



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

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

Mención:Parvularia

TEMA:

**“LOS JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE
GUILLEN DE REZZANO, PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO,
PARROQUIA PUEMBO.”**

Autora: María Marisol UsiñaZulca.

Tutor: Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

AMBATO – ECUADOR

2013

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL
TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova, con Cédula de Ciudadanía N°1800749184, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO, PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA DE PUEMBO”, desarrollado por la egresada Sra. María Marisol UsiñaZulca, 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, 15 de octubre del 2013.

.....
TUTOR
Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LOS JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO, PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA DE PUEMBO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 15 de octubre del 2013.

UsiñaZulca María Marisol
C.I 171551459-0
AUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, 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 autora.

Ambato, 15 de octubre del 2013.

UsiñaZulcaMaría Marisol
C.I 171551459-0
AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:

La Comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “LOS JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO, PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA DE PUEMBO”, presentada por la Srta. María Marisol Usiña Zulca, egresada de la Carrera de Parvularia, Septiembre 2011 – Febrero 2012, una vez revisado la investigación, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

Ambato, 15 de octubre del 2013.

LA COMISIÓN

.....
Lic. Mg. Nora Luzardo Urdaneta
C.I. 180230831-0

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

.....
Ing. Diego Fernando Melo Fiallos
C.I. 180301736-5
MIEMBRO 1

.....
Lic. Carmen Isabel Vaca Vaca
C.I. 180338142-3
MIEMBRO 2

DEDICATORIA

El presente trabajo quiero dedicarle con todo mi amor a mi querido hijo Christopher ya que él es mi razón de seguir y luchar por las metas que me he propuesto. Dedico también a mi esposo Juan Carlos que me brindó su apoyo y comprensión durante todo el periodo de mis estudios.

A mis queridos padres quienes me enseñaron desde pequeña a luchar por alcanzar mis metas. Mi triunfo es de ustedes.

A todas la personas que me apoyaron en los momentos difíciles y siempre estuvieron a mi lado cuidando de mi pequeño hijo en especial a mis cuñadas y suegros.

MARISOL

AGRADECIMIENTO

En primer lugar quiero agradecer a Dios por todo el amor que me ha brindado y por la sabiduría que me ha dado para poder culminar una meta más en mis estudios.

También quiero agradecer a la Universidad Técnica de Ambato por haberme abierto las puertas para dar un paso más en mi vida profesional. A mis maestros que con su paciencia me han guiado cuando los he necesitado.

Igualmente a mi maestro asesor Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova quien me ha orientado en mi tesis que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea participe el mejoramiento profesional.

MARISOL

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
INDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1.....	3
PROBLEMA.....	3
1.1 TEMA	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO	7
1.2.3 PROGNOSIS.....	8
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	9
1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES.....	9
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.	10
1.3 JUSTIFICACIÓN	10
1.4 OBJETIVOS	11
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	11

1.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
	CAPÍTULO 2.....	13
	MARCO TEÓRICO.....	13
2.1	ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	13
2.2	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	14
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	17
2.4	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	20
2.4.1	VARIABLE INDEPENDIENTE	23
2.4.2	VARIABLEDEPENDIENTE	49
2.5	HIPÓTESIS	80
2.6	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	80
	CAPÍTULO 3.....	81
	METODOLOGÍA	81
3.1	ENFOQUE.....	81
3.2	MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN.....	81
3.3	TIPO O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	82
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	83
3.5	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	84
3.6	RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	86
3.7	PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	87
3.7.1	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	87
	CAPÍTULO 4.....	88
	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	88
4.1	FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO.	88

4.2	VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	88
4.2.1	PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS:	98
4.2.2	SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN	98
4.2.3	DESCRIPCIÓN DE LA PLOBACIÓN.....	98
4.2.4	ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO:	99
4.2.5	ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO:.....	99
4.2.6	RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS	
	FRECUENCIAS OBSERVADAS.....	100
	FRECUENCIAS ESPERADAS	100
	CÁLCULO DELCHICUADRADO	100
4.2.7	DECISIÓN	101
	 CAPÍTULO 5	 107
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	107
5.1	CONCLUSIONES.	107
5.2	RECOMENDACIONES	108
	 CAPÍTULO 6	 110
	PROPUESTA.....	110
6.1	DATOS INFORMATIVOS:.....	110
6.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	111
6.3	JUSTIFICACIÓN	112
6.4	OBJETIVOS:	112
	General	112
	Específicos	112
6.5	ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD.....	113
6.6	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICO.	114

6.7	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	119
6.8	MODELO OPERATIVO “Guía de Estimulación mediante juegos informáticos didácticos para niños y niñas de Primer Año de Educación Básica” ..	148
6.9	PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	151
	BIBLIOGRAFIA	152
	WEFGRAFIA	155
	ANEXOS	156

ÍNDICE DE CUADROS

	Cuadro No 1. Población y Muestra	83
	Cuadro No 2. Operacionalización de la variable Independiente.....	84
	Cuadro No 3. Operacionalización de la variable Dependiente.	85
	Cuadro No 4. Recolección de la Información.....	86
	Cuadro N° 5¿El niño/a participa activamente?	88
	Cuadro N° 6¿El niño/a disfruta creando dibujos?.....	89
	Cuadro N° 7¿El niño/a identifica las nociones grande y pequeño?	90
	Cuadro N° 8¿El niño/a relaciona objetos según la profesión?.....	91
	Cuadro N° 9 ¿El niño/a identifica derecha e izquierda?	92
	Cuadro N° 10 ¿El niño/a escribe en códigos?.....	93
	Cuadro N° 11¿El niño/a lee los pictogramas?	94
	Cuadro N° 12 ¿El niño/a lee las etiquetas?.....	95
	Cuadro N° 13 ¿El niño/a expresa sus experiencias mediante el dibujo?	96
	Cuadro N° 14 ¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?.....	97
	Cuadro N° 15 Frecuencias Observadas	100
	Cuadro N° 15 Frecuencias Esperadas.....	100
	Cuadro N° 17 Calculo del Chicuadrado.....	101
	Cuadro N° 18 Presupuesto	113
	Cuadro N° 19 Modelo Operativo.....	152

INDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 1 Árbol del Problema	7
Gráfico N° 2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES.....	20
Gráfico N° 3 CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE.....	21
Gráfico N° 4 CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE.....	22
Gráfico N° 5¿El niño/a participa activamente?.....	88
Gráfico N° 6¿El niño/a disfruta creando dibujos?	89
Gráfico N° 7¿El niño/a identifica las nociones grande y pequeño?.....	90
Gráfico N° 8 ¿El niño/a relaciona objetos según la profesión?.....	91
Gráfico N° 9¿El niño/a identifica derecha e izquierda?.....	92
Gráfico N° 10¿El niño/a escribe en códigos?	93
Gráfico N° 11¿El niño/a lee los pictogramas?	94
Gráfico N° 12¿El niño/a lee las etiquetas?.....	95
Gráfico N° 13¿El niño/a expresa sus experiencias mediante el dibujo?.....	96
Gráfico N° 14¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?	97
Grafico N° 15 JI CUADRARA.....	99

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

TEMA:“Los juegos informáticos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia de pichincha, cantón Quito, parroquia de Puembo”.

AUTORA: María Marisol UsiñaZulca.

TUTOR:Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los juegos informáticos didácticos en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de Educación Básica de la Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano del cantón Quito, parroquia Puembo. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla una guía de motivación mediante los juegos informáticos didácticos aplicado a los componentes de los ejes de aprendizaje para niños del Primer Año de Educación Básica que las maestras pueden emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica, humanas e informática basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes de la Institución Educativa.

Descriptor de la tesis: aprendizaje significativo, juegos informáticos didácticos, educación, aprendizaje, programas abiertos, programas cerrados, tecnología virtual, aprendizaje por conceptos, aprendizaje de representaciones, aprendizaje de proposiciones.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación denominado: “LOS JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO, PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN QUITO, PARROQUIA PUEMBO”.

El trabajo de Graduación consiste de seis capítulos.

Capítulo 1.- El Problema, se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el árbol de problema y el correspondiente análisis crítico, la prognosis, se plantea el problema los interrogantes del problema, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

Capítulo 2.- El Marco Teórico, se señalan los Antecedentes investigativos, la fundamentación correspondiente, la Red de inclusiones, La Constelación de Ideas, el Desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de variables.

Capítulo 3.- La Metodología, se señala el enfoque; las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

Capítulo 4.- Análisis e interpretación de resultados, se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante

los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

Capítulo 5.- Conclusiones y recomendaciones se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

Capítulo 6.- La Propuesta, se señala el tema, los datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, los Objetivos, la Fundamentación del Modelo Operativo, el Marco Administrativo y el plan de monitoreo y evaluación. Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en este trabajo de Graduación así como los anexos correspondientes.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA

1.1 TEMA

“Los juegos informáticos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Humberto Chacón considera, que en la actualidad la educación debe ser un aspecto de prioridad en la agenda de discusiones en los países subdesarrollados como lo hacen en los países desarrollados, como tema hacer tratado no solo por especialistas, sino también por políticos, medios de comunicación y sociedad en general.

La calidad educativa en nuestro país es deficiente ya que las instituciones la mayoría en el área rural no cuenta con una biblioteca, centros de computación y áreas de recreación. El 63% de las escuelas disponen de un centro de computación.

Sonia Naranjo dice: “A nivel nacional las instituciones educativas desde los inicios, primero no contaban con computadoras mucho menos con software informáticos didácticos donde los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas”.

Hoy en día en algunas instituciones de nuestro país se cuenta con un laboratorio de computación, cada máquina con un juegos informáticos didáctico en donde algunos niños, no todos desarrollaran sus potencialidades; ya que no habrá una computadora para cada niño o niña.

En nuestro país hay construidas y en funcionamiento 18 Escuelas del Milenio las mismas que cuentan con laboratorios de computación y cada aula con pizarrones digitales para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo con la tecnología que ellos necesitan.

En las escuelas rurales unidocentesque existen en el campo la falta de calidad educativa es aún más notable ya que primero tienen un docente para todos los grados, la infraestructura está en deterioro, no cuentan con una biblioteca, mucho menos con un centro de computación.

La deficiencia del sistema es otro problema que acompaña a la educación del Ecuador en donde los niños y niñas no están en el grado que les corresponde esto se debe a que muchos repiten el año, algunos entran y salen de la escuela dependiendo la economía que acompañe a sus padres.

La educación debe ser considerada una de las prioridades de la agenda nacional. Pero esta no existe.Hay que construirla a través de un gran acuerdo nacional.El país tiene metas: Llegar al 2015 con 10 años de Educación Básica de calidad paratodos los ecuatorianos y ecuatorianas.

En la provincia de Pichicha algunas instituciones tienen la problemática de que algunos docentes no saben manejar una computadora y por esa razón no pueden dar a sus estudiantes un aprendizaje significativo mediante los juegos

informáticos didácticos. A este problema también le acompaña el limitado equipo informático que existe en cada institución para muchos alumnos, y la provincia cuenta con una Escuela del Milenio favoreciendo a un 10% de niños y niñas en un aprendizaje significativo a través de los juegos informáticos didácticos.

Algunos docentes son capacitados pero la falta de práctica ha hecho que los profesores tengan un 20% de falencia en su aprendizaje de computación. Este problema ha sido notado cuando los profesores tuvieron que dar las pruebas externas y muchos no tenían conocimiento de cómo manejar una computadora.

Cabe mencionar la calidad de los docentes que tiene nuestra provincia aunque la mayoría sean muy bien preparados académicamente no tienen el don; en muchas escuelas se ve el maltrato que sufren los niños ya sea un grito, un palmada, etc. El niño siempre espera una sonrisa, un alago, un mimo, una palabra dulce que salga de su docente para elevar su autoestima.

La escuela donde debe asistir el niño/a debe ser un jardín lleno de amor y ternura siempre esperando que los niños lleguen a sus aulas a llenar de armonía y cariño. Recuerde que los niños son el presente y futuro de nuestra Patria son los ciudadanos que marcarán la diferencia llenos de respeto, solidaridad, todos los valores que se está perdiendo hoy en día en la sociedad.

Los docentes siempre deben estar dispuestos a capacitarse en temas informáticos, hoy en día la computación es avanzada y avanza día a día, en las instituciones el docente debe saber un poco de computación para poder dar a sus niños una clase mediante la computadora y así su clase le llamará la atención y no será repetitiva será algo novedoso que le interesara e irá a contar en su casa lo bien que pasó en la escuela aprendiendo algo nuevo.

En Quito el problema que se presenta es que muchos docentes son contratados los mismos que por no tener nombramiento han sido excluidos de las instituciones quedando los alumnos a la deriva, sin saber qué pasará si vendrá otro profesor o quien se hará cargo de ellos. El gobierno no se está dando cuenta del daño que está causando a los estudiantes ya que tendrán un retraso en el aprendizaje por que otros paralelos o años irán más adelante que los estudiantes que se quedaron sin profesores.

La calidad de los aprendizajes no sólo depende de la escuela, sino, en alto porcentaje, de la influencia de la familia y de la sociedad. Factores externos a la escuela que influyen sobre los aprendizajes y desarrollo de los niños y niñas son el empleo y condición económica de los padres o tutores, grado de instrucción de los padres, estabilidad familiar, el tiempo de los padres dedicados a los hijos, la migración y las relaciones sociales propias de los alumnos.

La falta de presupuesto es muy notable en la educación aunque se dice que se asigna un porcentaje a las instituciones por niño esto no es suficiente en el área rural se nota claramente el poco presupuesto que asigna el gobierno no alcanza para pagar los servicios básicos, peor para comprar material didáctico que es muy necesario e indispensable en la educación y no se puede ampliar la infraestructura para atender la alta demanda de estudiantes que hay en las áreas rurales; muchos se quedan sin cupos para estudiar y se dedican a trabajar.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

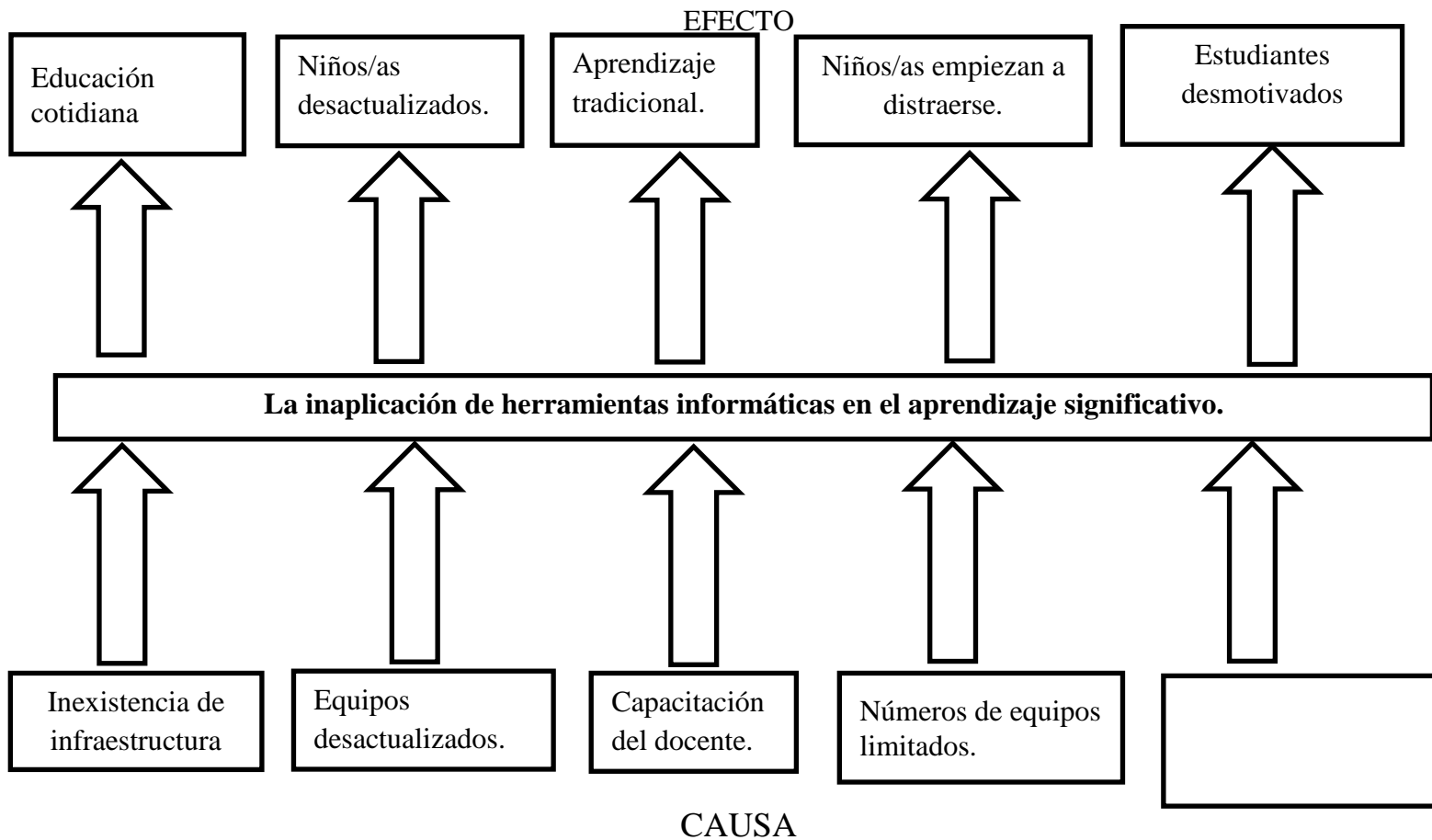


Grafico N° 1 Árbol del Problema
Diseñado por Marisol Usiña

La inaplicación de herramientas informáticas en el aprendizaje significativo, impiden que los estudiantes desarrollen el 100% de sus habilidades cognitivas.

El aprendizaje sigue siendo tradicionalista ya que sus maestros no se capacitan en la especialidad de informática y toman decisión de seguir dando clases en materiales concretos.

En las instituciones educativas a pesar de tener un laboratorio de computación las máquinas son muy pocas y los estudiantes empiezan a distraerse y distraer a su compañeros prestando poca atención a sus profesores, y creando indisciplina.

La falta de actualización en los equipos también hace que se vuelvan lentas las máquinas quedándose los niños desactualizados en la educación virtual.

Las herramientas informáticas deben ser entretenidas, interesantes en que los niños y niñas sean capaces de buscar soluciones a sus problemáticas que se les presenta en su vida cotidiana, también deben ser capaces de desarrollar sus destrezas.

1.2.3 PROGNOSIS.

En caso de no realizar esta investigación los niños y niñas tendrán un porcentaje de analfabetismo virtual y no serán creativos cuando estén frente a un computador y tengan que realizar una actividad en algún juego informático didáctico.

Seguirán siendo alumnos de un aprendizaje tradicional sin desarrollar sus inteligencias múltiples que se están descubriendo a su edad.

Se perderá la comunicación que debe haber entre un usuario y su computadora, tendrá una educación de baja calidad su rendimiento escolar se verá afectado por su manera de comunicarse con el mundo virtual.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo los juegos informáticos didácticos inciden en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES.

¿Cuáles son los tipos de juegos informáticos didácticos aptos para los niños y niñas de 5 años de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo que deben tener los niños y niñas del 1° Año de Educación Básica?

¿Existen alternativas de solución a la problemática de inaplicación de juegos informáticos y su incidencia en el aprendizaje significativo?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.

Campo: Educativo

Área: Tecnológica

Aspecto: Juegos informáticos Didácticos y el aprendizaje significativo.

Delimitación Espacial Institución Cleotilde Guillen de Rezzano.

Delimitación Temporal noviembre del 2012 a marzo 2013.

Unidades de Observación Estudiantes.- Docentes.

1.3JUSTIFICACIÓN

Los juegos informáticos en la educación son de mucha importancia ya que con ellos los niños y niñas desarrollan las inteligencias múltiples como: relaciones lógico matemáticas, lingüística, musical, visual espacial, naturalista.

Esta investigación es importante porque le permitirá al docente capacitarse día a día en la tecnología para poder ir de la mano con su alumno alcanzando las metas propuesta en su planificación.

El aprendizaje significativo que brindan los juegos informáticos didácticos deben estar vinculados con una relación directa con lo que el alumno ya sabe, debe ser representativo, es decir tener sentido lógico y secuencia.

Esta presente investigación es factible porque se puede acceder fácilmente a fuentes informativas como Internet, bibliografías, revistas, documentos, informativos y textos necesarios para consultar, además se cuenta con el aval del Director de la Institución y la apertura de las Profesoras del Primer Año de Educación Básica nos facilitarán cualquier información sea directa o indirecta con los niños y niñas.

Para la investigación se dispone de tiempo necesario y los recursos para la ejecución del problema detectado y su evolución.

La presente investigación es novedosa ya que los niños y niñas aprenderán a utilizar los juegos informáticos didácticos para dejar de lado el aprendizaje tradicionalista convirtiéndose en un aprendizaje significativo y así seguirán familiarizándose con el mundo de la informática.

Los beneficiados de la presente investigación son los niños, niñas y maestros.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Investigar la incidencia de los juegos informáticos educativos en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la institución Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Diagnosticar la participación activa hacia los juegos informáticos didácticos en los niños y niñas de 5 años de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.
- Determinar el nivel de aprendizaje significativo que tienen los niños y niñas del 1° año de educación básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.
- Proponer una guía de juegos informáticos didácticos, para los niños y niñas de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

En la Escuela Fiscal Mixta Cleotilde Guillen de Rezzano no se han realizado investigaciones acerca de la inaplicación de juegos informáticos didácticos por tal razón el primer trabajo investigativo que se va a desarrollar con los niños y niñas de la institución.

En la biblioteca virtual de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se han encontrado tesis relacionadas con esta temática misma que se servirán como documento de apoyo para la elaboración del presente trabajo.

Tema:

“Los juegos virtuales didácticos y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes del segundo y tercer año de educación básica de la unidad educativa intercultural bilingüe "Chibuleo", provincia de Tungurahua, del cantón Ambato”.

Autor (a): María Eugenia Punina.

Director (a): Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez

Año: 2010.

Conclusión:

A medida que la tecnología avanza es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes mediante la aplicación de juegos virtuales didácticos

Tema:

“Juegos virtuales, educativos y su incidencia en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil “Casita de Chocolate” del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua, parroquia de Huambaló

Autor (a): Morales Benavides Dennis Yojaira

Director (a): Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora

Año: 2011.

Conclusión:

Los juegos virtuales educativos vigilados por maestros y padres de familia dan un doble sentido beneficioso al niños, mientras juega puede aprender y desarrollarse intelectualmente.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

El presente trabajo de Graduación se ubica en el paradigma “Crítico propositivo”, crítico porque analiza una realidad socio – educativa y propositivo ya que plantea una alternativa al problema investigado.

Crítico:

Durante algunas observaciones sobre los juegos informáticos didácticos aplicada en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano parroquia de Puenbo.

Propositivo:

Frente a la contemplación pasiva del problema, el equipo responsable del trabajo presenta una alternativa de selección que permitirá el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

Paradigma-Ausubel

EL aprendizaje significativo se presenta en oposición al aprendizaje sin sentido, aprendido de memoria o mecánicamente. El término "significativo" se refiere tanto a un contenido con estructuración lógica propia como a aquel material que potencialmente puede ser aprendido de modo significativo. El primer sentido del término se denomina sentido lógico y es característico de los contenidos cuando son no arbitrarios, claros y verosímiles, es decir, cuando el contenido es intrínsecamente organizado, evidente y lógico. El segundo es el sentido psicológico y se relaciona con la comprensión que se alcance de los contenidos a partir del desarrollo psicológico del aprendiz y de sus experiencias previas. Aprender, en términos de esta teoría, es realizar el tránsito del sentido lógico al sentido psicológico, hacer que un contenido intrínsecamente lógico se haga significativo para quien aprende.

Por esta razón para Bruner el sentido psicológico es siempre idiosincrásico (mi sentido y significado) y prevalece sobre el sentido lógico que es de significación más universal. En los procesos educativos y en la interacción social se negocian las comprensiones y lo idiosincrásico del sentido lógico se hace genérico y puede

lograrse una comunidad de sentido y mejorar el entendimiento en las relaciones ínter psicológicas. El aprendizaje con sentido es el mecanismo más indicado para adquirir y guardar la enorme cantidad de ideas e informaciones de que dispone cada disciplina del conocimiento.

Para Ausubel la estructura cognitiva consiste en un conjunto organizado de ideas que preexisten al nuevo aprendizaje que se quiere instaurar. Los nuevos aprendizajes se establecen por subsunción. Esta forma de aprendizaje se refiere a una estrategia en la cual, a partir de aprendizajes anteriores ya establecidos, de carácter más genérico, se puede incluir nuevos conocimientos que sean específicos o subordinables a los anteriores. Los conocimientos previos más generales permiten "anclar" los nuevos y más particulares. La estructura cognitiva debe estar en capacidad de discriminar los nuevos conocimientos y establecer diferencia para que tengan algún valor para la memoria y puedan ser retenidos como contenidos distintos. Los conceptos previos que presentan un nivel superior de abstracción, generalización e inclusión los denomina Ausubel organizadores avanzados y su principal función es la de establecer un puente entre lo que el alumno ya conoce y lo que necesita conocer.

Desde el punto de vista didáctico, el papel del docente es el de identificar los conceptos básicos de una disciplina dada, organizarlos y jerarquizarlos para que desempeñen su papel de organizadores avanzados.

Ausubel distingue entre tipos de aprendizaje y tipos de enseñanza o formas de adquirir información. El aprendizaje puede ser repetitivo o significativo, según que lo aprendido se relacione arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitiva.

La enseñanza, desde el punto de vista del método, puede presentar dos posibilidades. Se puede presentar el contenido que se va a aprender de una manera completa y

acabada, el cual denomina Ausubel como aprendizaje receptivo o se puede permitir que el alumno descubra e integre lo que ha de ser asimilado; en este caso se le denomina aprendizaje por descubrimiento.

Citas:

<http://principiosdidacticos.foroes.org/t26-paradigmas-del-aprendizaje>

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

En el REGLAMENTO A LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (Decreto No. 508).

Art. 7.-Programas de ordenador (Software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuera su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de usuario

En el código de la niñez y adolescencia, el estado y los organismos pertinentes aseguran que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más les convenga a sus hijos e hijas.

Art. 38 objetivos de los programas de educación, la educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

g) desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Reglamento General a la Ley de Carrera Docente y Escalafón del Magisterio Nacional.

Capítulo II

Del Sistema Nacional de Capacitación y Mejoramiento

Art. 164.- El Ministerio de Educación dispondrá que conste en cada proforma presupuestaria los recursos financieros que fueren necesarios para la institucionalización y funcionamiento del sistema nacional de capacitación y mejoramiento de los recursos humanos del sector educativo, que serán administrados por la Dirección Nacional de Capacitación y Perfeccionamiento Docente.

Capítulo V

Del Perfeccionamiento Docente

Art. 171.- El perfeccionamiento docente está orientado a revisar, complementar o renovar conocimientos, destrezas y actitudes para satisfacer las necesidades de actualización acorde con el avance de la ciencia y la tecnología.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

CAPÍTULO IV

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES

Art. 10.- Derechos.- Las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos:

a) Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación.

CAPÍTULO TERCERO

DEL ESCALAFÓN DOCENTE

Art. 112.- Del desarrollo profesional.- El desarrollo profesional es un proceso permanente e integral de actualización psicopedagógica y en ciencias de la educación. Promueve la formación continua del docente a través de los incentivos académicos como: entrega de becas para estudios de postgrados, acceso a la profesionalización docente en la Universidad de la Educación, bonificación económica para los mejores puntuados en el proceso de evaluación realizado por el Instituto de Evaluación, entre otros que determine la Autoridad Educativa Nacional.

El desarrollo profesional de las y los educadores del sistema educativo fiscal conduce al mejoramiento de sus conocimientos, habilidades y competencias lo que permitirá ascensos dentro de las categorías de escalafón y/o la promoción de una función a otra.

Plan Decenal de Educación del Ecuador

Política 7

Revalorización de la Profesión Docente, Desarrollo Profesional, Condiciones de Trabajo y Calidad de Vida.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

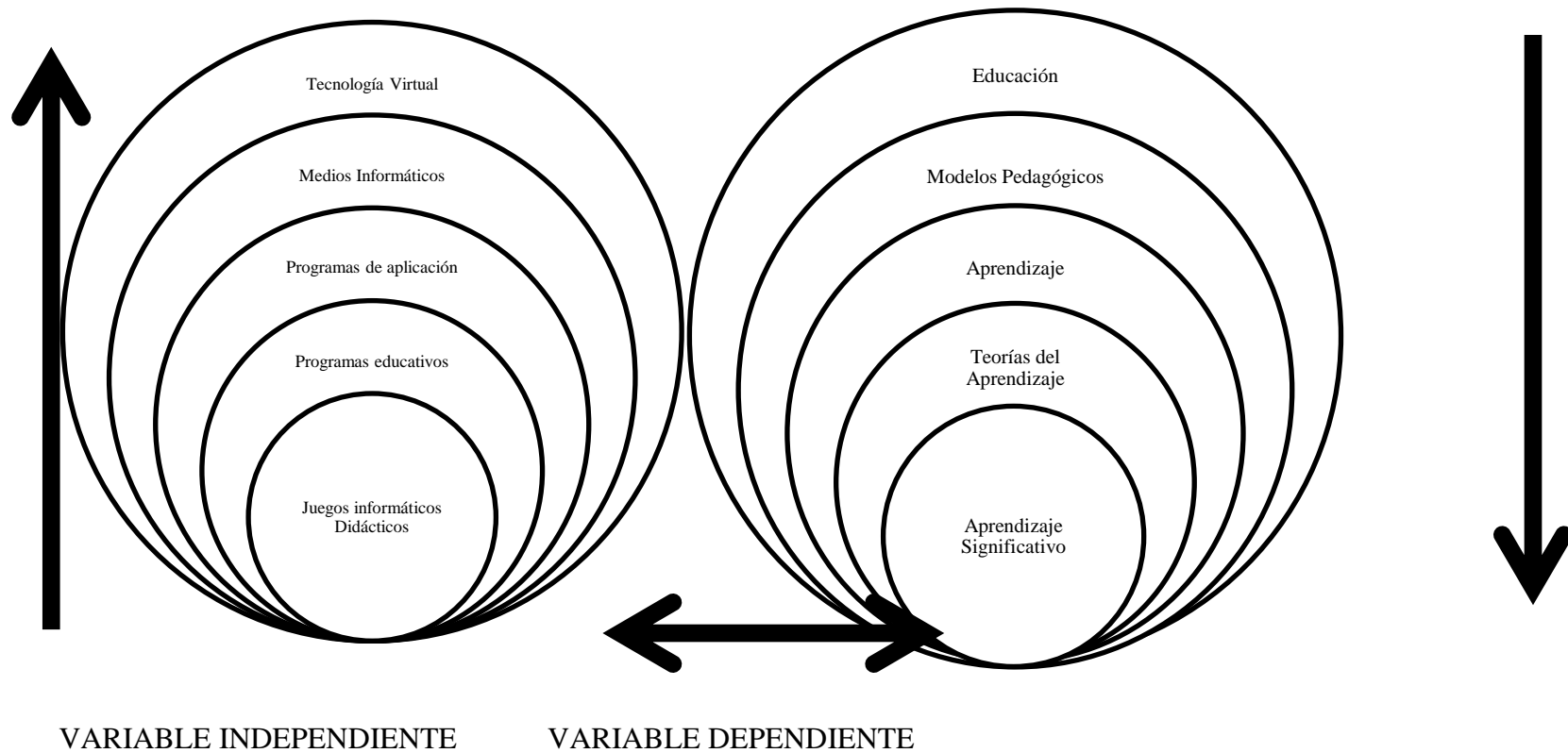


Gráfico N° 2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Fuente: Educación Infantil, Morrison Jorge

Elaborado por: Investigador: Usiña Zulca María Marisol.

Constelación de ideas Variable Independiente.

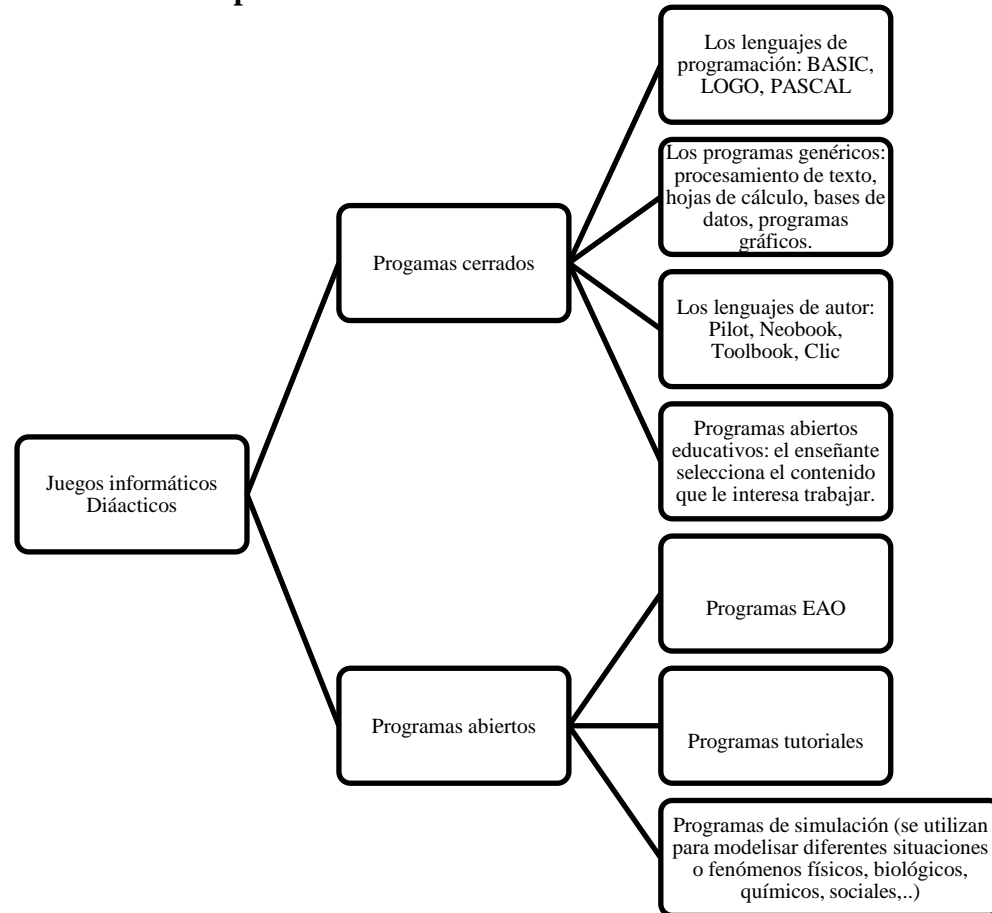


Gráfico N° 3 CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE
Fuente: adaptada del libro juegos informáticosDidácticos para la Primaria DELGADO, Lucia Pérez.
Elaborado por: Investigador: UsiñaZulcaMaría Marisol.

Constelación de ideas de la variable Dependiente.

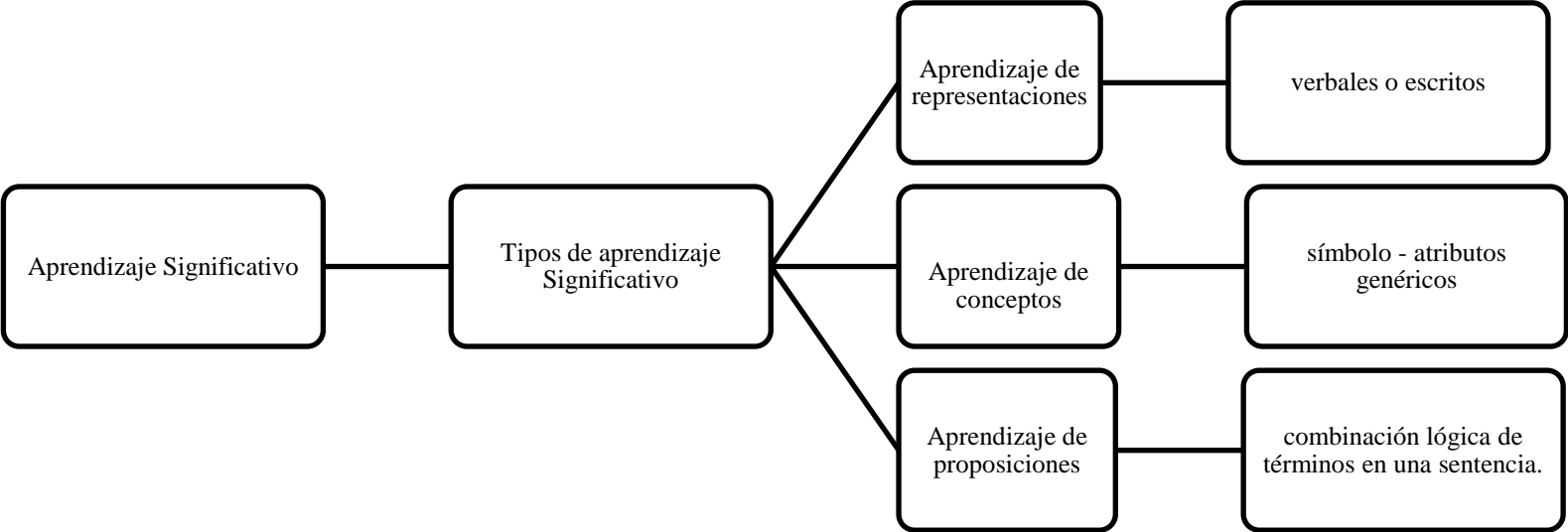


Gráfico N° 4 CONSTELACION DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE
Fuente: adaptado del libro *Aprendizaje Cognitivo* Zayra Méndez 1982
Elaborado por: Investigador: UsiñaZulcaMaría Marisol.

2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS.

Gracias a juegos informáticos los niños se divierten aprendiendo. Juegos Educativos y didácticos para todas las edades para aprender inglés, Matemáticas, Geografía, Historia, lógica... y mucho más.

Juegos de los Mundos: Juegos de lógica, memoria y habilidad.

Se trata de un programa destinado a agilizar la memoria y las capacidades de atención, comprensión y lógica en las edades tempranas, a través de variadas y divertidas actividades adaptadas a diferentes grupos de edades.

Más Peques: juegos de estimulación memoria, habilidad y lógica.

Es un programa especializado en la estimulación de los aspectos más importantes del desarrollo cognitivo y escolar de los más pequeños de la casa. Está orientado tanto al ámbito escolar y profesional como al familiar.

Juegos de matemáticas

Las matemáticas constituyen una ciencia abstracta que normalmente resulta difícil de comprender. Juegos, Números...!Acción; está orientada a que los niños de primaria tomen contacto con los conceptos matemáticos más básicos y disfruten de la experiencia. Descubre este Juego de matemática, números y multiplicación.

Juego de Preguntas Trivial para niños

Se trata de una versión de los conocidos juegos de preguntas y respuestas. Los niños se la pasarán en grande poniendo a prueba sus conocimientos mientras juegan al Trivial en la Mansión Encantada.

Juego de inglés: Land of Fantasy

Cuanto más temprano empieza un niño a familiarizarse con un nuevo idioma más fácil le resultará su aprendizaje. Land of fantasy está orientado a que se introduzcan en el aprendizaje del vocabulario básico y la fonética del idioma.

Juego de Geografía: Viajar y Conocer el Mundo:

El programa de Viajar y conocer el mundo está pensado para facilitar el conocimiento de los niños del entorno geográfico mundial, basado en la siempre satisfactoria de los viajes y la imaginación.

Los juegos de ordenador educativos pueden llegar hacer una herramienta muy eficaz para enseñar cosas concretas a personas de todas las edades.

Cuando se habla de enseñar, aprender, la gente suele relacionar con estudiar, sentarse en una mesa con un libro y memorizar, o sea, una actividad poco atractiva. Sin embargo, si se trata de ejecutar un juego, con un gráfico, sus músicas y sonidos sus objetivos, su diversión... y además el juego es alternamente instructivo, entonces estamos consiguiendo que el aprender sea divertido. Y si es divertido, será rápido y llegara a más gente.

Este proyecto de fin de carrera pretende aportar un avance a lo que podría ser la informatización de algunas asignaturas de educación primaria. Sin embargo hay que resaltar la necesidad de un ordenador en cada pupitre de cada alumno, no sirve utilizarlo en el aula de informática, pues los juegos educativos son un recurso docente útil como apoyo inmediato a lo que el profesor a lo que el profesor está explicando en la pizarra. Por tanto para que el juego consiga el efecto deseado, deben poder ejecutar inmediatamente. En consecuencia es una gran inversión por parte del Ministerio de Educación para dotar de un PC a cada pupitre, cosa que no se ha hecho en parte porque no había un software gratuito educativo disponible, situación que este proyecto intenta comenzar a solucionar.

Por ejemplo: un profesor de Naturales quiere enseñar a sus alumnos los diversos tipos de árboles que existen. En una educación convencional simplemente se lo enseñaría en una página del libro, o los pondría en la pizarra.

Se puede imaginar la cara de aburrimiento del niño ante una explicación semejante. Sin embargo, mediante un juego se podría aprender de un modo divertido y que hiciera que el alumno se implicase realmente en la clase: el profesor primero lo explica en la pizarra y luego lo borra y les manda a los alumnos que abran el juego que él diga. Este juego en este caso consiste en asociar los árboles a las palabras correspondientes a cada árbol. El niño usara el ratón para llevar cada palabra al árbol correspondiente, y el que lo complete en menos tiempo será el ganador de la clase. Hay que esperar a que todos terminen para seguir, lo cual, obliga a implicarse a que todos.

A continuación paso a escribir unos juegos que forman parte de este proyecto y a dar el enlace para bajárselos.

JUEGO 1: ADIVINA LA PALABRA

Aparece una imagen con un dibujo y el niño tiene que averiguar de qué se trata. Para ello dispone de un cubo por cada letra del abecedario, y las letras están dispersas por un suelo en tres dimensiones. El alumno selecciona una letra con el ratón y la coloca en unas cajas que no ponen nada, y que juntas forman la palabra correcta. Si la letra es la que corresponde a esa caja, la caja mostrará esa letra, y el alumno habrá averiguado una de las letras de la palabra. Así seguirá hasta averiguar la palabra entera.

Entonces el juego continua mostrando otro dibujo al azar, con sus correspondientes cajas vacías que forman su palabra a adivinar.

El juego es personalizable por el profesor para diversas edades o materias en tanto en cuanto el profesor es el que decide qué dibujos son los que salen, simplemente metiendo los dibujos que él quiera en el subdirectorío dibujos del juego. Simplemente se le pide que estos dibujos estén en formato bmp, que es el formato estándar de Windows, por lo tanto no entraña ninguna dificultad para ningún profesor.

El objetivo del juego es hacer afianzar el conocimiento de las letras del abecedario, con lo cual sería un juego orientado a alumnos de primer curso de primaria. Sin embargo también puede ser usado en todo tipo de cursos si se utiliza para que el alumno recuerde objetos que ha visto en el temario de la asignatura, y ponga la palabra que les representa.

Cómo podemos jugar con las nuevas tecnologías.

Hemos visto que jugar significa actuar e interactuar, la actividad es un componente esencial del juego, por tanto el juego se va a proyectar con más fuerza en aquellos medios de carácter interactivo. Es verdad que hay juegos en la radio, en la televisión o en los medios de comunicación escritos (prensa, revistas..), pero van más dirigidos al espectáculo (sobre todo los televisivos) pensando en la audiencia que los verá que al propio juego de los que participan en él.

Vamos a centrarnos, pues, en el juego que se hace posible en el medio de la informática y las telecomunicaciones. De hecho uno de los usos inicialmente más demandados del ordenador en los hogares el juego, y si nos descuidamos los profesores también en las clases de informática. También cualquiera ha visto en bares y salas de juegos el éxito de los juegos informáticos y video-juegos, desde los inicios de los marcianitos y come cocos (en mi época de estudiante) hasta la actualidad con videodiscos de lo más sofisticado. Sin haber transcurrido mucho tiempo, la verdad es que el panorama ha cambiado sustancialmente.

Una de las características que vamos a encontrar en los juegos en soporte informático es que son juegos educativos, principalmente los dirigidos a los niños, a través de los cuales se van a aprender todo tipo de conocimientos, estrategias intelectuales y desarrollo de capacidades creativas. Algunos ejemplos de este tipo de juegos que podemos encontrar en el mercado en soporte CD-ROM, sin afán de citar, ni mucho menos, todo lo que se edita, pero que nos puede servir para hacernos una idea de lo que hay, los podríamos agrupar de este modo:

* **Juegos orientados a niños entre 3 y 6 años:** constan de pequeños juegos y talleres de diseño gráfico, permiten el aprendizaje del abecedario, el reconocimiento de fonemas, los nombres y las formas geométricas, desarrollan el razonamiento lógico, la memoria, estrategias de clasificación, la solución de problemas matemáticos

sencillos, reconocimiento de imágenes y sonidos, estimulan la memoria auditiva, la práctica de la música y la creatividad gráfica. Como ejemplos podemos citar:

- "Cuckoo Zoo" (PC, en castellano)
- "La casa de Sammy" (Mac, en castellano)
- "Juega con Simón" (PC, en castellano)

* **Juegos orientados a niños entre 6 y 12 años:** se trabaja mediante juegos el conocimiento de nombres, de formas geométricas, la lectura, la escritura con el teclado, la solución de problemas matemáticos, la música y el diseño gráfico, hay juegos de memoria, de coordinación visual y motriz, de creatividad artística. Contienen actividades educativas para aprender determinados conocimientos específicos sobre ciencias naturales, mitología griega, ... Como ejemplos podemos citar:

- "El castillo mágico de Scoter" (PC, en castellano)
- "Ozzies Word" (PC, en castellano)
- "Story Painting" (PC, en castellano)
- "Video jam" (PC, en castellano)
- "Recreo en la Antigua Grecia" (Mac-PC, en castellano)
- "Los juegos del Tío Tito" (PC)

* **Juegos orientados a niños entre 8 y 14 años:** presentan una colección de actividades para desenvolver la creatividad, resolver situaciones conflictivas utilizando la lógica, juegos de memoria, juegos con sonidos y música para aprender

diferenciaciones, juegos sobre conceptos físicos (fuerza y fricción, electricidad, magnetismo, gravedad y masa), juegos relacionados con la lectura, la solución de problemas matemáticos y el razonamiento deductivo, juegos que favorecen el aprendizaje de datos de diversos temas. Se pueden citar como ejemplos:

- "Adventureswith Edison" (PC, en inglés)

- "Misterios" (PC, en castellano)

- "Trivial" (PC, en castellano)

* **Juegos para adultos**: contienen juegos deportivos de todo tipo, se puede practicar el sky, boxeo, juego de bolos, carreras de coches, minigolf, juegos de puntería, los clásicos juegos recreativos, juegos en tres dimensiones con mucha acción, se incluyen pasatiempos, jeroglíficos, crucigramas, sopas de letras, test, aritgramas, juegos de cartas, dominó, dados... en los que tenemos personajes famosos de compañeros, etc.

A este tipo de materiales que se conciben inicialmente como juegos, habría que añadir los denominados cuentos interactivos, que pueden suponer una actividad para los niños de carácter fundamentalmente lúdica, aunque también están implicados determinados aprendizajes. Por citar algunos que se encuentran en castellano, tenemos:

- "Casper, el pequeño fantasma" (Mac-PC, de 4 a 8 años), trabaja fundamentalmente el refuerzo de vocabulario.

- "Los cuentos del abuelo ratón" (Mac-PC, de 4 a 10 años), colección de CDs cada uno contiene un cuento tradicional de un país, se puede utilizar para educar en valores.

- "Colección Disney" (Mac-PC, a partir de 3 años), se basan en las películas Disney como El rey león, El libro de la selva, La bella y la bestia, Pocahontas, cortometrajes de Mickie Mouse y Pluto, estos cuentos están llenos de actividades creativas.

- "Colección Living Books" (Mac-PC, a partir de 3 años), son pioneros en los cuentos interactivos con títulos como La tortuga y la liebre, Un pequeño monstruo en el colegio, Harry y la casa encantada,... se centran en la educación en valores, el refuerzo de la lectura y el aprendizaje de vocabulario.

- "El príncipe feliz y el taller de cuentos" (Mac-PC, a partir de 3 años), ganador del premio M'bius Internacional de 1996, contiene también un taller para crear nuestros propios cuentos. En el taller de cuentos disponemos de diversos fondos, escenarios y personajes que podremos colocar donde deseemos y de la forma que más nos convenga, cambiándolos de posición y tamaño; texto que podremos introducir en cada una de las páginas, diferentes sonidos y piezas musicales que podemos escuchar y sonidos que nosotros mismos podremos grabar para reproducir la voz de los personajes, objetos y situaciones o para convertirnos en el narrador de nuestra historia. Trabaja la educación en valores, el refuerzo de la lectura, el vocabulario y el aprendizaje de idiomas.

- "El traje nuevo del emperador", de las mismas características del anterior.

- "Serie Topi y Teo" (Mac-PC, a partir de 3 años), ganador del premio PC Magazine de 1997 de software educativo, En Topi y Teo en el Parque Paraíso, el niño debe buscar la varita mágica que ha perdido un hada madrina y esto le exige reconocer objetos, animales, letras, aprender las operaciones matemáticas más básicas, aprender las horas del reloj, etc.

- "El Quijote interactivo" (Mac-PC, a partir de 6 años), permite introducir a los niños en la literatura clásica de una forma atractiva.

También se podrían mencionar aquellos materiales que tienen una finalidad más directamente instructiva, diseñados como programas de ejercitación, resolución de problemas, simulación, tutorial, aventura gráfica, etc. pero que adoptan de alguna manera la forma de juego para enseñar. Este sería el caso de:

Citas:

<http://www.diegoweb.net/juegos%20educativos/>

<http://www.educapeques.com/juegos-educativos.html>

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n13/n13art/art137.htm>

PROGRAMAS EDUCATIVOS.

Instrumento curricular para las actividades de enseñanza-Aprendizaje generales. Pueden utilizarse para las actividades y demás contenidos de una destreza en específico; así como las estrategias y recursos que se quieran.

Es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollar en un periodo de tiempo determinado. Se divide en tres etapas:

- Planificación
- Ejecución
- Evaluación

Tipos de Programas Educativos

- Contenido
- Destinatarios
- Inteligencia
- Objetivos Educativos

- Actividades Cognitivas
- Tratamiento de errores.

Característica de los buenos programas educativos multimedia

- Facilidad de uso e instalación
- Versatilidad
- Entorno
- Estrategias Didácticas
- Usuarios
- Calidad del entorno audiovisual
- La calidad en los contenidos
- Navegación.
- Originalidad y uso de tecnología avanzada
- Capacidad de motivación
- Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje

El Programa Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Rguez Lamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

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

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 del 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.

Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos... y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.

Para poner orden a esta disparidad, se elaboraron múltiples tipologías que los clasifican a partir de diferentes criterios.

Por ejemplo, hasta el año 2003, según los polos en los cuales se ha movido la educación, existían dos tipos de software educativos:

1.- Algorítmicos, donde predomina el aprendizaje vía transmisión del conocimiento, pues el rol del alumno es asimilar el máximo de lo que se le transmite.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

Sistemas Tutoriales

Sistema basado en el diálogo con el estudiante, adecuado para presentar información objetiva, tiene en cuenta las características del alumno, siguiendo una estrategia pedagógica para la transmisión de conocimientos.

Sistemas Entrenadores

Se parte de que los estudiantes cuentan con los conceptos y destrezas que van a practicar, por lo que su propósito es contribuir al desarrollo de una determinada habilidad, intelectual, manual o motora, profundizando en las dos fases finales del aprendizaje: aplicación y retroalimentación.

Libros Electrónicos

Su objetivo es presentar información al estudiante a partir del uso de texto, gráficos, animaciones, videos, etc., pero con un nivel de interactividad y motivación que le facilite las acciones que realiza.

2.- Heurísticos, donde el estudiante descubre el conocimiento interactuando con el ambiente de aprendizaje que le permita llegar a él.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

Simuladores

Su objetivo es apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje, semejando la realidad de forma entretenida.

Juegos Educativos

Su objetivo es llegar a situaciones excitantes y entretenidas, sin dejar en ocasiones de simular la realidad.

Sistemas Expertos

Programa de conocimientos intensivo que resuelve problemas que normalmente requieren de la pericia humana. Ejecuta muchas funciones secundarias de manera análoga a un experto, por ejemplo, preguntar aspectos importantes y explicar razonamientos.

Sistemas Tutoriales Inteligentes de enseñanza

Despiertan mayor interés y motivación, puesto que pueden detectar errores, clasificarlos, y explicar por qué se producen, favoreciendo así el proceso de retroalimentación del estudiante.

A partir del 2004 surge una nueva tendencia, que es la de integrar en un mismo producto, todas o algunas de estas tipologías de software educativos. A este nuevo modelo de software se le ha denominado HIPERENTORNO EDUCATIVO o HIPERENTORNO DE APRENDIZAJE, lo cual no es más que un sistema informático basado en tecnología hipertexto que contiene una mezcla de elementos representativos de diversas tipologías de software educativo.

El software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en nuestro país se ha implementado teniendo en cuenta los avances tecnológicos en este sentido, es decir, a medida que avanza la informatización de nuestra sociedad y por ende la implementación de recursos informáticos en nuestras escuelas se introducen en las mismas recursos informáticos beneficiando la calidad de las clases en nuestra aulas.

El software educativo (SE) constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la educación pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el estudiante y

profesor convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecen al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento.

Usar la informática como apoyo a procesos de aprendizaje es una inquietud que durante mucho tiempo viene siendo investigada. Su asimilación dentro de las instituciones educativas ha aumentado a un nivel excepcional teniendo en cuenta su aceptación en la escuela cubana

Los software educacionales, son el problema más complicado desde el punto de vista científico, metodológico y psicológico y están relacionados, además, con los problemas de la posibilidad y la eficiencia de la enseñanza asistida por computadoras (EAC) y el modo de utilizar las computadoras. El software educacional, tiene justamente respuesta a numerosos requerimientos específicos en términos del sistema educacional, demandas metodológicas y pedagógicas entre muchas otras.

Pero no todos los softwares que vemos hoy día, son considerados educativos; en algunos casos, constituyen obras de arte en cuanto a estética, pues les falta orientación pedagógica, didáctica, ordenamiento de los contenidos a tratar según programas de estudio, y otros muchos problemas pedagógicos que permiten catalogarlos dentro de estos tipos de software educativos.

La utilización de un software educativo no puede estar justificada porque este a mano y sea lo más sencillo, sino que tiene que estar fundamentada por un serio proceso de evaluación y selección. Por tanto la elaboración de un software educativo tiene que ser un proceso fértil, de creatividad, con un fundamento pedagógico, y que realmente se obtenga con el efecto deseado.

Sin lugar a dudas, en la educación es donde mayores perspectivas actuales existen por la tremenda diversidad de asignaturas, su forma de programación y su conjugación con otras asignaturas, entre otros muchos factores, de aquí que la construcción de medios de enseñanza computarizados sea un reto en los momentos actuales y

una inversión cuyos resultados se obtienen en tiempo futuro pero que todo país y toda política educacional tiene que tener en cuenta y tiene que desarrollar.

La computadora es un medio de enseñanza al igual que un libro o un vídeo, pero con mayor nivel de interactividad, elemento a tener en cuenta al decidir el medio a utilizar en un momento dado.

La calidad del software puede expresarse por su idoneidad o aptitud para su uso y por su medida de satisfacción de sus necesidades, entendiéndose en ello, que la calidad del proceso se alcanza cuando se satisfacen las expectativas del estudiante, del profesor, de la familia y en definitiva de la sociedad.

Citas:

<http://es.scribd.com/doc/16665459/Programas-Educativos>

<http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml>

PROGRAMAS DE APLICACIÓN

Bajo este nombre se agrupan todos aquellos programas que utilizando, los servicios básicos del sistema operativo (recordemos que por eso dependen de él), realizan una gestión concreta y especializada.

Por ejemplo:

- Tratamiento de textos.
- Edición de imágenes.
- Gestión de hojas de cálculo.
- Gestión de contabilidad, etc.

Son los que emplean más frecuentemente los usuarios.

Su variedad esta solo limitada por la imaginación de quienes lo crean.

Hay muchas clases de programas de aplicación, aunque algunos más populares que otros. Podemos destacar:

- Programas de gestión (contabilidad, facturación, recibos, etc.)
- Programas de comunicación e internet (correo electrónico, etc.)
- Programas de entrenamiento y juegos.
- Programas educativos.

Un tipo especial de aplicaciones son los llamados paquetes integrados que, bajo un mismo entorno contienen diversa partes que, por si mismas, constituyen aplicaciones especializadas, por ejemplo: un procesador de textos, un gestor de bases de datos, un gestor de gráficos y un módulo de comunicaciones. Uno de los más conocidos y difundidos es el Microsoft Works (Microsoft Office).

Procesadores de texto

Son, quizá, los programas más utilizados entre los usuarios de ordenadores. Tienen como principal objetivo facilitar un método sencillo para la escritura, corrección e impresión de un texto.

Hay que distinguir a los procesadores de texto de los editores de texto.

Los editores de texto son generalmente utilizados como editores de programas que manejan ficheros que contienen exclusivamente códigos de texto escrito.

Los procesadores de texto, por el contrario, además del texto van grabando unos códigos de control que harán que los documentos puedan tener textos de diferente apariencia (tipos de letra o fuentes) y tamaños, modificar el tipo de papel, los márgenes, etc.

Un editor de texto solo trabaja con el texto. Los procesadores de texto permiten configurar multitud de aspectos de los documentos.

Tampoco hay que confundirlos con los programas de autoedición que aunque tienen características comunes con los procesadores de texto, están más avanzados y tienen mayores posibilidades, fundamentalmente en cuanto a diseño de páginas. (Esto son los programas que se utilizan para diseñar las páginas de un periódico o revista).

Los procesadores de texto manejan formatos de documentos propios. Por ello, los códigos especialmente de control son particulares de cada programa y hay que leerlos, interpretarlos e imprimirlos desde el mismo programa que los creó.

No obstante, existen programas especiales de conversión de documentos de diferentes formatos.

Por el contrario, el código producido por un simple editor de texto puede normalmente ser leído desde otro cualquiera.

Actualmente los procesadores de texto son programas muy avanzados y con un gran número de posibilidades, muchas de las cuales no se llegan a utilizar nunca por la mayoría de los usuarios (gestión avanzada de índices, macros, ecuaciones, etc.).

Características comunes a todos ellos son de especial importancia.

- Interfaz gráfico: la mayoría de los procesadores actuales son capaces de mostrar gráficamente en pantalla el texto de la misma forma, o de forma muy parecida, a la que tendrá cuando sea impreso. De hecho, muchos permiten escribir directamente mostrando esa apariencia.
- Múltiples posibilidades de formatear el texto: podemos escoger entre multitud de opciones – tipo de fuente o tipo de letra, tamaño de la fuente, aspecto (negrilla, subrayado simple o doble, cursiva, sombreada, etc.), justificación (centrada, derecha, izquierda), interlineado, etc.
- Corredor ortográfico y diccionario de sinónimos: podemos corregir un texto para evitar cometer faltas ortográficas. En algunos casos, tenemos la posibilidad de corregir un texto en diferentes idiomas.
- Gestión avanzada de gráficos y tablas: fácilmente se puede poner un dibujo o imagen (todos los formatos más comunes), o poner tablas en cualquier posición del texto. Incluso pueden tener asociados programas auxiliares especializados en dibujar y retocar imágenes.

Programas para tratamiento de dibujos y gráficos.

Principalmente existen cuatro tipos diferentes de aplicaciones de gestión de dibujos y gráficos:

- Programas de diseño y Dibujo.
- Programas de retoque fotográfico.
- Programas de gráficos estadísticos.
- Programas para presentaciones gráficas.

Programas de retoque fotográfico.

Su mayor utilidad reside en la posibilidad de modificar imágenes ya existentes de una forma muy sencilla y potente. La mayoría de esas imágenes son fotográficas digitalizadas para obtener una mayor calidad (retocar brillo, contraste, colores, etc.) o para aplicarles unos determinados “efectos especiales”, como abombamientos, efecto tomado, positivo – negativo, etc.

Además tenemos la posibilidad de pegar otras imágenes, parte de otras imágenes, o manipular determinadas zonas, pudiendo llegar a trabajar píxel por píxel.

Este tipo de programas son los que mayores posibilidades suelen tener a la hora de manejar archivos diferentes formatos gráficos (bmp, gif,tiff, jpg, etc.) bien sea para leerlos o para transformarlos.

Programas para presentaciones gráficas.

Son aplicaciones que permiten visualizar sucesivas pantallas que combinan textos y gráficos.

Son aplicaciones más avanzados de este tipo permiten incorporar características multimedia a dichas presentaciones, permitiendo combinar texto e imágenes con sonido, animaciones y videos.

Citas:

<http://www.slideshare.net/restauracio/003-programas-de-aplicacin>

MEDIOS INFORMÁTICOS.

Son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizado de la información.

Ventajas de los Medios Informáticos.

- Múltiples perspectivas e itinerarios.
- Mayor interés y motivación.
- Aprendizaje a partir de los errores.
- Mayor interacción y continua actividad intelectual.
- Los alumnos a menudo aprenden con menos tiempo.
- Actividades cooperativas, propicia el trabajo en grupo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.

Desventajas de los Medios Informáticos.

- La formación del profesorado supone un coste añadido.
- Un exceso de motivación puede provocar adicción.
- Distracción, ya que algunos alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.

- La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Los programas informáticos presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.

Características de los medios informáticos.

- Medio simbólico y formal.
- Medio dinámico.
- Interactividad.

Funcionalidad del Software Educativo

- Función metalingüística.
- Función informativa.
- Función instructiva.
- Función motivadora.
- Función innovadora.
- Función evaluadora.
- Función investigadora.
- Función lúdica.
- Función creativa.
- Función expresiva.

Evaluación de Programas Informáticos.

- Sencillez en la utilización del programa.
- Visualización por pantalla y efectos técnicos.

- Formas de interacción propuesta al alumno.
- Justificación del ordenador desde el punto de vista pedagógico.

Citas:

http://prezi.com/dvlg2_6_kyl/medios-informaticos/

TECNOLOGÍA VIRTUAL

Son tantas las formas que la comunicación ha tenido. Que ya no se habla solo de la informática como el trabajo con los computadores.

Sino de una forma más fácil de poder tener acceso de información con la que está pasando a nuestro alrededor y el mundo entero.

La informática hoy en día es un medio de comunicación que une al mundo con nuestro entorno. Hasta el punto que se ha convertido en una necesidad para la humanidad.

La relación entre comunicación-informática la debemos entender como categorías antropológicas en el mundo de hoy.

La tecnología ha desarrollado cerebros electrónicos los cuales funcionan así como nuestro sistema nervioso, estos cerebros electrónicos se llaman microprocesadores, estos nos permiten realizar operaciones matemáticas.

La forma de interpretar virtual lo podemos entender como algo "real" o " no real". Solo podemos entender que si le damos un sentido "real" se está hablando de algo que se encuentra a distancia pero que solo se puede ver a través de una imagen más cerca, por medio de una cámara y lo " no real" se puede interpretar como algo sin sentido o mentira.

La llegada de la informática ha virtualizado nuestras vidas, ya no se hacen las tareas, las operaciones o los trabajos de la vida cotidiana, sino es dependiendo de lo computarizado.

El computador es un sistema que no se puede comparar con el cerebro, porque este a diferencia del cerebro, tiene un límite cada día, se adueña la tecnología haciendo de la personas con más tiempo.

Lo virtual es lo inverso de la actualización. lo virtual presenta un estatus de realidad genuino, por ejemplo, el cerebro humano tiene inmensidad de la información guardada, pero toda esta información no es utilizada todo el tiempo en sus prioridades perceptivas. El hecho de que nosotros no recordemos todo no quiere decir que no esté allí. El proceso virtualización- actualización, lo virtual siempre está en movimiento para ver Cuando es útil y a veces depende de la voluntad.

¿Qué es lo virtual? es una fuerza, un problema que espera ser resuelto.

La tecnología diariamente es sinónimo de innovación, de avance de cosas nueva para continuar facilitando las actividades humanas. Uno de los aspectos en los que se utiliza para la difusión del conocimiento a través de la enseñanza virtual.

"Los avances tecnológicos hoy en día como herramientas de proyectos más grandes, son sin duda, una gran ayuda para el ser humano", mencionó Oscar Gómez Cruz Titular de la Comisión de Modernización e Innovación Gubernamental y Presidente del Instituto de Administración Pública del Estado (IAP) de México.

No obstante afirmó que la tecnología debe visualizarse como una herramientas no como un fin en sí mismo, "si enmarcas la tecnología en proyectos mayores con

resultados superiores, entonces la visualizas como una herramienta y en ese sentido la aplicas".

Aseguró que la tecnología es uno de los principales aliados del ser humano durante el transcurso de la historia, "hoy estamos en una etapa de desarrollo impresionante, y el siglo que termino fue testigo de los principales desarrollos tecnológicos, no solo en lo que se refiere a computadoras y sistemas, sino tecnología en materia como la biología, la medicina, la química entre otras tantas que hacen tu vida más fácil".

Explicó que aunque la tecnología ha sido empleada en beneficio de la población, también puede suceder lo contrario, "por eso la tecnología se tiene que enmarcar en la consecución de un objetivo superior valioso, productivo, y ético", aunque destacó que hoy en día la vida del ser humano se encuentra amenazada por su propia genialidad, "encontramos los medios para vivir mejor y esos medios al mismo tiempo son aquello que están llevando al mundo a su destrucción".

Por tal motivo, dijo que no hay que verla como un aparato sino en su completa dimensión, "la tecnología nos está ayudando pero también nos está destruyendo y contaminando por eso debe ser enmarcada hacia logros positivos".

"A través de un convenio con el Tecnológico de Monterrey tenemos aula virtual con esta universidad con programas específicamente diseñados para ser transmitidos a través del medio virtual en el IAP".

Finalmente dijo que lo más importante ha sido y seguirán siendo los seres humanos "porque al final de cuentas es el ser humano es el que decide usar la tecnología para cosas buenas o malas dependiendo de su educación y valores".

Formación sin límites

La formación a distancia ha experimentado una gran expansión durante los últimos años, de tal manera que el número de instituciones, públicas y privadas, que imparten este tipo de enseñanza se ha duplicado en el último quinquenio, ya que mundialmente ha habido un notable aumento de alumnos que reciben tal tipo de enseñanzas.

Existen diferentes concepciones de enseñanza a distancia, entre la que se encuentra la enseñanza virtual, también denominada e-learning, on-line learning, formación on line, formación por Internet donde estamos ante una forma de enseñanza a distancia con un uso predominante de Internet como medio tecnológico. Otras concepciones de enseñanza a distancia, más tradicionales, son la educación por correspondencia, la clase a distancia, la teleformación o la enseñanza semipresencial.

La educación virtual se lleva a cabo a través de las llamadas plataformas de difusión del conocimiento, también denominadas en inglés Learning Management System (LMS), las cuales no son otra cosa que un paquete integrado de software alojado en un servidor al cual se accede desde los navegadores de Internet convencionales, sin que el usuario deba instalar en su ordenador ningún programa, y que incluyen todas las herramientas necesarias para ofrecer cursos a través de Internet o de una Intranet.

La Educación virtual está siendo cada vez más completa y sofisticada y son ya muchos los elementos que necesitan instrucción por parte de los expertos y que han venido a enriquecer sobremanera las posibilidades de esta modalidad de aprendizaje, como puede ser, por ejemplo, el libro electrónico o eBook que, por sus enormes posibilidades didácticas, se está abriendo camino con fuerza en este nuevo escenario de enseñar y aprender.

Ventajas de la Educación Virtual

* Permite manejar tiempos a conveniencia del estudiante.

Ejemplos de uso de la tecnología en las actividades de servicio público.

* La tecnología como herramienta permite conocer, cuantificar, sistematizar lo que el cliente está solicitando.

* Mejorar las organizaciones como sistemas, a través del desarrollo de programas de calidad total en las dependencias, tener mejores controles, bases de datos históricas, búsqueda avanzada de información, almacenamiento y administración del conocimiento

* Capacitar a la gente con medios a distancia con costos baratos.

Citas:

<http://tuespacioconlafilosofia.blogspot.com/>

<http://www.elearningworkshops.com/modules.php?name=News&file=article&sid=23>

2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE.

EDUCACIÓN

Freire sostiene que “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo”⁹¹. La educación tiene en el hombre y el mundo los elementos bases del sustento de su concepción. La educación no puede ser una isla que cierre sus puertas a la realidad social, económica y política. Está llamada a recoger las expectativas, sentimientos, vivencias y problemas del pueblo.

No puede haber una teoría pedagógica, que implique fines y medios de la acción educativa, que esté exenta de un concepto de hombre y de mundo. No hay, en este sentido, una educación neutra. Si para unos, el hombre es un ser de adaptación al mundo (tomándose el mundo no sólo en sentido natural sino estructural, histórico, cultural), su acción educativa, sus métodos, sus objetivos estarán adecuados a esta concepción. Si para otros, el hombre es un ser de la transformación del mundo, su quehacer educativo tiene otro camino. Si lo miramos como una “cosa” nuestra acción educativa se traduce en términos mecanicistas, incidiendo cada vez en una mayor domesticación del hombre. Si lo miramos como una persona, nuestro quehacer educativo será cada vez más liberador”⁹².

Según Freire la educación es un arma vital para la liberación del pueblo y la transformación de la sociedad y por ello adquiere una connotación ideológica y política claramente definida. Debe ser una empresa para la liberación o caer irremediablemente en su contrario, la domesticación y la dominación.

En la concepción Freireana la educación ocupa el papel central del proceso de concientización - liberación. La educación es el instrumento por excelencia tanto para la opresión como para la liberación. En el primer caso, en términos de Freire, se denomina “Bancaria”, porque considera al educando como un recipiente, como un banco donde se depositan los conocimientos. En el segundo caso la educación es denominada “Liberadora”, “Problematizadora” porque parte del carácter histórico del hombre como ser inconcluso que debe realizarse dentro de una situación histórica que debe ser transformada a través de la praxis y la acción de personas que son simultáneamente educadores y educandos.

La educación para Freire es un canto de amor, de coraje hacia la realidad que no teme y que más bien busca que transforme con espíritu comprometido y fraternal. Por ello

la educación es diálogo, comunicación entre los hombres, que no se da en el vacío sino en situaciones concretas de orden social, económico y político.

La educación es un proceso de revolución en la cultura, desalienante, liberadora y afirmativa de la personalidad nacional.

La educación es un constante vivir experiencias mutuas entre el educador y el educando, quienes en conjunto dan vida a lo que Freire llama educación concientizadora.

La educación es para Freire el arma de lucha contra el atraso y la pobreza.

Concepción Bancaria y Concepción Liberadora de la Educación

a) La Concepción Bancaria de la Educación

Concepción del Hombre

Según Freire, la Educación Bancaria “sugiere una dicotomía inexistente, la del hombre - mundo. Hombres que están simplemente en el mundo y no con el mundo y con los otros. Hombres espectadores y no recreadores del mundo”⁹³.

Para esta educación el hombre es un ser acabado y perfecto frente al mundo. Desconoce el sentido histórico que le pertenece.

Concepción de la Sociedad

Para la educación Bancaria la sociedad es la convivencia entre los hombres como

fruto de su acuerdo o consentimiento, que han dado lugar a un orden social justo, equilibrado y sano, que no debe ser violentado sino consolidado.

El Conocimiento

Es considerado como una donación que se hace a quienes se juzgan como ignorantes. Es depositado en el otro en función de propósitos que buscan que mantener la situación existente.

Concepto de Conciencia

La concepción bancaria considera que la conciencia es una sección dentro de los hombres, mecanicistamente separada, pasivamente abierta al mundo que la irá llenando de su realidad; es en su relación con el mundo, una pieza pasivamente abierta a él, a la espera que penetre en ella. “Al educador no le cabe otro papel que disciplinar la entrada del mundo a los educandos”⁹⁴.

Concepción de la Educación

La educación se desarrolla como un proceso meramente adaptativo que se cumple en dos momentos en las escuelas: El primero, en el que el profesor prepara su clase y el segundo, en el que la dicta y los alumnos archivan la información como depósitos.

Propósitos Educativos

Según Freire este tipo de Educación conduce a la socialización necrófila, la domesticación social y al quietismo social; asimismo:

- Elimina toda capacidad crítico reflexiva;

- Inhibe la creatividad del individuo;
- Mata la capacidad de respuesta a los desafíos históricos de la realidad;
- Satisface los intereses de los opresores;
- No supera la contradicción educador - educando;
- Es reaccionaria.

Concepto del Alumno

Los alumnos son vistos como seres vacíos a quienes el mundo llena de contenidos; vasijas o recipientes que deben ser llenados por el educador. Son sólo seres pasivos y receptores.

Relación Educador – Educando

Freire en su “Pedagogía del Oprimido” señala las siguientes características de esta relación:

- El educador es siempre quien educa; el educando, el que es educado.
- El educador es quien sabe; los educandos quienes no saben.
- El educador es quien piensa; los educandos son los objetos pensados.
- El educador es quien habla; los educandos quienes escuchan dócilmente.
- El educador es quien disciplina; los educandos los disciplinados.
- El educador es quien opta y prescribe su opción; los educandos quienes siguen la prescripción.
- El educador es quien actúa, los educandos tienen la ilusión de que actúan, en la actuación del educador.
- El educador escoge los contenidos programáticos; los educandos se acomodan a él.

- El educador es la autoridad y se impone; el educando sólo la acata.
- El educador es el sujeto del proceso; los educandos son sólo meros objetos.

b) La Concepción Liberadora o Problematicadora de la Educación

Concepción del Hombre

Para la concepción Liberadora de la educación, el hombre es un ser inconcluso, que tiene vocación histórica de liberación (humanización), que entiende que su vocación de ser más no puede lograrse a costa de que los demás sean menos.

Concepción de la Sociedad

Para la concepción liberadora o problematicadora de la educación, la sociedad es el resultado de la acción consciente, reflexiva, comprometida y solidaria de hombres que entienden que no debe haber opresores ni oprimidos sino seres humanos que tienen un destino histórico en un mundo que debe ser diferente.

El Conocimiento

Para esta concepción el conocimiento es dialéctico e implica praxis reflexiva y reflexión comprometida que provoca la emersión de la conciencia y su inserción crítica en la realidad, en el que no existe “Yo” sin “No Yo”, en el que se dan simultáneamente conciencia y mundo.

Concepción de la Educación

La Educación Liberadora entiende la educación como un proceso permanente que se rehace constantemente en la praxis, que reconoce que los hombres son seres históricos y por lo tanto inacabados, en y con una realidad que, siendo histórica, es tan inacabada como ellos; que propicia y refuerza el cambio y que entiende que la inmovilidad amenaza de muerte al hombre y a la sociedad.

Propósitos Educativos

Son propósitos de esta concepción posibilitar una mayor humanización del hombre en un continuo interactuar en y con el mundo y con los demás hombres.

Relaciones entre el Educador y el Educando

Considera como sujetos de la educación al educador - educando y al educando. Los educandos se transforman en “investigadores críticos” en diálogo con el educador, quien a su vez es también un “investigador crítico”. El papel del educador es el de proporcionar las condiciones para que el educando pase del nivel de la doxa (opinión) al nivel del logos (conocimiento veraz) en su comprensión del hombre y del mundo.

Citas:

<http://peducativas.blogspot.com/2011/08/concepto-de-educacion-de-paulo-freire.html>

MODELOS PEDAGÓGICOS

La educación es una función social caracterizada, en primer lugar, por su esencia clasista. Cada sociedad se impone la formación de un "modelo de hombre" que asimila y reproduce al nivel individual las normas y patrones socialmente válidos, que vienen dispuestos por la clase dominante en un momento histórico concreto, pero que tienen su origen en las condiciones específicas del desarrollo económico - social alcanzado.

Como es natural, la institución escolar, el sistema de instrucción socialmente organizado refleja este modelo educativo y lo traduce, de manera concreta, en el proceso pedagógico, en el trabajo de la escuela.

La Pedagogía tradicional consideraba la escuela como una institución situada por encima de los conflictos sociales, desvinculada del entorno socio - político y, por lo tanto, ideológicamente neutral. Así, por ejemplo, se consideraba a la enseñanza pública gratuita como un logro de la sociedad moderna que permitía superar cualquier diferencia de clases y aseguraba la igualdad de oportunidades para todos los miembros de la sociedad.

En realidad ni la educación, ni la enseñanza o la escuela han sido jamás instituciones "despolitizadas" sino todo lo contrario. La enseñanza gratuita no es resultado de la benevolencia de los sectores más favorecidos ni del desarrollo del humanismo burgués, sino la respuesta a las necesidades de fuerza de trabajo calificada generada por el propio régimen capitalista basado en la industrialización.

Los representantes de la misma clase social que en un momento consideraba como peligrosa y perjudicial la instrucción de las grandes masas se convirtieron, después de la Revolución Industrial, en los promotores de la escuela pública que asegurara, por

una parte el relevo de los obreros capaces para el trabajo con las máquinas y por otro, que atenuara las demandas de educación que ya realizaban estos sectores desfavorecidos, interesados en mejorar su condición social y económica.

En el terreno de la teoría de la Educación se ha manifestado una constante confrontación entre los promotores de unos u otros "modelos" que, a su modo de ver, cumplirían con mayor eficacia las funciones sociales conferidas a la educación en general y a la enseñanza en particular.

Presupuestos teóricos y metodológicos para la elaboración de los modelos pedagógicos:

- a) Las concepciones o teorías filosóficas y sociológicas que les sirven de base general.
- b) Las teorías psicológicas que les sirven para abordar el papel y funciones de los componentes personales en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- c) Las teorías pedagógicas que les permiten estructurar las relaciones objetivos - contenidos - métodos - medios y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje.

Naturalmente en cualquiera de los modelos pedagógicos pueden encontrarse con mayor o menor claridad los fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos en que se asientan, como también pueden realizarse generalizaciones donde se hace abstracción de las diferencias no esenciales entre unos y otros para agruparlos según sus aspectos más generales.

En este último sentido es posible elaborar una caracterización de dichos modelos, que nos distinguiría dos grandes grupos: ubicados en la llamada concepción "Tradicionalista" o en la concepción "Humanista". Dentro de cada uno de los grupos

nos quedarán ubicadas las muy diversas variantes de modelos educativos y pedagógicos conocidos.

Para la concepción Tradicionalista, también llamada "externalista" o Escuela Pasiva, la personalidad es el resultado de la influencia de factores externos al sujeto: el maestro, la familia, el medio social y el grupo, etcétera. El sujeto tiene un papel pasivo, como asimilador y reproductor de esas influencias positivas o negativas, por lo que la enseñanza debe seleccionar aquellas de carácter beneficioso y organizar a todos los agentes socializadores para la acción sobre el sujeto, de lo que cabe esperar un resultado positivo, medible en cuanto al grado en que el sujeto reproduce las influencias recibidas.

Dentro de la Pedagogía Tradicionalista o externalista se pueden ubicar todos los modelos educativos y pedagógicos que, partiendo de una base filosófica idealista asume los métodos de la escolástica medieval, perceptibles en muchas de las prácticas pedagógicas que aún subsisten en las escuelas. También pueden incluirse en este grupo las teorías pedagógicas conductistas, encaminadas a "formar al sujeto" según el deseo del maestro, o las derivadas del pragmatismo, preocupadas esencialmente del resultado final de la enseñanza como reproducción del conocimiento considerado valioso.

En la Pedagogía Desarrolladora pueden ubicarse varias propuestas pedagógicas de carácter renovador como el proyecto Reconstructivista de José A. Huergo, denominado también Pedagogía de la Emancipación, la Pedagogía Insurgente de Enrique Pérez Luna, o la Pedagogía de la Liberación de Paulo Freyre.

Lo que se debate actualmente es el paso de la "Pedagogía del Saber" (expresión de la concepción tradicionalista) hacia la "Pedagogía del Ser", que constituiría el resumen de la mejor tradición humanista en el campo de la educación y la enseñanza.

Dicha Pedagogía del ser tiene como objetivo la felicidad del hombre, su educación para la vida plena, su integración armónica al contexto social desde una perspectiva personal y creadora, en oposición a una Pedagogía del saber aún dominante, que se preocupa por asegurar la repetición de las normas creadas, de los saberes acuñados por otros, de la enajenación del sujeto individual en función de supuestos intereses sociales o grupales que no siempre tienen igual significación para los individuos, puesto que, en última instancia no han sido elaborados por ellos mismos.

Citas:

<http://www.monografias.com/trabajos26/modelos-pedagogicos/modelos-pedagogicos.shtml#modelo>

APRENDIZAJE

Aprender es una actividad que puede resultar muy fácil para algunos y un poco compleja para otros; el grado de dificultad también está limitado a lo que debemos aprender; por ejemplo, se ha comprobado a través de diversos estudios que a un niño le es más problemático realizar una ecuación matemática que diferenciar el sujeto y el predicado de una oración. Esto se debe a que, aunque todos nacemos con la misma capacidad de inteligencia, no todos saben cómo desarrollarla; es así como se derriba el mito de que existen individuos “más inteligentes que otro” o “mejores que otros”.

Al momento de nacer, absolutamente la totalidad de los seres humanos (exceptuando los que puedan padecer alguna dificultad genética o discapacidad) cuenta con el mismo intelecto, dependerá de cada uno de nosotros cómo lo formamos. El concepto de aprendizaje es fundamental para que podamos desarrollar el intelecto y adquiramos información que nos será muy útil para desenvolvemos en nuestro entorno; pero antes introducirnos aún más en el tema debemos dar una definición de aprendizaje. Entendemos por éste como la conducta de “aprender”, es decir, adquirir,

procesar, comprender y aplicar luego una información que nos ha sido “enseñada”; cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos piden. El aprendizaje implica adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos o habilidades a través de la experiencia. Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: observar, estudiar y practicar.

Características del proceso de aprendizaje

La definición de aprendizaje dice entonces que éste comprende las actividades que realizan los seres humanos para conseguir el logro de los objetivos que se pretenden; es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural y se lleva a cabo mediante un proceso de interiorización en donde cada estudiante concilia nuevos conocimientos. Para que el aprendizaje sea eficiente se necesitan de tres factores básicos: inteligencia y conocimientos previos, experiencia y motivación; aunque todas son importantes debemos señalar que sin motivación cualquiera sea la acción que realicemos, no será el 100% satisfactoria. La definición de aprendizaje asegura que la motivación es el “querer aprender”, es fundamental que el estudiante dirija energía a las neuronas; la misma se puede conseguir mediante la práctica de metodologías especiales que se verá limitadas a la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el “saber aprender”, ya que los aprendizajes anteriores se consiguieron utilizando determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia; con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo

debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

Operaciones de los proceso de aprendizaje

La definición de aprendizaje asegura que existen ciertos procesos que se llevan a cabo cuando una persona se dispone a aprender; los estudiantes, en sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras: receptivas, la persona observa, percibe, lee e identifica; una vez hecho esto se realiza una proceso de retención en donde se memoriza o recuerda y por último, se reflexiona, es decir, se analiza, se compara, ordena, interpreta y critica lo que ha percibido. También pueden hablarse de las operaciones creativas, expresivas simbólicas y expresivas del tipo prácticas; en las primeras se explora, transfiere y predice como se crea o imagina; en las segundas se representa o comunica mediante el uso de los lenguajes. Y en la última se aplica lo aprendido utilizando las herramientas necesarias. Es así como se resume el aprendizaje de un individuo de nivel medio.

Citas:

<http://www.aprendizaje.us/tecnicas/estilos/que-es-aprendizaje/>

<http://www.abcpedia.com/diccionario/concepto-aprendizaje.html>

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Teoría del aprendizaje es un constructor que explica y predice como aprende el ser humano, sintetizando el conocimiento elaborado por diferentes autores. Es así como todas las teorías, desde una perspectiva general, contribuyen al conocimiento y proporcionan fundamentos explicativos desde diferentes enfoques, y en distintos aspectos. Sin embargo es necesario hacer la distinción entre teorías del aprendizaje y

teorías de la didáctica, de la educación. Hay autores que han incursionado en ambos terrenos, desarrollando conceptos que podrían confundir. Se podría considerar que no existe una teoría que contenga todo el conocimiento acumulado para explicar el aprendizaje. Todas consisten en aproximaciones incompletas, limitadas, de representaciones de los fenómenos. Con ello es posible entender que en la realidad se puede actuar aplicando conceptos de una y de otra teoría dependiendo de las situaciones y los propósitos perseguidos. Existen 4 teorías del aprendizaje en las cuales se diferencian los tipos de aprendizaje:

Conductismo: lo relevante en el aprendizaje es el cambio en la conducta observable de un sujeto, cómo éste actúa ante una situación particular. La conciencia, que no se ve, es considerada como “caja negra”. En la relación de aprendizaje sujeto – objeto, centran la atención en la experiencia como objeto, y en instancias puramente psicológicas como la percepción, la asociación y el hábito como generadoras de respuestas del sujeto. No están interesados particularmente en los procesos internos del sujeto debido a que postulan la “objetividad”, en el sentido que solo es posible hacer estudios de lo observable.

Cognoscitivismo: trata del aprendizaje que posee el individuo o ser humano a través del tiempo mediante la práctica, o interacción con los demás seres de su misma u otra especie. (Carlos Pacheco castro).

Humanismo: surgió como reacción al conductismo y al psicoanálisis, dos teorías con planteamientos opuestos en muchos sentidos pero que predominaban en ese momento. Pretende la consideración global de la persona y la acentuación en sus aspectos existenciales (la libertad, el conocimiento, la responsabilidad, la historicidad), criticando a una psicología que, hasta entonces, se había inscrito exclusivamente como una ciencia natural, intentando reducir al ser humano a

variables cuantificables, o que, en el caso del psicoanálisis, se había centrado en los aspectos negativos y patológicos de las personas.

Constructivismo: expone que el ambiente de aprendizaje más óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los alumnos y las actividades que proveen oportunidades para los alumnos de crear su propia verdad, gracias a la interacción con los otros. Esta teoría, por lo tanto, enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento basado en este entendimiento.

Aprendizaje según Piaget

En este artículo se pretende destacar lo esencial del pensamiento de Piaget a través de caracterizar sintéticamente algunos de sus principales aportes a la educación en general y a la didáctica en particular. Para ello se describirá a modo de extractos sus principales ideas, extraídas éstas de distintas consultas bibliográficas, y se desarrollará una entrevista simulada sobre los tópicos que consideramos más salientes de su teoría. Consideramos que esta nota puede ser una excusa válida para retomar la lectura de su vasta obra y a raíz de ella rever nuestra praxis áulica.

Jean Piaget fue un biólogo y epistemólogo de origen suizo, cuyas investigaciones siguen siendo una fuente de consulta insoslayable para todos los docentes independientemente del nivel educativo en que se desempeñen. Sus aportes son invalorable ya que a través de sus estudios se describió con detalles la forma en que se produce el desarrollo cognitivo. Asimismo su teoría permitió que los docentes conozcan con relativa certeza el momento y el tipo de habilidad intelectual que cada alumno puede desarrollar según en el estadio o fase cognoscitiva en la que se encuentra.

Sus investigaciones y estudios trascendieron a través de la Escuela Pedagógica de Ginebra, para distinguirla de la de Harvard referenciada por Bruner, o la rusa fundada por Vigotsky y Luria, autores que destacaremos en otra oportunidad. De formación biológica, su interés siempre fue la Epistemología, disciplina científica que procura investigar de qué manera sabemos lo que sabemos, esencialmente su teoría puede destacarse de la siguiente manera:

Genética: ya que los procesos superiores surgen de mecanismos biológicos arraigados en el desarrollo del sistema nervioso del individuo.

Maduracional: porque cree que los procesos de formación de conceptos siguen una pauta invariable a través de varias etapas o estadios claramente definibles y que aparecen en determinadas edades.

Jerárquico: ya que las etapas propuestas tienen que experimentarse y atravesarse en un determinado orden antes que pueda darse ninguna etapa posterior de desarrollo.

En la aparición y desarrollo de estas etapas influyen cualitativamente distintos factores, destacándose entre ellos los biológicos, los educacionales y culturales y por último el socio familiar. La aclaración que realiza el autor no es menor ya que según se produzcan e interactúen estos factores, los estadios o fases podrán sufrir distintas alteraciones tanto de duración y extensión o disminución de plazos, como de calidades operacionales. En este sentido la Sociedad primero y la Institución Educativa después tienen mucho que aportar para lograr una educación equitativa y de calidad.

Aprendizaje según Vygotski

Vygotski rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas.

Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotski no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vygotski señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotski, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

A ese complejo proceso de pasar de lo interpersonal a lo intrapersonal se lo denominan internalización. Vygotski formula la "ley genética general del desarrollo cultural": Cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece dos veces o en dos planos diferentes. En primer lugar aparece en el plano social, para hacerlo luego en el plano psicológico. En principio aparece entre las personas y como una categoría interpsicológica, para luego aparecer en el niño (sujeto de aprendizaje) como una categoría intrapsicológica. Al igual que otros autores como Piaget, Vygotski concebía a la internalización como un proceso donde ciertos aspectos de la estructura de la actividad que se ha realizado en un plano externo pasan a ejecutarse en un plano interno. Vygotski, afirma que todas las funciones psicológicas superiores son relaciones sociales internalizadas.

Mientras que para el conductismo mediacional, los estímulos (E) y respuestas mediadoras (R) son, según el principio de correspondencia, meras copias no observables de los estímulos y respuestas externas, los mediadores Vygotskianos no son réplicas de las asociaciones E-R externas, ni un eslabón más de las cadenas asociativas. Los mediadores son instrumentos que transforman la realidad en lugar

deimitarla.Su función no es adaptarse pasivamente a las condiciones del medio, sino modificarlas activamente.

El concepto Vygtskiano de mediador está más próximo al concepto piagetiano de adaptación como un equilibrio de asimilación y acomodación que al conductismo mediacional. Al igual que Piaget se trata de una adaptación activa basada en la interacción del sujeto con su entorno.El desarrollo de la estructura cognoscitiva en el organismo es concebido como un producto de dos modalidades de interacción entre el organismo y su medio ambiente: la exposición directa a 57 fuentes de estímulo y de aprendizaje mediado. La experiencia de Aprendizaje Mediado es la manera en la que los estímulos remitidos por el ambiente son transformados por un agente mediador.

Este agente mediador guiado por sus intenciones, su cultura y su inversión emocional, selecciona y organiza el mundo de los estímulos. Los 3 componentes de la interacción mediada son: el organismo receptor, el estímulo y el mediador. El efecto de la experiencia de aprendizaje mediado es la creación en los receptores de una disposición, de una propensión actitudinal para beneficiarse de la exposición directa a los estímulos. Esto se puede traducir en mediar para enseñar a aprender.

Una interacción que lleve al aprendizaje mediado, necesariamente incluye una intención por parte del mediador (docente) de trascender las necesidades inmediatas o las preocupaciones del receptor al ir más allá del aquí y ahora en el tiempo y en el espacio.

Cualquier anticipación de resultados es una construcción interna en la realidad, que depende de una representación y también de su pensamiento inferencial por parte del niño (educando).

Vygotsky distingue dos clases de instrumentos mediadores, en función del tipo de actividad que posibilitan: la herramienta y los signos. Una herramienta modifica al entorno materialmente, mientras que el signo es un constituyente de la cultura y actúa como mediador en nuestras acciones. Existen muchos sistemas de símbolos que nos permiten actuar sobre la realidad entre ellos encontramos: el lenguaje, los sistemas de medición, la cronología, la Aritmética, los sistemas de lecto-escritura, etc.

A diferencia de la herramienta, el signo o símbolo no modifica materialmente el estímulo, sino que modifica a la persona que lo utiliza como mediador y, en definitiva, actúa sobre la interacción de una persona con su entorno.

Los medios de ayudar a la ejecución son: modelamiento, manejo de contingencias, instrucción, preguntas y estructuración cognoscitiva. Modelamiento, manejo de contingencias y retroalimentación son los principales 58 mecanismos para ayudar a los aprendices a través de las ZONAS DE DESARROLLO PROXIMO (ZDP). Los medios de ayuda en la ejecución específicamente lingüísticos (signos) son: instruir, preguntar, y estructuración cognoscitiva.

La instrucción pide acciones específicas. Preguntar pide específicamente respuestas lingüísticas.

La estructuración cognoscitiva no pide una respuesta específica, más bien, provee una estructura para organizar los elementos unos con relación a otros. La estructuración cognoscitiva se refiere a proveer una estructura para el pensamiento y la acción. Puede ser una estructura de creencias, de operaciones mentales o de comprensión. Es una estructura organizativa que evalúa, agrupa, y secuencia la percepción, la memoria y la acción.

Aprendizaje según Ausubel

La teoría de Ausubel presta especial atención al aprendizaje verbal y, específicamente, al aprendizaje de conceptos. El trabajo de este autor sirvió para clarificar algunas confusiones entre aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje receptivo, aprendizaje significativo y aprendizaje memorístico. Precisamente todo el énfasis de la teoría se pone en el aprendizaje significativo, frente al memorístico.

Según Ausubel, existe aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionadamente material que es potencialmente significativo con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva. De esta manera se pueden utilizar con eficacia los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos que, a su vez, permiten nuevos aprendizajes. El aprendizaje significativo sería el resultado de la interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprenderse [Ausubel, Novak y Hanesian, 1983].

Ausubel llama inclusores a los conceptos que ya existen en la estructura cognitiva de los sujetos y que les permiten aprender nueva información. Cada vez que se aprende algo de manera significativa, el inclusor sirve de enlace y queda 59 modificado. El aprendizaje significativo consistiría, pues, en un proceso continuado de inclusión, esto es, crecimiento, elaboración y modificación de los conceptos inclusores debido a la adición de nuevos conceptos. En este proceso de diferenciación progresiva llega un momento en que los inclusores han quedado modificados y diferenciados de una manera tal que no es posible recuperar los elementos originales. Ello constituye lo que Ausubel llama inclusión obliterativa. De la descripción anterior se desprende que el aprendizaje se concibe como un proceso de construcción de nuevos conocimientos a partir de los conocimientos previos, más que como un proceso de simple copiado de contenidos.

Cita:

<http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php/348494>

<http://www.monografias.com/trabajos/teorapren/teorapren.shtml>

<http://www2.uah.es/jmc/webens/67.html>

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Durante muchos años la escuela y la educación han estado separadas de la vida.

Los niños y los jóvenes han tenido que aprender (sobre todo memorizar) una enorme cantidad de información, repetitiva y ampulosa, que comúnmente nada tienen que ver con su vida, ni con las necesidades de una sociedad que ha estado sola y enredándose así misma sin saber a dónde va.

Números estudios prueban que los elevados índices de fracaso escolar, deserción, repetición y marginalidad educativa que afrontan los países de todo el orbe, más que por falta de inversión en la construcción de escuelas, en la compra de libros o contratación de maestros, se debe, fundamentalmente, a la falta de una educación que sea significativa para la vida; una educación que responda al que se educa, que le dé un conocimiento de calidad, que le enseñe para la vida.

Pero podríamos preguntarnos después de oír tanto sobre la crisis educativa y la urgente necesidad de una educación que prepara para la vida ¿qué significa esto?, ¿qué es una educación de calidad?

David Ausubel es uno de los psicólogos de la educación que más se ha dedicado al estudio de cómo se posibilita el logro del aprendizaje significativo.

El trabajo de David Ausubel.

Durante los años de mayor auge del conductismo, los estudios en el campo educativo se centraron principalmente en áreas como la programación y la evaluación, las técnicas de enseñanza y la tecnología de la educación.

El estudio de cómo se percibe y procesa el aprendizaje, quedó entonces, regalado por una concepción reduccionista que media la memoria y la conducta humana a través de una gran cantidad de experimentos hechos con ratas y monos.

Este es el ambiente en los Estados Unidos en el que Ausubel trata de desarrollar una teoría sobre el aprendizaje humano en el aula, partiendo precisamente de la crítica a la aplicación mecánica en la escuela, de los resultados que los conductistas habían encontrado en el laboratorio.

Recordemos que aunque hacía muchos años que en Europa se había iniciado la investigación cognitiva, en Estados Unidos el auge del conductismo eclipsaba cualquier otro intento teórico.

El trabajo investigativo de Ausubel puede anunciarse en dos puntos de suma importancia para el desarrollo de la teoría cognitiva y el trabajo de aula:

1. La importancia que da su teoría a la integración de los nuevos contenidos en las estructuras cognoscitivas previas del alumno.
2. La importancia del carácter aplicado de su trabajo, ya que él estudió principalmente los problemas y tipos de aprendizaje que se plantean en una situación socialmente determinada como es el aula.

Según Ausbel, el lenguaje es el sistema básico de comunicación y transmisión de conocimientos y posibilita la interacción y el logro de los aprendizajes significativos en el aula.

Con el progresivo auge de la psicología educativa en el mundo se ha llegado a conocer cada vez más el trabajo de David Ausbel, aunque su influencia sigue siendo más notable internacionalmente que en su propio país de origen.

¿Qué son los aprendizajes significativos?

1.2.1 Según Ausbel existen dos condiciones para que se realice el proceso de aprendizaje significativo:

El contenido de aprendizaje es significativo para el que aprende, ya que los conocimientos nuevos pueden relacionarse sin arbitrariedad con los conocimientos previos.

Esto implica una total integración y el logro de un proceso de asimilación bidireccional.

Un aprendizaje significativo no puede lograrse si el conocimiento nuevo queva a presentarse al alumno no tiene relación con su conocimiento previo o sus intereses.

El conocimiento nuevo no puede ser arbitrario o impuesto de fuera sin tomar en consideración los intereses y motivaciones internas del que aprende.

2.2.1 La estructura cognoscitiva previa del sujeto debe poseer las necesarias ideas relevantes para que puedan ser relacionadas con el nuevo conocimiento. En este punto Ausbel concuerda plenamente con los otros psicólogos cognitivos quienes consideran fundamentalmente el aprendizaje de los conceptos y principios relevantes que regulan las relaciones y las ciencias.

El aprendizaje de tales conceptos posibilita la adquisición cuestionadora de nuevos conocimientos.

Aquí es importante recordar que el aprendizaje por descubrimientos de los primeros años debería haber desarrollado las bases para la adquisición de las capacidades de aprender a aprender, las mismas que pueden posibilitar la asimilación posterior de los conceptos abstractos.

3.2.1 El sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje, lo que plantea la exigencia de una actitud activa y la importancia de los factores de atención y motivación.

Este es un aspecto fundamental ya que si el alumno no se siente identificado y no se involucra activamente en el proceso de aprendizaje, este no podrá ser percibido y procesado con atención activa.

La motivación e intereses internos del sujeto (que tienen relación con su edad y grado de desarrollo) son el factor principal para el logro de esta actitud activa al aprender.

En estas tres condiciones resalta la característica más importante de las teorías del aprendizaje significativo de Ausbel.

Refiriéndose a la importancia del conocimiento previo en el proceso de significación del aprendizaje, Ausbel establece “El hecho de la significación del aprendizaje tiene como base el que la nueva información que se da en el aprendizaje significativo es un proceso que depende en forma principal de las ideas relevantes que ya posee el sujeto y que se produce a través de la interacción entre la nueva información y las ideas relevantes existentes en la estructura cognoscitiva”

Y aún más, Ausbel enfatiza que:

“El resultado de la interacción que tiene lugar entre el nuevo material que va hacer aprendido y la estructura cognoscitiva existente, es una asimilación entre los viejos y los nuevos significados para formar una estructura cognoscitiva más altamente diferenciada”

Quizá el principal valor de la teoría del aprendizaje cognoscitivo de Ausbel consiste en su carácter aplicado ya que conecta directamente con los problemas que se le plantean al docente en su práctica cotidiana.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

- A.- de representaciones,
- B.- de conceptos, y
- C.- de proposiciones.

A.- Aprendizaje de Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan (AUSUBEL,1983,46)

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra representa, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto, sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia

representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

B.- Aprendizaje de Conceptos

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior puede decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

C.- Aprendizaje de Propositiones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas

expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- **Es personal**, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

- **Es activo**, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

- Produce una retención de la información más duradera.

- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información, al ser relacionada con

la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Ausubel propone unos requisitos para que el aprendizaje sea significativo:

Una significatividad lógica: es decir, que el material sea potencialmente significativo. La significatividad debe estar en función de los conocimientos previos y de la experiencia vital. Debe poseer un significado lógico, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Una significatividad psicológica: el que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

Una significatividad funcional: una disposición para el aprendizaje significativo, es decir, que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

El papel del profesor

La teoría de Ausubel sugiere que el profesor puede facilitar el aprendizaje significativo por recepción, mediante cuatro tareas fundamentales:

Determinar la estructura conceptual y proposicional de la materia que se va a enseñar, el profesor debe identificar los conceptos y proposiciones más relevantes de la materia. Debe hacer una especie de “mapa” de la estructura conceptual del contenido y organizarlo secuencialmente de acuerdo con esta estructura. Se trata aquí de

preocuparse de las “cualidades” del contenido y no de la cantidad. ¿Qué contenidos voy a enseñar?

Identificar qué conceptos y proposiciones relevantes para el aprendizaje del contenido de la materia, debería poseer el alumno en su estructura cognitiva para poder aprender significativamente ese contenido. Se trata de identificar conceptos, ideas y proposiciones (subsumidores) que sean específicamente relevantes para el aprendizaje del contenido que se va a enseñar. ¿Cuáles son los conocimientos previos que debe poseer el alumno para comprender el contenido?

Diagnosticar lo que el alumno ya sabe; es necesario intentar seriamente “determinar la estructura cognitiva del alumno” antes de la instrucción, ya sea a través de pre-test, entrevistas u otros instrumentos. Evidenciar los conocimientos previos del alumno. ¿Qué sabe el alumno?

Enseñar empleando recursos y principios que faciliten el paso de la estructura conceptual del contenido a la estructura cognitiva del alumno de manera significativa.

La tarea del profesor es aquí la de auxiliar al alumno para que asimile la estructura de la materia de estudio y organice su propia estructura cognitiva en esa área del conocimiento, a través de la adquisición de significados claros, estables y transferibles. Debe destacarse que no se trata de imponer al alumno una determinada estructura. Por lo tanto, la enseñanza se puede interpretar como una transacción de significados, sobre determinado conocimiento, entre el profesor y el alumno, hasta que compartan significados comunes. Son esos significados compartidos los que permiten el paso de la estructura conceptual del contenido a la estructura cognitiva del alumno, sin el carácter de imposición. ¿Cómo voy a enseñar el contenido? ¿De qué forma guiaré el aprendizaje para que sea significativo al alumno?

Permitir que el alumno tenga un contacto directo con el objeto de conocimiento, de esta manera se logra la interacción entre sujeto y objeto, lo que permite que el alumno lleve a cabo un proceso de reflexión al cual llamaremos asociación, de esta manera el alumno une ambos conocimientos y logra adquirir uno nuevo, o por el contrario no los asocia pero los conserva por separado.

Enseñar al alumno a llevar a la práctica lo aprendido para que este conocimiento sea asimilado por completo y logre ser un aprendizaje perdurable.

Pasos a seguir para promover el aprendizaje significativo.

Proporcionar retroalimentación productiva, para guiar al aprendiz e infundirle una motivación intrínseca.

Proporcionar familiaridad.

Explicar mediante ejemplos.

Guiar el proceso cognitivo.

Fomentar estrategias de aprendizaje; Son mecanismos de control con los que el individuo cuenta para dirigir su forma de procesar información, promueven la adquisición, el almacenamiento y la recuperación de información e incluyen aspectos como la retención y transferencia.

Crear un aprendizaje situado cognitivo.

La teoría del ((aprendizaje significativo)) se ha desarrollado y consolidado a merced de diferentes investigaciones y elaboraciones teóricas en el ámbito del paradigma cognitivo, mostrando coherencia y efectividad. Cuanto más se premie al educando en el proceso enseñanza aprendizaje mayor resultado mostrara al fin del año escolar pero esto será difícil sin la ayuda de los padres dentro del proceso. Debe tener el

aprendizaje significativo un nivel de apertura amplio, material de estudio que sea interesante y atractivo y una motivación intrínseca o extrínseca.

Además de realizar dos estrategia que son la elaboración (integrar y relacionar la nueva información con los conocimientos previos) y la organización (reorganizar la información que se ha aprendido y donde aplicarla) Como en el caso de las personas que reciben una educación a distancia donde es básico la disposición y auto regulación que tiene el alumno para obtener todo el aprendizaje significativo y que pueda aplicarlo en su entorno personal y social.

El aprendizaje significativo sin duda alguno, contribuye al aprendizaje a larga distancia ya que mediante este proceso se pueden adquirir diversos conocimientos e incluso terminar una formación académica sin la necesidad de acudir presencialmente a un aula y tomar clases. El aprendizaje significativo fusiona las bases del conocimiento previo con el adquirido, incrementando nuestro conocimiento del tema previamente conocido. El aprendizaje significativo se da cuando el individuo experimenta una situación a partir de una necesidad que lo induce a enlazar sus conocimientos previos para generar un nuevo aprendizaje.

El aprendizaje significativo es el aprendizaje con sentido, trata de enlazar información que ya se tenía con nueva información, de tal modo que esta última complementa la idea con la que ya se contaba y permite tener un panorama más amplio del tema.

Citas:

El arte de Aprender y enseñar de Juan Manuel MartínezCusicanqui, 2008, pág.241.

<http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

2.5 HIPÓTESIS

Los juegos informáticos didácticos inciden en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, de la provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia de Puembo.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Juegos informáticos Didácticos

Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

Cualitativo: se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Se basa en recolección de datos.

Cuantitativo: utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica.

Por lo tanto en la investigación se va aplicar el método cuali – cuantitativo ya que se aplicara unos tests a los niños y niñas de la institución y luego se procederá a realizar una tabulación de datos.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN.

En esta investigación se presenta dos modalidades: La investigación de campo y la investigación bibliográfica por que pretende solucionar la incidencia que tienen los juegos informáticos didácticos de los alumnos del Primer Año de Educación General Básica de la institución Cleotilde Guillen de Rezzano del Cantón Quito, de la Provincia de Pichincha.

Investigación de campo

Esta investigación es de campo en vista que se realizó en las aulas de la institución Cleotilde Guillen de Rezzano y se tomará en cuenta a profesores y alumnos.

Investigación Bibliográfica

En esta investigación se utiliza la bibliografía, porque se va a documentar en textos, libros, autores, bibliotecas, revistas especializadas, Internet entre otros documentos que faciliten la investigación sobre los juegos informáticos didácticos en el aprendizaje significativo.

3.3 TIPO O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.

Esta investigación tiene los siguientes niveles o tipos de investigación:

EXPLORATORIO: porque su metodología es flexible, da mayor amplitud para recolectar las experiencias sobre los juegos informáticos didácticos.

DESCRIPTIVO: porque se va a descubrir, comparar, clasificar diferentes juegos informáticos didácticos.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

En la presente investigación se toma en cuenta a los alumnos del Primer Año de educación General básica así como también a sus profesores:

Personal	Frecuencia
Docente	3
Estudiantes	33
Total	36

Cuadro No 1. Población y Muestra

Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

Por el limitado número de población se evaluará la observación mediante un cuestionario.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos informáticos didácticos.

Contextualización	Categorías Dimensiones.	Indicadores	Ítems	Técnicas/ instrumentos
Existen muchos programas para trabajar en la computadora para afianzar el aprendizaje escolar. El prodigio del trabajo intelectual de los programadores y más aún, el trabajo en equipo de profesionales de la informática, ha permitido crear programas para computadoras, que no solo facilitan el trabajo, sino que también sirven para entretener.	Programas. Informática. Computadora.	Educativos. Estrategia. Musicales. Programación. Arquitectura de las computadoras. Inteligencia artificial. Robótica Hardware Software Interfaz con el usuario.	¿El niño/a participa activamente mientras maneja la computadora? ¿El niño/a disfruta creando dibujos en la computadora? ¿El niño/a identifica las nociones dentro y fuera en imágenes de la computadora? ¿El niño/a relaciona objetos según la profesión mediante el uso de la computadora? ¿El niño/a identifica derecha e izquierda en el gráfico expuesto en la computadora?	Observación. Cuestionario.

Cuadro No 2. Operacionalización de la variable Independiente.

Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

VARIABLEDEPENDIENTE: Aprendizaje Significativo.

Contextualización	Categorías Dimensiones.	Indicadores	Ítems	Técnicas/ instrumentos
Este aprendizaje surge cuando el estudiante, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee; es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los que ha adquirido anteriormente.	Conocimiento. Estructura conceptual.	Previos. Formales. Informales. Procesos. Métodos. Técnicas. Estrategias.	¿El niño/a escribe en códigos? ¿El niño/a lee los pictogramas? ¿El niño/a lee las etiquetas? ¿El niño/a expresa sus experiencias mediante el dibujo? ¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?	Observación Cuestionario

Cuadro No3. Operacionalización de la variable Dependiente.

Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de la información de la investigación se considerará los siguientes elementos:

¿Para qué?	Para identificar si se aplica juegos informáticos didácticos por parte de los docentes.
¿De qué personas u objetos?	Directora, profesoras 2 y discentes 33 de la Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.
¿Quién?	Investigadora: Marisol Usiña
¿Cuándo?	Septiembre 2012 - Enero 2013
¿Dónde?	Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista aplicada a las docentes. Lista de cotejo aplicado a los niños/as
¿Con que?	Ficha de observación. Entrevista
¿En qué situación?	Proyecto de Investigación Seminario

Cuadro No4. Recolección de la Información

Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

La información recopilada mediante los instrumentos de investigación, como es la entrevista aplicada a la directora y docentes de la Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano y la lista de cotejo a los párvulos de primero de educación general básica 33 de dicha institución se seguirá los siguientes pasos:

- I. Se realizará la recolección de la información.
- II. Se procederá a tabular los datos, a procesarla de tal manera que los resultados se visualicen en gráficos y tablas estadísticas.
- III. Se interpretarán los resultados con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- IV. Se comprobará la hipótesis.
- V. Finalmente se establecerán las conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO.

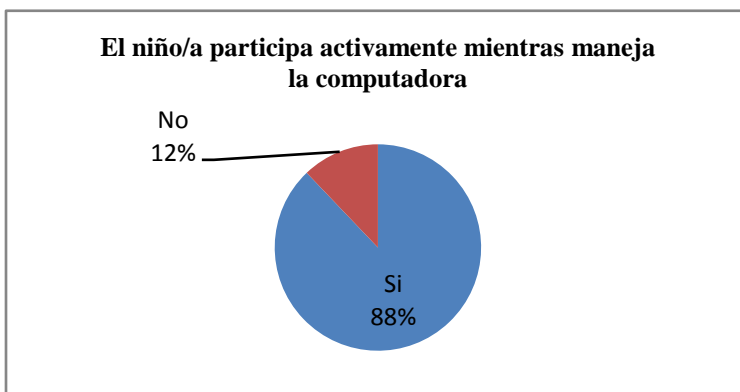
Pregunta N° 1: ¿El niño/a participa activamente mientras maneja la computadora?

Cuadro N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	29	88%
No	4	12%
Total	33	100%

Fuente: Observación
Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 5



Análisis e Interpretación.

El 88% de los niños y niñas observados participan activamente en la computadora mientras que el 12 % de los niños y niñas no participan activamente en la computadora.

De lo observado se deduce que la mayoría de los estudiantes participan activamente mientras maneja la computadora, y la minoría no participa activamente en la computadora.

Pregunta N° 2: ¿El niño/a disfruta creando dibujos en la computadora?

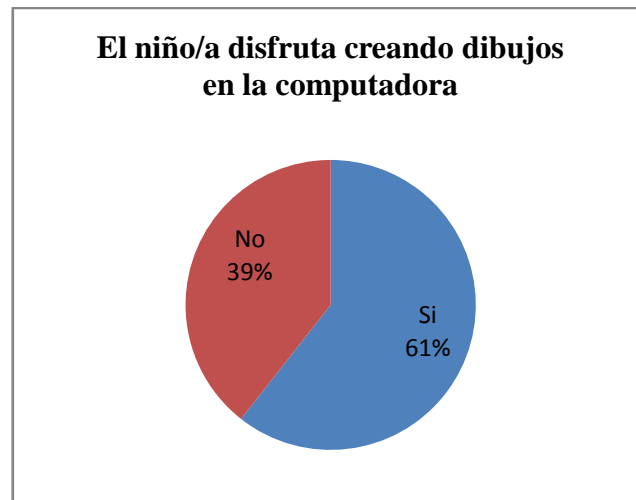
Cuadro N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	20	61%
No	13	39%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 6



Análisis e Interpretación.

El 61 % de los niños y niñas observados disfruta creando dibujos en la computadora mientras que el 39 % de los estudiantes no disfruta creando dibujos en la computadora.

De lo observado se deduce que la mayoría de los estudiantes disfruta creando dibujos en la computadora, y la minoría no disfruta creando dibujos en la computadora.

Pregunta N° 3: ¿El niño/a reconoce objetos según el tamaño en imágenes de la computadora?

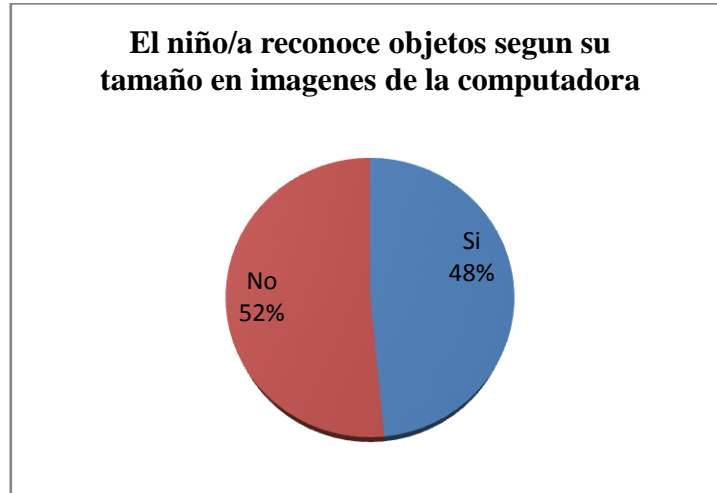
Cuadro N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	16	48%
No	17	52%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 7



Análisis e Interpretación.

El 48 % de los niños y niñas observado sí reconocen objetos según su tamaño en imágenes de la computadora mientras que el 52 % de los estudiantes no identifican las nociones dentro y fuera de imágenes de la computadora.

De lo observado se deduce que la minoría de los estudiantes reconocen objetos según su tamaño en imágenes de la computadora, y la mayoría no identifica reconocen objetos según su tamaño en imágenes de la computadora.

Pregunta N° 4: ¿El niño/a relaciona objetos según la profesión mediante el uso de la computadora?

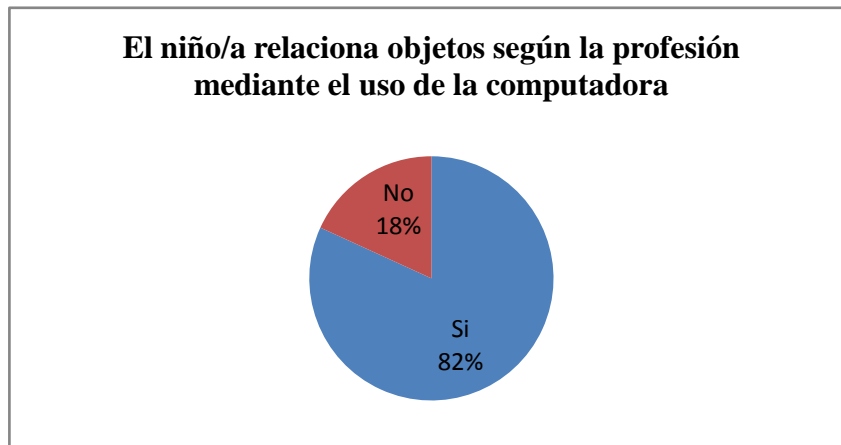
Cuadro N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	27	82%
No	6	18%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 8



Análisis e Interpretación.

El 82% de los niños y niñas observados relacionan objetos según la profesión mediante el uso de la computadora mientras que el 18 % de los estudiantes no relacionan objetos según la profesión mediante el uso de la computadora.

De lo observado se deduce que la mayoría de los estudiantes relacionan objetos según la profesión mediante la computadora, y la minoría no relaciona objetos según la profesión mediante la computadora.

Pregunta N° 5: ¿El niño/a identifica derecha e izquierda en el gráfico expuesto en la computadora?

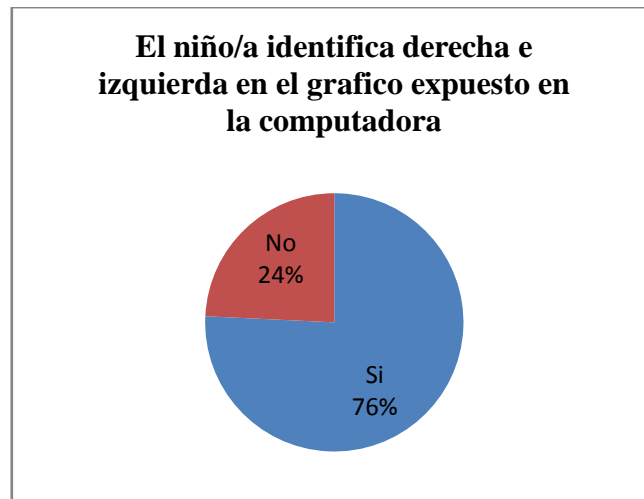
Cuadro N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	25	76%
No	8	24%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 9



Análisis e Interpretación.

El 76% de los niños y niñas observados identifica derecha e izquierda en el gráfico expuesto en la computadora mientras que el 24 % de los niños y niñas no identifica derecha e izquierda en el gráfico expuesto en la computadora.

De lo observado se deduce que la mayoría de los niños y niñas identifica derecha e izquierda expuesto en la computadora, y la minoría no identifica derecha e izquierda expuesto en la computadora.

PREGUNTA 6:¿El niño/a escribe en códigos?

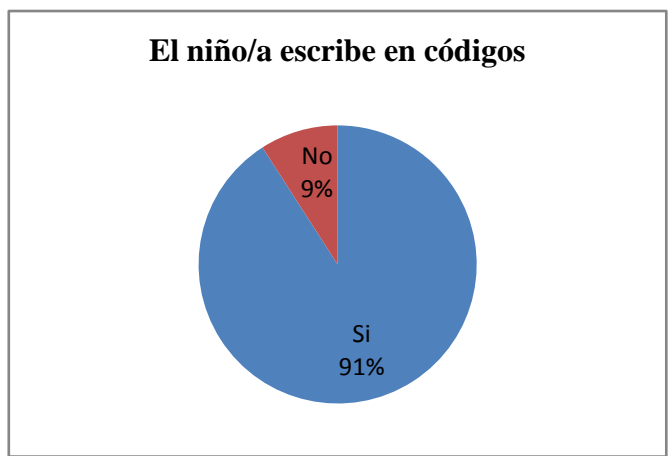
Cuadro N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	30	91%
No	3	9%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 10



Análisis e Interpretación.

El 91% de los niños y niñas se observados si escriben en código mientras que el 9 % de los niños y niñas no escribe en códigos.

De lo observado se deduce que la mayoría de los niños y niñas escriben en códigos, y la minoría no escribe en códigos.

Pregunta N° 7: ¿El niño/a lee los pictogramas?

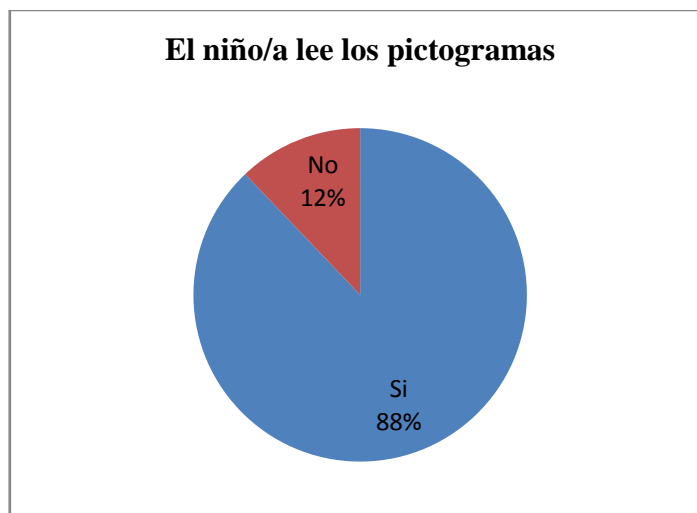
Cuadro N° 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	29	88%
No	4	12%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 11



Análisis e Interpretación.

El 88% de los niños/as observados si leen los pictogramas mientras que el 12% de los niños y niñas no leen los pictogramas.

De lo observado se deduce que la mayoría de niños si leen los pictogramas y la minoría de niños y niñas no leen los pictogramas.

Pregunta N° 8: ¿El niño/a lee las etiquetas?

Cuadro N° 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	26	79%
No	7	21%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 12



Análisis e Interpretación.

El 79 % de los niños/as observados si leen las etiquetas mientras que el 21 % de los niños y niñas no leen las etiquetas.

De lo observado se deduce que la mayoría de niños y niñas si leen las etiquetas y la minoría de los niños y niñas no leen las etiquetas.

Pregunta N° 9: ¿El niño/a expresa sus experiencias mediante el dibujo?

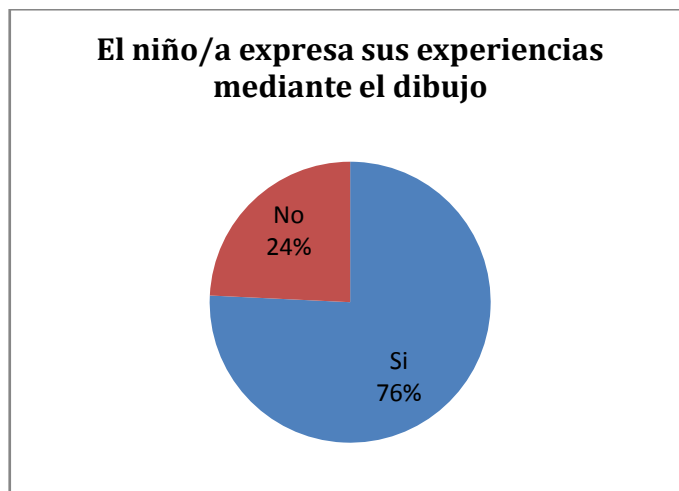
Cuadro N° 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	25	76%
No	8	24%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 13



Análisis e Interpretación.

El 76% de los niños/as observados si expresan sus experiencias mediante el dibujo mientras que el 24% de los niños y niñas no expresan sus experiencias mediante el dibujo.

De lo observado se deduce que la mayoría de niños y niñas expresan sus experiencias mediante el dibujo y la minoría de los niños y niñas no expresan sus experiencias mediante el dibujo.

Pregunta N° 10: ¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?

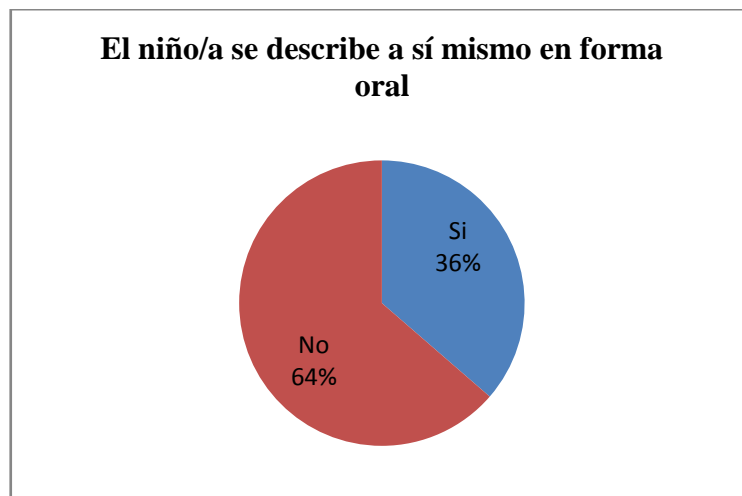
Cuadro N° 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	12	36%
No	21	64%
Total	33	100%

Fuente: Observación

Elaborado: Marisol Usiña.

Gráfico N° 14



Análisis e Interpretación.

El 36 % de los niños/as observados si se describen a si mismo mientras que el 64% de los niños y niñas no se describen en forma oral.

De lo observado se deduce que la mayoría de niños no se describen a sí mismo en forma oral y la minoría de los niños y niñas si se describen a sí mismo en forma oral.

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

PRUEBA DEL CHICUADRADO O Ji CUADRADO (X^2)

Tema: “Los juegos informáticos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo.”

4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS:

Ho: Los juegos informáticos didácticos no incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo.

Hi: Los juegos informáticos didácticos incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo.

4.2.2 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN;

Se utilizará el nivel $\alpha = 0.05$ (corresponde al 95%)

4.2.3 DESCRIPCIÓN DE LA PLOBACIÓN

Se extrajo una muestra de 33 estudiantes, a quienes se les aplicó la entrevista sobre el tema que contiene las dos categorías.

4.2.4 ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO:

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x2 utilizaremos la fórmula:

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

X^2 = Chicuadrado.

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencia Observada.

E = Frecuencia Esperada.

4.2.5 ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO:

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

$$gl = (f - 1)(c - 1) \quad \text{FILAS} = f$$

$$gl = (4 - 1)(2 - 1) \quad \text{COLUMNAS} = c$$

$$gl = 3 \times 1 = 3 \quad \text{GRADOS DE LIBERTAD} = gl$$

Entonces con tres grados de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$ tenemos en la tabla del chicuadrado el valor 7.815. Por lo tanto se aceptará la hipótesis nula para todo valor de chicuadrado calculado que se encuentra hasta 7.815 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 7.815 la representación gráfica sería:

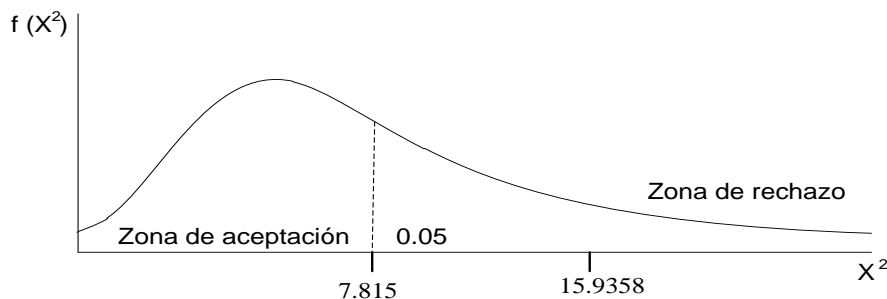


Grafico N° 15 JI CUADRARA
Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

4.2.6 FRECUENCIAS OBSERVADAS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿El niño/a identifica derecha e izquierda en la computadora?	25	8	33
¿El niño/a crea dibujos en la computadora?	20	13	33
¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?	12	21	33
¿El niño/a lee etiquetas?	26	7	33
SUBTOTALES	83	49	132

Cuadro N° 15 Frecuencias Observadas
Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿El niño/a identifica derecha e izquierda en la computadora?	20.75	12.25	33
¿El niño/a crea dibujos en la computadora?	20.75	12.25	33
¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?	20.75	12.25	33
¿El niño/a lee etiquetas?	20.75	12.25	33
SUBTOTALES	83	49	132

Cuadro N° 16 Frecuencias Esperadas
Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

CÁLCULO DEL CHICUADRADO

O	E	O - E	$(O - E)^2$	$(O - E)^2 / E$
25	20.75	4.25	18.0625	0.8704
8	12.25	-4.25	18.0625	1.4744
20	20.75	-0.75	0.5625	0.0271
13	12.25	0.75	0.5625	0.0459
12	20.75	-8.75	76.5625	3.6897
21	12.25	8.75	76.5625	6.25
26	20.75	5.25	27.5625	1.3283
7	12.25	-5.25	27.5625	2.25
132	132			15.9358

Cuadro N° 17 Cálculo del Chicuadrado
Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

4.2.7 DECISIÓN:

Para tres grados de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$ se obtiene en la tabla del chicuadrado 7.815 y como el valor del chicuadrado calculado es de 15.9358 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: Los juegos informáticos didácticos incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano, provincia Pichincha, cantón Quito, parroquia Puembo.

Entrevista a los Docentes de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano

1. ¿Sabe usted que son juegos informáticos didácticos?

Son aquellos que se utiliza en las computadoras en donde el niño tiene la oportunidad de estar en contacto con la tecnología.

Los niños pueden aprender de mejor manera colores, formas, recorridos, etc. Y lo más importante el niño se divierte y aprende de una manera libre o dirigida.

2. ¿Existen juegos informáticos didácticos en la institución sí, no y por qué?

Si, en algunas computadoras se ha instalado algunos juegos informáticos didácticos para los niños. Esto lo ha hecho el Municipio mediante la campaña EDUCANET.

Porque es una necesidad educativa una actualización de las maestras y niños.

3. ¿Usted como docente está capacitado para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

La verdad no estamos capacitados para esta tarea, pero realmente sería de gran ayuda ya que a los niños les llama mucho la atención y cuando aprenden algo novedoso regresan al aula y comentan entre ellos y a su maestra de lo divertido que ha estado la clase de computación que ellos reciben una hora a la semana ya que la profesora les enseñó un juego informático didáctico.

4. ¿Usted como docente aplica juegos informáticos didácticos en sus clases?

No es posible ya que no disponemos de computadoras en las aulas y el centro de cómputo permanece cerrado, lo alumnos ingresa solo cuando tienen la materia de computación y con la maestra de la materia.

5. ¿La institución cuenta con herramientas necesarias para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

Diríamos que esta implementación es a medida ya que contamos con el espacio, unas cuantas computadoras, internet; pero nos falta la asesoría técnica y demás programas como: infocus, etc.

1. ¿Sabe usted que son juegos informáticos didácticos?

Son programas para computadoras, tv, grabadora; especializados en brindar aprendizajes y conocimientos atractivos y divertidos para el niño como armar (puzles), rompecabezas, asociación, discriminación auditiva, etc.

El internet una herramienta que el niño le ve como una fuente de información en la cual pueden observar y conocer nuevos conocimientos.

2. ¿Existen juegos informáticos didácticos en la institución sí, no y por qué?

Si, la institución cuenta con juegos informáticos didácticos, lamentablemente son muy pocos, la razón es que el presupuesto que el gobierno destina a la institución es muy poco no se alcanza a cubrir todas la necesidades.

3. ¿Usted como docente está capacitado para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

Si un poco pero desearía conocer más sobre los recursos y sus aplicaciones con el fin de actualizarme y aprender nuevas metodologías y herramientas para ponerlos en práctica en el aula pero siempre y cuando se cuente con los equipos y apoyos necesarios para poderlos poner en práctica.

4. ¿Usted como docente aplica juegos informáticos didácticos en sus clases?

En la institución el tiempo que se destina para el uso de computadoras, programas, internet es muy limitado debido a que no se cuenta con el apoyo necesario de las autoridades para el uso y mantenimiento de las pocas computadoras que existen y el incremento de programas educativos.

5. ¿La institución cuenta con herramientas necesarias para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

La institución no cuenta con los equipos necesarios para la aplicación de recursos didácticos por falta de presupuesto y mobiliario.

1. ¿Sabe usted que son juegos informáticos didácticos?

Son programas que se descargan en la computadora para que los niños puedan jugar y mediante la aplicación aprender a desarrollar sus habilidades y destrezas que adquieren a esa edad.

Hay infinidad de juegos informáticos educativos solo que hay que saber elegirlos y los mismos deben ser variados y que llame la atención del niño para que no se distraiga y tampoco se aburra.

2. ¿Existen juegos informáticos didácticos en la institución sí, no y por qué?

Si existen pero son muy pocos juegos porque en la educación creen que los niños que tienen 5 años pierden el tiempo aprendiendo en la computadora sin darse cuenta que esa es la edad más apropiada en donde ellos empiezan a aprender todo mediante la observación y la imitación y así desarrollando sus ejes de aprendizaje.

3. ¿Usted como docente está capacitado para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

No, ya que cuando me gradué en la licenciatura en mi tiempo no daban la asignatura de computación y llevo 35 años dedicándome a la docencia en ese tiempo me he dedicado un poco de tiempo a la informática con ayuda de las maestras y mis hijos, pero no estoy capacitada al 100 % para aplicar los juegos informáticos didácticos con los niños.

4. ¿Usted como docente aplica juegos informáticos didácticos en sus clases?

No aplico ya que toda la clase doy mediante actividades en el cuaderno, hojas y libro; solo la maestra de computación aplica esos juegos siempre y cuando a los niños les toca esa materia que es 30 minutos al día por dos días que sería una hora a la semana.

5. ¿La institución cuenta con herramientas necesarias para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

La institución solo cuenta con 14 computadoras las mismas que no funcionan muy bien por falta de mantenimiento y seriedad por parte de las autoridades en venir a componer las máquinas que son necesarias para el aprendizaje del niño que interactúa con la tecnología y solo cuatro computadoras cuentan con internet.

El limitado número de computadoras hace que los niños compartan las máquinas y algunos niños al ver que no tienen que manejar empiezan a molestar a los compañeros y su aprendizaje significativo mediante la informática se ve truncada esperando en algún momento que nuestro jardincito sea tomado en cuenta por el señor presidente para transformarlo en una escuela del milenio con tecnología de punta.

Después de realizar las entrevistas a los docentes de la Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano se analiza lo siguiente:

Los docentes si saben y conocen sobre los juegos informáticos didácticos, en la institución si cuentan con juegos informáticos pero muy pocos, los docentes no se encuentran al 100 % capacitados para realizar la aplicación de juegos informáticos didácticos a los niños y niñas de la institución, los docentes no aplican juegos informáticos en sus clases mucho menos los incluyen en las planificaciones didácticas y por último la institución no tiene muchas computadoras para que cada niño aplique los juegos individualmente y las maquinas no se encuentran en buen estado; los programas y sistema operativo son antiguos y no están actualizados poniendo a las computadoras lentas.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado el macro, meso, micro contexto, autores y filosofías, realizado encuestas y aplicar tabulaciones, realizar análisis e interpretaciones se concluye:

5.1 CONCLUSIONES.

- Los niños y niñas de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano de 5 años participan activamente en los juegos informáticos educativos, utilizan la computadora; a pesar de que hay pocas computadoras ellos comparten con sus compañeritos y se ayudan mutua mente unos pocos, y así desde su pequeña edad ellos están aprendiendo a manejar una máquina de comunicación informática aunque sea solo por una hora a la semana; los juegos que los niños manipulan son muy pocos y estos están realizados en distintos lenguajes de la informática.
- El aprendizaje significativo de los niños y niñas de Primer año de Educación Básica de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano está en un 90%, desarrollando los ejes de aprendizaje como lo establece la reforma curricular del Primer Año de educación Básica así despertando en ellos curiosidad por aprender más y más sobre el mundo que los rodea. Este aprendizaje es aplicado en un 45% en los juegos informáticos ya que solo lo realizan en la materia de computación que ellos tienen.

- Mediante la comprobación de la hipótesis con el método estadístico se determina la inaplicación de juegos informáticos por parte de los docente; esto se debe a muchos factores en los que se destaca el limitado número de computadoras, falta de capacitación a los docentes, muy pocos juegos informáticos didácticos, el mantenimiento a las computadoras; es por esa razón que se realizara una guía de juegos informáticos didácticos para que los docentes pongan en práctica con sus niños y niñas de esa manera estará interactuando con la tecnología..

5.2 RECOMENDACIONES

- Es conveniente que se aplique técnicas motivadoras para mantener a los niños y niñas activos mediante realiza las actividades planificadas.
- Se debe estimular la creatividad en los niños y niñas cada día para despertar el interés por crear nuevas cosas.
- Se debe reforzar los ejes de aprendizaje mediante juegos dirigidos en el patio, así los niños no se olvidaran lo aprendido y pondrán en práctica usando los juegos informáticos didácticos.
- Es conveniente que la maestra mediante recortes realice una cartelera dando a conocer las distintas profesiones y a lado de cada profesión los objetos que necesita cada profesional.

- La maestra debe enseñar la lateralidad de derecha e izquierda empezando por el cuerpo de los niños y niñas para luego seguir por objetos que se encuentran en el entorno familiar y escolar.
- Es conveniente que los docentes les hagan pintar y recortar pictogramas a los niños y niñas que ellos no conozcan para que luego lean en forma grupal e individual.
- El docente debe enviar como tarea a los niños que traigan recortes de etiquetas y que sus padres les enseñen a leer para que llegando a la escuela compartan con sus compañeros.
- Es conveniente llevarles a los niños y niñas a un paseo por el campo para que luego ellos dibujen lo que les ha llamado la atención y así expresen a sus compañeros lo que ellos sienten y sintieron en el paseo.
- Los docentes deben también utilizar herramientas informáticas para tener un aprendizaje significativo en su área de trabajo y no solo utilizar los materiales tradicionales como: tiza, pizarrón y texto.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

TÍTULO: Guía de aplicación de juegos informáticos didácticos en los componentes de aprendizaje para niños del Primer Año de Educación Básica.

6.1 DATOS INFORMATIVOS:

Institución Ejecutora: Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.

Responsable de Ejecución: Usiña Zulca María Marisol.

Beneficiarios: Niños y Profesores.

Localización Geográfica: Provincia Pichicha, cantón Quito, parroquia Puembo, calle Joaquín Sánchez de Orellana y Carlos Andrade Marín caserío E7-77.

Duración: 1 año.

Fecha Estimada de Inicio: Septiembre 2013.

Fecha estimada de finalización: Junio 2014.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Una vez realizadas las encuestas a través de las conclusiones y recomendaciones como resultado de la investigación es preciso desarrollar una guía de juegos informáticos didácticos para mejorar el aprendizaje significativo de los niños.

La creatividad intelectual incrementa el nivel de aprendizaje ya que el niño se encontrará atravesando el período pre-operatorio en el cual podrá asociar imágenes, objetos, acciones y palabras nuevas. Se interesará por aspectos de la vida cotidiana, sus juegos informáticos didácticos principales serán colorear, identificar nociones, armar rompecabezas, además a clasificar y seriar objetos según su forma, color y tamaño.

Los programas que contiene el material de trabajo interactivo es generalizar completamente una guía que serán ejecutados permitiendo utilicen su conocimiento al momento de la aplicación de los juegos informáticos didácticos para su enseñanza y aprendizaje.

Por tanto es necesario el apoyo de las autoridades competentes para incrementar el nivel de aprendizaje significativo de los niños, además es necesario capacitar a las educadoras sobre el manejo de Juegos informáticos didácticos y poder brindar el diseño de las herramientas que van a ser utilizadas de una manera efectiva mediante la estimulación y la creatividad.

Por lo tanto la propuesta establecida depende del rol que cumpla cada una de las educadoras impartiendo su enseñanza y sus amplios conocimientos en el cual se podrá evaluar el grado de conocimiento.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La presente guía de juegos informáticos es de mucha importancia para los niños y niñas ya que mediante los juegos en la computadora desarrollaran sus destrezas y habilidades. También el docente se involucrara ya que tienen que capacitarse para aplicar la tecnología en sus actividades diarias con sus alumnos.

Esta guía es factible ya que el docente tiene el material a su mano y también puede acceder a él internet para descargarse juegos más importantes e interesantes que vayan en su planificación diaria.

La presente investigación es novedosa ya que los niños y niñas aprenderán a utilizar los juegos informáticos didácticos para dejar de lado el aprendizaje tradicionalista convirtiéndose en un aprendizaje significativo y así seguirán familiarizándose con el mundo de la informática.

Los beneficiados de la presente investigación son los niños, niñas y maestros.

6.4 OBJETIVOS:

General

Diseñar una guía de aplicación de juegos informáticos didácticos para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.

Específicos

- Sensibilizar o difundir la guía.

- Capacitar a los docentes sobre el manejo adecuado de la guía.
- Aplicar la guía para obtener un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

6.5 ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD.

Factibilidad Organizacional.

La propuesta es posible de llevarla a ejecución ya que la directora y los docentes están conscientes de que en el proceso enseñanza aprendizaje; debe realizarse con juegos informáticos didácticos ya que una de sus políticas es el impulso de la educación escolar acorde con el avance tecnológico aplicando la guía de juegos informáticos didácticos acorde con los ejes de aprendizaje que debe conocer el niño a los 5 años.

Factibilidad financiera.

El impacto que tendrá la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano generara el siguiente movimiento económico.

Rubros	Estimado
Transporte	\$ 240
Internet	\$30
Materiales/ suministros	\$ 25
Impresiones	\$ 5
Imprevistos	\$ 37.5
Facilitadores	\$ 100
Total	\$ 437.5

Cuadro N° 18 Presupuesto
Elaborado por: UsiñaZulca María Marisol.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICO.

Luis Felipe Alarco dice: “Es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo de enseñanza, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de otros recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a las que realiza el profesor en clase)”.

Arturo de la Orden Hoz dice: “La guía didáctica constituye un documento pedagógico de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea del maestro en la planificación, ejecución y evaluación del trabajo docente y discente en cada una de las materias de enseñanza, Se trata, pues, de un conjunto estructurado de principios, técnicas y normas de acción concreta, de aplicación inmediata en la clase.”

Martínez Mediano dice: “Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

Tipos de guías didácticas.

► Guías de Motivación.

Utilizar imágenes o textos que permitan a los alumnos y alumnas a realizar una reflexión frente a un determinado tema, permitiéndoles de esta forma nuevos estados de motivación.

▶ Guías de Aprendizaje.

- Presenta nuevos conceptos a los alumnos.
- Requiere de la ayuda del profesor para explicar y aclarar conceptos.
- Cuenta generalmente con textos, imágenes y ejercicios.

▶ Guías de Comprobación.

- La finalidad principal es poder verificar el correcto uso de conceptos y habilidades por parte los alumnos.
- Puede incorporar ejercicios de completación, asociación y preguntas de alternativa.
- Debe ser una guía que contemple tiempo de desarrollo y revisión.

▶ Guías de Síntesis.

Son guías que sirven como resumen de una unidad y que permiten al alumno tener una visión global de lo que se ha tratado en varias clases.

▶ Guías de Aplicación.

Son guías cuya intención es practicar algún concepto o procedimiento a través de actividades.

▶ Guías de Estudio.

Se pueden considerar guías de estudio aquellas que le permiten al alumno realizar un trabajo de aprendizaje más autónomo sobre un tema ya conocido y tratado en clases.

▶ Guías de Lectura.

Puede usarse para ejercitar, simplemente la lectura, o para ampliar algún tema que se esté revisando en clases.

Pasos para elaborar una guía.

- Decidir el tipo de guía que usará.
- Especificar en qué subsector
- Determinar en qué nivel la aplicará.
- Seleccionar el Objetivo Fundamental en cual se inserta.
- Establecer en qué contexto de la unidad.

En la edición para el alumno se aconseja el siguiente formato:

- Nombre de la Guía

- Subsector y Nivel - Señalar el objetivo de la guía.

- Identificación del alumno: Nombre, Curso, Fecha

- Instrucciones generales: Forma de trabajo, Tiempo, Sugerencia de materiales que puede usar.

- Actividades con instrucciones específicas de los pasos a seguir.

Funciones básica de la Guía Didáctica:

Función motivadora.

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.

- Motiva y acompaña al estudiante a través de una “conversación didáctica guiada”.

Función de las guías didácticas.

Función potenciadora de la comprensión y del aprendizaje.

- Vincula el texto básico con los demás materiales educativosseleccionados para el desarrollo de la asignatura.

- Propone distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los diversos estilos de aprendizaje.

Función de orientación y diálogo.

- Promueve la interacción con los materiales y compañeros.
- Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.

Función evaluadora.

- Propone actividades recomendadas como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Especifica los trabajos de evaluación.

Ventajas y desventajas de la guía didáctica.

Ventajas.

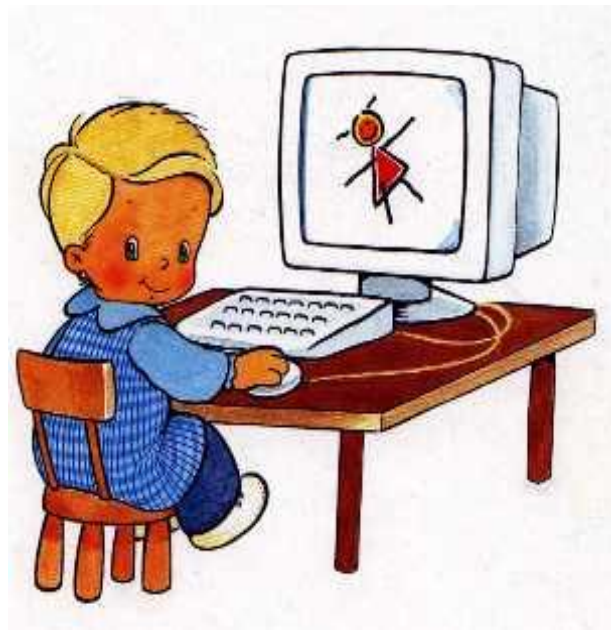
- Facilita la tarea del docente.
- El trabajo está pautado.
- Clarificación de los contenidos de la sesión.
- Realización de actividades específicas.

Desventajas.

- Excesiva orientación académica. Al fin y al cabo no dejan de introducir conceptos curriculares, aunque sea con el pretexto de una película.
- Demasiado genéricas.
- Difíciles de adaptar a la realidad de cada alumno o alumna. No se adapta a las particularidades de cada uno de ellos o ellas.
- Tiempo. Se utiliza mucho para llevarlas a cabo: ver la película, hacer las actividades que seguramente acabarán haciendo en casa como si de un cuadernillo de ejercicios se tratara

6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Guía de aplicación de juegos informáticos didácticos en los componentes de los ejes de aprendizaje para niños del Primer Año de Educación Básica.



Realizado por: UsiñaZulca María Marisol.

PRESENTACIÓN

La educación es un proceso sistemático, intencional, organizado, impartido en los establecimientos educativos y en la célula familiar que tiende a crear y desarrollar normas de conducta y actitudes mentales que lleven a conservar, perfeccionar y difundir los conocimientos en el servicio a la sociedad.

En la actualidad el avance de la tecnología ha llevado a un cambio de cultura respecto a la educación, desde tempranas edades los alumnos experimentan herramientas visuales auditivas que facilitan su desenvolvimiento escolar y por ende su aprendizaje, ejemplo de ello los juegos informáticos didácticos los cuales pueden ser utilizados para brindar a los estudiantes apoyo y facilidad; motivando así el interés personal en los componentes de los ejes de aprendizaje como lo establece la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica del Primer Año.

El computador se convierte en una potente herramienta con la cual el alumno puede pensar y aprender creativamente, estimulando el desarrollo de estructuras mentales lógicas y aritméticas en los aprendices.

COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE

IDENTIDAD Y AUTONOMÍA



OBJETIVO

Desarrollar su autonomía mediante la aplicación de juegos informáticos didácticos en los que realice reconocimiento de su identidad para fomentar la seguridad y confianza en sí mismo.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

En estas edades, será normal que los niños y niñas pregunten constantemente. Estos interrogatorios pueden llegar a ser interminables, pero curiosamente, no les interesa demasiado las respuestas. Lo que pretenden comprobar es que concuerdan con sus propios pensamientos y sentimientos.

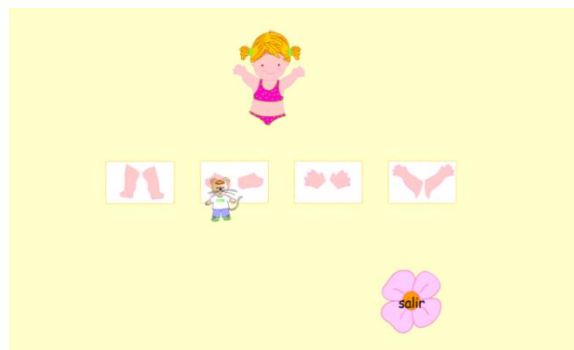
Estas manifestaciones les permitirán mayor independencia en sus actividades cotidianas. Muestran gran confianza en sí mismo, estas actitudes son manifestaciones de un progreso de autonomía personal que les ayudara a establecer relaciones sociales.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA.

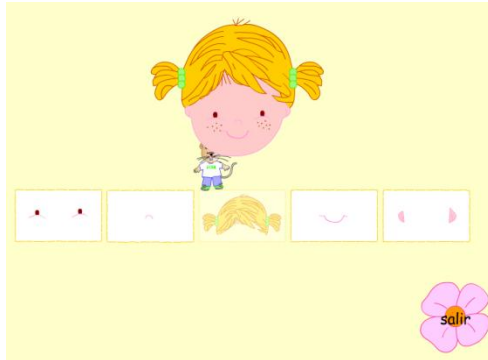
Cuerpo.

Mecánica del juego:

Arrastrar el ratón hacia abajo y señalar la parte del cuerpo que le falta.



Cabeza.



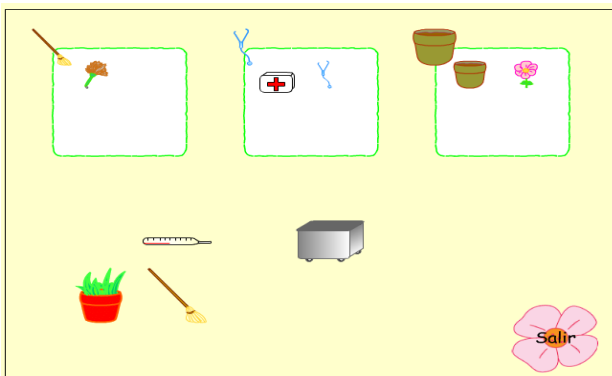
Mecánica del juego:

Ayuda a Pipo a descubrir que parte le falta a la cabeza. Tienes que mover el ratón hacia abajo y señalar la parte que le falta.

Identifica y colorea su nombre.

Mecánica del juego:

El niño/a debe primero mirar su nombre e identificar cual es el suyo, cuando lo haya descubierto tiene que colorear cada letra de distinto color. Primero debe dar clic en el bote y luego escoger el color que desea hasta terminar de colorear todas las letras.



Profesiones

Mecánica del juego:

Haz clic sobre los objetos que están relacionados con las profesiones que aparecen y arrastra sin soltar el clic izquierdo hasta poner el objeto en cada grupo que le pertenece.

Laberinto

Mecánica del juego:

Utiliza las flechas del teclado para llevar a cada profesión a su lugar correspondiente.



¿De dónde eres?

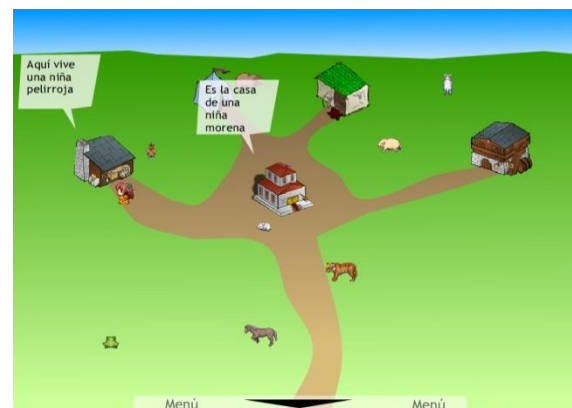
Mecánica del juego:

Da clic sobre los dibujos y coloca los personajes que le corresponden a este paisaje.

Identidad

Mecánica del juego:

Mueve a los personajes con las flechas del teclado hasta la casa que les corresponda con su descripción, cuidado con los animales.



COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE

CONVIVENCIA



OBJETIVO

Aceptar y respetar la diversidad de cada uno de sus compañeros y compañeras, para aprender a vivir y desarrollarse en armonía.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

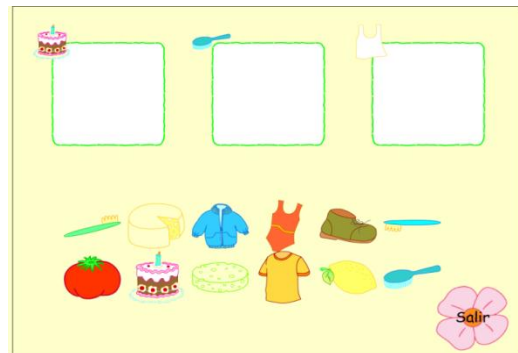
La experiencia de crecer juntos es fundamental para despertar e involucrar en los niños y las niñas actitudes y valores básicos para la convivencia, como son el compartir, la ternura, la ayuda mutua, la comprensión; no olvidemos que los valores se integran y se desarrollan en el encuentro.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE CONVIVENCIA.

Cada cosa en su sitio.

Mecánica del juego:

Arrastra cada objeto de abajo hacia uno de los tres grupos de arriba según sea: un alimento, una prenda de vestir o un objeto de aseo.





¿Qué le falta?

Mecánica del juego:

Completa a cada medio de transporte arrastrando hacia el la pieza que le falta.

La Navidad.

Mecánica del juego:

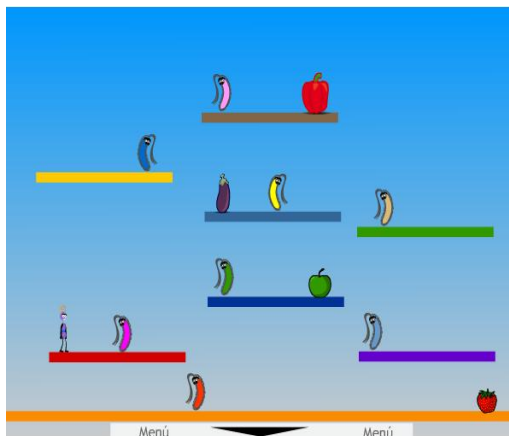
Arrastra y coloca en la clase la decoración de navidad.



Hábitos saludables

Mecánica del juego:

Mueve a Velila con las flechas del teclado y come las frutas y las verduras sin que te atrapen las bacterias, salta con la barra espaciadora o con la flecha de arriba.



COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE
DESCUBRIMIENTO Y COMPRENSIÓN DEL MEDIO
NATURAL Y CULTURAL



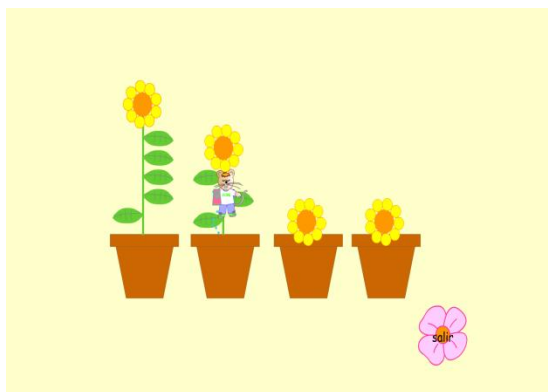
OBJETIVO

Realizar juegos informáticos didácticos en las que sus actividades se refieran al cuidado del medio ambiente para cuidarla, respetarla y amarla.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

A esta edad los niños y niñas deben cultivar la importancia de descubrir y conocer activamente el medio natural y cultural desarrollando actitudes de curiosidad, respeto y de permanente interés por aprender, adquiriendo habilidades que le permitan ampliar su conocimiento y comprensión de su entorno.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE DESCUBRIMIENTO Y COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL.



Crecer.

Mecánica del juego:

Lleva la regadera has las flores mágicas para que crezca.

¿Cómo se mueven?

Mecánica del juego:

Di como se deslaza el animal haciendo clic en el dibujo correspondiente.





Forma el Dibujo

Mecánica del juego:

Forma el dibujo colocando las piezas dentro de la silueta.

En la naturaleza.

Mecánica del juego:

Escucha con atención y haz clic en la respuesta correcta para ayudar a Valentín a llegar al mar.



¿Qué me pongo?

Mecánica del juego:

Haz clic en las flechas hasta encontrar la ropa más adecuada para cada escenario.



En la granja.

Mecánica del juego:

Haz clic en cada animal y encaja en la silueta que le corresponde.

Formas en el mar.

Mecánica del juego:

Haz clic en el objeto que vas a escuchar y miraras lo que pasara.



Imagen incompleta.

Mecánica del juego:

Da clic sobre las partes que se encuentra en la parte de abajo, y arrastra hasta el grafico y completa lo que falta.



COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE

RELACIONES LÓGICO – MATEMÁTICA



OBJETIVO

Desarrollar el pensamiento lógico matemático para que el niño y niña puedan desenvolverse y resolver problemas en la vida cotidiana.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

En infinitas situaciones informales de juego o de intercambio, los niños utilizan números, tienen contacto con ellos. Frecuentemente saben contar, y resuelven situaciones cotidianas utilizando “operaciones”. Los niños, al adquirir los aprendizajes matemáticos, desarrollan confianza en sí mismo.

Los niños deben estar activamente involucrados en ejercitar la matemática para interactuar con el mundo físico y con otros niños y adultos que los apoyan.

El origen del pensamiento lógico matemático hay que situarlo en la actuación del niño sobre los objetos y en las relaciones que a través de su actividad establece entre ellos.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE RELACIONES LÓGICO - MATEMÁTICA.



Sumar es divertido.

Mecánica del juego:

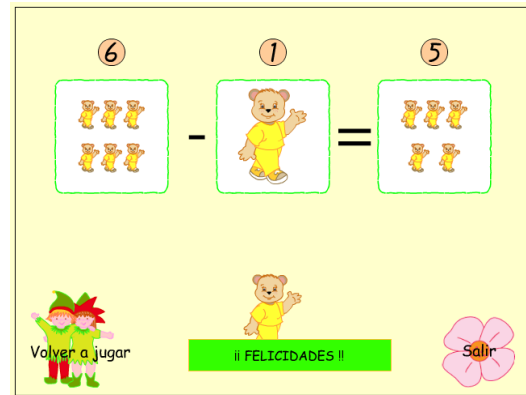
Fíjate en la suma de arriba arrastra hasta el cielo el número de estrellas que se indica en cada etiqueta teniendo en cuenta el color.

Al final completa la suma arrastrando el número en la etiqueta del resultado.

Vamos a restar.

Mecánica del juego:

Completa el espacio vacío de la cada resta arrastrando hacia el tantos objetos como sean necesarios.



Gira puzles.

Mecánica del juego:

Completa el puzle arrastrando las piezas al lugar que le corresponde, puedes girarlos haciendo clic en el botón de abajo.

El jardín de Pepa.

Mecánica del juego:

Ayuda a Pepa a mantener su jardín así de bonito. Riega las flores dando clic en las que tengan el mismo color de la regadera.





Súper serie.

Mecánica del juego:

Da clic sobre las figuras de abajo y arrastra hasta completar la serie.

Cuenta figuras.

Mecánica del juego:

Cuenta las figuras que hay de cada clase y en el panel indica la cantidad que hay de cada figura arrastrando el número correspondiente.



Llama a tus amigos.

Mecánica del juego:

Marca el número que hay en la etiqueta para llamar a tus amigos luego da clic en teléfono de color verde, veras que sorpresa te vas a llevar.





¿Cuántos vamos?

Mecánica del juego:

Cuenta las personas que van de viaje y haz clic en el número correspondiente.

Los Absurdos.

Mecánica del juego:

Haz clic en los objetos o personajes que no tienen sentido en cada dibujo.



Caravana de animales.

Mecánica del juego:

Haz clic sobre los animales que van hacia arriba.



Cuenta con el payaso.

Mecánica del juego:

Haz clic en el número que corresponda a la pregunta que vas a escuchar.

Memoria de elefante

Mecánica del juego:

Fíjate en los dibujos recuérdalo y haz clic sobre ellos en la siguiente pantalla.

¡Cuidado! Si fallas se iluminara los puntos rojos.



COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE
COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA



OBJETIVO

Expresar y comunicar ideas, sentimiento y vivencias a los demás en forma comprensible.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

La existencia social y cultura de las personas está fuertemente determinada por sus competencias lingüísticas; es decir por sus capacidades para nombrar la realidad y comprenderla, para tomar la palabra, interactuar con otros, procesar el significado de los textos escritos y escribirlos, respondiendo en forma pertinente a las diferentes situaciones comunicativas que enfrentan.

A partir de las dos últimas décadas, la investigación y la práctica pedagógica han demostrado claramente la conveniencia de abordar el desarrollo de las múltiples funciones del lenguaje como una facultad de los niños y las niñas para construir significados y comunicarlos a otros con propósitos definidos. Es decir utilizan el lenguaje para crear, para procesar variadas informaciones y establecer múltiples interacciones.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DE APRENDIZAJE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.



Palabras en línea.

Mecánica del juego:

Haz clic en el elemento que vas a escuchar, las palabras se unirán y un dibujo veras.



Pesca palabras.

Mecánica del juego:

Para pescar haz clic en el objeto que vas a escuchar.

Vamos a jugar con las vocales.

Mecánica del juego:

Da clic en la vocal que deseas luego das nuevamente clic en el punto rojo y lleva al objeto por el camino de la vocal.



COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA



OBJETIVO

Disfrutar de juego informático didáctico en donde el niño y niña demuestre interés y desarrolle su creatividad.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Los estudiantes deben comunicar y expresar creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.

El trabajar las técnicas plásticas debe estar vinculado con la manipulación del material, el desarrollo de su expresión libre y el poder comunicar lo que ha expresado. Esto favorece el desarrollo de su autovaloración, el rol de la docente es estimular de forma positiva y resaltar su trabajo exponiéndolos y respetando su expresión.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ARTISITICA.



Estrellas musicales.

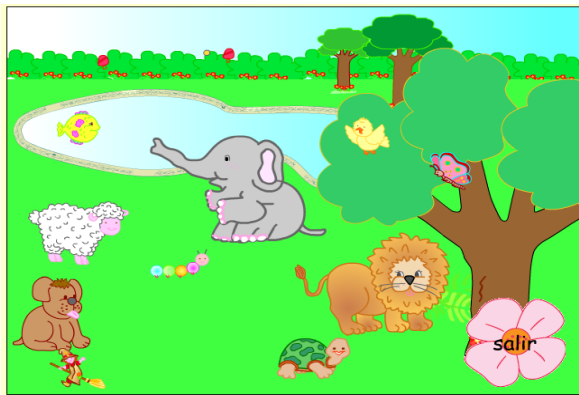
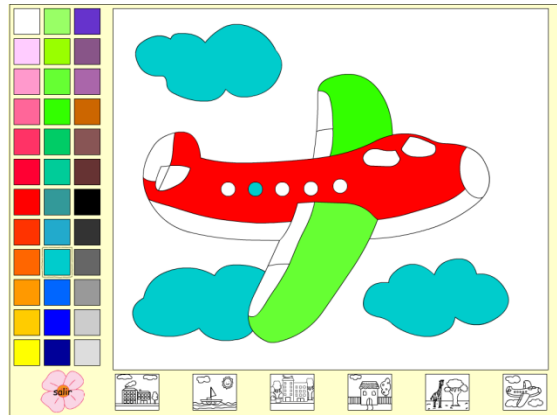
Mecánica del juego:

Presta atención y recuerda en el orden que suenan las estrellas y repite haciendo clic sobre ellas.

Rellena de colores.

Mecánica del juego:

Haz clic sobre el dibujo de abajo que quieres colorear, selecciona un color y haz clic en la parte del dibujo que deseas colorear.



Sonidos.

Mecánica del juego:

Mueve a Pelusilla hasta uno de los animales y descubrirás si tienen sonido o no.

En concierto.

Mecánica del juego:

Presta atención, recuerda el orden en el que suena cada instrumento y repítelo haciendo clic sobre ellos.



COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE

EXPRESIÓN CORPORAL



OBJETIVO

Expresar movimientos con lenguaje corporal mientras realiza las actividades que le propone el juego informático didáctico.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

La expresión corporal es el medio para expresar sensaciones, sentimientos, emociones y pensamientos. De esta forma, el cuerpo se convierte en un instrumento irremplazable de expresión humana que permite ponerse en contacto con el medio y los demás.

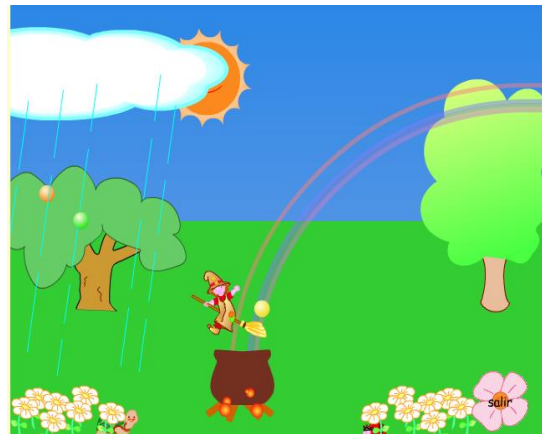
La expresión corporal busca el desarrollo de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad. El resultado es un enriquecimiento de las actividades cotidianas y del crecimiento personal. A demás enseña a encontrar modalidades de comunicación más profundas e integras.

JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS SUGERIDOS PARA APLICAR EL COMPONENTE DEL EJE DE APRENDIZAJE EXPRESIÓN CORPORAL

Mueve el ratón.

Mecánica del juego:

Mueve a Pelusilla para que coja las bolas de los árboles llévale después al caldero y veras como caen las bolas en él. De esta manera podrá salir el arco iris.





Recoge globos.

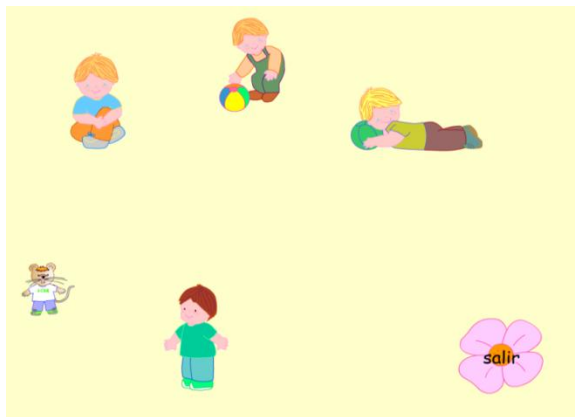
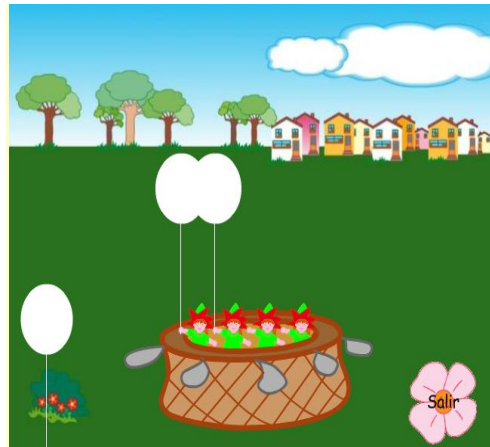
Mecánica del juego:

Has subir y bajar al duende sobre la escalera para coger únicamente aquellos globos cuyos colores coinciden con las zetas de abajo.

Despega el globo.

Mecánica del juego:

Arrastra hacia el cesto tantos globos como duendes haya en él.



Posturas.

Mecánica del juego:

Escucha a Pipo y llévale hasta en donde él te pide.

6.8 MODELO OPERATIVO “Guía de Estimulación mediante juegos informáticos didácticos para niños y niñas de Primer Año de Educación Básica”

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a las autoridades docentes e instructores sobre la necesidad de aplicar la guía de juegos informáticos para que los niños y niñas tengan un aprendizaje potencialmente significativo.	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanos Materiales Institucionales	80 horas	Autoridades Investigador Docentes	Autoridades motivadas hacia la aplicación de la guía.
Capacitación	Entrenar a los docentes sobre la correcta aplicación de la guía para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas.	Entrega, análisis y sustentación del material del curso de capacitación.	Humanos Materiales Institucionales	60 horas	Autoridades Investigador Docentes	Personal docente entrenado para la utilización de la guía de juegos informáticos didácticos.

Ejecución	Aplicar en las aulas de clases los conocimientos adquiridos mediante la guía de juegos informáticos didácticos.	Motivacionales Videos Diapositivas Computadoras.	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Autoridades Investigador Docentes	Los docentes, estudiantes y participantes aplican la guía de juegos informáticos didácticos de los niños y niñas de la escuela.
Evaluación	Determinar el grado del interés y participación en la aplicación de la guía de juegos informáticos didácticos.	Observación y dialogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Autoridades Investigador Docentes	Estudiantes con chas ganas de seguir aprendiendo mediante juegos informáticos.

Cuadro N° 19 Modelo Operativo.

Elaborado por: Usiña Zulca María Marisol

6.9 Administración de la propuesta

Institución	Responsable	Actividades	Propuesta	Financiero
Escuela “Cleotilde Guillen de Rezzano”	Director Maestra Investigador	Organizativa - Permiso - Centro de computación - Computadoras - Convocatoria Participativa - Participantes Operativa - Aplicación de la guía de juegos informáticos didácticos.	Investigador	\$ 120

6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	La guía didáctica
¿Por qué evaluar?	Realizar seguimiento a fase propuesta en la guía didáctica
¿Para qué evaluar?	Para mejorar el aprendizaje significativo mediante los juegos informáticos didácticos.
¿Con qué criterios evaluar?	Criterio critico-analítico.
Indicadores	Aspectos cualitativos obtenidos en la lista de cotejo y entrevistas.
¿Quién evalúa?	Marisol Usiña
¿Cuándo evaluar?	Durante y después del proceso de aplicación de la propuesta
¿Cómo evaluar?	Aplicación de la lista de cotejo
Fuentes de Información	Ficha de observación
¿Con qué evaluar?	Indicadores establecidos.

BIBLIOGRAFIA

- BERMUDEZ, Gustavo. ¿Qué es la Educación? Editorial AutorHouse. Washington (2010)

En este libro se encuentran aspectos muy importantes, la educación es un conjunto de las costumbres y buenos modales conformes a ciertas normas y costumbres de la sociedad.

- DREUX, Emmanuel. Recursos Informáticos. Ediciones ENI. Barcelona (2006)

En este libro hay aspectos muy importantes sobre los juegos informáticos educativos que con ello los niños aprenden a manejar el ratón, practican la lectura y se familiarizan con el ordenador a la vez que aprenden, se trata de programas destinados a agilizar la memoria y las capacidades de atención.

- LEVIS, Diego. CABELLOS, Roxana. Medios Informáticos en la Educación a Principios del siglo XXI. Editorial Prometeo Libros. Buenos Aires (2007)

En este libro sobre salen aspectos muy importantes sobre los medios informáticos que consisten en una clase de software que se diseña con el fin que para el usuario sea más sencilla la concentración de un determinado trabajo.

- MONTEROS, Ángel. Computación Total. Editorial Mega Compu. Quito (2000)

En este libro hay aspectos muy importantes sobre la tecnología que nos permite a las personas diseñar herramientas y máquinas para tener un

aprendizaje mediante la informática y así tener contacto las TIC'S que en el siglo XXI son de mucha utilidad en la educación.

- ORTEGA CANTERO, Manuel. Informática Educativa: Realidad y Futuro. Editorial la Mancha. Valencia (1995)

En este libro hay aspectos muy importantes sobre la tecnología virtual, es un sistema tecnológico que permite al usuario tener sensación de estar inmerso en un mundo diferente al real, esta ilusión se produce gracias a los modelos creados por una computadora.

- POZO, Juan Ignacio. Teorías Cognitivas del aprendizaje. Editorial EDICIONES MORATA, S.L. (2006).

Este libro se basa en que el lenguaje está subordinado al pensamiento, y se encuadra dentro de las teorías de tipo innatista: la adquisición del lenguaje debe a factores biológicos y no culturales. El ser humano llega al mundo con una herencia biológica, de la cual depende la inteligencia.

- ROMAN, JD. El Puente de Papel. Editorial LibrosEnRed. Estados Unidos (2005).

En este libro se encuentra perspectivas muy importantes del aprendizaje significativo, el estudiante asocia el nuevo conocimiento con la estructura de conceptos que ya posee en su estructura cognoscitiva.

Se distinguen tres tipos de aprendizaje significativo en función del grado creciente de complejidad.

- SANDOVAL, Carmen. El Aprendizaje. Editorial Selector S.A de C.V (2001)

En este libro se encuentra un aspecto muy importante en donde el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquiere nuevas habilidades, destreza, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

- WODGAR, Steve. ¿Sociedad Virtual? Editorial UOC. Barcelona(2005)

En este libro sobre sale los programas de aplicación que son un instrumento Curricular para las actividades de enseñanza – Aprendizaje generales. Pueden utilizarse para desarrollar actividades y demás contenidos de una destreza específica.

- ZUBIRIA SAMPER, Julián. Los modelos Pedagógicos. Editorial Magisterio. Bogotá (2006)

En este libro se encuentra aspectos muy importantes sobre los modelos pedagógicos que representan formas particulares de interrelación entre los parámetros pedagógicos: metas, contenidos de enseñanza, relación profesor – alumno, métodos y concepto de desarrollo, además son representaciones esenciales de las corrientes pedagógicas.

WEFGRAFIA

<http://definicion.de/virtual/#ixzz2JgxMkPC9>

<http://definicion.de/programa-de-aplicacion/#ixzz2JgvVVSE1>

www.slideshare.net/luchinsito.../problemas-de-la-educacion-ecuatorial

www.hoy.com.ec/...ecuador/la-educacion-en-problemas-57849.html

es.scribd.com › ... › [Guías de estudio, apuntes y cuestionarios](#)

gviteri@mef.gov.ec

www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml

www.elpsicoasesor.com/.../teoria-del-aprendizaje-significativo.html

www.jugarconjuegos.com/JUEGOS%20EDUCATIVOS.htm

www.dibujosparapintar.com/juegos_educativos.html

www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software

ANEXOS

**JARDÍN DE INFANTES
Cleotilde Guillén de Rezzano**

Nombre del niño/a:

Puembo – Ecuador

Telf. 2140 204

Fecha:

Puembo, 3 de diciembre del 2012

Nº Pregunta

Yo Beatriz Margarita Yanez del Pozo con, con nombramiento de Profesora Directora del Jardín “Cleotilde Guillen de Rezzano” de la Parroquia de Puembo.

Doy mi consentimiento a la señorita Usiña Zulca Maria Marisol con Numero de cedula 171551459-0 para que realice en la institución que está a mi cargo; su trabajo de investigación con el tema: “LOS JUEGOS INFORMÁTICOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA CLEOTILDE GUILLEN DE REZZANO DE LA PARROQUIA DE PUEMBO”.

Atentamente



Lda. Beatriz Yanez del Pozo.

DIRECTORA

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Encuesta a los niños/as del 1° Año de Educación Básica de la
Escuela Cleotilde Guillen de Rezzano

Nombre del niño/a: _____

Fecha: _____

INDICACIONES GENERALES:

- Pinte el círculo de azul si su respuesta es SI
- Pinte su círculo de rojo si su respuesta es NO

1. ¿El niño/a participa activamente mientras maneja la computadora?

2. ¿El niño/a disfruta creando dibujos en la computadora?

3. ¿El niño/a identifica las nociones dentro y fuera en imágenes de la computadora?

4. ¿El niño/a relaciona objetos según la profesión mediante el uso de la computadora?

5. ¿El niño/a identifica derecha e izquierda en el gráfico expuesto en la computadora?



6. ¿El niño/a escribe en códigos?



7. ¿El niño/a lee los pictogramas?



8. ¿El niño/a lee las etiquetas?



9. ¿El niño/a expresa sus experiencias mediante el dibujo?



10. ¿El niño/a se describe a sí mismo en forma oral?



Entrevista a la Beatriz Yáñez del Pozo Profesora/ Directora de la escuela
Cleotilde Guillen de Rezzano.

1. ¿Sabe usted que son juegos informáticos didácticos?

Son programas que se descargan en la computadora para que los niños puedan jugar y mediante la aplicación aprender a desarrollar sus habilidades y destrezas que adquieren a esa edad.

Hay infinidad de juegos informáticos educativos solo que hay que saber elegirlos y los mismos deben ser variados y que llame la atención del niño para que no se distraiga y tampoco se aburra.

2. ¿Existen juegos informáticos didácticos en la institución sí, no y por qué?

Si existen pero son muy pocos juegos porque en la educación creen que los niños que tienen 5 años pierden el tiempo aprendiendo en la computadora sin darse cuenta que esa es la edad más apropiada en donde ellos empiezan a aprender todo mediante la observación y la imitación y así desarrollando sus ejes de aprendizaje.

3. ¿Usted como docente está capacitado para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

No, ya que cuando me gradué en la licenciatura en mi tiempo no daban la asignatura de computación y llevo 35 años dedicándome a la docencia en ese tiempo me he dedicado un poco de tiempo a la informática con ayuda de las maestras y mis hijos, pero no estoy capacitada al 100 % para aplicar los juegos informáticos didácticos con los niños.

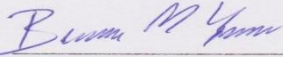
4. ¿Usted como docente aplica juegos informáticos didácticos en sus clases?

No aplico ya que toda la clase doy mediante actividades en el cuaderno, hojas y libro; solo la maestra de computación aplica esos juegos siempre y cuando a los niños les toca esa materia que es 30 minutos al día por dos días que sería una hora a la semana.

5. ¿La institución cuenta con herramientas necesarias para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

La institución solo cuenta con 14 computadoras las mismas que no funcionan muy bien por falta de mantenimiento y seriedad por parte de las autoridades en venir a componer las máquinas que son necesarias para el aprendizaje del niño que interactúa con la tecnología y solo cuatro computadoras cuentan con internet.

El limitado número de computadoras hace que los niños compartan las máquinas y algunos niños al ver que no tienen que manejar empiezan a molestar a los compañeros y su aprendizaje significativo mediante la informática se ve truncada esperando en algún momento que nuestro jardincito sea tomado en cuenta por el señor presidente para transformarlo en una escuela del milenio con tecnología de punta.



Lic. Beatriz Yáñez del Pozo
020046601-9

Entrevista a la Licenciada Ana Martínez Profesora de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.

1. ¿Sabe usted que son juegos informáticos didácticos?

Son aquellos que se utiliza en las computadoras en donde el niño tiene la oportunidad de estar en contacto con la tecnología.

Los niños pueden aprender de mejor manera colores, formas, recorridos, etc. Y lo más importante el niño se divierte y aprende de una manera libre o dirigida.

2. ¿Existen juegos informáticos didácticos en la institución sí, no y por qué?

Si, en algunas computadoras se ha instalado algunos juegos informáticos didácticos para los niños. Esto lo ha hecho el Municipio de mediante la campaña EDUCANET.

Porque es una necesidad educativa una actualización de las maestras y niños.

3. ¿Usted como docente está capacitado para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

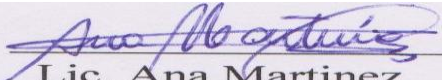
La verdad no estamos capacitados para esta tarea, pero realmente sería de gran ayuda ya que a los niños les llama mucho la atención y cuando aprenden algo novedoso regresan al aula y comentan entre ellos y a su maestra de lo divertido que ha estado la clase de computación que ellos reciben una hora a la semana ya que la profesora les enseñó un juego informático didáctico.

4. ¿Usted como docente aplica juegos informáticos didácticos en sus clases?

No es posible ya que no disponemos de computadoras en las aulas y el centro de cómputo permanece cerrado, lo alumnos ingresa solo cuando tienen la materia de computación y con la maestra de la materia.

5. ¿La institución cuenta con herramientas necesarias para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

Diríamos que esta implementación es a medida ya que contamos con el espacio, unas cuantas computadoras, internet; pero nos falta la asesoría técnica y demás programas como: programas, infocus, etc.


Lic. Ana Martínez
171245297-6

Entrevista a la Licenciada Alexandra Castillo Profesora de la escuela Cleotilde Guillen de Rezzano.

1. ¿Sabe usted que son juegos informáticos didácticos?

Son programas para computadoras, tv, grabadora; especializados en brindar aprendizajes y conocimientos atractivos y divertidos para el niño como armar (puzles), rompecabezas, asociación, discriminación auditiva, etc.
El internet una herramienta que el niño le ve como una fuente de información en la cual pueden observar y conocer nuevos conocimientos.

2. ¿Existen juegos informáticos didácticos en la institución sí, no y por qué?

Si, la institución cuenta con juegos informáticos didácticos, lamentablemente son muy pocos, la razón es que el presupuesto que el gobierno destina a la institución es muy poco no se alcanza a cubrir todas las necesidades.

3. ¿Usted como docente está capacitado para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

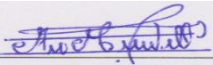
Si un poco pero desearía conocer más sobre los recursos y sus aplicaciones con el fin de actualizarme y aprender nuevas metodologías y herramientas para ponerlos en práctica en el aula pero siempre y cuando se cuente con los equipos y apoyos necesarios para poderlos poner en práctica.

4. ¿Usted como docente aplica juegos informáticos didácticos en sus clases?

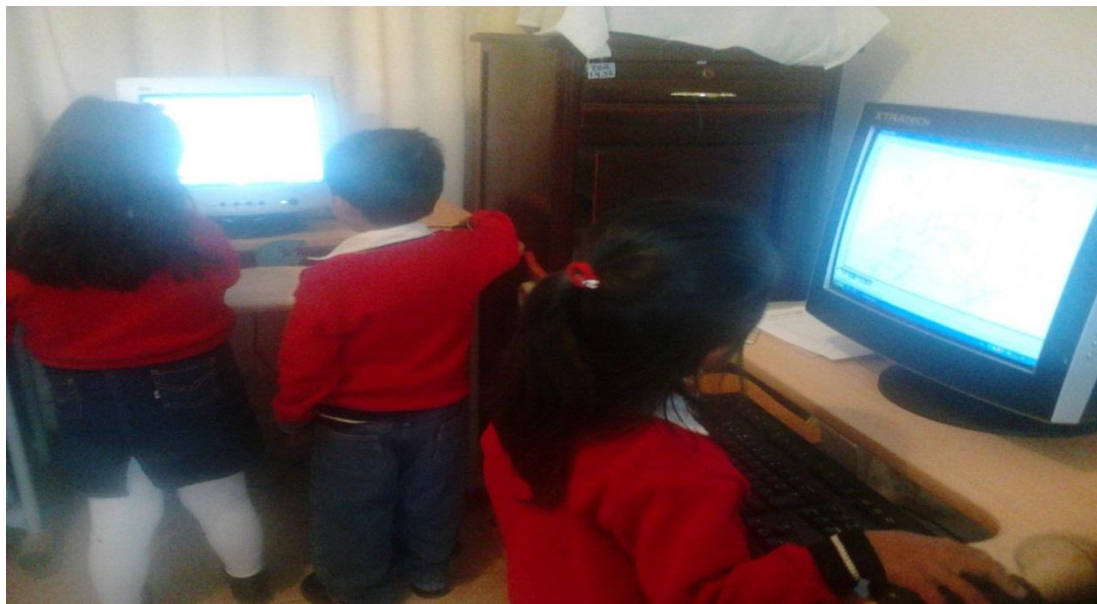
En la institución el tiempo que se destina para el uso de computadoras, programas, internet es muy limitado debido a que no se cuenta con el apoyo necesario de las autoridades para el uso y mantenimiento de las pocas computadoras que existen y el incremento de programas educativos.

5. ¿La institución cuenta con herramientas necesarias para la aplicación de juegos informáticos didácticos?

La institución no cuenta con los equipos necesarios para la aplicación de recursos didácticos por falta de presupuesto y mobiliario.


Lic. Alexandra Castillo
171551115-8

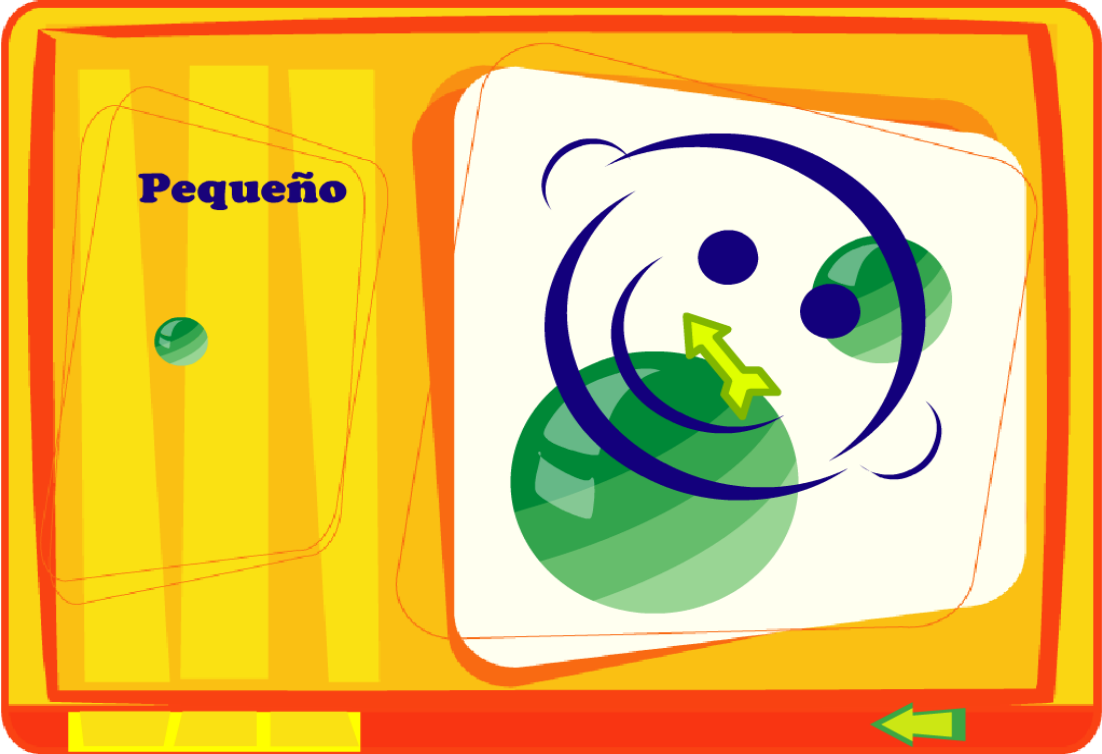
Los niños y niñas participan activamente en la computadora



Los niños disfrutan creando dibujos en la computadora




El niño/a reconoce objetos según su tamaño en la imagen de la computadora




El niño/a relaciona objetos según la profesión mediante el uso de la computadora

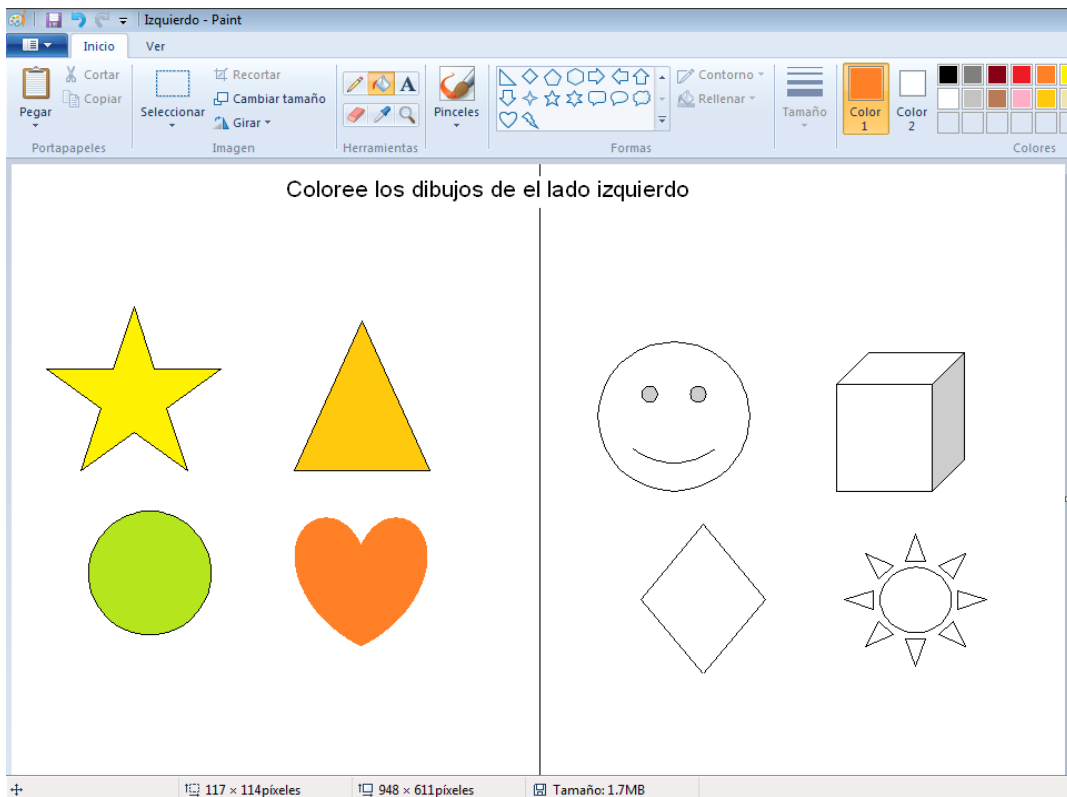
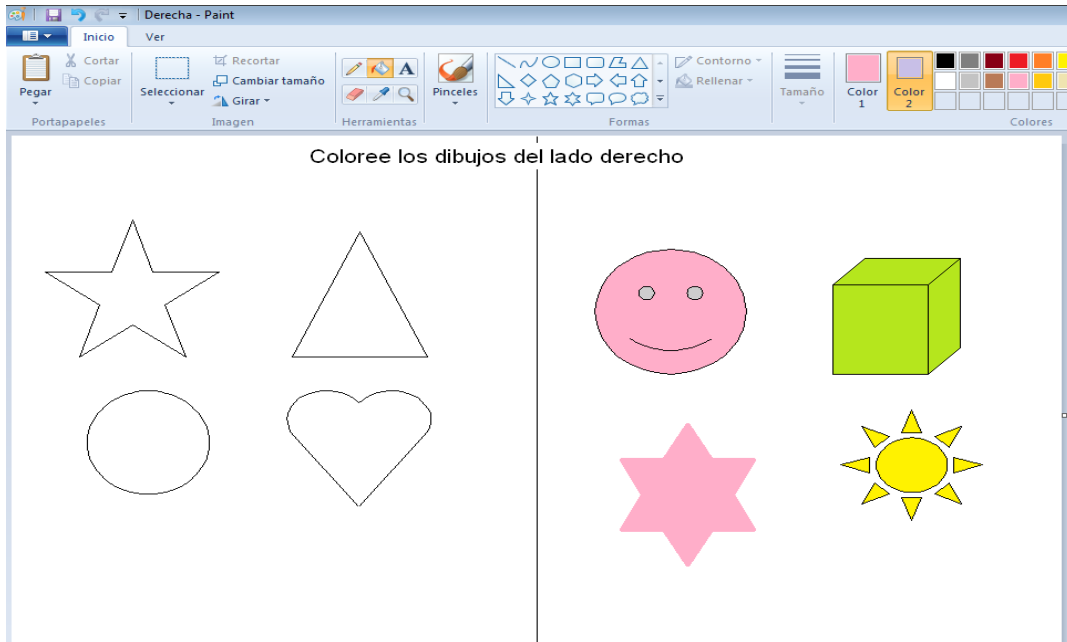


 Volver a jugar

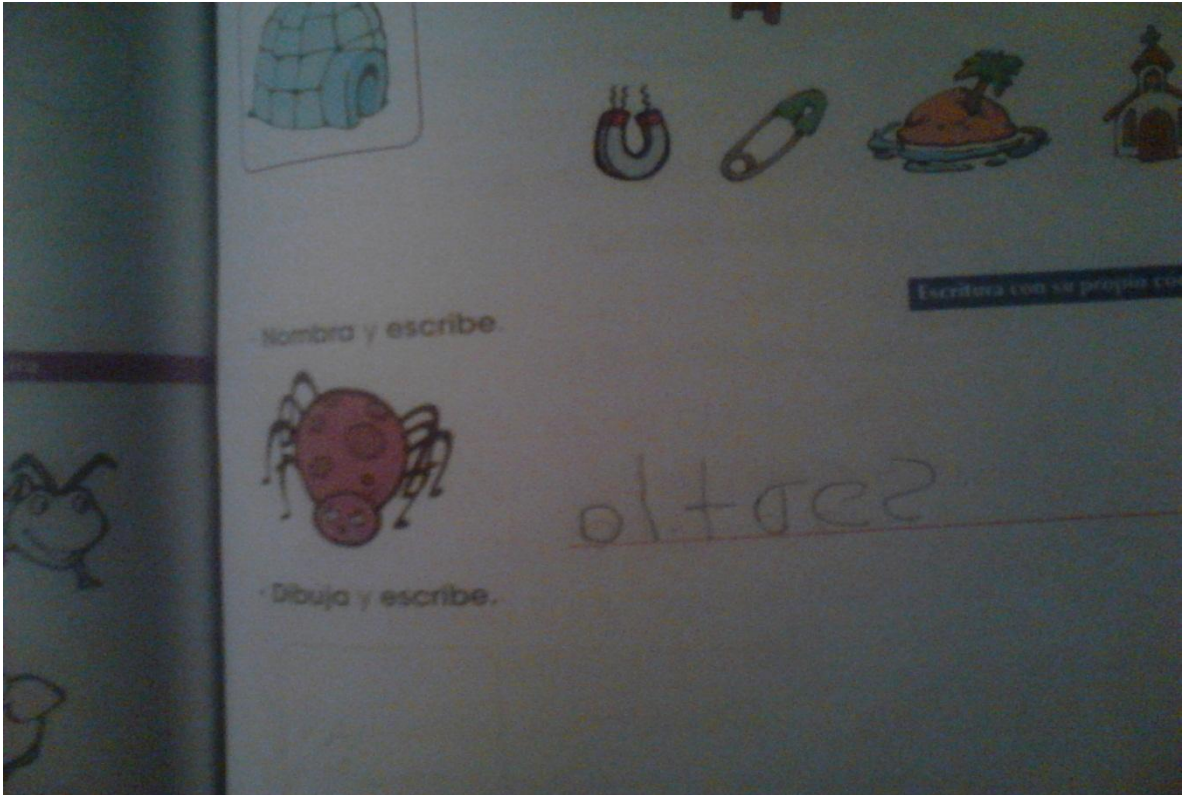
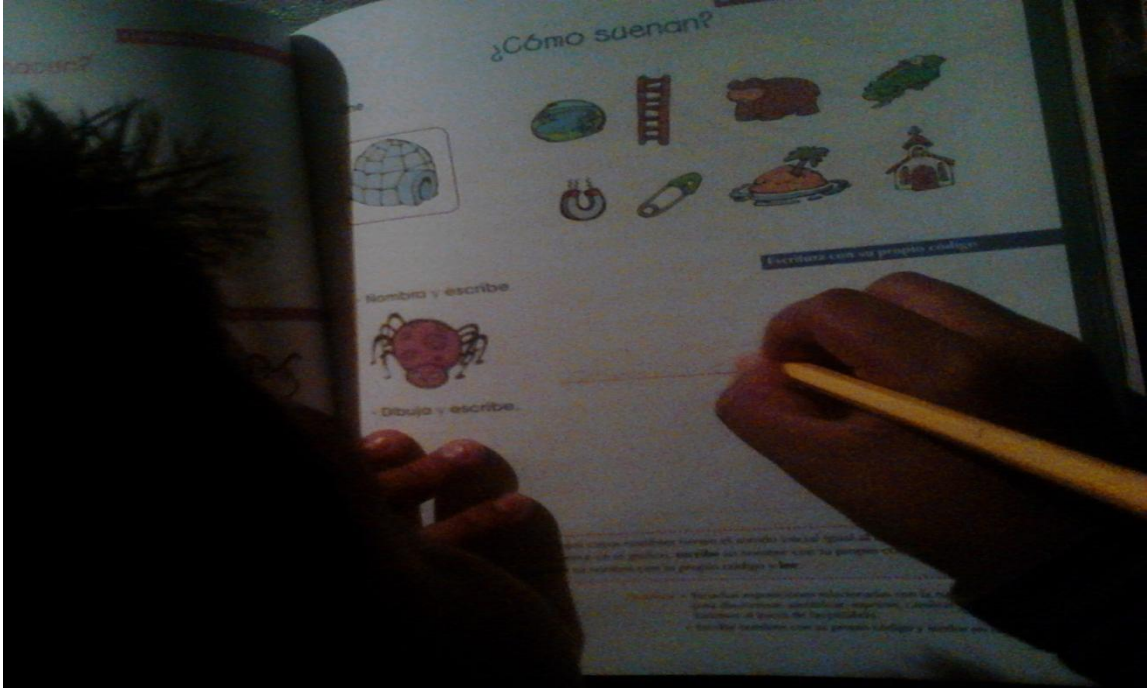
¡¡ FELICIDADES !!

 Salir

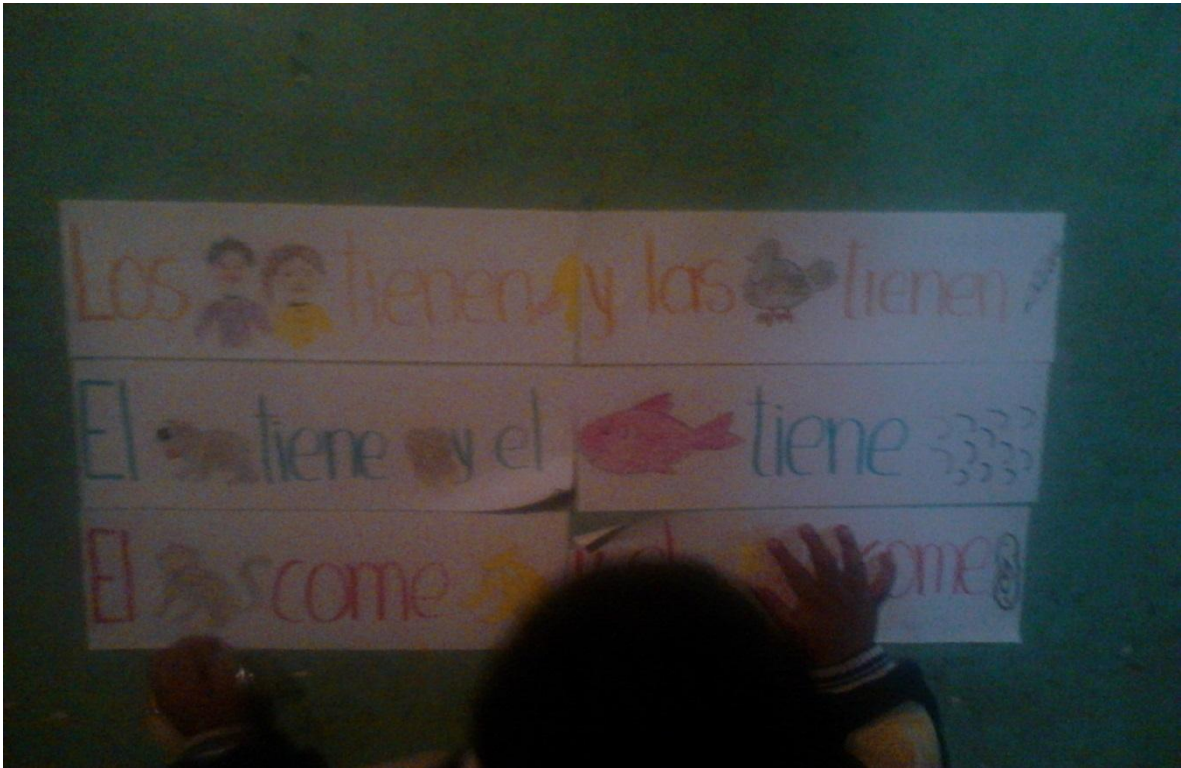
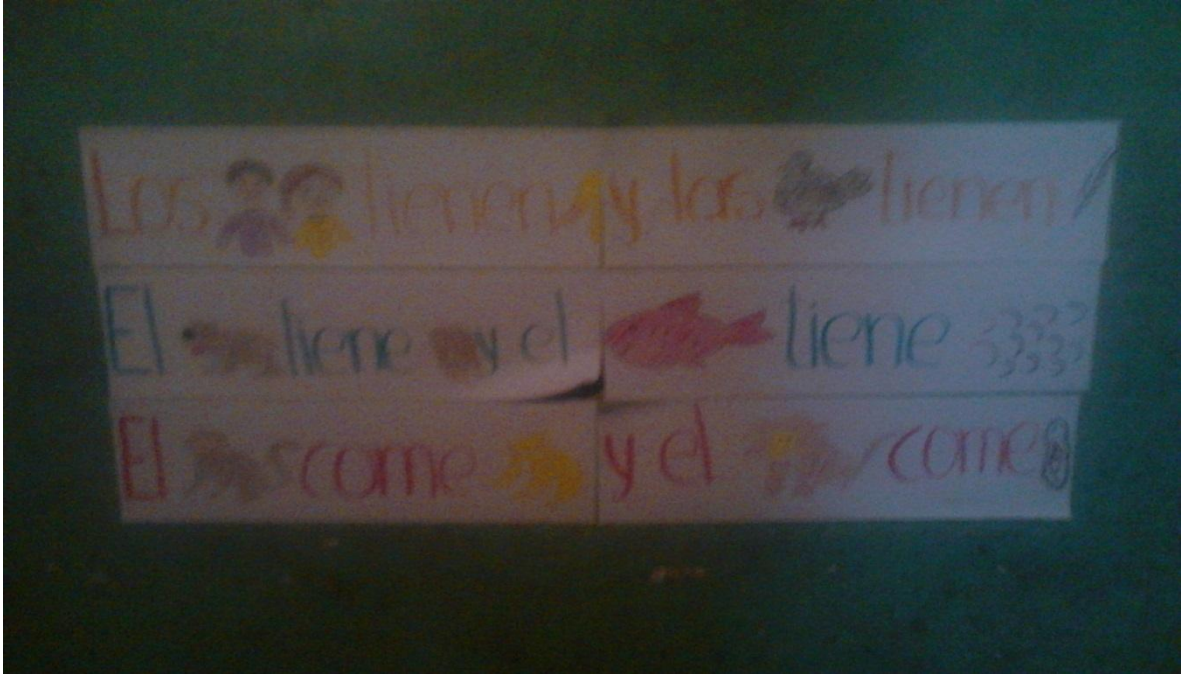
El niño/a identifica derecha e izquierda en el gráfico expuesto en la computadora



El niño/a escribe en códigos



El niño/a lee los pictogramas



El niño lee etiquetas

