo de toda la vida, contribuye al aprendizaje permanente, que permitirá el desarrollo y el progreso de las sociedades; por lo tanto es necesario de políticas educativas que favorezcan sistemas de formación permanente.

El acceso a la tecnología es una condición necesaria dentro de los sistemas educativos públicos, ya que se posibilita tanto el aprendizaje como la formación de los estudiantes, la misma que ofrece al docente, la posibilidad de replantear las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje.

Las nuevas tecnologías crean nuevos lenguajes y formas de representación, y permiten crear nuevos escenarios de aprendizaje, las instituciones educativas no pueden permanecer al margen de innovación, el uso de un software educativo tiene muchas ventajas como: motivación por las tareas académicas, continua actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de errores, aprendizaje autónomo, además liberan al profesor de trabajos repetitivos, por lo tanto debemos aprovechar las posibilidades que nos ofrece las NNTT para potenciar el aprendizaje colaborativo constructivista, convirtiéndose de esta manera en un espacio de reflexión para analizar estos nuevos desafíos a los que se enfrenta la educación de hoy.

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

El software educativo como medio de enseñanza constituye un elemento de vital importancia para el logro de los objetivos planteados en las transformaciones de la educación. En este empeño la atención hacia una nueva concepción didáctica para el diseño de los materiales, su evaluación, selección y el uso de los mismos, de manera que permita orientar a los profesores en este sentido.

Por lo tanto es necesario una formación didáctica tecnológica del profesorado que le ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos tecnológicos en sus actividades diarias.

Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes a la cultura de hoy, por ello es importante el uso de las diferentes herramientas tecnológicas ya que son utilizadas con finalidades diversas, lúdicas, informáticas, comunicativas, instructivas, dirigidas al desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social. Los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades de aplicar el software que impulsará el cambio hacia un nuevo paradigma educativo.

6.8. Descripción de la Propuesta.

Para la aplicación de la presente propuesta se utilizará el Software Educativo “Edufuturo”, que es un programa educativo producido en Ecuador, mentalizado por el Gobierno de la Provincia de Pichincha para niños y niñas de Pichincha y Ecuador; es un programa que fue diseñado por un grupo de técnicos, pedagogos y psicólogos que lo han realizado tomando en cuenta los contenidos, destrezas y ejes transversales de la reforma curricular ecuatoriana, de tal manera que estén acordes a lo que los niños y niñas reciben en sus clases. Es un producto interactivo que explota las cualidades del computador siendo una herramienta pedagógica que ayuda al maestro ya sea para introducir un tema o para reforzarlo al final de la unidad, además tiene juegos interactivos para aprender sobre diferentes áreas de manera dinámica.

Aprender a leer y escribir ha sido siempre la ruta hacia la autonomía, la dignidad y el desarrollo. Ahora, esa ruta requiere de nuevas herramientas: la computación, el software, la conectividad e Internet, creación de un sitio web y la capacitación de los maestros. No poseer las habilidades para utilizar esas herramientas modernas es la nueva forma de analfabetismo, los analfabetos del nuevo siglo son quienes no tienen acceso a los medios tecnológicos que dan soporte al insumo clave de esta era: la información.

Pero la información en sí no es suficiente. Debemos orientar a nuestros niños y niñas para que aprendan a convertir toda esa información en un verdadero conocimiento. Esto implica apoyar el desarrollo de destrezas que les permitan adentrarse y dominar los mecanismos de análisis, deducción, síntesis, razonamiento, integración, conexión y correlación de toda esa información.

En el mundo actual, las telecomunicaciones están haciendo que las distancias entre tiempo y espacio se reduzcan aceleradamente. La internet es la puerta de entrada a este

nuevo mundo, de allí que el Gobierno de Pichincha invierte en educación, para promover el acceso de los niños y las niñas al programa de EDUFUTURO, como estrategia para embarcarlos a la autopista de las telecomunicaciones.

Edufuturo es un programa que busca que niños y niñas aprendan a usar el computador, y todos sus programas, en el proceso de aprendizaje de las distintas áreas del conocimiento. El computador, el software y el mundo de la internet no son sino instrumentos para el aprendizaje, que constituyen un salto hacia el desarrollo.

En nuestros días, la búsqueda y obtención de información, la comunicación y todo aprendizaje están signados inevitablemente por el uso de computadores, el acceso a internet y al correo electrónico. Estas tecnologías se encuentran aún en expansión pero están marcando a las nuevas generaciones desde las edades más tempranas, convirtiendo su uso en un requisito de la vida cotidiana.

Las tecnologías de la información y la comunicación TIC deben abordarse desde una perspectiva más educativa que tecnológica. La tecnología está produciendo cambios inevitables en la educación, y estos cambios se imponen ineludiblemente.

La integración de la tecnología en el aprendizaje es un reto. La experiencia de los países más desarrollados es elocuente; luego de equipar y conectar a todas sus escuelas, han encontrado que no siempre usan en el salón de clase como parte orgánica del aprendizaje, y que incluso, son resistidas por algunos docentes y administrativos. Esta es la razón por la que hoy en día, la mayor parte de los programas de introducción de tecnología en las escuelas comienza por la capacitación docente, “apoyo pedagógico” y producción de contenidos apropiados para la plataforma digital.

El objetivo fundamental de la formación del docente es que el vea en la telemática una herramienta para el uso de la información y nuevas oportunidades para desarrollar habilidades. Estos recursos deben promover la búsqueda y selección de contenidos, su lectura crítica y su uso significativo para apoyar el currículo, abriendo espacios que permitan reflexionar sobre la labor pedagógica y la práctica diaria.

Nos enfrentamos a diferencias notorias entre centros que poseen infraestructura y equipo convencional adecuado frente a otros que carecen de ellos, lo que agrava la brecha educativa y tecnológica trayendo inevitables consecuencias sociales, frente a esto, el Gobierno de Pichincha dota equitativamente de computadores a todas las escuelas fiscales y fiscomisionales de la provincia, Edufuturo impulsa que las computadoras formen parte de un proceso de educación integral; convirtiendo a la tecnología en un elemento central del ambiente escolar.

El cambio educativo será posible si la computadora no se restringe a su rol instrumental y se aprovechan todas las posibilidades que las nuevas tecnologías brindan para modificar los procesos de aprendizaje.

[Software educativo.](#)

Se encuentran desarrollados los contenidos curriculares de segundo a séptimo año de educación básica en las áreas cognitivas. Este software se caracteriza por presentar material educativo contextualizado a las características de la población ecuatoriana, de forma lúdica y asequible a niños y niñas de hasta 12 años, el software contiene gráficos en dos y tres dimensiones, animaciones interactivas; fotografías panorámicas interactivas, música, locuciones y sonidos de fondo, y juegos interactivos; este software es una guía para el docente por lo que se trabaja para que cada maestra o maestro enriquezca este material con contenidos del entorno inmediato de la comunidad.

EDUFUTURO consta de varias secciones como: niños y niñas, educadores, padres de familia, cultura, biblioteca y proyectos.

-Niños y niñas.- Con la finalidad de facilitar el acceso al conocimiento y mejorar los aprendizajes de los niños y niñas se ha creado una sección donde se encuentran todos los contenidos de las diferentes áreas de estudio de segundo a séptimo año de educación básica.

-Educadores.- En esta sección se han editado varios artículos para profesores y profesoras motivando y facilitando la actividad educativa.

-Padres de familia.- Esta sección está destinada a los padres de familia tomando en cuenta que son los principales educadores de los hijos e hijas para que asuman la tarea de manera afectiva; presenta una serie de temas de reflexión sobre: Salud, Nutrición, Psicología Infantil, Primeros Auxilios, Declaración de los derechos del niño y niña.

-Cultura.- Los contenidos de esta sección ofrecen distintas entradas al quehacer artístico de nuestro país. Aquí se encuentra información histórica y notas contemporáneas sobre artes visuales, escénicas, música, cine, letras, expresiones artísticas actuales.

-Biblioteca- La biblioteca virtual ofrece enlaces con bibliotecas ecuatorianas y extranjeras para la ubicación de bibliografía. Su propósito es ofrecer temas diferentes como un aporte para entidades educativas, estudiantes y público en general que investigan en internet, la misma que constituye un apoyo y herramienta de consulta.

-Proyectos- La Prefectura de Pichincha, en cumplimiento de su misión, formuló el Plan General de Desarrollo Provincial, documento que es producto del esfuerzo conjunto y concertado de actores sociales, económicos y políticos, para mejorar la calidad de vida de la población con miras al año 2 022.

6.9 Modelo Operativo.

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

FASES	METAS	ACTITUDES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
1.- SOCIALIZACIÓN 8,9,10 DE SEPTIEMBRE	Motivar a las autoridades, docentes y alumnos de la escuela José Mejía Lequerica con el 90% de aceptación.	-Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia del material didáctico interactivo que mejorará el razonamiento lógico matemático.	-Investigadora. -Autoridades. -Docentes. -Alumnos. -Padres de familia.	-PC -Proyector de datos. -Software educativo "Edufuturo"	3 días
2.- PLANIFICACIÓN DEL 13 AL 17 DE SEPTIEMBRE	Seleccionar el software educativo utilizando las tecnologías de información y comunicación con el 100% de dominio.	-Seleccionar contenidos. -Integrar contenidos. -Diseñar actividades.	-Investigadora.	Documentos de apoyo. -PC.	1 semana
3.- EJECUCIÓN 20 DE SEP. 20 DE OCT.	Utilizar el software educativo edufuturo con los alumnos del sexto año de básica con el 100% de asertividad.	-Reunión general -Presentación del material. -Aplicación del material didáctico interactivo.	-Investigadora. -Autoridades. -Docentes. -Alumnos. -Padres de familia.	-PC -Proyector de datos.	5 semanas

4.- EVALUACIÓN 18 Y 19 DE OCTUBRE	Validar la efectividad de la propuesta con el 95% de éxito.	-Observación directa -Aplicación de encuestas. -Formulación de juicios de valor - Toma de decisiones	-Investigadora. -Alumnos.	-Fichas -Encuestas -Registros	2 días
--	---	---	--	---	---------------

Tabla Nº 21

Modelo Operativo

6.10. Aplicación del material concreto

6.10.1. Descripción de guías de clase

Guía. Didáctica No. 1

Tema: Lectura “El brujo en la selva”

Destreza General: Leer

Destreza Específica: Relacionar el contenido del texto con la realidad.

Estrategias: Utilización de software educativo Edufuturo

Experiencia: Trabajar utilizando software educativo Edufuturo con la guía del maestro.

Reflexión:

Lluvia de ideas: (profesor)

Leer el texto del contenido cognitivo con mucha atención: (niños y niñas)

- Observar el gráfico y leer detenidamente en forma silenciosa, luego en forma oral individual y grupal el contenido de la misma.
- Analizar la lectura y reconstruirla a base de preguntas.

Conceptualización:

- Con la lectura realizada y con los datos obtenidos a través de los cuestionamientos, dramaticemos lo leído.
- Grafiquemos una escena de la lectura que más le haya gustado.

Aplicación:

Trabajar utilizando software educativo Edufututo.

Visualizar contenidos

Desarrollar actividades

Contenido cognitivo.

La siguiente pantalla muestra el contenido cognitivo, sobre la lectura “Un brujo en la selva”, contenido que asocia texto y gráfico, mostrando un orden lógico y secuencial de la trama, la lectura tiene como escenario lugares importantes de nuestro país.

Un brujo en la selva

Anocheció y la selva florida empezó a transformarse en un inmenso animal oscuro, lleno de ruidos extraños. El viejo Juan encendió una hoguera y luego se sentó a asar pequeños pedazos de carne.



Era la primera vez que estábamos en la selva y todos/as – incluida Alicia, nuestra profesora- nos sentíamos inquietos.

- ¿ Es cierto que las serpientes salen a pasear de noche? – preguntó Luis con cara de miedo.

- sí- dijo tranquilamente el viejo guía -, salen a pasear por las avenidas secretas de la selva.

¿ Y si nos muerde alguna?

El viejo Juan sonrió y dijo: una vez, hace años, me mordió una: No la vi cuando pasé y quizá sintió que la estaba atacando; por eso se defendió mordiéndome la pierna. Fue uno de los mayores sustos de mi vida, pero me salvé.

¿ Cómo? –preguntamos todos al unisono-.

Yo había llevado algunos limones porque tomar su jugo demora la acción del veneno, pero fue Manuel Yanúa, un indio amigo mío. Quien me salvó.

Primero me hizo un lavado de aji, que sirve para prevenir las hemorragias, y para que no se amortigüen los músculos ni se paralice la circulación intestinal.

Gráfico Nº 16

Fuente software educativo Edufuturo

Después me hizo beber el jugo fermentado de una planta llamada ararats, también conocida en español como curarian...Cuando me recuperé milagrosamente, llevé esa información a Quito, al Museo de Historia de la Medicina. Tomaron nota y me dieron las gracias por que esa revelación serviría para salvar a mucha gente.

Ahora, después de mucho andar por la selva, sé que antes de iniciar una caminata hay que pedir permiso a sus habitantes secretos. Desde que descubri aquello, nada me ha sucedido, y de esto ya son algunos años.

- ¿Y si de todas formas nos muerde una? -dijo Alicia, acomodándose la gorrita-. El viejo guía sacó una botella oscura y dijo: en ese caso aquí traigo una buena dosis de ararats, ¿quieren probar?

¡Guácatela! –exclamó Daniela-, mejor comamos la carne que me muero de hambre -¡Sil! –gritamos todos- as y aplaudimos emocionados-as

La carne estaba deliciosa. El viejo Juan nos miraba comer mientras avivaba el fuego de la hoguera y quemaba palo santo para espantar los mosquitos.

Luego, cuando ya nos habíamos hartado, nos confesó que aquella carne tan deliciosa era de una hermosa culebra.

Ahora –dijo- en cada uno de ustedes vive un pedazo del espíritu de la selva. Su rostro, iluminado por el resplandor del fuego, me pareció que, de pronto, se transformaba en el de un joven indio con ojos y gestos de tigre .

Edgar Allan García.

Gráfico Nº 17

Fuente software educativo Edufuturo

Evaluación.

A través de la siguiente evaluación podemos verificar el cumplimiento de la intencionalidad lectora basada en la comprensión y el aprendizaje significativo

.- Contesta a las siguientes preguntas:

¿Por qué se sentían inquietos todos-as?

¿Quién salvó la vida del viejo Juan?

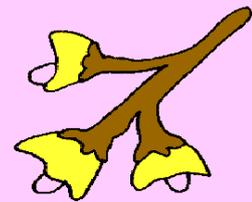
Cuando llegó a Quito el viejo Juan y trajo la información de cómo se cura la picadura de serpiente en la selva. ¿A dónde la llevó?

3.- Relaciona las columnas:

Recuerdas: El amigo del viejo Juan, Manuel Yanún, utilizó algunas medicinas.

Retrasa la acción del veneno

a)



Sirve para espantar los mosquitos

b)

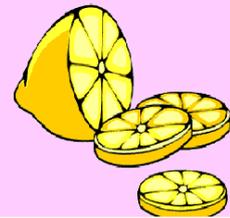


Gráfico Nº 18

Fuente software educativo Edefuturo

Guía. Didáctica No. 2

Tema: El abecedario.

Destreza General: Leer (Lectura Fonológica)

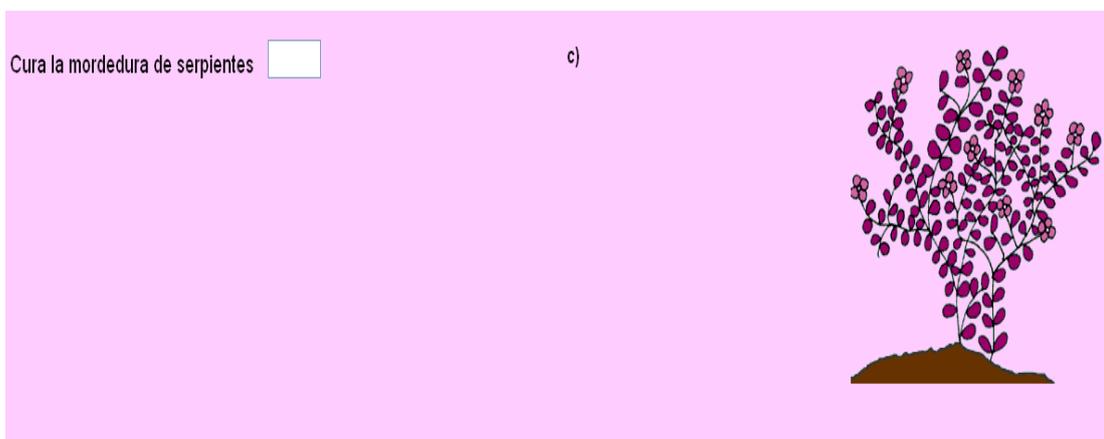
Destreza Específica: Manejar el código alfabético.

Estrategias: Utilización de software educativo Edefuturo

Experiencia: Trabajar utilizando software educativo Edefuturo con la guía del maestro

Reflexión:

Técnica: Memorización del abecedario



Leer el texto del contenido cognitivo con mucha atención: (niños y niñas)

- Observar y leer detenidamente el contenido propuesto.
- Cómo se llama el conjunto de letras que estamos leyendo

Conceptualización:

- Con los datos expresados y el material de apoyo entregado con todas las letras, construyamos un concepto de abecedario.
- Elaboremos un mapa conceptual tomando en cuenta el concepto y características de las vocales y consonantes.

Aplicación:

Trabajar utilizando software educativo Edufututo.

Visualizar contenidos

Desarrollar actividades

Contenido Cognitivo.

La presente pantalla muestra el abecedario y su división en consonantes y vocales, estas a la vez en abiertas y cerradas.

Abecedario o alfabeto es el conjunto de letras de la lengua castellana, las mismas que se encuentran ordenadas a lo que llamamos orden alfabético.

Observa el gráfico y completa:



1. 2. 3.

4. 5.



Me ayudas a completar.

RECUERDA:

Las letras que suenan solas y pueden ser abiertas y cerradas son las **vocales** y las que necesitan de las vocales para tener sonido son las **consonantes**.

¿Ahora, sabrías decir el abecedario de corrido?

Si lees una vez, podrás cantar esta ronda popular:

El patio de mi casa

El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja como los demás.	Agáchate, Y vuélvete agachar, agachaditos / as saben bailar..	Que los / las H, i, j, k, l, m, n, a, si usted no me quiere, mi maestra me querrá.
--	---	--

Gráfico N° 19

Fuente software educativo Edufuturo

Evaluación.

Con las actividades de evaluación presentadas en esta pantalla podremos observar que los alumnos son capaces de formar palabras referentes a la lectura, reemplazando las claves por las letras aprendidas.



Si ordenas los cuadros encontrarás los nombres de los personajes del cuento.

¡LO LOGRASTE!

SOLO PARA INTELIGENTES

Como ya encontraste los nombres en el dibujo anterior, de seguro que podrás formar palabras con el siguiente código:

Busca en el cuadro las letras que corresponden a cada número y forma palabras.

$21 * 1 * 15 * 22 * 17 =$

$21 * 5 * 12 * 24 * 1 =$

$18 * 1 * 12 * 17 =$

A = 1	B = 2	C = 3	D = 4	E = 5	F = 6
G = 7	H = 8	I = 9	J = 10	K = 11	L = 12
LL = 13	M = 14	N = 15	Ñ = 16	O = 17	P = 18
Q = 19	R = 20	S = 21	T = 22	U = 23	V = 24
W = 25	X = 26	Y = 27	Z = 28		

Gráfico Nº 20

Fuente software educativo Edufuturo

Guía. Didáctica No. 3

Tema: La sílaba

Destreza General: Escribir

Destreza Específica: Reconocer las sílabas en las palabras.

Estrategias: Utilización de software educativo Edufuturo

Experiencia: Trabajar utilizando software educativo Edufuturo con la guía del maestro

Reflexión:

Técnica: Observación

Leer el texto del contenido cognitivo con mucha atención: (niños y niñas)

- Observar y leer detenidamente el contenido propuesto.
- Articular correctamente las palabras.
- Cómo separamos en sílabas las palabras.

Conceptualización:

- Con los datos expresados y el material de apoyo entregado sobre las sílabas construyamos un concepto de sílaba.
- Separemos las palabras en sílabas haciendo golpes con las manos.
- Determinemos cuántas letras y sílabas tienen cada una de las palabras.

Aplicación:

Trabajar utilizando software educativo Edufuturo.

Visualizar contenidos.

Desarrollar actividades

Contenido Cognitivo.

En la presente pantalla observamos cómo se separa las palabras en sílabas, señalando que las palabras están formadas por varias letras. Sílabas es un conjunto de sonidos que se pronuncian en un golpe de voz. Conocemos dos clases de sílabas átonas y tónicas.

-

6. Ortografía

Recuerda que las palabras es una familia en las que se reúnen varias letras.

SE CRE TO

ES PI RI TU

Pero la palabra no podemos pronunciarla en un solo golpe de voz. Lee las palabras que están anteriormente. Da golpes con los pies o si prefieres con las manos, cuando veas espacios entre los cuadros de color.

Todas las letras que están en cada cajón se pronuncian en un solo golpe de voz.

Mira el siguiente ejemplo:

La palabra Ecuador la pronunciamos así:

E cua dor tiene 3 sílabas y 7 letras

La palabra Pichincha la pronunciamos así:

Pi chin cha tiene 3 sílabas y 9 letras

La palabra niño la pronunciamos así:

Ni ño tiene 2 sílabas y 4 letras

Cada sílaba está compuesta por letras

Gráfico N° 21

RECUERDA:

Sílaba es el conjunto de sonidos que se pronuncian en un solo golpe de voz.

Fuente software educativo Edufuturo

Evaluación.

Con las actividades evaluativas se demostrará que los niños y niñas obtuvieron un aprendizaje significativo para separar palabras en sílabas y son capaces de formar nuevas oraciones.

9. Evaluación

1.- Escribe aquí los nombres de las plantas que no utilizó Manuel Yanúa para curarle al viejo Juan de la mordedura de la serpiente.

2.- Separa las palabras en sílabas.

3.- Forma oraciones con cada una de ellas:

Gráfico N° 22

Fuente software educativo Edefuturo

Guía. Didáctica No. 4

Tema: escritura de textos cortos.

Destreza General: Escribir

Destreza Específica: Lograr interés y creatividad en el escrito.

Estrategias: Utilización de software educativo Edufuturo

Experiencia: Trabajar utilizando software educativo Edufuturo con la guía del maestro

Reflexión:

Técnica: Lluvia de ideas: (profesor)

Leer el texto del contenido cognitivo con mucha atención: (niños y niñas)

- Observar y leer detenidamente el contenido propuesto.
- Escribir textos cortos con ideas que tengan secuencia lógica.
- Escribir con letra legible.

Conceptualización:

- Con ayuda de los gráficos escribirán textos cortos.
- Los textos tendrán principio y fin bien definidos.

Aplicación:

Trabajar utilizando software educativo Edufututo.

Visualizar contenidos.

Desarrollar actividades.

Contenido Cognitivo.

La presente pantalla muestra un conjunto de recomendaciones para la expresión oral, que deben tener muy claro lo que es sílaba, palabra y oración, para escribir correctamente textos cortos, utilizando los signos de puntuación como son el punto y la coma, tomando en cuenta que los alumnos escriben como pronuncian.

Para que tu expresión oral sea correcta no olvides:

- Leer despacio y en voz alta
- Usar el tono de voz adecuado, para que cuando te escuchen comprendan lo que dices
- Vocalizar bien todas las palabras para que entiendas.
- Hacer pausa cuando encuentres (,) coma y (.) punto.

Con las letras se forman palabras, y con las palabras se forman oraciones. Así como se dividen las palabras en sílabas también se dividen las oraciones en palabras.

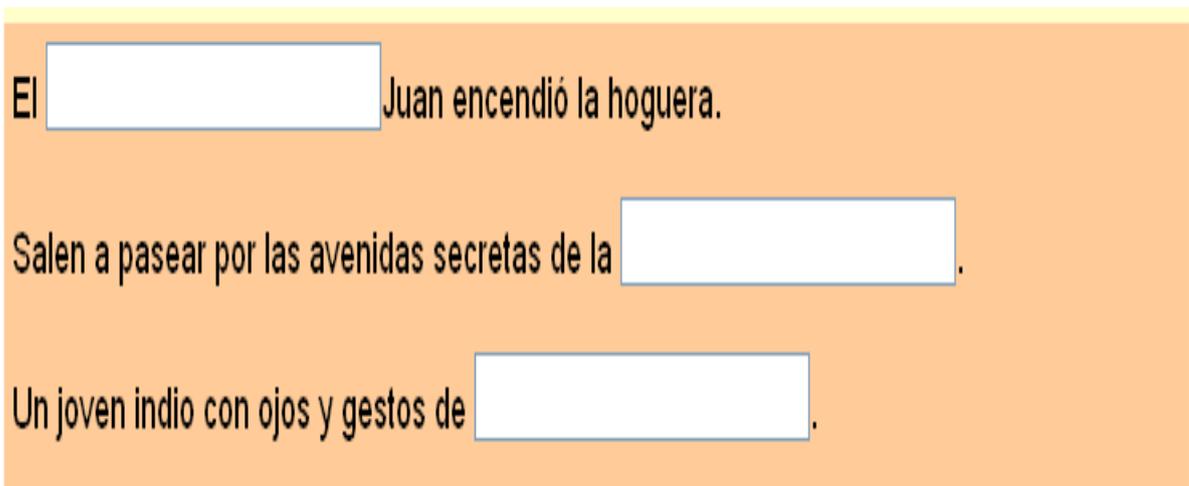


Gráfico Nº 23

Fuente software educativo Edufuturo

Evaluación.

En esta pantalla podemos verificar si los niños y niñas son capaces de escribir textos cortos en base a imágenes, con letra clara y legible, con la adecuada separación entre palabras.

7. Escritura.

¿Te gustan los chistes mudos? Aquí tienes dos:



1.-Elige uno de los chistes que más gracioso te parezca y escribe a continuación:

2.- Una vez escrito el chiste, revisa si has cumplido con lo siguiente:

	SI	NO
La idea tiene principio y fin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Has escrito correctamente las palabras;	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Has trabajado con letra clara y legible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Has separado correctamente las palabras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[Página anterior](#)

[Inicio de sección](#)

[Página siguiente](#)

Opciones de desplazamiento.

Gráfico N° 24

Fuente software educativo Edufuturo

6.11. Marco Administrativo.

El presente Software educativo “Edufuturo” será administrado por los niños y niñas del cuarto año de educación básica, ya que serán ellos los que se encarguen de administrar, utilizar, analizar y determinar su validez y funcionalidad.

El proyecto tiene como objetivo encaminar y satisfacer las necesidades de los alumnos y permite orientar al docente en su práctica referida a los objetivos, contenidos, actividades que contribuyan al avance cognitivo del estudiante.

Recursos humanos:

- Niños y niñas.
- Docentes.
- Autoridades.
- Administrador del centro de cómputo.

Recursos materiales:

- P.C.
- Proyector de datos.
- Televisor.
- C.D. (Soporte de almacenamiento magnético)

6.12. Previsión de la evaluación.

En la presente propuesta se realizará un seguimiento minucioso y una evaluación permanente para verificar los logros alcanzados por los niños y niñas para obtener parámetros reales sobre la aplicación del Software educativo “Edufuturo” de esta manera se podrá verificar la potencialidad del material interactivo en el aprendizaje significativo para tomar decisiones pertinentes.

Bibliografía

AEBLI, H, 1958. Una Didáctica Fundada en la Psicología de Jean Piaget. Edit. Kapelusz S.A. Buenos Aires.

AEBLI, H. 1995. Doce Formas de Enseñanza; Una Didáctica Basada en la Psicología. 2a. Edición. Marcea S. A. de Ediciones. Madrid. España.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA II: Derechos, Capítulo segundo: Derechos del Buen Vivir, Sección quinta de Educación.

DICCIONARIO, Manual de la Lengua Española, Vox c 2007. Larousse Editorial S.L.

EDITORIAL SANTILLANA, Curso para Docentes, Módulo 16

Editor F. Hitt. Grupo Editorial Iberoamérica S.A. de C.V.

LEY DE EDUCACIÓN, Capítulo II, Principios y fines.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Lenguaje y Comunicación para cuarto año de Educación Básica, 2009

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica, 2010.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Propuesta Consensuada de la Reforma Curricular Básica, 2006.

PARTIN, Ronald, Manual de Instrumentación Didáctica, México, 1997

SÁNCHEZ, J, Construyendo y Aprendiendo con el Computador

SALOMÓN, Cynthia (1987). Entornos de Aprendizaje con Ordenadores; Una reflexión sobre teorías del aprendizaje y la educación, Paidós España.

Webgrafía

<http://www.angelfire.com/a22/./software.html>.

<http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>

<http://www.ciencia ytecnologia.gob.bo/convocatorias/publicaciones/Metodología>.

[http:// www.cimeac.com/pdf/piaget_en_el_aula.pdf](http://www.cimeac.com/pdf/piaget_en_el_aula.pdf)

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?C=458>

<http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>

<http://www.monografias.com/trabajosco/dapa/dapa.shtml/>.

<http://www.peremarques.pongea.org/lsiyedu.htm>.

<http://www.publicalpha.com/?que-es-el-sof-educat>.

<http://www.softeduc.com/ndex.php?page=software-educativo>

http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

MODALIDAD DE ESTUDIO SEMIPRESENCIAL.

Encuesta dirigida a niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela fiscal mixta “José Mejía Lequerica”.

Objetivo.- Diagnosticar la utilización del software educativo “Edufuturo” en el aprendizaje significativo en el área de Lenguaje y Comunicación de los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela fiscal mixta “José Mejía Lequerica”.

Instructivo.- Lea atentamente las interrogantes planteadas y marque con una X la respuesta de su elección.

1.- ¿Tú escuela cuenta con un laboratorio de computación al cuál puedes acceder con facilidad?

SI

NO

2.- ¿Tienes computadora en casa?

SI

NO

3.- ¿Piensas que al utilizar el software educativo “Edufuturo” te ayudaría a mejorar el aprendizaje significativo de Lenguaje y Comunicación?

SI

NO

4.- ¿Te gusta como tú maestra enseña?

SI

NO

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

SI

NO

6.- ¿Realizas las tareas escolares tú solo?

SI

NO

7.- ¿Te gustaría que tú maestra imparta clases utilizando el software educativo “Edufuturo”?

SI

NO

8.- ¿Deseas que te evalúen a través del computador?

SI

NO

9.- ¿Tú maestra usa videos para la enseñanza aprendizaje de las asignaturas?

SI

NO

10.- ¿Consideras que al utilizar el computador aprendes más rápido y mejor?

SI

NO